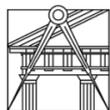


*Design de Figurinos Dinâmicos e Interactivos
para a Performance Artística*

Alexandra Cabral de Andrade Teixeira
(Mestre)

Tese elaborada para a obtenção do grau de Doutor em Design

Orientação:
Professora Doutora Manuela Cristina P. Carvalho de Almeida Figueiredo
Professor Doutor Carlos Manuel de Almeida Figueiredo



Design de Figurinos Dinâmicos e Interactivos para a Performance Artística

Alexandra Cabral de Andrade Teixeira
(Mestre)

Tese elaborada para a obtenção do grau de Doutor em Design

Orientação:

Professora Doutora Manuela Cristina P. Carvalho de Almeida Figueiredo
Professor Doutor Carlos Manuel de Almeida Figueiredo

Júri:

Presidente:

Doutor Pedro Miguel Gomes Januário,
Professor Auxiliar,
Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Vogais:

Doutor Miguel Ângelo Fernandes Carvalho,
Professor Auxiliar,
Escola de Engenharia da Universidade do Minho;

Doutor Francisco Mário Ribeiro da Silva,
Professor Auxiliar,
Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa;

Doutor Carlos Manuel de Almeida Figueiredo,
Professora Auxiliar,
Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa;

Doutor Paulo Ignacio Noriega Pinto Machado,
Professor Auxiliar,
Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa;

Doutor António Manuel Dias Costa Valente,
Professor Auxiliar Convidado,
Universidade de Aveiro.

Ao avô Zé Pedro (*in memoriam*),
por me ter ensinado a olhar
para além do horizonte.

O objecto de estudo em análise é o design de figurinos para a performance artística, envolvido num campo de acção onde a moda tem carácter de obra de arte, contribuindo para evocar emoções. Para tal, o uso de novas tecnologias têxteis é fulcral na criação da forma significante, que será dinâmica e interactiva, coadjuvando o *performer* na sua actuação, numa ligação cada vez mais estreita entre aquilo que ele expressa e o que o vestuário caracteriza.

A problemática em causa assenta no facto de o potencial dos protótipos inteligentes e semi-inteligentes não ter ainda sido direccionado para responder verdadeiramente a estímulos psicológicos do utilizador e comunicar deliberadamente emoções específicas. O contributo realmente cognitivo do vestuário em questão está em encerrar a comunicação bidireccional *performer/público*, emoldurada pelos estímulos do meio ambiente, e na qual o figurino ganha significado. A combinação entre tecnologia e cognição sumaria a co-experiência em que se vêem envolvidos naquele campo de acção.

É então necessário compreender interligações e níveis de interacção entre superfície têxtil e o seu suporte (o corpo), fazendo convergir territórios simultaneamente funcionais e emocionais, para permitir a elaboração de figurinos que reajam a estímulos, colocando o utilizador e o meio ambiente como actuadores de funções específicas. Para aliar ciência e técnica, numa prática do design que englobe conceitos como design de interacção, co-design e design participativo, é apropriado recorrer a uma metodologia mista, não intervencionista e intervencionista e de base qualitativa.

Num vestuário que une forma e fundo, objecto e contexto, *performer* e expectador, a inovação está no contributo recíproco para os campos do design e da engenharia têxtil. Espera-se, com esta investigação, aproximar a inteligência têxtil àquela que lhe deu origem (a humana), conjugando noções de materialidade e imaterialidade. Com o dinamismo do vestuário e a interacção por este proporcionada a reflectirem um enfoque na redefinição do corpo como espelho da mente, desafiamos os limites conceptuais e plásticos da moda.

Palavras-chave:

Design de moda

Figurino

Performance artística

Performer

Têxteis inteligentes

The object of study under analysis is the costume design for the performance art, involved in an action field where fashion is understood as a contemporary work of art, contributing to evoke emotions. For this, the usage of new textile technologies is fundamental in the creation of the signifying shape, which will be dynamic and interactive, supporting the performer during the performance, in an ever more narrow relationship between what he/she expresses and what the attire represents.

The problematic at stake exposes the lack of true response to psychological stimuli from the wearer by the intelligent and semi-intelligent prototypes, and therefore an absence of deliberate communication of specific emotions. The truly cognitive contribution of the clothing in question is in comprising the bidirectional communication between performer/audience, framed by the environment stimuli, in which a costume gains meaning. The combination of technology and cognition summarizes the co-experience in which they find themselves involved, regarding that particular action field.

It's therefore necessary to understand the interrelationships and interaction levels between the textile surface and its bearer (the body), converging simultaneously functional and emotional territories, so as to allow the development of costumes that react to stimuli, placing both the wearer and the environment as actuators of specific functions. To ally science and art in a design practice that encompasses concepts such as interaction design, co-design and participatory design, it's appropriate to turn to a mixt methodology, noninterventionist and interventionist and of qualitative basis.

In clothing that unites form and background, context and subject, performer and spectator, the innovation itself lies in the reciprocal contribution to the fields of design and textile engineering. We expected, with this investigation, to approach the intelligence in textiles to the one that has invented it (the human being's), combining notions of materiality and immateriality. Having the dynamism in clothing and the interaction it provides linked to the focus in the redefinition of the body as a mirror of the mind, we challenge the conceptual and plastic limits of fashion.

Keywords:

Fashion design
Costumes
Performance art
Performer
Smart textiles

“Goffman define mais detalhadamente a noção de interação, sugerindo que o ponto de partida é o corpo a corpo, este domínio do face a face, necessidade enraizada em certas precondições universais da vida social. Além destas, a noção de performance que trata da ação explícita que implica a intenção, o movimento corporal e o fato de que ela seja uma ação interpessoal realizada, valorizando a aparência.” (Cidreira, 2012:5)

Agradeço aos meus orientadores, Professora Doutora Manuela Cristina Figueiredo e Professor Doutor Carlos Manuel Figueiredo, não apenas por terem sido mentores, mas pela amizade edificada ao longo do processo.

Ao David Silva, pelo deslumbramento que me incutiu em torno das artes performativas e pela receptividade em aceder às minhas propostas, muitas vezes coincidentemente suas, no contexto dos seus espectáculos. Um agradecimento especial aos actores da Seara pela motivação em torno da representação a partir do figurino.

À Maks Tatiana por todo profissionalismo, afincamento e dedicação com que modelou e confeccionou os figurinos e partilhou a sua experiência, com abertura total até nas alturas em que era pedido a todos para colocarem conhecimentos prévios em causa.

Aos actores, pela contribuição em *Cinderela*, possível graças à sua vontade de embarcar em novos desafios e contribuir para desvendar novos caminhos. Aos entrevistados e aos especialistas, pelo verdadeiro interesse no projecto e na área de estudo e pelos seus contributos de valor inestimável. Aos colegas de doutoramento, pela partilha de conhecimentos e toda a motivação que me incutiram.

Agradeço à minha família, pelo carinho, apoio em todas as alturas e inclusivamente paciência demonstrada ao longo dos anos deste percurso, em particular aos meus pais e ao Hugo. Em especial, agradeço ao Hugo, pelo entusiasmo com que me motivou a seguir em frente e amparo incondicional que me dedicou, além da colaboração preciosa na produção de *Cinderela*.

Agradeço igualmente ao Centro Multimédia pela documentação da demonstração final em vídeo e fotografia e à Faculdade pela cedência do espaço Rainha Sonja da Noruega, para a apresentação da demonstração. Um obrigada à ESTAL pela cedência do estúdio de ensaios e à Adalberto Estampados e Atusmic, pelo seu patrocínio.

Agradeço à FCT pelo financiamento, através do CIAUD.

TÍTULO

Design de Figurinos Dinâmicos e Interactivos para a Performance Artística

TEMA

O design de moda para utilizadores das artes performativas, enquadrado no contexto de inovação tecnológica e aliado à engenharia têxtil, onde o corpo é meio e suporte de vestuário inteligente ou semi-inteligente e dinâmico, surgindo como extensão das suas competências físicas e cognitivas pela sua condição estímulo resposta enquanto figurino.

ENQUADRAMENTO

O nosso projecto de investigação tem enfoque no design de moda para o âmbito das artes performativas, nomeadamente design de figurinos para a performance artística, com o contributo das novas tecnologias e novos materiais têxteis. O uso das mesmas justifica-se na contribuição previsível para o design de vestuário com características de interacção com o utilizador e meio ambiente, e envolvendo assim repercussões dinâmicas ao nível da alteração de forma, cor, textura, entre outras propriedades. A presente investigação surge na sequência das investigações no âmbito do curso de mestrado realizado nesta Instituição, que culminaram na redacção da dissertação intitulada “Moda e Obra de Arte Contemporânea: Processos, Percursos e Contaminações na Obra de Joana Vasconcelos” (2010). A área temática explorada, ao colocar a moda na fronteira entre design e arte, e até como nova categoria da arte contemporânea, levava-nos a considerar como “recomendações futuras” a possibilidade de reanalisar a moda como obra de arte à luz das novas tecnologias e novos materiais têxteis.

Por seu lado, a própria investigação de mestrado teve continuidade em abordagens práticas e teóricas, através de exposições, design de figurinos e produção escrita para encontros académicos. Analisado o panorama do design de moda na vertente tecnológica, e sendo a investigação nacional em engenharia têxtil uma área de relevo no segmento dos têxteis funcionais, indagou-se sobre a oportunidade de utilizá-los no âmbito de explorações conceptuais. Estas não contribuiriam apenas para a prática artística em moda no geral, como a partir da experimentação livre que

proporcionam, conduziriam a práticas inovadoras ao nível das metodologias projectuais em design, orientadas pelas suas propriedades técnicas, indicando uma sintonia entre engenharia e design (muitas vezes descurada).

Avaliando avanços a nível da ergonomia funcional e cognitiva, nomeadamente no campo da neurociência e contributos consequentes no design de exosqueletos, e tendo em conta protótipos elaborados por artistas, marcas de dispositivos electrónicos ou departamentos de investigação de universidades quanto a vestuário inteligente, deparámo-nos com a necessidade de destacar a inclusão do elemento «emocional» no design de moda. Tendo em conta o público-alvo da doutoranda enquanto designer de moda, maioritariamente do meio artístico, e o seu interesse em torno das orientações conceptuais que conduzem ao design de figurinos para a performance artística, os aspectos em análise na engenharia de têxteis funcionais relacionados com dinamismo dos materiais e interacção em seu torno, tornaram-se foco de análise.

Sendo que o interesse pessoal da doutoranda na investigação em design de moda se centra maioritariamente sobre a vertente de obra de arte e dos valores em seu torno (como identidade, indústria criativa, tecnologia), a sua prática está intimamente relacionada com a economia criativa, na qual o design como indústria criativa se insere. Sendo a moda um fenómeno mediático, que é capaz de atrair investimentos e eventos em seu torno como poucas áreas, cogitamos sobre a capacidade de potenciá-los, através de uma apresentação e fruição inovadoras da performance – despoletadas pela moda. Por sua vez, no caso pessoal de definição/indefinição entre designer e artista, tal investigação conduzirá forçosamente a um crescimento profissional nos dois campos de actuação, com a produção de protótipos que permitam ser testados em público, num efectivo confronto com a sociedade.

PROBLEMÁTICA

Tentamos compreender de que modo e até que ponto o vestuário dinâmico e interactivo pode ser centrado no utilizador, tornando-o num «objecto estético vivo». Constatamos que o vestuário inteligente ou semi-inteligente com potencial de aplicação no âmbito da performance artística tem ido pouco além da sua fase de apresentação enquanto protótipo, de mero dispositivo funcional. As leituras realizadas até ao momento e observação de casos levam-nos a lançar as seguintes questões de partida:

Questão Principal:

O vestuário dinâmico e interactivo com uso de têxteis inteligentes, se integrado no design de moda, trará vantagens para a área da performance artística?

Subquestões:

SQ.1 – pode uma mesma tecnologia têxtil servir o design na resolução de questões de ergonomia física e simultaneamente de ergonomia cognitiva, ao nível da performance artística?

SQ.2 – pode um figurino dinâmico e interactivo contribuir tanto para melhorar a expressividade do *performer* como para tornar a fruição estética mais plena?

OBJECTIVOS

Objectivos Gerais:

_ Explorar a interacção entre material orgânico e inorgânico (corpo e vestuário), onde os têxteis inteligentes são um campo aberto à experimentação, no que diz respeito à sua plasticidade e à sua relação com o suporte;

_ Identificar novas formas de pensar e actuar em design de moda, no campo dos figurinos para a performance artística, segundo as exigências das novas tecnologias têxteis, fazendo convergir o território funcional com o emocional na ficção narrada numa peça/performance.

Objectivos Específicos:

_ Explorar superfícies têxteis inteligentes que coloquem o utilizador e o meio-ambiente como actuadores de funções específicas;

_ Aplicar o design e prototipagem de vestuário inteligente e semi-inteligente, que seja capaz de interagir a estímulos, alterando as suas propriedades e/ou características e/ou forma.

_ Produzir protótipos de figurinos como parte integrante e central da produção de performances, espectáculos ou peças, em narrativas ficcionais. Nestas, o seu papel narrativo, de comunicação e interacção entre intervenientes, ambiente (*décor*) e espectadores, são aspectos fundamentais a explorar.

ARGUMENTO

Desenvolvimento de figurinos dinâmicos e interactivos com contributos emocionais a nível da performance artística, potenciando a co-experiência em várias dimensões: individual e cognitiva, com carácter sociológico, e com a interacção do meio-ambiente.

DESENHO DA INVESTIGAÇÃO

A metodologia é mista, não intervencionista e intervencionista e de base qualitativa. Espelha momentos distintos da investigação, a qual implica não só a produção de uma base teórica, como de protótipos que a sustentem, numa relação recíproca.

A revisão e crítica literária é constituída pela recolha, selecção, análise e síntese da informação disponível, tendo como enfoque estudos de caso seleccionados maioritariamente segundo um critério que tem a forma do vestuário como elemento fundamental. Tal necessidade justifica-se porque a forma é delimitadora do pensamento e portanto, as diferentes relações entre o corpo e um objecto de estudo serão destacadas por obras relevantes de diversos autores. Sendo obras caracterizadas pelas aplicações têxteis funcionais no design, torna-se necessário proceder, em paralelo, a uma escolha de tecnologias disponíveis e estudo de têxteis tecnológicos (tais como fios condutores, materiais com memória de forma, têxteis termocrómicos, tecnologias wireless, sensores e actuadores, *smart* e-foils, leds, chips, entre outros), para a recolha de dados qualitativos destinados à identificação de premissas para o projecto de design.

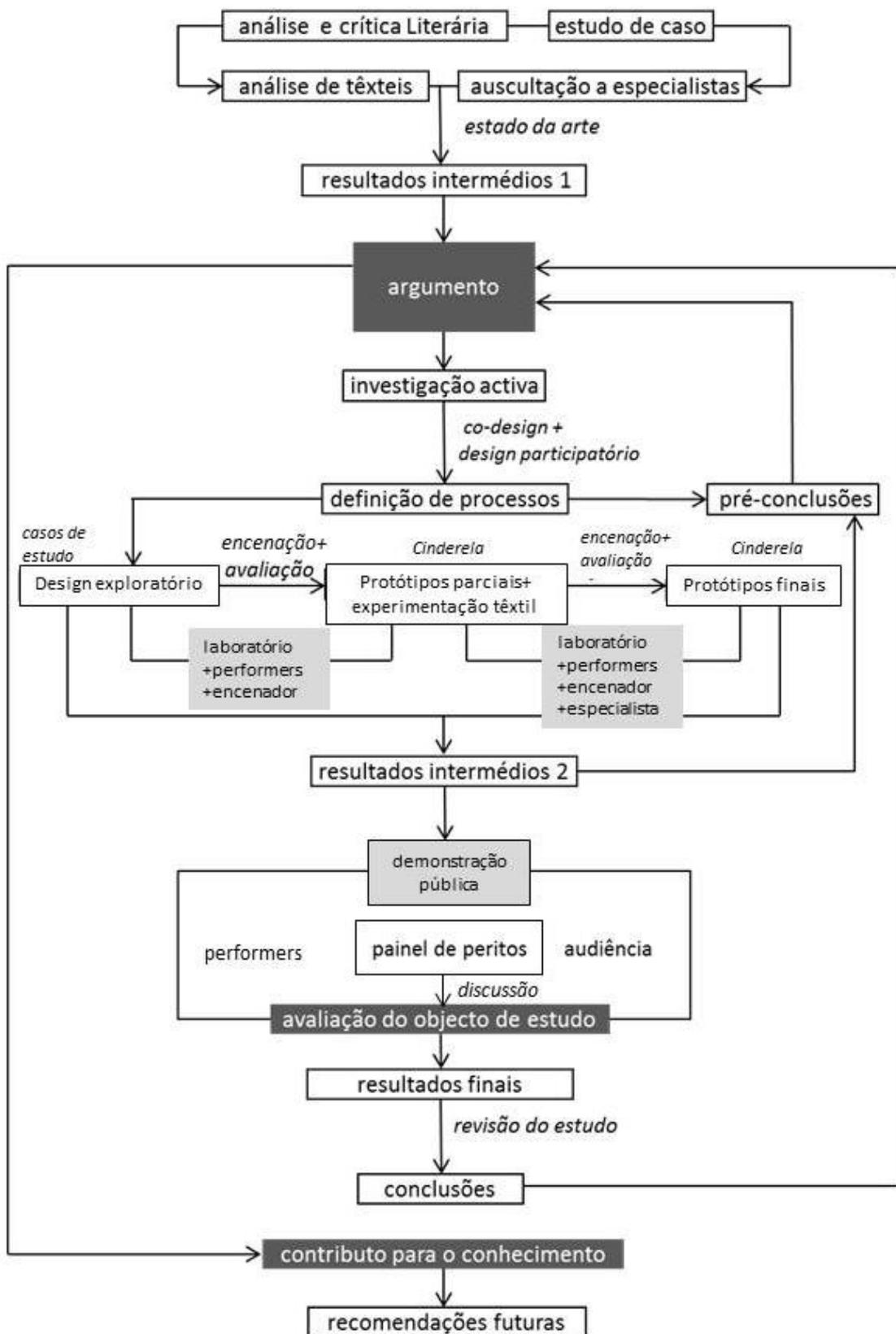
O estudo do figurino no cinema, teatro ou dança, em situações em que detenha papel de narrativa, fornecerá vocabulário técnico e metodologias projectuais desses campos que possam aprimorar a investigação e o design da performance final. Assim se construirá a base teórica da investigação (Estado da Arte), a qual suportará o argumento da investigação.

Consideramos, deste modo, três momentos essenciais: a) pesquisa e crítica literária e estudo de casos; b) investigação activa, design e prototipagem; c) entrevistas e observação directa. As conclusões retiradas decorrerão da análise das intersecções dos dados obtidos nos três momentos, sem esquecer a análise das acções dos intervenientes no projecto em si (*peritos*, *performers*), no âmbito de design e avaliação da performance (apresentação pública), onde o protótipo se insere e ganha significado.

Assim, o design de protótipos inclui uma metodologia mista, tanto qualitativa como quantitativa, do tipo laboratorial, em ambiente de *atelier*, coordenando processos de co-design com engenheiros têxteis e/ou outros especialistas em alguns momentos, bem como de design participativo com os performers, incluindo observação ergonómica. Contempla-se então o desenvolvimento de protótipos preliminares, no contexto de design exploratório e mesmo final, que poderá contar com a opinião e pré-avaliação de especialistas, no âmbito da prototipagem e/ou ensaios para a apresentação pública. As conclusões daí inferidas conduzirão à elaboração de protótipos finais. Estes serão apresentados ao público em geral e apreciados por um painel de peritos, avaliados na sua funcionalidade plena, ou seja, em interacção, nos momentos de co-experiência entre os intervenientes, com recurso a inquérito. Os performers serão igualmente indagados.

Será considerada a análise das eventuais alterações da sintaxe estética, devido à introdução de novos significantes proporcionados pelas novas tecnologias. Dinamismo e interacção serão aspectos tidos em conta na sua eficácia e mais-valia; a inserção e contributo do figurino no espectáculo e enquanto ferramenta da interpretação do performer serão também considerados. Será, então, avaliado o argumento. Alternativas e possibilidades que contribuam para a revisão de tópicos anteriormente escritos poderão ser descortinadas, de modo a se acrescentar efectivamente conhecimento ao tema em questão (tanto na teoria como na prática). Obteremos, desse modo, um real contributo para o conhecimento, apontando recomendações para futuras investigações.

Sintetizamos o desenho da investigação no organograma na página que se segue.



Organograma 1: desenho da investigação.

consult._ consultado

Fig./figs. _ figura/figuras

I./II. _ linha/linhas

LED_ *light-emitting diode* (diodo emissor de luz)

p./pp._ página/páginas

T. I. _ tradução livre

UV-A_ relativo à luz ultravioleta ou luz negra

vs._ versus

RESUMO	v
ABSTRACT	vi
EPÍGRAFE	vii
AGRADECIMENTOS	ix
ENQUADRAMENTO GERAL	xi
TÍTULO	xi
TEMA	xi
ENQUADRAMENTO	xi
PROBLEMÁTICA	xii
Questão Principal	xiii
Subquestões	xiii
OBJECTIVOS	xiii
Objectivos Gerais	xiii
Objectivos Específicos	xiii
ARGUMENTO	xiii
DESENHO DA INVESTIGAÇÃO	xiv
LISTA DE ABREVIATURAS	xvii
ÍNDICE GERAL	xix
OUTROS ÍNDICES	xxi
Índice de Diagramas	xxi
Índice de Figuras	xxi
Índice de Tabelas	xxv
INTRODUÇÃO	1
1. O CORPO EM PERFORMANCE: FIGURINO E ESPAÇO CÉNICO	9
1.1 Leituras Conceptuais do Figurino	11
1.2 Linguagens Plásticas do Corpo Performativo	31
1.3 Na Primeira Pessoa: a Experiência dos Performers/Encenadores	47
2. FIGURINOS DINÂMICOS E INTERACTIVOS: PARADIGMAS PROJECTUAIS	67
2.1 Design de Figurinos dinâmicos e Interactivos	69
2.2 Práticas Contemporâneas no Design de Figurinos: Estudo de Casos	85
3. CRIAÇÃO E SIGNIFICAÇÃO EM NARRATIVAS FICCIONAIS	113
3.1 Moda e Figurino em Contextos Ficcionalis Cinemáticos	115

3.2 O Figurino em Realidades Fantasiosas ou Pós-Humanas	125
3.3 Imersão em Performance: Contextos de Interação e Exploração Sensorial	137
4. A PRÁTICA DO DESIGN: CASOS DE ESTUDO	151
4.1 Design Exploratório, em Contexto Profissional e de Workshop	153
4.2 O Caso de Estudo <i>Cinderela</i>	173
4.2.1 Enquadramento do Caso de Estudo	173
4.2.2 Adaptação do Conto ao Argumento	185
4.2.3 Tecnologias Associadas aos Têxteis nos Figurinos	199
4.2.4 Influência dos Aspectos Funcionais dos Figurinos na Encenação	211
4.2.5 Resultados da Demonstração	218
5. CAPÍTULO CONCLUSIVO	237
5.1 Considerações Finais	239
5.2 Conclusões	251
5.3 Propostas de Trabalho Futuro	255
5.4 Benefícios da Investigação	257
5.5 Disseminação	259
BIBLIOGRAFIA	261
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	269
FILMOGRAFIA	276
VIDEOGRAFIA	276
WEBGRAFIA	276
ÍNDICE BIBLIOGRÁFICO DE FIGURAS	277
GLOSSÁRIO	281
ANEXOS	285
Anexo 1. Entrevista a Sally E. Dean	287
Anexo 2. Entrevista a Tiago da Cruz	297
Anexo 3. Entrega a Oscar Wagenmans	303
Anexo 4. Caracterização das Personagens/Figurinos em <i>O Polegarzinho</i>	313
Anexo 5. Transição de Personagem entre <i>Polegarzinho</i> e <i>Filhas do Gigante</i>	317
Anexo 6. Ilustrações <i>O Polegarzinho</i> para a exposição <i>Sete em Cena</i> (2014)	321
Anexo 7. Mapa Mental do Caso de Estudo <i>Cinderela</i>	325
Anexo 8. <i>Storyboard</i> do Caso de Estudo <i>Cinderela</i>	329
Anexo 9. <i>Script</i> do Caso de Estudo <i>Cinderela</i>	335
Anexo 10. Ilustrações dos Figurinos de <i>Cinderela</i>	343
Anexo 11. Desenhos Planos dos Figurinos de <i>Cinderela</i>	349

Anexo 12. Registo Fotográfico dos Figurinos de Cinderela	361
Anexo 13. Inquérito a Peritos (Demonstração Cinderela)	375
Anexo 14. Testemunho de Maria João Rocha (Demonstração Cinderela)	385
Anexo 15. Inquérito aos Actores (Demonstração Cinderela)	391
Anexo 16. Transcrição da Reunião de Peritos (Demonstração Cinderela)	397
Anexo 17. Registo em Vídeo da Demonstração Cinderela	CD

OUTROS ÍNDICES

Índice de Diagramas

	Pág.
Organograma 1: Desenho da Investigação.	xxii

Índice de Figuras

Fig.	Descrição	Pág.
1	Franz Erhard Walter , <i>Andar como Escultura: Antes de Escurecer nº1/32</i> (1967)	11
2	Leigh Bowery , <i>Future Juliet</i> (1989)	13
3	Fernando Brízio , <i>Renewable Dress</i> (2005-2008)	15
4	Comme des Garçons , <i>Body Meets Dress, Dress Meets Body</i> (1997)	17
5	Diana Silva , <i>Second Skin</i> (2007)	19
6	Aamu Song , <i>Reddress</i> (2004)	20
7	Oscar Wagenmans , <i>Wear to Move</i> (2014), Video de Nina Camplin	21
8	Sally E. Dean , <i>Somatic Movement and Costume Project</i> (2011)	24
9	Vahid Tehrani [Vahid 3D] , <i>Cloth Dance</i> (2012), vídeo.	25
10	Martha Graham , <i>Lamentation</i> (1930)	27
11	Tachi Laboratory , <i>The Invisibility Cloak</i> (2003).	28
12	Naomi Filmer , <i>Breathing Volume</i> (2009), obra e esboços da mesma	31
13	Giacomo Balla , <i>O Punho de Boccioni</i> (1915-17)	32
14	Raymond Duchamp-Villon , <i>Cavalo</i> (1914)	32
15	Dai Rees , <i>Carapace 2, 3 e 4</i> (2006)	32
16	Sophia Tauber , figurinos para poema de Hugo Ball (1916)	33
17	Man Ray , <i>Coat Stand</i> (1920)	33
18	Liisa Pesonen , <i>Grow</i> (2015)	33
19	Robert Rauschenberg , figurino para <i>Antic Meet</i> (1958)	34
20	Robert Rauschenberg , figurino para <i>Pelican</i> (1963)	34
21	Rebecca Horn , <i>Unicorn</i> (1970)	34
22	Comme des Garçons , figurinos para <i>Scenario</i> (1997)	35
23	Maria Blaisse , <i>Moving Back</i> (1996)	35
24	Nick Cave , <i>Sound Suits</i> (2015)	36
25	Cindy Sherman produção para <i>Comme des Garçons</i> (1994)	36
26	Yinka Shonibaye , <i>Leisure Lady (with ocelots)</i> (2001)	37
27	Benoit Maubrey , <i>Audio Peacock</i> (1996)	38
28	John Jesurun , <i>White Water</i> (1986)	38
29	Ying Gao , <i>(no)where, (now) here</i> , (2013)	39
30	Stelarc , <i>Third Hand</i> (1980)	40
31	Stelarc <i>Amplified Body e Laser Eyes</i> (1980)	40

32	Parceria Chalayan e Waldemeyer na colecção do primeiro, <i>Readings</i> (2007)	41
33	Smart Textiles Design Lab (Swedish School of Textiles) e Syntjuntan , <i>Textile Resistance</i> , 2011.	42
34	Creators Project , <i>Nama Project#2</i> (2013)	42
35	Stelarc , <i>Ear on Arm</i> (2006-)	44
36	Anna Nicole Ziesche , <i>States of Mind and Dress</i> (2002)	45
37	Roosegaard , <i>Intimacy 2.0</i> , (2011-2012)	69
38	Philips Design Probe , <i>Bubelle – Blush Dress</i> , (2006)	70
39	Hussein Chalayan , <i>One Hundred and Eleven</i> , P/V 2007.	71
40	Hussein Chalayan , <i>Ventriloqui</i> , P/V 2001, performance e vídeo projectado	71
41	Joanna Montgomery , <i>Pillow Talk - Networking Long Distance Lovers</i> (2010)	78
42	Giullia Pecorari , <i>Non-Existent Knight</i> (2012)	79
43	Di Mainstone, Joanna Berzowska e XS Labs , Projecto <i>Skorpions</i> , vestido <i>Enleon</i> (2007)	81
44	Nick Knight , vídeo para <i>Wonderland</i> (2008), projecto de Helen Storey e Tony Ryan	83
45	Helen Storey e Tony Ryan , <i>Wonderland, Mega Star Dress</i> (2008)	83
46	Bauhaus-Universität Weimar , figurinos, projecto académico “Vinte Mil Léguas Submarinas”	89
47	Bauhaus-Universität Weimar , <i>bodystorming</i> com protótipos	90
48	Bauhaus-Universität Weimar , colocação de LED no figurino de Panda	93
49	Bauhaus-Universität Weimar , colocação de sistema de fumo no figurino Rei Ubu	94
50	Santos et al. , sincronia entre movimento do corpo, luz detectada e som ambiente (2016)	96
51	Paiva et al. , alterações de estado no casaco Noise, consoante a poluição sonora	98
52	Iossifova & Kim , <i>HearWear</i> (2004)	101
53	Kim , Body Graffiti (2010), rastos de luz no escuro	102
54	Worbin, Bondesson e Persson , workshop com têxteis dinâmicos (2005)	106
55	Worbin, Bondesson e Persson , expressões têxteis alteradas com o movimento do corpo	107
56	Worbin, Bondesson e Persson , sensores na superfície têxtil	108
57	Judy arrastada, fotograma A; Judy na direcção de John, fotograma B. <i>Vertigo</i> (1958), Alfred Hitchcock.	117
58	Zampano na sua mota. <i>La Strada</i> (1954), Federico Feliini .	118
59	Mulheres vestidas à época. <i>The Philadelphia Story</i> (1940), George Cukor	119
60	Gelsomina ignorada. <i>La Strada</i> (1954), Federico Fellini	120
61	Judy subjugada. <i>Vertigo</i> (1958), Alfred Hitchcock	120
62	Gelsomina na sua pele. La Strada (1954) , Federico Fellini	121
63	Irmã de Tracy a representar. The Philadelphia Story (1940) , George Cukor	121
64	Tracy num beijo ao luar. The Philadelphia Story (1940) , George Cukor	123
65	Zampano em sofrimento. La Strada (1954) , Federico Fellini	123
66	Perfil de Madeleine, fotograma A; perfil de Judy, fotograma B. Vertigo (1958) , Alfred Hitchcock	124
67	Os Na’vi e os seus looks tribais. <i>Avatar</i> (2009), James Cameron	128
68	Jake na cadeira de rodas, junto ao seu interface cérebro-computador, fotograma A; Jake no seu avatar, fotograma B. <i>Avatar</i> (2009), James Cameron	128
69	Coronel Miles Quattritch a manipular o exosqueleto no campo de batalha. <i>Avatar</i> (2009), James Cameron	129
70	Neo conectado ao interface cérebro-computador, fotograma A; Trinity e Neo dentro da matriz, fotograma B; Morpheus diz a verdade a Neo, fotograma C. <i>The Matrix</i> (1999), Wachowski Brothers	130
71	Qui-Gon Jinn, Amidala, Jar Jar Binks e R2-D2. <i>Star Wars: Episode I</i> (1999), George Lucas	131

72	Looks medievais constantes de Obi-Wan Kenobi e Qui-Gon Jinn, fotograma A; criada e rainha Amidala em visuais inconfundíveis, fotograma B. <i>Star Wars: Episode I</i> (1999), George Lucas	132
73	Tropas robots num cenário a condizer. <i>Star Wars: Episode I</i> (1999), George Lucas	133
74	Agente Smith com os agentes Jones e Brown. <i>The Matrix</i> (fonte: The Matrix, 1999), Wachowski Brothers	133
75	Daria Kaufman performance ao vivo <i>Product</i> (2014), simpósio “Posthuman Corporealities”	143
76	Van de Velde, Conradie, De Ville e Saldien , <i>Drum Duino</i> (2014)	144
77	Rodrigo Carvalho, Yago de Quay and Shen Jun, The Interpreter (2014)	145
78	Francis Wang ao vivo, performance <i>Stream Dye</i> (2014)	146
79	Horácio Tomé-Marques ao vivo, performance <i>EshoFuni@TheAbyss</i> (2014)	146
80	Atau Tanaka ao vivo, <i>AA Soundsystem</i> (2014)	146
81	Giullia Pecorari, Ni Una Mas (2012)	148
82	Charlotte Østergaard e Jeppe Worning , <i>Mask 1</i> (2016)	149
83	Charlotte Østergaard e Jeppe Worning , <i>Mask 3</i> (2016)	150
84	Manipulação em palco: mutação de Polegarzinho em lenhador	154
85	Espaço cénico de <i>O Polegarzinho</i>	155
86	Croquis das transições de personagem nos figurinos de <i>O Polegarzinho</i>	156
87	Figurino Mulher do Gigante / portal da casa do Gigante	157
88	Cenoplastia: recurso a figurinos; recortes de luz baseados em acessórios	157
89	Acessórios enquanto adereços, em <i>O Polegarzinho</i>	157
90	Transformação de figurino, de Irmãos para Polegarzinho	160
91	Transformação de figurino, de Mulher do Lenhador para Polegarzinho	160
92	Transformação de figurino, de Lenhador para Polegarzinho	160
93	Design centrado no utilizador: figurino na construção das personagens, ensaio	162
94	O contributo do figurino no epílogo de <i>O Polegarzinho</i> , ensaio geral	162
95	Croquis do projecto de design de figurinos para a peça de teatro <i>Epidemia</i>	163
96	Figurinos para a peça de teatro <i>Epidemia</i>	163
97	Integração dos figurinos no desenho de luz de Paulo Santos, em <i>Epidemia</i>	164
98	Projecções em <i>Epidemia</i>	164
99	À esquerda: materiais pobres nos figurinos de <i>Epidemia</i>	165
100	Em cima: exibição de <i>Epidemia</i> no exterior, fachada da Igreja Matriz de Trigaches como cenário	165
101	Ante-projecto <i>Donas Frutas vão à Escola</i> desenvolvido para a para a Buzico! Produções Artísticas e Agenciamento Lda.	167
102	Protótipo de luva interactiva com LED, desenvolvido no workshop “E-Textiles Art”	170
103	Esquema do circuito eléctrico do protótipo e aplicação dos componentes	171
104	O sapatinho de cristal em <i>Cinderella</i> (1950), Disney	174
105	<i>Live-action</i> de <i>Cinderella</i> (1950), Disney	175
106	Animação <i>Cinderella</i> (1950), fotograma A – Cinderela e Príncipe no baile, fotograma B – Fada-Madrinha, fotograma C – irmãs de Cinderela e Madrasta. Disney	175
107	Baile Real em <i>Cinderella</i> (2015), Disney	176
108	Cartazes promocionais de <i>Cinderella</i> (2015): cartaz A, Fada-Madrinha; cartaz B, Madrasta e suas filhas. Disney	177
109	Fotografia promocional de <i>Cinderela</i> (2018), Lígia Soares	178
110	Representação em palco de <i>Cinderela</i> (2018), Lígia Soares	178
111	O amigo «pássaro» em <i>Cinderela XXI</i> (2011), Artur Guimarães	179
112	Encenação de <i>Cinderela XXI</i> (2011), Artur Guimarães	179
113	Caracterização dos actores, destaque para o figurino em <i>Cinderela</i> (2015), Fernando Gomes	180
114	Mistura de estilos no figurino de <i>Cinderela</i> (2015), Fernando Gomes	180

115	Figurinos em <i>A Cinderela no Gelo</i> (2017), João Guimarães e Joana Quelhas	180
116	Figurinos em <i>Cinderela</i> (2016), Ópera-Circo, Pauline Viardot	181
117	Figurinos em <i>Cinderela</i> (2009), João Cardoso	182
118	Adereços em <i>Cinderela</i> (2009), João Cardoso	182
119	O Príncipe em <i>Boa noite, Cinderela</i> (2014), Carlos Conceição	183
120	<i>Collants</i> e «sapato de cristal» em <i>Boa noite, Cinderela</i> (2014), Carlos Conceição	183
121	Maquete da encenação: Pássaro ajuda Cinderela; Cinderela enganada pela Madrasta/Irmãs; Cinderela veste o cortinado e o vestido altera-se na presença do Príncipe	186
122	Scrapbook: ambiente oriental	187
123	Maquete do cenário	188
124	Fotografia do cenário de <i>Cinderela</i> , estrutura e montagem por Hugo Queirós	189
125	Contraluz no Quadro 1 de <i>Cinderela</i>	189
126	Cinderela veste o «cortinado»	189
127	Pássaro no Jardim, em <i>Cinderela</i>	190
128	Madrasta/Irmãs na cidade, em <i>Cinderela</i>	190
129	Estudo para a «camisa de dormir» de Cinderela	193
130	Estudos de Pássaro e Cinderela, destaque para os retalhos do vestido	194
131	Estudo para o figurino de Madrasta/Irmãs	195
132	Estudo para cortinado transformável em figurino de baile de Cinderela	196
133	Estudo para o figurino de baile do Príncipe	197
134	Estudo para os figurinos finais do Príncipe e Cinderela	198
135	Verificação de contrastes de materiais, à luz UV	200
136	Vestido de Cinderela, com os retalhos trazidos pelo Pássaro	200
137	Dinamismo do padrão do vestido de baile de Cinderela, consoante a incidência de luz neutra/luz UV	201
138	<i>Blackout</i> : detalhe do avesso e direito, à luz negra, termocolado sobre <i>voile</i>	201
139	Dinamismo do padrão do fato de baile do Príncipe, consoante a incidência de luz neutra/luz UV	202
140	Detalhe das asas do Pássaro, sob incidência de luz UV	202
141	Detalhes do figurino da Madrasta/Irmãs, sob incidência de luz neutra/luz UV	202
142	Madrasta/Irmãs: figurino recortado a laser e efeito dinâmico	203
143	Testes cromáticos com diferentes corantes, à luz neutra, luz UV e ausência de luz	203
144	Testes de estampados sobre tecidos distintos, para o figurino do Pássaro	204
145	Figurino do Pássaro, efeito sob luz UV	204
146	Alternância de riscas, consoante o tipo de luz	205
147	Dinamismo nas riscas do padrão do figurino final do Príncipe	205
148	Estampagens por <i>stencil</i> , figurino final do Príncipe	207
149	Pespontos com fluorescência à luz UV	207
150	Padrão e pespontos no vestido final de Cinderela	208
151	Detalhes da fluorescência do figurino inicial de Cinderela	208
152	Fio electroluminescente no figurino Madrasta/Irmãs	209
153	Estudo da colocação das tiras de LEDs em redor dos sapatos de Cinderela	210
154	Simulação de activação do circuito na palmilha dos sapatos de Cinderela	210
155	Pássaro ajuda Cinderela. Vídeo da demonstração, fotogramas do Quadro 1	212
156	Madrasta/Irmãs contracenam com Cinderela. Vídeo da demonstração, fotogramas do Quadro 1.	213
157	Cinderela veste o cortinado. Vídeo da demonstração, fotogramas do Quadro 2	215
158	Cinderela vai ao baile. Vídeo da demonstração, fotogramas do Quadro 3	216
159	Dança da tristeza da Madrasta/Irmãs. Vídeo da demonstração, fotogramas do Quadro 3	217
160	Dança final, reencontro entre Cinderela e Príncipe. Vídeo da demonstração, fotogramas do Quadro 4	218

161	Transição de personagem entre Polegarzinho e Filhas do Gigante	319
162	Ilustrações <i>O Polegarzinho</i> , para a exposição Sete em Cena (2014)	323
163	Mapa mental do caso de estudo <i>Cinderela</i>	327
164 a)	<i>Storyboard</i> do caso de estudo <i>Cinderela</i> , prancha 1	331
164 b)	<i>Storyboard</i> do caso de estudo <i>Cinderela</i> , prancha 2	332
164 c)	<i>Storyboard</i> do caso de estudo <i>Cinderela</i> , prancha 3	333
165	Ilustração Quadro 1: Cinderela e Pássaro	345
166	Ilustração Quadro 1: Madrasta / Irmãs	346
167	Ilustração Quadro 3: Cinderela e Príncipe	347
168	Ilustração Quadro 4: Cinderela e Príncipe	348
169	Desenhos planos do figurino inicial de Cinderela, quadro 1	351
170	Desenhos planos do figurino do Pássaro de Cinderela, quadros 1 e 4	352
171	Desenhos planos do figurino da Madrasta/Irmãs, quadros 1 e 3	353
172	Desenhos planos dos acessórios da Madrasta/Irmãs, quadros 1 e 3	354
173 a)	Desenho plano do figurino/cortinado de Cinderela, versão cortinado, quadro 2	355
173 b)	Desenho plano do figurino/cortinado de Cinderela, versão vestido, quadro 2	356
174	Desenhos planos dos acessórios de Cinderela, quadro 2	357
175	Desenhos planos do figurino de baile do Príncipe, quadro 3	358
176	Desenhos planos do figurino final de Cinderela, quadro 4	359
177	Desenhos planos do figurino final do Príncipe, quadro 4	360
178	Figurinos do Pássaro e de Cinderela à luz neutra	363
179	Figurinos do Pássaro e de Cinderela à luz UV	364
180	Figurino de Madrasta/Irmãs à luz neutra	365
181	Figurino de Madrasta/Irmãs à luz UV, frente e lado	366
182	Figurino de Madrasta/Irmãs à luz UV, costas	367
183	Figurino de Madrasta/Irmãs no escuro	368
184	Figurino de Baile de Cinderela, à luz neutra e à luz UV	369
185	Figurino de Baile do Príncipe, à luz neutra e à luz UV	370
186	Figurinos da dança final, de Cinderela e do Príncipe, à luz neutra	371
187	Figurinos da dança final, de Cinderela e do Príncipe, à luz UV, frentes	372
188	Figurinos da dança final, de Cinderela e do Príncipe, à luz UV, laterais	373
189	Figurino da dança final, de Cinderela e do Príncipe, no escuro	374

Índice de Tabelas

	Pág.
Tabela 1. Caracterização das Personagens / Figurinos em <i>O Polegarzinho</i>	315

INTRODUÇÃO

O processo investigativo partiu da pesquisa e crítica literária, tendo tido repercussão na redacção de artigos para encontros científicos, cujo encadeamento nos foi dando pistas para uma visão mais ampla do estudo, tendo sido um meio para testarmos, teoricamente, os pressupostos subjacentes à criação de espectáculos, práticas experimentais de performers, leituras dos espectadores, materiais e práticas emergentes de design de moda e de figurinos. De um modo estrito, a redacção de artigos teve como objectivo principal encontrar pistas para os pressupostos de design de figurinos em ambiente de performance, tanto com ou sem a inclusão de tecnologias têxteis funcionais. Sendo que o objectivo último da presente investigação era apresentação pública de um ou mais figurinos e que um figurino não faz, por si só, a performance – é preciso que lhe seja dado uso num determinado enquadramento de comunicação –, tornou-se necessário perceber como projectar uma performance, como identificar e compreender de que modo se coordenam os seus mais variados intervenientes, entre eles, o figurino.

Desse modo, a produção teórica no âmbito desta tese foi sendo disseminada ao longo do tempo e, simultaneamente sistematizada, revista, de modo a conjugar os resultados que se complementavam, não obrigatoriamente por uma ordem sequencial da sua produção. Os capítulos reflectem assim aspectos pesquisados em mais do que um contexto, embora tenhamos conseguido identificar o fio-condutor comum que tentámos nunca abandonar, permitindo-nos estabelecer uma relação de nexos entre os assuntos. É pertinente então mencionar que foram feitas pesquisas adicionais e estudo de casos para complementar as anteriores e dar maior coesão à tese, para além de entrevistas e realização de casos de estudo, em parte disseminados no âmbito académico. A maioria dos casos práticos foi alvo da apresentação pública em espectáculos, tendo havido inclusivamente a produção de um vídeo profissional acerca de uma das peças de teatro envolvidas e uma exposição de ilustrações inerente a ela, como descreveremos adiante.

A nossa investigação partiu da identificação de questões emergentes relacionadas com a interacção de material orgânico e inorgânico, nomeadamente a extensão do vestuário em relação ao corpo e com particular enfoque no uso de tecnologias associadas aos têxteis e enquadradas em molduras conceptuais e artísticas que evidenciam a sua relação com a cognição humana. A matéria têxtil ganha assim

significações de carácter humano, evidenciando um potencial latente de integrar uma inteligência semelhante à nossa.

Se a roupa é pensamento, as características técnicas do vestuário são meio e suporte de experimentação artística, abrindo o leque de possibilidades para a moda enquanto forma de arte. A co-experiência revela-se em circunstâncias tecnológicas, individuais e cognitivas de carácter sociológico e que colocam o espectador no lugar do performer. Novos paradigmas projectuais são então colocados ao serviço do design, indissociáveis dos conceitos de interacção e transmutação, associados à condição estímulo-resposta dos materiais. Estas premissas foram evidenciadas em casos estudados que indiciavam a vontade de levar a matéria inorgânica a agir segundo processos cognitivos.

A investigação apontou direcções possíveis na óptica da ergonomia relativamente ao design de figurinos, tais como a utilização do figurino para a construção das personagens através da sua utilização somática ou a importância da sua leitura na inter-relação com o espaço envolvente, sendo que um figurino não se limita ao objecto físico que cobre o corpo, transpõe os seus limites ao se correlacionar com a arquitectura e com os cenários. Analisam-se as ligações entre o corpo e o objecto estético (figurino) nos meandros da cognição, focando a percepção do figurino relativamente ao utilizador: como extensor do corpo, como equivalente ao próprio corpo, como demarcador do espaço que ocupa – e, conseqüentemente, a forma como, no conjunto, é percebido no meandro da narrativa ficcional.

São incontáveis os significados criados entre corpo e figurino, sendo a relação entre o vestuário e a expressão artística uma discussão inesgotável. Analisámos em particular o desconforto da utilização de figurinos constritivos enquanto intensificadores das interpretações, transmitindo eficazmente emoções e sentimentos simbólicos íntimos, por correspondem a uma série de sensações tácteis e cinestésicas lidas com clareza pelo público.

Em paralelo, as entrevistas dadas por especialistas das artes performativas trouxeram acréscimos ao conhecimento teórico-prático, entre confirmações de factos e novas pistas. São estes os assuntos aprofundados no capítulo 1:

1. O CORPO EM PERFORMANCE: FIGURINO E ESPAÇO CÉNICO

1.1 Leituras Conceptuais do Figurino

1.2 Linguagens Plásticas do Corpo Performativo

1.3 Na Primeira Pessoa: a Experiência dos Performers/Encenadores

As formas significantes conseguidas com a integração das novas tecnologias têxteis são esteticamente inovadoras e tentam dar conotações metafísicas ao vestuário para melhor se aproximar das intenções de um performer, mas os casos estudados focavam demasiado as tecnologias e avanços da engenharia têxtil e descuravam os contextos. Identificámos pouca preocupação na integração dos mesmos em ambientes performativos que lhe dariam significado e, portanto, a falta de uma intenção particular de comunicar efectivamente emoções específicas.

Pareceu-nos apropriado focar a dimensão simbólica criada no momento da performance devido ao recurso a tecnologias têxteis na criação de signos novos, através dos figurinos, de tal forma inovadores que nunca foram vistos pelo espectador. O design de tais figurinos revelaria então uma preocupação acrescida com o modo como estes comunicariam, por dependerem particularmente da significação dada pelo contexto de uso. Colocando o designer no lugar do observador e das suas leituras do objecto estético e discursos simbólicos que seria capaz de construir, concluímos que a análise de elementos novos necessita da criação em tempo real de um código dentro do novo código, conjugando referências anteriores, tanto pessoais como sociais – como se veio a verificar com a análise de em casos de que tivemos conhecimento em conferências ou dos figurinos no contexto do cinema, no capítulo 3.

O estudo de casos permitiu-nos afunilar o nosso foco investigativo para as situações exclusivas de aplicabilidade de têxteis funcionais ao campo da performance artística, relativamente ao teor dos contextos de aplicação e validade das soluções no aspecto da comunicação com o espectador. Foram analisadas as práticas de design colaborativo e interdisciplinaridade com as áreas técnicas adjacentes afecta ao mesmo, integração dos contributos dos performers nesses contextos e formas de apresentação no âmbito comunicativo das narrativas ficcionais em que se inseriam. Desenvolvemos estes temas no seguinte capítulo:

2. FIGURINOS DINÂMICOS E INTERACTIVOS: PARADIGMAS PROJECTUAIS

2.1 Design de Figurinos dinâmicos e Interactivos

2.2 Práticas Contemporâneas no Design de Figurinos: Estudo de Casos

No cinema, nenhuma escolha é feita ao acaso e por isso, a metodologia utilizada por esta arte pareceu-nos extensível ao nosso caso de estudo, que não deixa de ser também uma narrativa visual. Os filmes que analisámos revelaram como se constrói uma trama que tem o figurino como elemento narrativo, detendo este um papel preponderante na construção das personagens, desvendando ligações entre elas

e a trama, o *décor* e a diacronia nos argumentos, aos olhos do espectador. Nos casos fantasiosos ou pós-humanos, com combinações de ambientes distintos e entrecruzados, os espaços individuais de cada personagem eram a soma dos espaços pessoais, sociais e culturais de todas as outras personagens do filme, numa ilusão criada pelo cinema, ao integrar figurinos e adereços. Memórias do espectador são aludidas e sonhos de um futuro longínquo são concretizados. Tal acontece porque o contexto ficcional dos dramas respeita a moldura temporal e sócio-cultural do espectador, reflectindo o modo como se define enquanto ser humano, ao recorrer a interfaces tecnológicas que o transformam em algo mais. O figurino guia o espectador em situações improváveis, despoleta o seu desejo de desmaterialização, pois é portal para novas realidades imaginárias.

Através da nossa pesquisa, compreendemos então as articulações entre conceitos e enredos de performances, bem como os contextos sociais de significação dos figurinos nesses enredos, sendo eles cinematográficos, teatrais, a dança ou até o design de performances em plataformas virtuais (como o *Second Life*), incluindo casos que dão especial enfoque e coadjuvam no carácter imersivo do espectador e sua vivência do argumento como se fosse real – devido à conjugação entre elementos que espelham a sua realidade quotidiana e outros que são totalmente virtuais e imaginários. A utilização do corpo como meio de expressão (em que este se revê), aliada a aspectos ergonómicos e de relação do figurino com os espaços de acção, contribuem para que o espectador consiga vivê-los de forma verdadeira, sem distinção de intensidade e emoção. Nos encontros científicos em que participámos, tanto como autores quer como espectadores, foi possível estabelecermos contactos profissionais e, principalmente, obtermos informações sobre casos práticos, ouvindo testemunhos na primeira pessoa acerca dos procedimentos levados a cabo para o seu design, embora nem todos fossem específicos da área da moda/figurinos, mas a evidenciar o elemento corpo como mediador do discurso performativo. Este conjunto de dados, associado aos anteriores, contribuiu para obtermos uma visão o mais integrada possível do processo de design no âmbito do que viria a ser o nosso caso de estudo principal, *Cinderela*, exposto no capítulo 4. Estes conteúdos serão aprofundados no capítulo 3:

3. CRIAÇÃO E SIGNIFICAÇÃO EM NARRATIVAS FICCIONAIS

3.1 Moda e Figurino em Contextos Ficcionalis Cinemáticos

3.2 O Figurino em Realidades Fantasiosas ou Pós-Humanas

3.3 Imersão em Performance: Contextos de Interação e Exploração Sensorial

A prática exploratória inerente aos casos de estudo, particularmente em *O Polegarzinho e Epidemia*, colocou-nos em contacto com a realidade profissional, mais especificamente no que concerne ao design de figurinos com o contributo dos performers e encenador e sua repercussão na definição de narrativas ficcionais, fazendo-nos rever e adaptar os pressupostos de design inerentes a esses contextos de aplicação. Neste processo, a componente ergonómica e comunicativa teve particular destaque, tendo sido explorada também no desenvolvimento do ante-projecto *Donas Frutas Vão à Escola* e no protótipo funcional de luva produzido no workshop E-textiles Art (Contextile 2014).

A demonstração *Cinderela*, decorrida no seguimento do desenvolvimento do nosso argumento, vinha pôr em confrontação os pressupostos de design a si subjacentes e a opinião acerca deles, dada por especialistas presentes no público. Tais directrizes para o processo de design advinham de uma adaptação da narrativa, de modo a ir ao encontro da comunicação dos seus momentos-chave com o contributo do figurino, sem esquecer as correlações com os outros elementos cénicos e atentando aos condicionalismos do espaço de apresentação. O capítulo 4 expõe então os casos de estudo e os resultados de inquéritos aos intervenientes e discussão de peritos:

4. A PRÁTICA DO DESIGN: CASOS DE ESTUDO

4.1 Design Exploratório, em Contexto Profissional e de Workshop

4.2 O Caso de Estudo *Cinderela*

4.2.1 Enquadramento do Caso de Estudo

4.2.2 Adaptação do Conto ao Argumento

4.2.3 Tecnologias Associadas aos Têxteis nos Figurinos

4.2.4 Influência dos Aspectos Funcionais dos Figurinos na Encenação

4.2.5 Resultados da Demonstração

Avaliado o nosso argumento e tendo em conta as pesquisas teóricas e resultados advindos da prática em design ao longo do estudo, avaliámos o contributo da nossa investigação para o conhecimento e procedemos à redacção das conclusões e de propostas de trabalho futuro, no capítulo 5. No mesmo, expusemos ainda os benefícios da investigação e o modo como levámos a cabo a sua disseminação.

5. CAPÍTULO CONCLUSIVO

5.1 Considerações Finais

5.2 Conclusões

5.3 Propostas de Trabalho Futuro

5.4 Benefícios da Investigação

5.5 Disseminação

O CORPO EM PERFORMANCE: FIGURINO E ESPAÇO CÊNICO

1.1 Leituras Conceptuais do Figurino

1.2 Linguagens Plásticas do Corpo Performativo

1.3 Na Primeira Pessoa: a Experiência dos Performers/Encenadores

A moda e corpo: bidireccionalidade na performance

O carácter transitório entre corpo e meio é expresso pela segunda-pele que o reveste. Nela se espelham indivíduo e sociedade, dada a função significativa que o material têxtil comporta. A moda, como emblema de um discurso que se entrelaça, pode, “tal como a arte, ser uma linguagem, um sistema de comunicação capaz de reflectir sonhos, desejos, realidades, fantasias, memórias, valores, mudanças e até consciência crítica” (Celant & Guggenheim Museum Soho, 1997:31). Pela proximidade com o corpo, é ela própria o elemento mais imediato de comunicação com o próximo. Franz Erhard Walther, em 1967, no seu vídeo *Andar como Escultura* (fig. 1), utiliza então uma singela faixa de tecido a ligar nove pessoas a caminharem juntas, para mostrar que “o tecido, como as roupas e a pele, é frágil e expressa a qualidade única do transitório.” (Fricke, Honnef & Shneckenburger, 2005:550).



Fig. 1. Franz Erhard Walther
Andar como Escultura: Antes de Escurecer nº1/32 (1967)
Fonte: *Arte do Séc. XX*, vol. II, p.604

A moda, tendo o corpo como suporte na performance, contempla nessa conexão, uma relação bidireccional que conjuga a percepção de duas unidades de contemplação: a que reveste e a que se encobre/revela. Ambas alimentam a criação de linguagens expressivas que inferem fenómenos colectivos, traduzindo-se em formulações de juízos estéticos e emotivos, preferencialmente desprovido de considerações morais, porque assim pressupõe a autonomia ética da arte (Santos, 2008:67). No entanto, a moda vive na dependência das conotações culturais dadas à roupa nos meios sociais em que se insere, onde corpo e objecto estético tanto se complementam como se separam no acto de se revelarem: uma peça de vestuário que se mostra desprovida do suporte, continua a contê-lo; a importância do corpo despido exprime a sua equivalência à roupa daquele circuito social que a criou. E a moda “assim se converte no corpo, numa passagem de igual para igual” (Celant & Guggenheim Museum Soho, 1997:29).

No momento hipermoderno em que nos encontramos, da singularidade, competitividade, auto-superação, de um mundo rendido à fugacidade das coisas

(Lipovetsky & Charles, 2004:6), as práticas artísticas que enquadram a moda dentro do contexto performativo não têm limitações. As suas regras e procedimentos não encontram lugar numa corrente de pensamento, são antes intuitivos e em sintonia com o âmago da vida. Se Duchamp demonstra que a arte pode definir-se como «anti-arte», o vestuário, como «anti-moda», pode exprimir “o pensamento do indivíduo, neste universo artístico constituído por uma vaga de experimentações.” (Cabral, 2010:44). Estas tendências conceptuais da actualidade são o reflexo de uma indústria cultural aberta à diversidade de indústrias criativas, nas quais a moda se insere.

Hoje, “moda e arte vivem em paralelo, caminhos traçados com a passerelle de um lado e o museu do outro, e que por vezes, se entrelaçam e até se permutam” (Cabral, 2010:47), mas se analisarmos o que fica entre eles, encontramos uma outra conjugação de tempo, espectador e performer. Essa é a do contexto da performance artística, o da demora em torno de uma acção e de um gesto, essa demora que permite um “metamorfoseamento [que] é o mote para a renovação vivencial de cada humano” (Vasco, 2009:258), distante das apresentações das colecções de moda, mas que por vezes as intersecta. Nessa experiência, o figurino tem um papel essencial, é ele próprio parte do processo criativo que é revelado, e com ele é levado aos limites da imprevisibilidade envolvida na própria acção. Assim, moda e corpo unem-se como objecto estético, porque como menciona Santos (2008:43), o performer usa o corpo para “transformá-lo em puro material para significar, colocando o homem no mesmo plano dos signos”.

Corpo e figurino num só

De facto, o uso do corpo na performance artística, enquanto um conceito herdado da década de 1970, está focado na consciência das suas próprias potencialidades na comunicação. Desde então, os contributos conceptuais em torno de alterar o modo como o corpo se move, centram-se em noções de movimento ou quietude do corpo, na sua linguagem e poesia, de modo a transmitir um certo ponto de vista, sendo assim a performance considerada um estado de espírito, de acordo com Emmett Williams (como citado em Ruhrberg et.al, 2005:588). A prática da performance também tem vindo a questionar o uso e a leitura do corpo e focamo-nos assim na ideia do corpo imaginado como o ponto de partida da actuação de um performer. Tal advém do modo como o corpo foi colocado como um objecto do lado

da cultura e não apenas do lado da biologia (Ingold, 2000:170), sendo então usado e modelado a nosso bel-prazer, em tantos modos quanto os válidos meios de expressão em que se tornou, tal como acontece em qualquer outro no campo da arte.

Leigh Bowery é exemplo de uma dimensão de contemplação que coloca o espectador a reflectir sobre o corpo como meio de expressão, sem que seja possível evitar o questionamento entre o que distancia o corpo observado no palco e o seu próprio corpo, por si sentido. Modificado através da roupa, o corpo do performer surge deformado (fig.2), levando a que, como espectadores, “a nossa percepção (...) [seja um] jogo feito na dimensão do abstracto e do psicológico, onde interrogamos as fronteiras entre corpo e roupa, entre sujeito e objecto” (Cabral, 2010:55). Essa manipulação do corpo afecta a nossa percepção da sua forma original e corrobora a busca incessante que o homem parece ter em pensar nos limites da sua própria condição física e psicológica: “O que é o ser humano? O que nos permite os ensaios às sensações? Quais são os limites do eu?” (Guedes & D’Almeida, 2012:2). Na condição em que corpo e objecto estético se fundem, pensamos em moda e em arte e citamos Santos (2008:11): “Marina Abramovic, Orlan e Stelarc (...) demonstram interesse em redesenhar o corpo, a arte e a identidade do sujeito.”

Sendo a performance um artifício camaleônico, “uma forma altamente reflexiva e volátil - que os artistas usam para se articular com e responder à mudança”¹ (Goldberg, 2011:249), consideramos, ao analisar as conquistas recentes em tecnologia, que o mundo virtual e as ferramentas de design auxiliadas por computador influenciaram os artistas com uma nova sensação de liberdade em relação à transformação e reinterpretação do corpo. Além da tecnologia digital, os desejos da mente na projecção do corpo mental são agora mais fáceis de alcançar, quando eles também podem (efectivamente) ser colocados em prática com a cirurgia plástica, como aconteceu nas nove performances cirúrgicas realizadas entre 1990 e 1993 por Orlan, nas quais a artista alterou o seu corpo. Vemos que, nelas, “o corpo é reparado depois de modificado ou pode ser moldado para novas experiências. (...) É sobre a dimensão

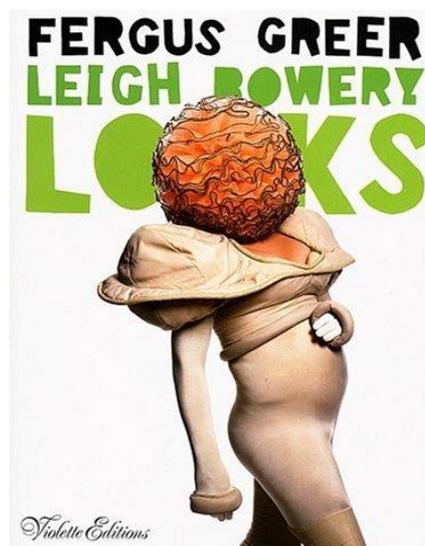


Fig. 2: Leigh Bowery
Future Juliet (1989)

Fonte: Leigh Bowery Looks by Fergus Greer, capa

¹ T.I. de: “a highly reflexive, volatile form – one that artists use to articulate and respond to change”

corporal da plasticidade e sobre a plasticidade da experiência corporal”, como De Preester (2007:359) sublinha.

Mudanças no corpo podem ser feitas também através da moda, sendo a moda também profundamente relacionada à noção do «self», de alguma forma ligada a “uma consistência assertiva entre aparência e atitude” (Goffman, 1990:29), que aqui é exposta pela performance artística. De repente, confundimos a transformação do corpo com a customização feita dele através dos têxteis, quando a moda se cruza com a arte e os limites conceptuais se tornam difíceis de delimitar. Vejamos os sapatos masculinos de Pierre Cardin (1986), por exemplo, um par de sapatos que se assemelham a um par de pés, uma vez inspirados em *The Red Model* (1935) de René Magritte, e certamente perguntaremos se “é o objeto que reflete a mente, ou a mente que reflecte o objeto?” (Cabral, 2010:60). O que expressaríamos usando esses sapatos? Ou seriam os sapatos antes a representar aquilo que somos?

Sally E. Dean explica como ela percebeu uma mudança na sua forma de ver os figurinos e a percepção do corpo como uma ferramenta, quando viveu em Java em 2007-08 e viu os seus movimentos constrangidos pelo figurino de dança javanês. Ela diz-nos que “o figurino em si criou uma experiência cinestésica de 'contenção' do meio para a parte inferior do corpo”² e que a experiência inspirou novas reflexões sobre o papel do figurino – nomeadamente enquanto “permitia a cada um encontrar gestos e qualidades de movimento que pudessem, de outra forma, estar em falta no seu repertório”³ (Dean, 2011: 169). Ela acrescenta que “em diferentes culturas, do ballet à dança balinesa, o treino da dança é tipicamente feito em indumentária semelhante à usada em performance, e influencia o tipo de movimento possível”⁴ (Dean, 2011:168). Isso leva-nos ao cerne da nossa pesquisa, que é centrada no utilizador, embora de enfoque teórico, em conceitos que implicam abordagens experimentais da performance artística que exploram a percepção do corpo através das potencialidades plásticas dos figurinos e até mesmo das suas restrições. Reconhecemos, portanto, a definição de ergonomia da International Ergonomics Association, como uma disciplina

² T. I. de: “the costume itself created a kinaesthetic experience of 'containment' in the mid to lower body”

³ T. I. de: “supporting people to find gestures and movement qualities that might otherwise be missing from their repertoire.”

⁴ T. I. de: “from ballet to Balinese dance, dance training is typically done in attire similar to that used in performance, and influences what kind of movement is possible”

“preocupada com a compreensão das interações entre seres humanos e outros elementos de um sistema”⁵ (Falzon, 2005:2), quando se refere à funcionalidade do vestuário e particularidades cognitivas do performer, que ligamos à auto-expressão e auto-imagem durante uma performance. Essa auto-imagem e auto-expressão tendem a ser lidas pelos espectadores não apenas como uma exibição exterior, mas também como uma identidade e emoção interiores, uma vez que se misturam com as acções do performer, relacionando a expressão artística com a noção clara do «eu» deste enquanto personagem. Nesse processo, a comunicação com o espectador está obviamente envolvida.

Comparamos então o contributo do espectador de uma performance com o do fruidor de uma obra de arte numa exposição, pois essa, segundo Eco (1972), completa-se no momento da confrontação, a sua compreensão advém do diálogo indispensável com ele. Relativamente ao aspecto formal do figurino, cabe então ao designer compreender o seu contexto de uso para poder contribuir simultaneamente para a comunicação do performer e proporcionar o entendimento do



Fig. 3: Fernando Brizio
Renewable Dress (2005-2008)
Fonte: Fernando Brizio

público, pois o figurino “é responsável por delinear a futura forma na qual o usuário encontra informações, realiza leitura, estabelece relação entre elementos, interage com a interface e compreende a comunicação” (Formiga & Waechter, 2012:2). Ainda que esta presunção seja, segundo Eco, relativa, porque a obra de arte é aberta, estabelecendo uma “dialética de «definitude» e «abertura» (...) como facto comunicativo” (Eco, 1989:154). No caso particular de Brizio, em *Renewable Dress* (2005-2008), o vestido não está completo sem a acção do espectador, que acontece ser, simultaneamente, fruidor e utilizador (fig.3). Gerar sentimentos no espectador pressupõe então a criação de um pensamento afectivo (Santos, 2008:143) e compreender a audiência significa adequar o desempenho performativo à mesma. Em situações de aparente inadequação, é suposto que a audiência se aperceba da

⁵ T. I. de: “discipline concerned with the understanding of the interactions among humans and other elements of a system”

provocação, tal como na composição musical de John Cage intitulada 4'33" (1962), onde este não tocou piano, levando a audiência a tomar "consciência de que (...) ia surgindo um ruído cada vez mais intenso e que era ela própria que o estava a produzir" (Fricke, Honnef & Schneckenburger, 2005:582). Se assim for, Santos (2008:69) considera que o espectador observou atentamente a produção e se deixou absorver, portanto, conseguindo frui-la.

A moda, que é em si compreendida como uma forma de arte contemporânea (Cabral, 2010), está, no design de figurinos, ao serviço de outras. Se o vestuário usado pelo performer é a ampliação da superfície do seu corpo, correspondendo ao desafio dos seus limites físicos, o papel do designer de moda na sua conceptualização é também de interpretação do que tal instigou – porque "as relações entre organismo e objecto são os conteúdos do conhecimento que denominamos consciência" (Damásio, 2000:47), aquela implícita na personagem interpretada pelo performer. Por outro lado, se na moda "a performance é o designer."⁶ (English, 2007:146), podemos acrescentar que, nesta posição em que colocamos o design de moda, a performance é também o espectador. O papel do designer está em compreender tanto o performer e a obra artística que este interpreta, como o campo em que a performance tem lugar; porque se o espectador se revê no performer, entrando na dimensão conceptual do espectáculo que assiste, ele «veste» também o figurino: "o espectador entra na peça por ter entrado na sala em si."⁷ (Pachicara, 1995:33). Esta conjugação de elementos que se posicionam entre si numa unidade de espaço e tempo que lhes dá significado é já de si referida por Marcolli em Teoria del Campo (1981).

Vestir e habitar o espaço

O encenador e figurinista António Lagarto considera a beleza um valor altamente subversivo, sendo que alterar a forma e a proporção do corpo é algo que ele explora na sua actuação (Santa Clara, 2009:148). Rey Kawakubo, pela Comme des Garçons, com *Body Meets Dress, Dress Meets Body* (1997) (fig. 4), sugere-o com a deformação do corpo, cristalizando a moda como o espelho da alma, já que reforça aspectos de imaterialidade implícitos nessa acção poética de combinar dada sugestão de corpo com certas valências têxteis. Sugere também que qualquer alteração do corpo implica uma intromissão no espaço. Assim, ao nos referirmos ao vestuário sobre o

⁶ T. I. de: "the performance is the designer"

⁷ T. I. de: "the viewer enters the piece because the viewer has entered the room itself"

corpo em performance artística, necessitamos de discutir o corpo no espaço, pois para além das roupas, o espaço pode ser um prolongador simbólico do corpo, por se contextualizarem mutuamente – sendo o corpo envolvido numa relação ergonómica com ele. Vemos que o que mais tem unificado as tentativas conceptuais de transformar a moda numa forma de arte é do uso do corpo como meio de expressão, abordagem compartilhada com outras artes contemporâneas, na exploração de novos limites. Aparentemente, “uma das experiências mais fundamentais foi a descoberta do corpo como um meio, (...) a interacção entre as percepções físicas e espaciais” (Ruhrberg et al., 2005:548).



Fig. 4: **Comme des Garçons**
Body Meets Dress, Dress Meets Body (1997)
Fonte: *Visionaires Fashion 2000*, p.73

Stephens (2011:165) descreve os projetos de Baskt de 1915 por permitirem interacções entre a figura humana e os figurinos, no sentido em que vários apêndices, como penas ou jóias, prolongavam e enfatizavam os gestos e movimentos de uma bailarina. Além disso, também Rebecca Horn explora o corpo no espaço, no modo como o corpo pode ocupá-lo, de modo a compreendê-lo, e usa isso como uma ferramenta para também se descobrir e se exprimir. As *Finger Gloves* (1972), luvas que mais parecem próteses feitas de longos dedos em forma de tubo, expunham uma suposição artística ao proporcionarem uma sensação táctil cativante, permitindo que ela alcançasse tudo, sentindo o espaço vazio envolvente como completamente acessível e fisicamente preenchido por ela.

Na década de 1920, há também exemplos de experiências sobre o espaço de acção relativamente ao corpo que o ocupa e vice-versa. Goldberg descreve uma palestra de Schlemmer em que este explora a dimensão cúbica do espaço em diferentes estágios, através da movimentação do corpo dentro de uma sala dividida por uma teia de fios, e refere-nos o uso de figurinos nesse cenário: “A fase dois acrescentou figurinos, enfatizando várias partes do corpo, levando a gestos, caracterização e harmonias abstractas de cores fornecidas pela indumentária colorida”⁸

⁸ T. I. de: “Phase two added costumes emphasizing various parts of the body, leading to gestures, characterization, and abstract color harmonies provided by the coloured attire”

(Goldberg, 2011:104). Isso significa que, para além de compreenderem o espaço, os gestos e espírito humanos foram confrontados com formas, texturas e cores designadas a lhe definirem uma dada personalidade – ou seja, personagem. Schlemmer também explorou a ideia de unidade entre corpo e espaço na sua dança Slat (1927). Envolveu tábuas nos membros, tronco e cabeça, de modo a restringir o corpo e delinear uma relação entre ele e o espaço circundante. À sua semelhança, também Speed usou figurinos híbridos e escultóricos, cuja relação com o espaço Warr (2013) esclarece: “O trabalho de Speed retrata o corpo movimentando-se pelo meio do espaço, definindo-o e definindo-se”⁹.

A ideia de nos transferirmos fisicamente para os objectos acaba por ser plausível, já que aparentemente somos “capazes de mudar o nosso mapeamento de um senso de pertença e actividade para corpos alterados”¹⁰ (De Preester, 2007:363). As experiências de Schlemmer assemelham-se às de Rebecca Horn em *Finger Gloves* (1972), que De Preester (2007:359) descreve da seguinte forma: “As luvas tanto a capacitam como a desabilitam, e é como se ela procurasse as possibilidades e impossibilidades da extensão de seu esquema corporal e do seu corpo sensível e sensorial”¹¹. Isso nos leva-nos a Grotowski quando professa o conceito de “teatro pobre”, defendendo que “no actor, no seu corpo, reside o teatro todo (...) ou seja, o teatro todo através do actor no seu todo”¹² (Grotowski, 1969). Não consentindo o uso de figurinos elaborados ou adereços, defendia que um actor tinha de usar o espaço para envolver o público na peça de teatro, mas também devia usar figurinos específicos para esse efeito, apesar de minimalistas – deveria ser um actor capaz de transmitir todo o teatro através da sua habilidade.

Tanto o espaço como o figurino tornam-se projecções fictícias dos limites do corpo, pois são intervenções conceptuais e extensões físicas de um performer. Corpo e mente, roupas e espaço formam uma unidade de acção juntamente com a audiência, sob a contextualização particular da performance artística. Portanto, a interacção social, tal como já aflorado, é chamada à discussão, no sentido em que os códigos da

⁹ T. I. de: *“Speed’s work depicts the body moving about in the midst of space, defining, and being defined”*

¹⁰ T. I. de: *“able to change our mapping of a sense of ownership and agency onto altered bodies”*

¹¹ T. I. de: *“The gloves both enable and disable her, and it seems as if she is looking for the possibilities and impossibilities of the extension of her body schema and of her sensitive, sensory body.”*

¹² T. I. de: *“In the actor, in his body, there is the entire theatre (...) that is, the total theatre through the total actor”*

moda são interpretados simultaneamente com os gestos do artista, durante a sua actuação. O corpo no espaço e o vestuário sobre o corpo tornam-se, simultaneamente, noções pessoais e sociais, e isso significa que para procedermos a uma leitura acerca de habitar o espaço através do uso do figurino, temos de considerar o ato de vestir no seu impacto sobre o outro, como uma linguagem codificada. Assim, um performer (bem como um figurinista), ao escolher de forma deliberada um objecto significativo para a sua performance, está a aludir a uma determinada dimensão interpretativa de carácter social.

Isso está presente em *Segunda Pele* (2007), de Diana Silva (fig.5), uma peça feita de látex cor-de-rosa. A sua textura e escala representam a pele de uma cobra e é como se ela deixasse o passado para trás ao vesti-la: “A ideia principal

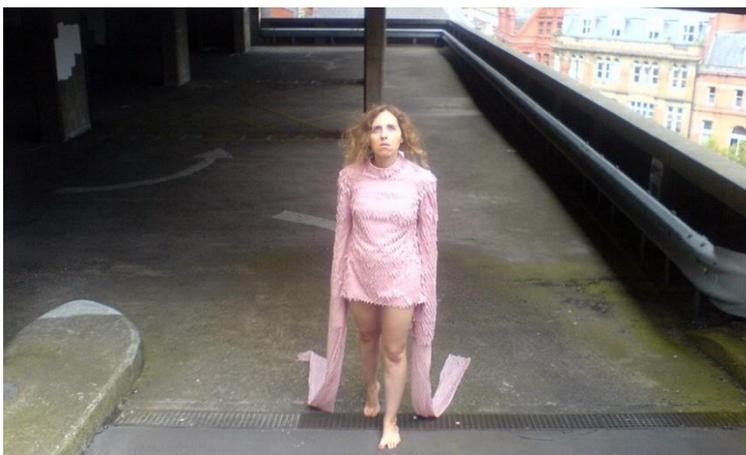


Fig. 5. Diana Silva
Second Skin (2007)

Fonte: <http://dianasilvajewellery.blogspot.pt/> [consult. 1/02/2014]

era proteger-me do mundo exterior. A camisa (...) parece uma armadura (...). Mas como o material é semelhante à pele humana, é como a minha metamorfose em serpente. As mangas compridas (...) simbolizam as memórias de que não me consigo desprender” (Cabral, 2010:253). Vemos que o ato de usar essa roupa está intimamente ligado ao simbolismo socialmente construído sobre suas características, ou seja, a conotação da mudança de pele de uma cobra. Mas com esta obra podemos criar significação na relação que a artista estabelece com o espaço envolvente, ao vesti-la numa performance por si criada. Diana Silva decide ser filmada enquanto caminha num espaço vazio, como se interpretasse uma catarse introspectiva, longe da presença dos outros. Tal escolha de cenário não invalida que ela não tenha criado uma relação com o espaço, caso contrário não poderíamos fazer estas leituras específicas da sua actuação; ou que ela não estabeleceu uma relação com os outros, já que queria ser observada através do vídeo que ela própria gravou. Com este exemplo, podemos resumir duas qualidades simultâneas nos figurinos, que são vestir e habitar e poderíamos também dizer, seguindo a opinião de Merleau-Ponti (como

citado em Battcock & Nikas, 2010:5), que: “O nosso corpo não está no espaço como as coisas; ele habita ou assombra o espaço. Aplica-se ao espaço como uma mão a um instrumento; e quando queremos mover-nos, não movemos o corpo do mesmo modo que movemos um objecto. Nós transportamo-lo sem instrumentos, como que por magia, já que é nosso e porque através dele temos um acesso directo ao espaço”¹³.

Em *Reddress* (2004) (fig. 6), Aamu Song coloca 238 pessoas sob as camadas de uma saia de um vestido-instalação com 20 metros de diâmetro e ela descreve o vestido não como uma peça de roupa, mas como “espaço ou mobília, onde as pessoas podem ficar e partilhar o tempo”¹⁴ (Crane.tv, 2011). O público está deitado coberto pelo pano vermelho enquanto assiste a um concerto: há uma cantora sob o corpete e saia superior desse vestido vermelho. Consequentemente, é criada uma ligação emocional, bem como uma relação física, entre performer e público, através do tecido que os conecta. O espectador sente praticamente a mesma sensação física que ela, proporcionada pelo peso, textura e calor do tecido – uma sensação tátil que também se harmoniza com a carga emocional da peça musical. O tecido é vermelho e Aamu Song explica a escolha: “Eu queria simbolizar uma mulher forte mas calorosa, como minha avó que é muito bonita e forte, como o vestido”¹⁵ (ibidem).



Fig. 6. **Aamu Song**
Reddress (2004), vídeo da Crane.tv em colaboração com o London Design Festival 2011.
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=YrApHtZda7Q> [consult. 27/02/2014]

Apercebemo-nos então que o contacto físico com a instalação interactiva se torna o simulacro de vestir e sentir como a pessoa que ostenta vestido; permite, além disso, que um espectador «se torne» o cantor. Para além do mais, o vestido passa a ser o cenário, pois altera a percepção da escala da sala do teatro, delineando o campo

¹³ T. I. de: “Our body is not in space like things; it inhabits or haunts space. It applies itself to space like a hand to an instrument; and when we wish to move about, we do not move the body as we move an object. We transport it without instruments as if by magic, since it is ours and because through it we have direct access to space.”

¹⁴ T. I. de: “space or furniture, where people can stay and share time”

¹⁵ T. I. de: “I wanted to symbolize a strong but warm woman, like my grandmother who is very beautiful and strong, like the dress”

de percepção da audiência. O espectador, portanto, usa o cenário enquanto «veste» o vestido-instalação, tornando-se parte do espaço de acção da performance em questão. Mais, ele sente uma sensação de partilha colectiva de emoções ao usar o mesmo figurino que os outros espectadores. Ele também sente um sentido de unidade, com a partilha colectiva e pertença ao espaço entre ele e os outros espectadores.

Essa dimensão de espectador-utilizador é virtualmente explorada por Oscar Wagenmans, por meio de uma personagem alter-ego chamada Save Me Oh, nomeadamente no vídeo de Nina Camplin intitulado *Wear to Move* (2014) (fig.7). A personagem é uma artista virtual que convida outras pessoas a interagirem colectivamente com ela, em diferentes espaços virtuais, pedindo-lhes que usem figurinos que foram desenhados especificamente para cada ambiente. É no *Second Life* que Save Me Oh recebe então participantes avatares voluntários. Ao participarem da chamada, os mesmos podem projectar-se num espaço imaginado e experienciar a sua presença numa realidade onírica. Simultaneamente, podem observar-se a si mesmos através de um monitor de computador, tornando-se performers e espectadores da mesma peça em que representam – e a distinção entre o que é real e o que é virtual torna-se ambígua, no seu nível de percepção. É assim criada uma unidade entre a performance e a percepção, bem como um sentimento de estranheza na recriação tanto do espaço como do sujeito, através de uma concepção de carácter virtual que questiona os limites da pertença a dois mundos.



Fig. 7. Oscar Wagenmans

Wear to Move (2014), Kraftje and Stripe scenes. Performance ao vivo, a 9 de Março de 2014, no *Second Life*. Vídeo de Nina Camplin [Fuschia Nightfire]. Fonte: <https://vimeo.com/88809335> [consult. 15/03/2014]

Essa recriação torna-se facilitada pelo uso de figurinos, uma vez que a experiência mostra diferentes concepções do eu para cada cenário em particular, e embora pudesse ter sido feita com personagens nuas, o uso de figurinos específicos era, em vez disso, obrigatório. Essa autoconsciência de cada performer-avatar resultou também da consciência do sujeito colectivo, já que o impulso para a actuação de cada indivíduo era uma resposta à actuação dos outros, bem como uma consequência do

que cada figurino lhes permitia fazer (especialmente quando todos tinham que usar figurinos iguais e ao mesmo tempo).

Testemunhamos que os figurinos permeavam o ambiente e lideravam os performers, “criando novas limitações e exigindo que se movam de novas maneiras”¹⁶ (Dean, 2011:178), e também que “usar o mesmo figurino muitas vezes parecia criar um sentido, entre os participantes, de união ou semelhança”¹⁷ (Dean, 2011:177). Foi esse colectivo de performers avatares vestidos que também delimitou graficamente os limites de um espaço (virtual) sugerido, em *Wear to Move* (2014), estética e simbolicamente caracterizado por imagens de moda sugestivas o suficiente para envolver o espectador. Além disso, ao serem entidades móveis, os avatares desencadearam a reflexão do espectador sobre a flexibilidade que pareciam ter, tão diferente do corpo real, lembrando-nos de figurinos somáticos, já que “permitem ao espectador e ao público experimentar visualmente, no espaço, reflexões sobre as experiências cinestésicas com que um performer está a trabalhar”¹⁸ (Dean, 2011:180).

Percepção do corpo e movimento somático

Na perspectiva de um performer, a vida e a performance tendem a fundir-se, considerando que este encontra os seus recursos para representar entre as experiências vividas e as suas memórias. As abordagens somáticas devem ser tidas em conta, devido à pesquisa introspectiva de cada um por estados emocionais em sintonia com os requisitos da trama, física e psicologicamente falando, centradas numa consciência total do sujeito, explorada através da actividade física e expressão do corpo. Martha Eddy define o uso de “uma variedade de habilidades e ferramentas, incluindo diversas qualidades de toque, verbalização enfática e (...) experiências de movimento”¹⁹ que são necessárias para fazê-lo (Eddy, 2009:1-2). Linden refere-se à educação somática, definindo-a como “o campo educacional que examina a estrutura e a função do corpo como processos da experiência vivida, percepção e consciência”²⁰ (Linden, 1994:1-2).

¹⁶ T. I. de: “*creating new limitations and requiring them to move in new ways*”

¹⁷ T. I. de: “*wearing the same costume often seemed to create a sense, among participants, of togetherness or alikeness*”

¹⁸ T. I. de: “*can allow both the performer and audience to experience visually, in space, reflections of the kinesthetic experiences a performer is working with*”

¹⁹ T. I. de: “*a variety of skills and tools, including diverse qualities of touch, empathic verbal exchange, and (...) movement experiences*”

²⁰ T. I. de: “*the educational field which examines the structure and function of the body as processes of lived experience, perception and consciousness*”

Thomas Hanna, aludindo ao significado de soma, palavra grega para descrever o corpo, diz que “um soma não é um corpo e não é uma mente; é o processo vivo”²¹, já que “o soma é um processo de movimento unificado” (Hanna, 1991) que expressa o processo desse mesmo modo de viver. Assim, ser e representar são estados semelhantes, quando a representação depende da capacidade do intérprete em entender o seu corpo em sintonia completa com sua alma.

Sally E. Dean analisa sua experiência de usar saltos altos e conclui que isso implica um processo cognitivo de entender o que tal gesto significa para a nossa linguagem corporal e consciência do eu, tanto para nós como para os outros, relativamente à percepção cognitiva que fazem também dela. Dean pode de facto ser uma performer no dia-a-dia, como Goffman (1990:29) defende e ela interioriza. Ela diz-nos: “Se eu usar saltos altos, por exemplo, ando de uma maneira completamente diferente se usar botas. A experiência dos meus pés e, na verdade, do meu corpo todo é diferente; Eu crio um 'personagem' bem diferente, e a base para minhas interações com o meu ambiente e com os outros ao meu redor também se altera”²² (Dean, 2011: 168). A análise de Sally E. Dean faz-nos reflectir sobre os homens que usam saltos altos em manifestações sobre a violência doméstica. Aparentemente, aproximam-se das mulheres apenas por usarem um acessório destinado a elas. Nesse momento, eles parecem nem sentir desconforto, nem no sentido de serem susceptíveis ao estigma social, nem fisicamente falando, com a restrição provocada pelo calçado e dor sentida. Em vez disso, esses factores parecem impeli-los a protestar, mais do que impedi-los de fazê-lo. Estes exemplos simples demonstram que as fronteiras entre a realidade e a performance artística são, de facto, frágeis.

A performance artística permite aos artistas entrarem numa nova realidade e experimentarem sensações ou até mesmo desejos que podem ser motivados por vários tipos de estímulos, sendo alguns deles, os figurinos. Aludindo aos projectos práticos de Sally E. Dean, vejamos o workshop que ela promoveu durante a Conferência Dance & Somatic Practices em 2011, onde os participantes experimentavam vários figurinos (fig.8). Tópicos como consciência do corpo, consciência do corpo no espaço e consciência do espaço existente entre corpo e figurino foram então explorados (Dean,

²¹ T. I. de: *“the soma is a process of unified movement”*

²² T. I. de: *“If I wear high heels, for example, I walk in an entirely different way that if I wear boots. My experience of my feet, and indeed of my whole body, is different; I create a quite different ‘character’, and the basis for my interactions with my environment and with others around me also changes”*



Fig. 8. Sally E. Dean
Somatic Movement and Costume Project, Dance
and Somatic Practices Conference 2011.
Figurinos de Sandra Arroniz Lacunza e Carolina
Reickhof, fotografia de Christian Kipp.
Fonte: Sally E. Dean

2011). Foquemo-nos num figurino em particular, o *Bin Bag Skirt*, uma saia composta por doze a quinze sacos de lixo cheios de ar e presos às ancas. Foram dadas instruções aos participantes, tais como “caminhar, enquanto sentiam os seus ossos púbicos, cóccix, cristas ilíacas ao tacto e perceber como essas mudanças de consciência afectavam o movimento do corpo”²³ (Dean, 2011:171). Os participantes deram testemunhos em torno da sua experiência e um deles disse: “ Eu julguei estar a voar por alguns instantes”²⁴ (Dean, 2011:172). Curiosamente, ao olhar para esse figurino, poderíamos imaginar nuvens – ou mesmo um céu nublado se considerássemos o seu conjunto –, assumindo serem leves. Mas e se o volume, a cor e a quantidade de sacos de plástico interferisse também na percepção do figurino e, portanto, na experiência do participante? É o que deve ter acontecido com o participante que mencionou o seguinte: “Senti-me como um estranho animal a sair da escuridão para caçar”²⁵ (Dean, 2011:178).

Parece que podemos mudar a percepção daquilo que somos através do que vestimos numa performance – sempre que o figurino, a interpretação e a encenação são ajustados para ir de encontro a um nível específico de comunicação com o público. Schlemmer mostrou-nos a sua abordagem racional aos figurinos, de que são exemplo as suas propostas para o *Ballet Triádico*, projectada para serem um recurso integrado num conjunto de três, lidos nessa unidade de elementos tangíveis e intangíveis, sendo eles a dança, os figurinos e a música (Goldberg 2011:111). As roupas assemelhavam-se a formas geométricas seccionadas, combinadas e colocadas umas sobre as outras, ampliando assim o perímetro do corpo. Confortáveis ou não, os figurinos permanecem

²³ T. I. de: “walking while feeling their pubic bone, tail bone, iliac crests, sit bones through touch, and noticing how these shifts of awareness affected the movement of the body”

²⁴ T. I. de: “I thought I was flying for some instants”

²⁵ T. I. de: “I felt like a strange animal coming out of darkness to hunt”

únicos até aos dias de hoje e são caracterizados principalmente por não definirem nem mostrarem muito do corpo humano. As roupas, que de alguma forma relembram a distorção do corpo de Kawakubo mencionada anteriormente, não só distorcem a forma do corpo, como também influenciam a consciência corporal e movimentos possíveis – restringindo-os devido à volumetria exagerada. Mulato e Queiroz (2012:163) descrevem os movimentos que eles permitem como sendo mais robóticos do que humanos, mostrando-nos que figurinos e movimentos estão sintonizados.

Em *Cloth Dance* (2012) (fig.9), Vahid Tehrani mostra-nos um vídeo que explora a ligação entre o corpo e o tecido, transmitindo mensagens subliminares sobre essa mesma relação ergonómica. Antes de mais, o tecido assemelha-se a um espelho de água, por ser azul e oval. De repente, uma figura, que lemos como sendo um corpo humano, surge sob a superfície do tecido (água) sem, no entanto, emergir. Apesar das leituras conflitantes do evento, a nossa primeira interpretação da mensagem subjacente é a de unificação entre carne e água, porque a pessoa que vemos nunca se liberta do tecido, por um lado, e por outro lado, porque podemos interpretar o movimento do corpo como sendo também o da água. Outra leitura possível poderia ser a da luta de um performer a tentar controlar o tecido enquanto uma extensão do próprio corpo, uma vez que viver-se cercado e coberto de têxteis é quase uma condição humana.



Fig 9. Vahid Tehrani [Vahid 3D]

Cloth Dance (2012), video.

Fonte: <https://vimeo.com/36279283> [consult. 24/02/2014]

Embora o que nos é mostrado seja um vídeo de animação realista, a performance em si implícita poderia, de facto, ser real. Com o objectivo de definir uma narrativa durante a duração do vídeo, Vahid Tehrani usa a restrição do corpo como tema. No caso real, um tecido cobrindo o corpo da cabeça aos pés levar-nos-ia a ponderar sobre as sensações de conforto e desconforto do performer a usá-lo. Por nos parecer opaco, o tecido poderia deixar o utilizador perdido na noção de espaço; no

entanto, suas características de comprimento, peso e proximidade ao corpo permitiriam uma percepção e controle precisos dos movimentos do corpo.

Desconforto e efeito somático

O estágio conceptual primário do design de um figurino pode basear-se numa personificação de palavras-chave de peças de vestuário, com base na interpretação da personalidade e hierarquia de uma personagem na trama. Portanto, os figurinos desempenham um papel importante na performance, em virtude de incorporarem o «eu» interior das personagens. Mas é o ímpeto dos actores que leva o público a realmente perceber as suas características. Estando correlacionadas com aspectos como a forma, o peso, a constricção/amplitude, escala, textura ou cor do figurino, as sensações tácteis e cinestésicas podem ser falsas (fingidas) ou verdadeiramente sentidas pelo intérprete, para melhor serem lidas pelos espectadores. Além de que “as pessoas parecem transferir as qualidades tácteis percebidas, directamente para a personalidade do produto: um objecto frio expressa uma personalidade fria e um produto flexível pode ser experienciado enquanto uma personalidade flexível”²⁶ (Sonneveld & Schifferstein, 2008:56-57), o que implica que a interpretação deve ser adequada, pois, como explica António Lagarto, os figurinos não são a pele do actor, mas o do personagem (Santa Clara, 2009:111).

Lagarto reflecte sobre a importância de considerarmos incutir desconforto (ou mesmo imobilidade) por meio dos figurinos, tanto de um modo físico como visual, mencionando que dessa forma eles podem contribuir positivamente para a construção de personagens (Santa Clara, 2009:111). Tal está patente no trabalho de Martha Graham, no caso de *Lamentation* (1930) (fig.10). A coreógrafa explica: “Lamentação (...) é a tragédia que obceca o corpo; e a roupa usada é apenas um tubo de material, mas é como se nos estivéssemos a esticar de dentro da nossa própria pele.”²⁷ (Thirteen/WNET & Martha Graham Dance Company, 1976). Uma bailarina explora sua dor emocional ao mover-se permanecendo sentada, levantando os braços e as pernas e rodando o tronco ao som de uma música para piano de Zoltan Kodaly. Só podemos ver os seus pés, mãos e o rosto nus, e mesmo quando se levanta, ela nunca

²⁶ T. I. de: “people seem to transfer the perceived tactual qualities directly to the product personality: a cold object expresses a cold personality and a flexible product may be experienced as a flexible personality”

²⁷ T. I. de: “Lamentation (...) is the tragedy that obsesses the body; and the garment that is worn is just a tube of material, but it’s though you were stretching inside your own skin.”

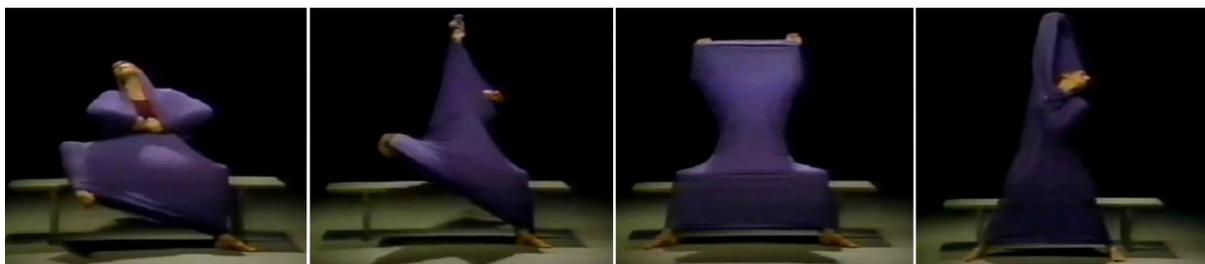


Fig 10. **Martha Graham**

Lamentation (1930). Dançado por Peggy Lyman em 1976. Uma produção Thirteen/WNET e Martha Graham Dance Company, 1976.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=xgf3xgbKYko> [consult. 24/02/2014]

despe o tubo de malha, esticando-o antes, de modo a acompanhar o movimento do corpo, um movimento que é simultaneamente restringido. Ao observá-la, uma espectadora, de luto pelo filho, confessa a Martha Graham que “a dor era honrosa, que era universal e que ela não deveria ter vergonha de chorar”²⁸ (ibidem). A tensão sentida pela espectadora também se deveu à contenção do figurino, levando-nos a assumir o desconforto como ferramenta, pois ele pode ser explorado para enriquecer o resultado emocional percebido.

É necessário definirmos desconforto, de modo a distinguirmos figurinos somáticos de desconfortáveis, embora estes últimos possam permitir uma experiência somática. Vinik e Looze (2008:441) mencionam que não existe uma noção geral de conforto e desconforto e Li dá-nos uma definição geral que podemos associar à fruição na performance artística, dizendo que “o conforto depende da subjectividade, de percepções de sensações visuais, térmicas e tácteis, de processos psicológicos, da interacção corpo-vestuário e dos efeitos ambientais externos”²⁹ (citado em Roy Choudhury, Majumdar & Datta, 2011:2), e poderíamos dizer que: o mesmo acontece com o desconforto. Aludimos ao vestuário sadomasoquista, por exemplo, que contribui para explorar os limites do insuportável para uma fruição prazerosa, para concluir que, às vezes, quanto mais realista é um sentimento táctil ou um sofrimento psicológico, mais convincente pode ser uma interpretação. Os têxteis promovem uma sensação de renovação no performer, induzindo respostas sensoriais durante a interpretação. Portanto, uma abordagem de design centrada no utilizador para o design de figurinos parece ser cada vez mais significativa no campo da performance artística, tendo em mente as noções subjectivas descritas por Li ao se referir a conforto/desconforto.

²⁸ T. I. de: “*the grief was honorable, that it was universal and that she did not be ashamed to cry*”

²⁹ T. I. de: “*comfort depends on subjective perceptions of visual, thermal and tactile sensations, psychological processes, body-apparel interaction and external environmental effects*”



Fig 11. Tachi Laboratory, Keio University & The University of Tokyo, *The Invisibility Cloak* (2003)
Fonte: cedência dos autores

até ao chão. Obviamente que esse figurino não poderia ser confortável devido ao peso e ao emaranhado de fios e lâmpadas, para não mencionar o calor causado pelas próprias lâmpadas acesas. O aspecto comunicativo foi assim reforçado pela escolha de materiais e pelo que eles poderiam ter representado na época, cativando as mentes dos observadores, que deveriam ter-se questionado sobre que tipo de personagem estaria ela a incorporar. Outro figurino, que, por sua vez, estimula a indagação sobre a percepção da espacialidade do artista, é *Invisible Cloak* (2003) (fig.11). Em 2003, o Laboratório Tachi cria uma peça semelhante a uma tela de cinema, feita de material retrorefletivo, onde uma projecção do pano de fundo do utilizador o torna «invisível». Susumo Tachi explica como funciona: “contas microscópicas na superfície da capa têm a função de retrorreflexão” e “a partir do momento em que a capa que está a ser usada (...) reflecte de volta a luz incidente na mesma direcção de onde ela vem, um observador a olhar através de um meio espelho, vê uma imagem muito vívida do cenário, no qual o sujeito que a veste virtualmente se torna”³⁰ (Tachi, 2003:6-7).

Desse modo, questionamos como tal peça de vestuário, no âmbito de uma performance – e ao remover a imagem do performer do espaço cénico, fundindo-o com o plano de fundo – afectaria a interpretação da audiência. Confundiria o público devido a uma realidade aumentada a condicionar uma aparente presença ou ausência imprevisíveis do intérprete? Como actuaria este perante a inconstância da reacção do público? Sentir-se-ia exposto ou protegido – confortável ou desconfortável – usando

³⁰ T. I. de: “microscopic beads on the surface of the coat have the function of retro-reflection” and that “since the cloak the subject is wearing (...) reflects back the incident light just the same direction it comes from, an observer looking through a half mirror sees a very bright image of the scenery so that he is virtually”

uma roupa que o colocava entre duas dimensões perceptivas? Para ele, nessa interacção produto-utilizador, “os contributos dos vários sentidos devem ser integrados para dar origem a uma experiência do produto multissensorial unificada”³¹ (Shifferstein & Spence, 2008:151), proporcionando uma experiência bastante gratificante, embora complexa. Com este protótipo, percebemos que os têxteis funcionais, como aqueles que mudam de forma ou reagem a estímulos, podem mais facilmente fazer-nos imaginar e transmitir outras realidades por meio das suas características dinâmicas do que os tradicionais. No entanto, eles podem acarretar novas abordagens à ergonomia devido à sua novidade, novas relações com o corpo humano e meio ambiente, e consequentes discursos simbólicos que podem promover, tanto na moda como em figurino – e perguntamos que tipo de surpresas a performance artística nos reserva, com a sua inclusão, nos anos vindouros.³²

³¹ T. I. de: *“the inputs from the various senses should be integrated in order to give rise to a unified multisensory product experience”*

³² NOTA: a investigação patente neste subcapítulo resultou nas comunicações:

CABRAL, A & CARVALHO, C (2013) ‘Design de Figurinos Inteligentes e Criação de Discursos Simbólicos’, Actas da UD’13, CABRAL, A & FIGUEIREDO, CM (2014) ‘Costume Design: Ergonomics in Performance Art’, Proceedings of the 5th AHFE. Tópicos pontuais constam do artigo CABRAL, A & CABRAL, I (2012) ‘Interação e Transmutação no Design de Moda: entre Arte e Tecnologia’, Actas do 1º CIMODE.

O corpo em reminiscência

O figurino, na sua vertente conceptual, pode explorar várias facetas que têm sido escrutinadas desde o início do século XX por diversos artistas. O uso do corpo como um meio de expressão, embora usado de forma mais coesa a partir da década de 1970, ao enquadrá-lo nas margens das várias práticas artísticas e permitindo assim contaminações cruzadas e integrações de diversos tipos do espectador nas obras de arte, foi também desvendando a sua associação com a moda na sua vertente comunicativa e artística. Esses contributos permitem-nos hoje considerar várias possibilidades para a criação de narrativas, com recurso a diversas abordagens em termos de materiais, formas e sua relação com o corpo, mas igualmente em termos do corpo vestido/despido na sua integração com o meio envolvente, como forma de o caracterizar aos olhos dos espectadores e do ponto de vista do performer/utilizador. É assim possível compreender que estas práticas possam alimentar o processo criativo no campo do design de figurinos enquanto ferramentas expressivas, originando a exploração de várias camadas possíveis e conjugáveis entre a materialidade e a imaterialidade e as opções estéticas dentro desse espectro, que propõe configurações que vão também da ideia de presença à ideia de existência do próprio corpo.

Do ponto de vista do design, podemos então considerar momentos de exploração plástica que colocam o figurino a desvendar uma reminiscência do corpo ausente ou mesmo do corpo móvel, se analisarmos os exemplos de Naomi Filmer em *Breathing Volume* (2009) e esboços preliminares (2004), em que o corpo é o meio e o suporte para a criação escultórica, sendo que a escultura depois o reconfigura (fig. 12). É uma prática implícita, por exemplo, no trabalho dos Futuristas, de que é exemplo

Boccioni, ao defender o uso de materiais “para obter uma emoção pictórica” (Ruhrberg et al., 2005:434), preferindo a captação do movimento em detrimento da imobilidade. É algo



Fig. 12. Naomi Filmer *Breathing Volume* (2009), obra e esboços da mesma
Fonte: <http://www.hfcollection.org/breathing-volume/> [consult. 17/07/2017]

reconhecível em Giacomo Balla, em *O Punho de Boccioni* (1915-17) (fig.13), escultura fundida a partir de esboços que documentam “uma figura a correr com o punho alternadamente estendido e recuado” (ibidem:436) ou em



Fig.13. Giacomo Balla
O Punho de Boccioni (1915-17)
Fonte: História da Arte do Séc.XX, p.436



Fig.14. Raymond Duchamp-Villon
Cavallo (1914)
Fonte: História da Arte do Séc.XX, p.437

Raymond Duchamp-Villon, na sua análise do cubismo, em *Cavallo* (1914) que tenta captar a criatura viva dentro da figura representada, conferindo-lhe um dramatismo inquietante (fig.14). São trabalhos que apelam à abstracção para remeter para um facto, recorrendo à geometrização das formas em graduações rítmicas tridimensionais, registando uma energia vital numa obra inerte. As carapaças de Dai Rees, *Carapace 2, 3 e 4* (2006) captam por sua vez a reminiscência de um corpo ausente, dando-lhe assim uma nova presença e mobilidade, numa instalação de peças suspensas em correntes que aludem a peças de carne num matadouro, feitas de materiais têxteis que nos proporcionam sensações que associamos à identificação com a pele, a carne e o sangue (fig.15).



Fig. 15. Dai Rees
Carapace 2, 3 e 4 (2006)
Fonte: <http://highlike.org/text/dai-rees/>
[consult. 16/07/2017]

O corpo imaginário

Por sua vez, o figurino entendido não enquanto registo da marca de um corpo físico, mas como apoio à construção de uma ficção complementada pela acção do mesmo, está patente nos figurinos com abstracções geométricas desenhados por Sophia Tauber, em 1916 (fig.16), para uma dança interpretativa de um poema dadaísta de Hugo Ball. É uma proposta que se baseia no corpo, sem se desligar totalmente da sua figura, mas que o desconstrói por o figurino ser usado enquanto máscara ligada às conotações de um poema, suscitando a criação de um imaginário

no espectador, que vê uma personagem no lugar de uma pessoa. Não é uma abstracção das formas para lhes captar a essência como acontecia nos casos anteriores, é antes uma proposta com aspectos inusitados que contribuem para a criação de uma figura paradoxal, proporcionando a construção de uma nova realidade. Este cariz inquietante está também patente no surrealismo de Elsa Schiaparelli quando faz chapéus em forma de sapatos ou no trabalho de Man Ray, quando reconfigura a forma do corpo em *Coat Stand* (1920), combinando-o com uma máscara articulada (fig.17). Mas estas referências também são sugeridas por Liisa Pesonen em *Grow* (2015) (fig.18), instalação de carácter performativo, quando propõe que o espectador se alimente dos elementos vegetais de um figurino, colocando-lhe à disposição pratos, talheres e temperos (Pantouvaki, 2015:15).



Fig.16. **Sophia Tauber**
figurinos para poema de Hugo Ball (1916)
Fonte: <https://theartstack.com/artist/sophie-tauber-arp/> [consult. 17/07/2017]

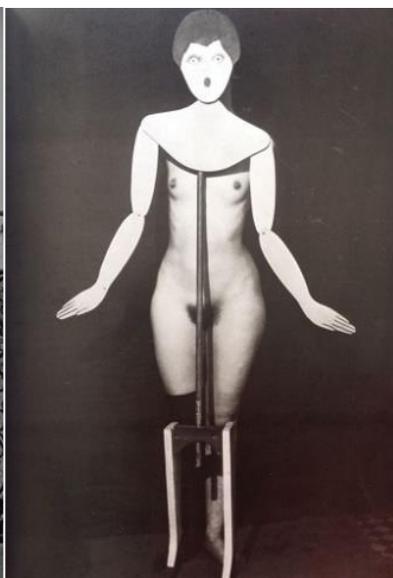


Fig.17. **Man Ray**
Coat Stand (1920)
Fonte: *Fashion and Surrealism*, p.57



Fig.18. **Liisa Pesonen**
Grow (2015)
Fonte: *Critical_Costume_2015*, Aalto University, p. 15

O corpo cenário

No caso do figurino que relaciona deliberadamente o corpo com o espaço de acção, o mesmo contribui para dois aspectos complementares: a construção de identidade no utilizador e a construção de uma caracterização do próprio espaço. Embora o figurino comumente integre a caracterização psicológica da personagem (focada numa espécie de introspecção que auxilia o actor), é a relação com o exterior que lhe dá novas potencialidades de expansão dos seus limites físicos, alimentando consequentemente a sua *persona*.

Robert Rauschenberg cria figurinos para os espectáculos de Merce Cunningham, *Antic Meet* em 1958 (fig.19) e *Pelican* em 1963 (fig.20), que correlacionam o corpo com objectos à sua escala. O primeiro cria uma dependência do corpo com um objecto do décor com uma conotação estática, uma cadeira, limitando-o, apesar de lhe dar também 4 pernas adicionais – reequacionando as potencialidades de movimento do corpo em confronto com as qualidades físicas desta; o segundo retira velocidade ao corpo, dada paradoxalmente por um par de patins, através da abertura de uma estrutura do tipo pára-quedas. Goldberg explica-nos que tal sucede numa conversa dançante entre dois patinadores e um bailarino, sendo toda a acção determinada pelo figurino: “os dois patinadores deslizavam velozmente em torno de uma bailarina em sapatilhas (...). Depois, as mochilas dos patinadores abriam-se em pára-quedas, abrando consideravelmente os seus movimentos. Simultaneamente, a rotina estilizada da bailarina era acelerada”³³ (Goldberg, 2011:113). Esta ideia de constrição/libertação do corpo está patente na obra *Unicorn* (1970) de Rebecca Horn (fig.21), que coloca uma espécie de espartilho a suportar um pináculo sobre o cocuruto da sua cabeça, aludindo à paisagem, neste caso no sentido do acesso ao céu, possivelmente ao espaço, dada a proximidade temporal com a chegada do Homem à Lua em 1969 ou aos ensaios com vaivéns espaciais durante essa década (com recurso inclusivamente a pára-quedas para travá-los e que podemos associar a *Pelican*). O figurino, também aqui, contribui para construir a narrativa da performance, por explorar a ideia de verticalidade e equilíbrio do corpo durante o seu movimento.



Fig.19. Robert Rauschenberg figurino para *Antic Meet* (1958)
Fonte: <https://walkerart.org/collections/> [consult. 20/09/2018]



Fig.20. Robert Rauschenberg figurino para *Pelican* (1963)
Fonte: <https://www.sfmoma.org/artwork/> [consult. 20/09/2018]



Fig. 21. Rebecca Horn *Unicorn* (1970)
Fonte: <https://db-artmag.de/archiv/2004/e/8/2/284.html> [consult. 17/07/2017]

³³ T. L. de: “The two skaters glided at speed around a ballet dancer in ballet shoes (...). Then the back-packs on the dancers opened into parachutes, thus considerably slowing down their movements. At the same time the dancer speeded up her own stylized routine”

O corpo objectificado

A colaboração de Comme des Garçons no espectáculo *Scenario* (1997) de Merce Cunningham, com figurinos no seguimento da colecção *Body Meets Dress, Dress Meets Body*, correlaciona-os com um fundo branco, reforçando o seu protagonismo (fig. 22). Os figurinos, que deformam o corpo com as suas protuberâncias fixas, realçam o movimento de certas partes do mesmo (não necessariamente das deformadas), ao mesmo tempo que colocam os corpos no espaço como objectos almofadados que nele circulam ao ritmo da música. Cunningham explica o seu entusiasmo pelos figurinos, mencionando que "ao vermos uma pessoa pela frente, esperamos uma imagem familiar. Mas quando ela se volta, vemos uma imagem totalmente diferente, o que é bastante inesperado pela forma do próprio figurino. E isso foi um deleite para os meus olhos"³⁴ (anothermag.com: 2016). Portanto, o conjunto dos bailarinos nos seus figurinos delimita o próprio cenário, objectificando um corpo simultaneamente realçado na sua capacidade de se mover e expressar. É também o que acontece com o figurino de Maria Blaisse, *Moving Back* (1996), embora aqui o figurino seja feito de uma esponja flexível que acompanha o movimento do corpo, como se esse fosse uma massa moldável (fig.23).

Os elementos do design patentes nos figurinos de Kawakubo, que contribuem para a edificação de uma coreografia visual móvel em sintonia com um som, resultam numa configuração abstracta e sensorial que podemos identificar em Nick Cave, com a sua série de



Fig. 22. **Comme des Garçons** figurinos para *Scenario* (1997)
Fonte: <https://www.youtube.com/> [consult. 20/09/2018]



Fig. 23. **Maria Blaisse** *Moving Back* (1996)
Fonte: <https://mariablaisse.com/> [consult. 20/07/2018]

³⁴T. I. de: "If you saw the person from the front, you expect a certain familiar image. But when a person turns around, you see a totally different image, which is quite unexpected from the shape of the costume. And that was such a delight to my eyes."

Sound Suits iniciada em 1992 (fig.24, fato de 2015), que transformam os corpos no espaço ao misturá-los com o som, tornando-o visual e palpável. No seu caso, o corpo torna-se quase ilegível, como que dissimulado sob a amálgama de materiais têxteis em movimento, lendo-se um figurino ou escultura a conter um corpo, em vez de um corpo vestido. O próprio autor testemunha a experiência ao New York Times, em 2009: “Quando me coloquei dentro de um dos fatos, não conseguia dizer se era uma mulher ou um homem; se era preto, vermelho, verde ou laranja. Já não era o Nick. Era um xamã de todos os tipos”³⁵ (Malone, 2015).



Fig.24. Nick Cave
Sound Suits (2015)
Fonte: <https://www.atlantamagazine.com/news-culture-articles/nick-caves-soundsuits-brings-found-object-sculpture-to-life/>
[consult. 20/07/2018]

O corpo simbólico

Se Nick Cave ou Kawakubo criam imagens que ganham sentido na simbiose do vestuário com o corpo aliando volumetria a movimento, Cindy Sherman tira partido da cristalização da imagem, colocando em evidência o poder simbólico dos elementos visuais aliados ao corpo, entre roupas, acessórios, adereços e caracterização. São



Fig.25. Cindy Sherman
Produção para a Comme des Garçons (1994) Fonte: <http://www.thelovemagazine.co.uk/>
[consult. 23/07/2018]

elementos de moda que contribuem para contar uma história em torno daquele corpo reinterpretado, delimitando um ambiente particular, com o auxílio dos outros elementos cénicos. O carácter explicativo do figurino é assim compreendido numa paisagem performativa que confere identidade à personagem interpretada. Assim sucede com a sua colaboração com Comme des Garçons (fig.25), apropriando-se das roupas a seu bel-prazer, numa linguagem provocadora um tanto distante daquela formatada habitualmente pela publicidade de moda.

³⁵ T. I. de: “When I was inside a suit, you couldn’t tell if I was a woman or man; if I was black, red, green, or orange. I was no longer Nick. I was a shaman of sorts.”

Yinka Shonibaye recorre igualmente a elementos figurativos para discorrer sobre questões de identidade, aculturação ou pós-colonialismo, com particular enfoque no período Vitoriano e suas doutrinas de superioridade racial, recorrendo para tal a metáforas escultóricas construídas com recurso a vestidos de época confeccionados com Adires, tecidos tradicionais nigerianos



Fig. 26. **Yinka Shonibaye**
Leisure Lady (with ocelots) (2001)
Fonte: https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/yinka_shonibare_mbe
[consult. 23/07/2017]

(fig.26). O corpo ausente é sentido pelo espectador, devido à carga emblemática da obra, numa imagem poética em que o corpo se explica na relação com a personagem criada pelo figurino e adereços. Esta prática, agora comum, foi particularmente enfaçada no século XX, a partir dos acontecimentos políticos e sociais de 1968, que acarretaram um fulgor reivindicativo à obra de arte, redefinindo significados e valorizando assim a mensagem veiculada pela aparência, como modo de integrar o espectador. Os materiais convencionais e formas de representação eram revistos e a “performance era vista como redutora da alienação entre performer e espectador (...) uma vez que tanto a audiência e o performer experimentavam a obra ao mesmo tempo”³⁶ (Goldberg, 2011:152). Tratava-se de uma abordagem criativa aberta à utilização do corpo como material plástico por excelência, ao implicar uma experiência espaço-temporal partilhada pelos intervenientes. Nesse momento, o figurino ganhava um papel particularmente interventivo, auxiliando a criação de imagens em âmbito performativo, que Goldberg chama de autobiográficas, por remeterem para uma “concentração na personalidade e aparência do artista” relativa a “aspectos da história pessoal do performer” e à “reconstrução da memória privada”³⁷ (Goldberg, 2011:153). Assim, uma imersão mais efectiva do espectador era conseguida, ao mesmo tempo que a ideia de memória colectiva podia ser então explorada.

³⁶ T. I. de: “performance was seen as reducing the element of alienation between performer and viewer (...) since both audience and performer experienced the work simultaneously”

³⁷ T.I. de: “concentration on the personality and appearance of the artist (...)”; “aspects of the performer’s personal history”; “reconstruction of private memory”

O corpo tecnológico



Fig. 27. **Benoit Maubrey**

Audio Peacock (1996)

Fonte: <http://www.benoitmaubrey.com/> [consult. 28/07/2018]

Audio Peacock (1996) (fig.27), figurino sonoro, correlacionando-se com a paisagem natural que um pavão habita. Não se trata apenas de capacitar o performer com um figurino imponente inspirado na ave, é uma invasão sonora que decorre do som emitido pelas colunas e que inunda o espaço envolvente e, invariavelmente, os próprios espectadores, ampliando o impacto espacial do corpo através do som. O autor diz-nos que “do mesmo modo que (...) o pavão (...) impõe o seu incrível pranto, o mesmo acontece com a cauda de *Audio Peacock* à sua escala arquitectónica – usando o som como um bisturi que corta o ar e o esculpe, transformando-o no seu novo âmbito”³⁸ (Maubrey, 2015). Novamente, o figurino contribui para recriar o espaço cénico, usando a tecnologia para ampliar o seu raio de acção e transformar a configuração inicial daquele.

A teatralidade da performance, realçada com a tecnologia vídeo, em *White Water* (1986) de John Jesurun, era conseguida ao colocar actores misturados com monitores que passavam testemunhos de «cabeças falantes», nalguns casos deles próprios (fig. 28). Esses monitores eram vinte e quatro e cercavam o público em seu redor, situando-se os actores ao centro. Aqui, o diálogo possibilitado pela dinâmica



Fig. 28. **John Jesurun**

White Water (1986)

Fonte: <https://sites.google.com/site/johnjesurun/deepsleep,whitewater,blackmaria> [consult. 28/07/2018]

³⁸ T. I. de: “*Much in the same way that the (...) peacock (...) imposes with his awesome cry, so does the Audio Peacock stalk his architectural domain – using sound as a scalpel that cuts through air and sculps it, transforming it in its new realm*”

sujeito/ambiente electrónico colocou o espectador mais próximo da fronteira entre realidade e ficção, pois os actores conversavam entre si mediante as deixas dos retratados nos televisores ou situações relatadas. Por outro lado, a tecnologia electrónica permitiu uma expansão da cena, como explicou Mel Gussow, à data: “cada [performer] interpreta um certo número de papéis, o que, por um lado, expande consideravelmente o elenco de personagens. A peça aparenta ser maior do que realmente é”³⁹ (Gussow, 1986).

As novas abordagens performativas do final da década de 1960 e início da seguinte, que incluíam o performer como interlocutor, colocavam os espectadores no epicentro da acção (como anteriormente visto em John Cage), provocando-os relativamente às expectativas que teriam da experiência da arte. James Lee Byars confrontava-os em sessões de pergunta-resposta e “dependendo da endurance do indivíduo seleccionado, poderiam durar por tempo indeterminado”⁴⁰ (Goldberg, 2011:125). Ora, a utilização de tecnologias vestíveis, com possibilidade de resposta ao meio ambiente, recriaria esta situação exposta por ele, de um modo mais literal. É o que nos sugere Ying Gao com as suas criações de vestuário experimental que relacionam o utilizador com o meio ambiente, inquietando-nos com peças de vestuário que se alteram na presença do espectador (com o som da sua voz ou com o seu olhar), perante alterações da luz ambiente, entre outras capacidades (fig.29). O trabalho conceptual de Ying Gao baseia-se no corpo estático que suporta as peças de vestuário, existindo como que uma invasão do espectador sobre um espaço privado do utilizador.

Em contraposição com Ying Gao, o trabalho de Stelarc explora o corpo enquanto uno, na sua vertente móvel, integrado um ambiente caracterizado. A *Third Hand* (1980) de Stelarc



Fig. 29. Ying Gao
(no)where, (now) here, (2013)
Fonte: <http://yinggao.ca/interactifs/nowhere-nowhere/> [consult. 20/03/2014]

³⁹ T.I. de: “Each plays a number of roles, which, for one thing, considerably expands the cast of characters. The play appears to be larger than it actually is.”

⁴⁰ T.I. de: “depending on the endurance of the selected individual, could go on for any length of time”

(fig.30), prótese que aumenta as capacidades performativas do corpo, confirma o desejo de expansão das potencialidades expressivas do homem através da arte, com recurso à tecnologia. Se, por um lado, capacita o performer, por outro explora as dinâmicas possíveis de associação literal entre homem e máquina, tornando a ficção realidade, num performer cyborg. Portanto, existe um imaginário que é potenciado pela tecnologia ao monitorizar e modificar o corpo, numa experiência que tanto surpreende o espectador como o próprio performer e que sonda as possibilidades da nova associação. A performance que inclui o uso de *Third Hand*, conjuga-a com *Amplified Body* e *Laser Eyes*, expandindo o corpo visualmente, mecanicamente e acusticamente, com o uso de sensores biomédicos que registam a actividade dos músculos, ondas cerebrais, pulsação cardíaca, reconvertida em informação sonora e luzes projectadas no espaço cénico (fig. 31).



Fig. 30. Stelarc
Third Hand (1980)
Fonte: <http://stelarc.org/?catID=20290> [consult. 13/11/2017]



Fig. 31. Stelarc
Amplified Body e Laser Eyes (1980)
Fonte: ibidem

Com o caso de Stelarc vemos como a tecnologia pode ampliar as potencialidades da cena, do corpo e da imersão do espectador. É algo que faz sentido com a viragem do milénio e que se correlaciona intimamente com o design de moda, tendo em conta as evoluções das novas tecnologias têxteis, decorrentes das parcerias com a engenharia têxtil. Aliar tecnologia à moda parece ser, inclusivamente, uma fórmula de sucesso, já que “um novo diálogo entre o corpo e o vestuário está a desvendar-se, guiado pelo potencial da moda em funcionar como aparato tecnológico”⁴¹ (Quinn, 2012:12). Esse aparato tecnológico que é o vestuário coloca o

⁴¹ T.I. de: “A new dialogue between body and dress is unfolding right now, driven by fashion’s potential to function as technological device”

utilizador como actuador, contribuindo para um carácter exploratório da performance, tal como acontece em *Third Hand*, mas em tantas variações quantas as diferentes plasticidades têxteis possíveis, que possam integrar valências como “camadas robóticas, circuitos microelectrónicos, fios condutores e sensores flexíveis (...) integrados em teclados têxteis e sistemas computacionais vestíveis”⁴² (Quinn, 2012:6).

Consideremos também a moda a redefinir-se no seio da arte contemporânea, com os museus a aceitá-la no seu seio e renovando o processo expositivo, voltando-se para a inclusão do espectador no processo criativo, desvendando a «magia» por detrás das colecções. Os designers também criam ambientes e momentos performativos nas suas apresentações, modificando a caracterização típica dos desfiles, podendo o design de figurinos beber aí inspirações. É disso exemplo Hussein Chalayan, cuja obra abarca o espectro desde o utilizador considerado enquanto interveniente de um momento performativo num extremo e, no outro, o vestuário enquanto elemento cénico, que tateia as fronteiras entre objecto estético vestível e conceito transmitido ao público, na complexidade do ambiente da narrativa performativa – com o contributo da tecnologia. Quinn menciona um trabalho do designer em parceria com Waldemeyer, que conjugava raios laser com cristais (fig.32):

“à medida que os raios laser iam sendo projectados para além da superfície do vestido, expandiam as fronteiras da sua silhueta, aparentando anulá-las, tornando-o até etéreo. A fronteira entre o tecido e o espaço envolvente tornou-se indefinida, colocando a utilizadora num casulo de estrelas radiantes, mais do que dentro de um vestido”⁴³ (Quinn, 2012:42).

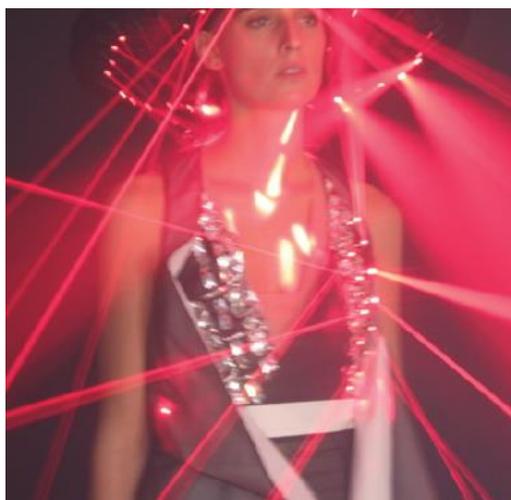


Fig. 32. Parceria **Chalayan e Waldemeyer** coleção de Chalayan, *Readings* (2007)
Fonte: <https://www.dezeen.com/2007/10/14/moritz-waldemeyer-puts-laser-beams-in-hussein-chalayan-dresses/> [consult. 13/11/2017]

⁴² T.I.de: “Robotic skins, microelectronic circuits, conductive threads and supple sensors (...) crafted into the fabric keyboards and wearable computer systems”

⁴³ T.I. de: “As the laser beams projected beyond the dresses surface, they extended the boundaries of its silhouette, making it seem borderless, even ethereal. The boundaries between fabric and the space surrounding it became blurred, making the wearer to be cocooned in a starburst of radiating light rather than a dress.”

O projecto *Textile Resistance* (2011) da Smart Textiles Design Lab (Swedish School of Textiles) e da Synthuan (fabricante de instrumentos musicais electrónicos), integra fios condutores numa estrutura têxtil de aparência convencional, conectados a um sistema electrónico para produzir ruídos quando esticado (fig. 33), sugerindo a potencialidade de atribuição de conotações comunicativas do sujeito através do vestuário como seu extensor e da atribuição de significações dependentes do contexto de uso. Não se trata apenas de introduzir valências tecnológicas num figurino, mas de colocar o sujeito em sintonia literal com o meio. É o que nos sugere também *Nama Project #2* (2013) (fig. 34), um tecido com sensores de movimento, que o transmitem via rádio a um computador, permitindo ao utilizador controlar fractais sonoros projectados numa tela, fazendo parte da composição visual e sonora.

Outras dimensões conceptuais e formais relativamente ao figurino devem ser consideradas quando pensamos na utilização de materiais têxteis que integram tecnologias interactivas, nomeadamente ao que o futuro próximo ou um possível presente nos possa trazer. Iris Van Herpen traça esse panorama em 2012, em entrevista a Bradley Quinn, ao mencionar que “a moda do futuro pode incluir vestirmos de substâncias não palpáveis ou estáveis, mas antes móveis e alteráveis de acordo com as disposições e expressões. (...) as roupas poderão ter a mesma linguagem corporal que o utilizador, movendo-se mais com o corpo do que restringindo-o”⁴⁴ (Quinn, 2012:50). Logo, se esta é toda uma nova dinâmica abrangente de questões acerca do impacto da roupa sobre o corpo, o que se poderia pensar então sobre o impacto do figurino em performance que não se relaciona apenas com o utilizador,

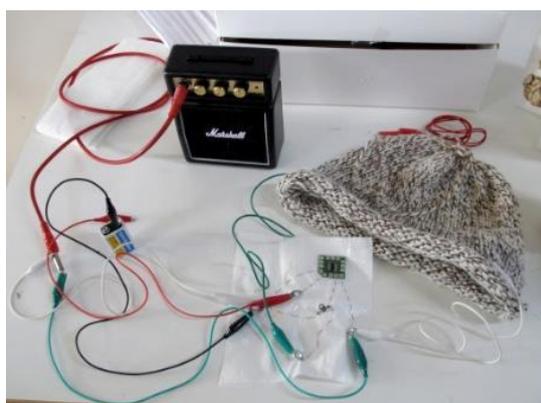


Fig. 33. Smart Textiles Design Lab (Swedish School of Textiles) e Syntjuntan
Textile Resistance (2011)
Fonte: <http://www.stdl.se/?p=1214> [consult. 10/10/2012]



Fig. 34. Creators Project
Nama Project#2, 2013. Fonte:
<http://thecreatorsproject.com> [consult. 22/01/2013]

⁴⁴ T. I. de: “Future fashions could include ways to dress in substances that are not touchable or stable, but actually move and change with the wearers’ moods and expressions. (...) clothes could have the same body language as the wearer, moving with the body rather than restricting it”

mas com o que a cena pretende dele? De que modo consegue ou não controlar as tecnologias vestíveis a dado momento e contexto, e de que modo o espectador é capaz de as perceber no âmbito da ficção recriada? Podemos então considerar os figurinos dinâmicos e interactivos para a performance artística como ferramentas para a criação no âmbito deste largo espectro, por não se limitarem a resolver questões de design de uma peça de vestuário apenas, mas por terem o potencial de levantar uma série de novas questões que podem impulsionar o processo criativo em performance noutras direcções.

Contudo, Sally E. Dean coloca algumas reservas à evolução tecnológica aplicada aos figurinos, pois tem verificado que, em contraponto, essa tem tido impacto no crescente interesse em torno do aspecto somático segundo uma vertente mais analógica, com o intuito de sondar as relações entre corpo e figurino. Tal induz a um diálogo de práticas criativas em performance, apoiado na complementaridade de abordagens, também defendido por ela (entrevista, anexo 1, pp. 287-295). De facto, se tentamos encontrar premissas para o design de figurinos neste ambiente tecnológico emergente, não podemos delimitar caminhos específicos, quando a própria performance artística recorre a variadíssimos meios de expressão.

Adicionalmente, se a escolha entre as várias plasticidades para o figurino, apontadas nesta pesquisa, respeita a cena, a integração da componente tecnológica desvenda o impacto do figurino sobre o corpo e o modo de integração do espectador. Curiosamente, a preocupação de Sally E. Dean é paradoxal, porque a resposta ao impacto do figurino sobre o corpo pode ser desvendada de um modo mais profundo do que se possa esperar, precisamente por recorrer à componente tecnológica. A integração, em performance, de figurinos dinâmicos e interactivos, promove a manutenção do seu âmagos experimental e, conseqüentemente, da interdisciplinaridade integrada no desenvolvimento do design de figurinos para a sua prática, porque também a abarca desde logo na sua génese conceptual.

Goldberg fala-nos de como, a partir da viragem do milénio, a performance tem sido um meio ideal para a transmissão de ideias num mundo global, sendo “um veículo que conseguia transportar um complexo acumular de informação iconográfica (...) e poderia proporcionar ao artista uma visibilidade instantânea”⁴⁵ (Goldberg,

⁴⁵ T.I. de: “a vehicle that could carry a complex layering of iconographic information (...) and might give an artist instant visibility”

2011:227). A autora foca outra razão para a performance ganhar um novo ímpeto nesta altura, quando já se considera 1970 como parte da história e é necessário incorporá-la no panorama dos museus (ibidem:227). Ao analisarmos a performance artística a partir da década de 1970, compreendemos como o desenvolvimento tecnológico está a permitir, hoje em dia, uma continuidade de algumas práticas de então, nomeadamente as que integram vídeo, luz e som, pois a portabilidade e potencialidade dos novos aparatos acarretam uma facilidade nunca antes vista de integração no espaço cénico e à escala do corpo. Imaginemos até, anteriormente a essa data, se Atsuko Tanaka em *Electric Dress* (1956) tivesse tido LED à sua disposição e consideremos como Stelarc agora implanta uma orelha sob a pele do próprio braço, à qual adiciona um microfone, “uma orelha que não apenas ouve, mas também transmite”⁴⁶ (Stelarc, 2018), permitindo uma ligação via *wireless*, para que o som captado possa ser ouvido por outros, noutras partes do mundo (fig.35). O trabalho de

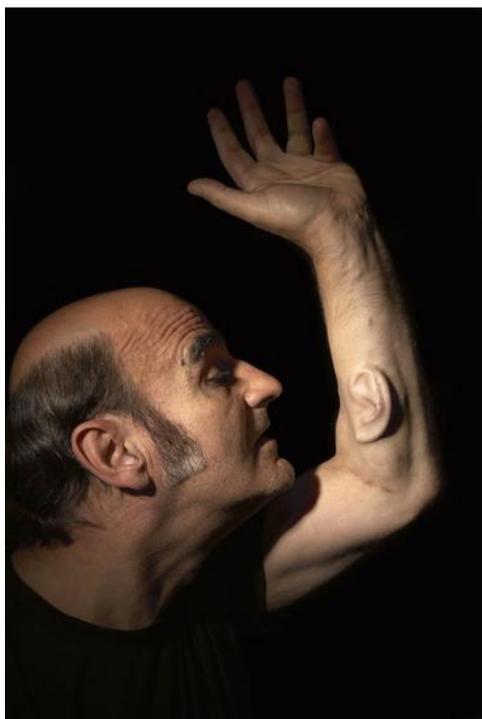


Fig. 35. Stelarc
Ear on Arm (2006-)
Fonte: <http://stelarc.org/?catID=20290>
[consult. 13/11/2017]

Sterlac vai de encontro ao imaginário de Quinn acerca do vestuário conseguir “recolher informação do meio ambiente (...) [e] trocar informação com outros sistemas tecnológicos”⁴⁷ (Quinn, 2012:42), relacionando assim directamente os indivíduos presentes num dado campo, promovendo a interacção entre eles. Quinn também nos fala do papel activo do vestuário do futuro, dizendo que “uma nova geração de designers está a idealizar os modos, formas e materiais de amanhã, transformando roupas de receptores passivos para ferramentas tecnológicas activas”⁴⁸ (Quinn, 2012:12), para as quais Iris Van Herpen acrescenta ser necessário

⁴⁶ T. I. de: “An ear that not only hears but also transmits.”

⁴⁷ T.I.de: “capable of gathering data from the environment (...) [and] exchange data with other technological systems”

⁴⁸ T. I. de: “A new generation of designers is envisioning the forms, shapes and materials of tomorrow, transforming garments from passive receivers into active technological tools”

que esses modos respeitem o facto de que a “tecnologia recente traz também novas limitações, pois cada nova técnica e material tem as suas restrições”⁴⁹ (Quinn, 2012:50). Colocam-se, indubitavelmente, várias disciplinas a dialogarem no âmbito da proposta de soluções inovadoras em torno do corpo com o contributo dos têxteis – ou, mais literalmente, do corpo com o contributo de si próprio, se considerarmos os novos têxteis como superfícies que cada vez mais o tentam imitar: “se uma peça de roupa é a extensão do corpo, então a sua superfície é a extensão da pele”⁵⁰ (Quinn, 2012:42).

A aproximação da moda ao corpo no sentido mais simbólico conduz-nos a uma ideia de desmaterialização presente nestas abordagens tecnológicas que colocam o corpo no centro de um discurso, de si tão fluído que corremos o risco de o perder. É como nos conta Maria João Rocha quando relembra uma experiência sua ao assistir a um espectáculo de teatro com recurso a personagens avatares: “tinha atores reais e actores virtuais a contracenarem uns com os outros (...). Chegou ao ponto máximo de, nos agradecimentos, irem todos agradecer de mão dada e nós não percebíamos quais eram os reais e quais os virtuais” (anexo 14, ll.72-73, p. 388). A imersão do espectador proporciona-se assim, quando este fica convencido de que aquele contexto que lhe é apresentado é verosímil, e quando o corpo é ele próprio uma história e não é lido como algo palpável, como faz Anna Nicole Ziesche, na metáfora visual conseguida com *States of Mind and Dress* (2002), que propõe ao espectador estar perante a transferência de uma identidade de um sujeito para o outro (fig. 36).



Fig.36. **Anna Nicole Ziesche**
States of Mind and Dress (2002)
Fonte: www.anna-nocleziesche.com
[consult. 9/11/2017]

⁴⁹ T. I. de: “new technology also brings new limitations, because every technique and material has its worn restrictions.”

⁵⁰ T.I. de: “If a garment is an extension of the body, then its surface is an extension of the skin.”

Contextualização

Entrevistámos Sally E. Dean, performer e especialista em figurinos somáticos, Oscar Wagenmans, encenador com uma vasta experiência profissional e interesses simultaneamente na encenação em palco, ambientes virtuais e mistos, e Tiago da Cruz, actor e mestre em artes marciais e esgrimista, detentor uma consciência invulgar dos limites físicos e mentais do corpo. Entendemos que a experiência profissional de cada um poderia trazer informações relevantes para o estudo, devido às suas práticas distintas, mas complementares, com um forte enfoque no papel comunicativo do corpo nas artes performativas.

Os especialistas explicam como arte e vida se entrecruzam na sua prática artística e como utilizam o corpo como meio de expressão em reflexo disso, quer de um modo mais somático (Sally E. Dean), virtual com uso de avatares mas sentido como real (Oscar Wagenmans) ou atlético e num certo estado de transe em palco (Tiago da Cruz). Em todos os casos, o figurino tem sempre alguma importância na narrativa e na construção das personagens. Tiago da Cruz considera que seria ideal ter acesso aos figurinos no início dos ensaios, mas que tal não é prática comum, e que o figurino tem de permitir fazer, em termos somáticos, o que é necessário à cena e deve complementar a eficácia do actor.

De um modo geral, as suas opiniões convergem relativamente ao figurino enquanto parte integrante da acção, entendendo que o uso de tecnologias para efeitos de dinamismo ou interacção não deve transformar o figurino em algo de destaque tal que o torne desconexo em relação ao todo. Por exemplo, na opinião de Oscar Wagenmans, se o figurino distrair o público, significa que não funciona e a utilização de tecnologias tem de ser inteligível para o público; para Tiago da Cruz, se o público reparar demasiado no figurino, isso pode querer dizer que o espectáculo está a correr mal; para Sally E. Dean, a relação somática do figurino com o corpo está eminentemente ligada às características do primeiro, tendo os aspectos dinâmicos e de interacção, a existirem, de respeitar a noção do corpo em movimento, numa aplicação da tecnologia ponderada com sensatez.

Tiago da Cruz considera que a tecnologia adequada a cada figurino tem grande potencial, mas também refere que, ao nível da interacção com o público, essa deve ser controlada pelos actores. A previsibilidade da interacção é considerada por Oscar

Wagenmans, embora contemple um resultado algo aberto, permitindo a leitura distinta de espectador para espectador, estimulando a imaginação. Por sua vez, Sally E. Dean explora aspectos de interpretação e interação entre os performers nos seus workshops somáticos, onde as situações de estímulo-resposta decorrem dos próprios figurinos.

As transcrições das entrevistas efectuadas encontram-se em anexo, sendo as entrevistas de Sally E. Dean (anexo 1, pp. 287-295) e a de Oscar Wagenmans (anexo 3, pp. 303-312) semi-estruturadas e a de Tiago da Cruz (anexo 2, pp. 297-302) estruturada. Apresentamos seguidamente a análise de cada uma delas, segundo uma lógica de complementaridade encontrada entre os assuntos que foram discutidos no decorrer das mesmas.

OPINIÃO DE SALLY E. DEAN

Definição de Performance

Sally E. Dean define a performance como uma acção num lugar partilhado por performer e espectador, num determinado ambiente cultural, onde o performer tem a consciência de que o que faz está a ser testemunhado e de que o espectador pode ou não tratar-se de um ser humano, quando diz que “existe sempre alguém presente ou algo presente como parte do processo, como parte da tua conscientização”⁵¹ (anexo 1, p.289, ll. 6-7), assumindo que o importante é “estar consciente com quais deles se está a trabalhar”⁵² (ibidem, p.289, l. 12), sem esquecer a moldura cultural que lhe dá enquadramento. No que diz respeito às linguagens performativas contemporâneas, Sally E. Dean refere-se ao respeito à história e ao confronto entre o passado e as necessidades de agora, para “idealmente, não termos de perder nada, se soubermos de onde vimos e para onde vamos”⁵³ (ibidem, p. 292, ll. 177-178) e cada um poder encontrar, na sua apropriação de práticas passadas, “uma forma contemporânea da sua própria história”⁵⁴ (ibidem, p. 292, l. 182). Para tal, diz-nos que tenta “procurar as ausências no meio da prática, para que possa haver um novo diálogo e discussão e, em

⁵¹ T.I. de: *“there is always somebody present or something present as part of the process, as part of your awareness”*

⁵² T.I. de: *“being aware of which ones you are working with”*

⁵³ T. I. de: *“I think ideally you don’t have to lose anything. If you are aware of where you are coming from and where you are going.”*

⁵⁴ T. I. de: *“how can they find a contemporary from their own history”*

simultâneo, (...) descobrir uma presença com a sobreposição, integrando outros modos”⁵⁵ (ibidem, p. 292, ll.186-188).

Um factor que Sally E. Dean destaca é o facto de a performance ser um meio que lhe permite sondar o insondável através do seu ponto de vista, algo que lhe despertou interesse quando decidiu ser performer, dizendo-nos: “animava-me comunicar coisas que não eram visíveis ou compreendidas ou peças que estavam, de algum modo, em falta”⁵⁶ (ibidem, p. 289, ll. 40-42). Tal possibilidade também a terá levado, casualmente, a encontrar-se “no meio, entre movimento, figurinos e performance”⁵⁷, usando o corpo como um meio de expressão enquanto ferramenta de trabalho. A artista fala-nos do corpo e do processo performativo, aludindo não só ao aspecto físico como ao psicológico, em como é possível treinar ambos, através do movimento do corpo, onde o essencial é perceber “como se encontram esses mundos internos ou externos? (...) Trata-se de que género de arte resulta daí. (...) no diálogo entre eles pode-se (...) abrir caminho para algo mais”⁵⁸ (ibidem, p. 290, ll. 62-63). E explica-nos também que a sintonia com a envolvente faz parte dessa construção, já que para além desses dois mundos, há que perceber quanto do processo é guiado pelo performer ou guiado pelos outros elementos presentes, desembocando-se finalmente numa atmosfera mágica, “um lugar onde se encontram e quase se sente que existe um encenador invisível a guiar o processo”⁵⁹ (ibidem, p. 290, ll. 78-79).

O desenho da performance

Na forma como desenha a performance, Sally E. Dean encara o processo como interdisciplinar, não tivesse ela formação tanto em dança como em teatro. Menciona os “sonhos do mundo ficcional” e os “factos do mundo real”⁶⁰ (ibidem, p. 290, ll. 95-96). que lhe foram dados a conhecer por Prapto, considerando-os como alavancas da abordagem interdisciplinar, onde os figurinos e adereços se enquadram num ambiente

⁵⁵ T. I. de: “*looking for the absences while we are practicing, so there can be new dialogue and discussion, and at the same time (...) find a presence by overlapping, integrating other forms*”

⁵⁶ T. I. de: “*I was also really excited by communicating things that weren’t seen or understood or the pieces that were missing somehow*”

⁵⁷ T. I. de: “*in the middle, between movement, costume and performance*”,

⁵⁸ T. I. de: “*how do these internal or external worlds meet? (...) It’s about what kind of art comes from that. (...) in the dialogue with these you can (...) open up to something else*”.

⁵⁹ T. I. de: “*there is this place where they meet, and it almost feels like there is an invisible director guiding the process.*”

⁶⁰ T. I. de: “*dream world fiction*”; “*reality world fact*”

em que o corpo tem “algo concreto com que trabalhar e que dá acesso ao domínio do imaginário”⁶¹ (ibidem, p. 290, ll. 96-97). Fala-nos também do seu processo criativo como se fosse um processo de design, com as fases conceber/desenvolver/aprimorar, pois entendeu a certo ponto que “várias vezes estava a fazer uma, quando precisava de estar a fazer as outras”⁶² (ibidem, p. 290, l. 101), embora admita que lhe sirvam de guias, tais ferramentas que se podem sobrepor ou intercalar. Outra ferramenta que usa é uma partitura cénica, como meio de anotar elementos e criar uma estrutura para a performance.

A relação com o espectador

No respeitante a processos participativos com o espectador, Sally E. Dean coloca a hipótese de criação de diálogos efectivos, consoante o tipo e estrutura do espectáculo, se tem maior ou menor margem para improvisação, adaptando normalmente as suas performances aos locais e audiências. Diz-nos: “tem a ver (...) basicamente com o que sei e com o que não sei (...). Com quanto espaço permito [a ambos]. E nesse desconhecido, há muitas vezes este lugar para o imprevisto, mas também para o participativo”⁶³ (ibidem, p. 293, ll. 241-243). O factor imprevisibilidade depende então da quantidade e diversidade de elementos em cena, tanto “animados e (...) inanimados (...) e como todos eles interagem entre si”⁶⁴ (ibidem, p. 293, ll. 255-257), o que comporta também maior ou menor complexidade no momento de lidar com improvisos.

O corpo colectivo

No âmbito da ligação do corpo à sua envolvente, questionámos Sally E. Dean relativamente à ligação entre vários performers no espaço cénico e à ideia de «corpo colectivo», em até que ponto o corpo individual é preservado e certa identidade é conferida ao colectivo. Respondeu-nos que a ideia de corpo é transversal aos

⁶¹ T. I. de: “*something concrete to work with as well as to have access to the imaginary realm*”

⁶² T. I. de: “*I found that often I was doing one when I needed to be doing the others.*”

⁶³ T. I. de: *It’s about (...) basically what I know and I don’t know. How much do I allow space for [both] (...). And in this unknown, there is often this place for the unpredictable, but also the participatory.*”

⁶⁴ T. I. de: “*animate and (...) inanimate (...) and how all these interact*”.

elementos humanos e não humanos presentes, pois por exemplo “poderíamos simplesmente chamar o ambiente de corpo”⁶⁵ (ibidem, p. 292, l. 202). Na sua perspectiva, a prática da performance engloba uma presença personificada dos elementos, para de facto mantermos vívida a noção de que sentimos os outros, mas que também somos «sentidos». Na criação de um «corpo colectivo», o corpo individual tem também uma essência espiritual, obrigando à manutenção de uma certa integridade no processo de deixar-se guiar e guiar os outros, alertando-nos Sally E. Dean para o facto de que, em relação ao corpo individual, “assim que o perdes, perdes o teu sentido de segurança. E penso que que é onde a espiritualidade tem lugar neste intercâmbio”⁶⁶ (ibidem, p. 292, ll. 211-213).

A voz e o som no processo performativo

O uso da voz no processo performativo é algo destacado por Dean, no sentido de ajudar o performer a situar-se num ambiente e em relação aos outros participantes, mencionando a voz com particular destaque para a compreensão dos processos internos do corpo, através da sua reverberação, como no caso do “som ‘ahhh’ para aquecer (...) [a] área do coração”⁶⁷ (ibidem, p. 293, l. 269). Refere também a ligação entre a voz e o corpo como uma unidade física, não dependessem os vocalizos de uma memorização do esforço muscular que o corpo vai aprendendo, realçando que “igualmente, o corpo em movimento e a posição do corpo claro que afectam a voz”⁶⁸ (ibidem, p. 293, ll. 269-270). Do mesmo modo, o uso da música reveste-se de um carácter somático, contribuindo para a imersão nas narrativas a criar, normalmente associada a imagens a explorar na construção dos significados em trabalhos exploratórios, que são partilhadas através da palavra falada, em versos como “o bafo transforma-se numa neblina branca que viaja pela coluna, enrolando-se nas vértebras e saindo pelos membros como uma espiral”⁶⁹ (ibidem, p. 290, ll. 66-67). A música que usa, habitualmente, suporta uma metáfora, “tentando encontrar um som que ressoe

⁶⁵ T. I. de: “we could just call the environment a body”

⁶⁶ T. I. de: “once you lose your body you lose your sense of safety. And I think it’s also where the spiritual exists in this collective exchange”

⁶⁷ T.I. de: “‘ahhhh’ sound to warm up this area of the heart”

⁶⁸ T.I. de: “And also the moving of the body and the position of the body of course affects the voice”

⁶⁹ T.I. de: “the breath transforms into a white mist, travelling along the spine, curling around the vertebrae and spiraling out through the limbs”

com ela e incorpore a qualidade dessa imagem”⁷⁰ (ibidem, p. 294, ll. 279-280), característica que a música é capaz de comungar com os figurinos. Se são o despontar de consciencialização de zonas de corpo que impelem a construir narrativas de movimento e voz, é porque Dean procura “som que apoie a qualidade poética evocada pelo próprio figurino”⁷¹ (ibidem, p. 294, ll. 283-284), com a intenção de situar “qualquer atributo (...) [a] ressoar no corpo e aonde”⁷² (ibidem, p. 294, ll. 284-285). E dá-nos o exemplo dos *Balloon Hats*, chapéus feitos de balões com lentilhas no interior, que proporcionam, ao utilizador, uma experiência de sentir o som no corpo todo, pois, como nos diz Dean, “assim que o pões, sentes o corpo todo, porque cobre as orelhas e sentes como se o som ocupasse o corpo todo”⁷³ (ibidem, p. 294, ll. 290-291).

O design de figurinos

Em termos de concepção de figurinos para as suas performances, Sally E. Dean considera existir uma diferença fundamental entre o habitual em design de figurinos e o mais adequado à sua prática de criação – de figurinos somáticos, marca que registou. Diz-nos que “inicialmente, não se trata necessariamente de se começar por um conceito (...). Geralmente, o design de figurinos começa tipicamente com uma história, imagem ou narrativa, algo assim que leve a criar”⁷⁴ (ibidem, p. 291, ll. 134-136) e que a sua prática está mais próxima de uma prática artística. Defende que “o processo da arte tem sido um pouco diferente, começa com um instigador somático de qualquer tipo (...) que traga conscientização acerca de (...) partes do corpo, de modo a que essas possam conduzir a uma história, a uma narrativa”⁷⁵ (ibidem, p. 291, ll. 136-139). Conta-nos sobre uma experiência sua em que, em contacto com a natureza, cobriu o seu corpo de pedras e de como nesse processo se apercebeu de que necessitaria de produzir “um qualquer tipo de protector de coração”⁷⁶ (ibidem, p. 29, l.153) na zona do tórax, que desse a sentir aos outros as fronteiras do mesmo – num

⁷⁰ T.I.de: “trying to find a sound that resonates with and embodies the quality of the image”

⁷¹ T.I. de: “sound that will support the poetic quality that is being evoked by the costume itself”

⁷² T.I. de: “whatever quality I want to resonate in the body and where”

⁷³ T.I. de: “once you have it on, you feel the whole body because it covers your ears, so you feel like the sound is in your whole body”

⁷⁴ T. I. de: “I think that, initially, is not necessarily starting with the concept (...) Often, costume design typically starts with story or image or narrative, something like that to create from”

⁷⁵ T. I. de: “the art process has been a bit different, it’s started with a somatic instigator of some kind (...) that bring awareness to (...) parts of the body, so any (...) can lead to story, narrative.”

⁷⁶ T. I. de: “some kind of a heart protector”

figurino com um contentor que permitisse a alguém enfiar a mão «no» nosso coração, criando simultaneamente algo “realmente único, porque se sentiria como se alguém entrasse realmente dentro do [nosso] corpo”⁷⁷ (ibidem, p. 291, ll. 162-163).

Questionámos a artista sobre a utilização de figurinos dinâmicos em palco, ao que nos referiu já ter usado figurinos que se vão modificando, por terem alguma plasticidade que permita o seu reposicionamento e transformação, como no caso da saia usada para o espectáculo *Something's in the Living Room*, feita de sacos do lixo. Refere-se à construção de “várias entidades diferentes”⁷⁸ (ibidem, p. 294, l. 304) na relação da saia com certas posições e movimentos do corpo, como se cobrir uma parte do corpo significasse uma coisa e cobrir outra significasse algo mais. Refere-se mesmo à leitura do espectador da saia enquanto a peça de roupa saia (na relação com o corpo) e da saia enquanto objecto, no momento em que é transformada e deixada no espaço cénico: “no final, destruo-a e dispo-a e é deixada como uma forma no espaço”⁷⁹ (ibidem, p. 294, ll. 312-313). Esta nova entidade constituída por um objecto que outrora era uma saia, perdida a correlação com o corpo e estando este presente, enquadra a análise do espectador, que deixa de ali ver um figurino. Acontece que o figurino em performance deve ser analisado dentro do enquadramento em que está a ser observado, isto é, num lugar em que existe um corpo potencialmente móvel, algo reforçado pela performer.

Neste sentido, Dean estabelece uma distinção fundamental entre o design habitualmente concebido para os figurinos e aquele que preconiza, sendo que “há uma tendência para tanto criar e perceber o figurino parado e igualmente o corpo em ausência”⁸⁰ (ibidem, p. 295, ll. 341-342), ainda que tal possa acontecer nas obras de arte, quando por exemplo observamos peças que tomam o corpo como elemento expressivo e lemos a reminiscência dele na forma produzida pelo artista. Dean expõe a sua expectativa para o design de figurinos, que é “desejar um retorno para o corpo vivo no processo de design de figurinos e sua representação de algum modo”⁸¹ (ibidem, p. 295, ll. 343-344). Embora a leitura do espectador de dado personagem/performer

⁷⁷ T. I. de: “really unique, because you feel like someone is really inside your body”

⁷⁸ T. I. de: “many different entities”

⁷⁹ T. I. de: “in the end I shatter it and I take it off and it's left as a form in space”.

⁸⁰ T.I. de: “there is a tendency to both create the costume and perceive the costume in stillness, and also in the absent body.”

⁸¹ T.I. de: “hoping to return to the moving live body in the costume design process and also in its presentation, somehow”

também decorra daquilo que é observado sobre o seu corpo e que reflecte desde logo o seu «mundo interior», a linguagem do corpo deve ser sempre incluída nessa leitura, segundo a performer. Porém, pensamos que nem sempre o espectador consegue fazer uma leitura tão precisa ou completa, sendo que a existência de uma postura demasiado «fechada» ou introspectiva do performer pode criar um hiato entre eles e aquele momento tornar-se mais uma experiência do performer do que uma partilha de uma experiência entre ambos. Contudo, nos workshops que organiza, Sally E. Dean contempla “um exercício (...) chamado criação de figurino influxo, que se trata de criar um figurino num corpo em mudança, com um figurino que se move e altera”⁸² (ibidem, p. 295, ll. 339-340) e pensamos que daí possam surgir novas questões e soluções para a construção de novos diálogos sobre o corpo, entre o performer e o espectador.

No âmbito do design de figurinos interactivos com recursos a novas tecnologias, Dean transmite-nos as suas preocupações em a aplicação da tecnologia descurar as intenções por detrás do seu uso, considerando que “a questão da tecnologia é que ainda tem sido muito acerca da estética”⁸³ (ibidem, p. 295, ll. 367-368) e da experimentação em “como criar algo [só] por ser excitante e novo”⁸⁴ (ibidem, p. 295, ll. 373-374). Diz que a sua experiência enquanto performer lhe tem confrontado com a falta de respostas sobre o impacto dos figurinos no corpo de um modo geral e que a evolução da tecnologia comporta, ironicamente, um reverso da medalha, ou seja, “à medida que a tecnologia se desenvolve e se torna mais forte, (...) as pessoas têm-se dedicado mais a este campo somático”⁸⁵ (ibidem, p. 295, ll. 369-371). Do mesmo modo com que se pronuncia então sobre a criação de discursos contemporâneos em performance, considera que, neste caso, o modo de actuar está em respeitar ambas as práticas, pois “isso também é a direcção do futuro e, idealmente, como podem dialogar”⁸⁶ (ibidem, p. 295, ll. 371-372).

⁸² T.I. de: *“an exercise that we do that is called the influx costume creation, which is creating a costume in a changing body, with a moving changing costume”*

⁸³ T.I. de: *“the question about technology is it has been a lot more about the aesthetics still”*

⁸⁴ T.I. de: *“how can we create this because it’s exciting and new”*

⁸⁵ T. I. de: *“As the technology goes on and gets stronger and stronger, there is just a kind of the other side, as people are getting really into this somatic field”*

⁸⁶ T. I. de: *“that also is the wave of the future and ideally how do they dialogue”*

A personagem no figurino

Tiago da Cruz convive com as artes marciais e esgrima em sintonia com a actividade de actor e encenador, sendo que todas se entrecruzam de um modo positivo e complementar. Do ponto de vista do actor, são actividades que correlacionam concentração com disciplina física e mental, pois tudo faz parte da sua vivência. “O processo é fluído e de interacção permanente” (anexo 2, p. 299, l. 17), contribuindo para uma percepção do corpo e seus limites físicos e psicológicos. É nesta dimensão somática que enquadra o figurino, admitindo que “alguns actores só encontram realmente a personagem depois de vestirem o figurino” (ibidem, p. 300, l. 66), pois aquele pode caracterizá-la e conduzir o actor a uma “identificação de personagem a vários níveis (papel social, alinhamento moral, etc)” (ibidem, p. 300, ll. 79-80). Essa identificação também é coerente com o modo como o figurino potencia a sua utilização, sendo a funcionalidade uma característica mais relacionada com as necessidades da cena, do que com o desconforto que o mesmo possa provocar ao actor, pois um figurino desconfortável é, segundo Tiago da Cruz, afinal “um figurino que não (...) permita fazer o que é necessário à cena” (ibidem, p. 301, l. 119).

Tiago da Cruz admite a utilização de figurinos fisicamente desconfortáveis, mas que contribuam para a construção da personagem, não influenciando apenas pela imagem transmitida, mas pela qualidade do gesto que possibilita, adicionando outras potencialidades do figurino à cena, implicadas naquilo que “o actor (encenador/director de actores) consegue fazer com o próprio figurino em termos de acções cénicas, usando o figurino como se de um adereço se tratasse” (ibidem, p. 300, ll. 71-73). Considera inclusivamente que o espaço cénico possa ser a «segunda-pele» da personagem, em substituição do figurino, já que “Grotowsky defendia um teatro pobre (...). Podemos ter nada e esse ser o figurino” (ibidem, p. 301, ll. 158-159). Mas independentemente do seu formato, Tiago da Cruz considera que, idealmente, o figurino deveria ser usado desde o início do processo criativo inerente à encenação de um espectáculo e enfatiza a mais-valia de um processo colaborativo no design do mesmo, dizendo que “idealmente, o encenador/realizador teria idealizado com o figurinista e, eventualmente, o actor e o autor da peça, que figurinos seriam utilizados” (ibidem, p. 300, ll. 85-86). Contudo, o acesso ao figurino não pode ser fulcral para

um actor poder começar a ensaiar, contando-nos que normalmente se começa a ensaiar a partir do texto e com “roupas com características semelhantes às do figurino idealizado entretanto” (ibidem, p. 300, ll. 94-95), o que acaba porém por implicar algum trabalho adicional: “por vezes isso implica adaptações e alterações aquando da chegada dos figurinos” (ibidem, p. 300, ll. 95-96). Porém, a relação entre o figurino e o desempenho do actor não é tão directa ao ponto daquele ser absolutamente necessário para que ele consiga representar, pois “um actor deve poder conseguir fazer tudo sem a ajuda externa de adereços e roupas” (ibidem, p. 301, ll. 135-136), embora admita, contudo, que o figurino contribua para “estimular uma determinada resposta emocional ou corrigir movimentos parasitas” (ibidem, p.301, l. 139), ou seja, para amparar ou certificar certos modos de interpretar uma personagem ou situação.

Dinamismo e interacção em figurinos

Para o actor/encenador, os figurinos com tecnologias têxteis incorporadas podem ser entendidos como potenciadores da performance artística, já que “a tecnologia tem vindo a permitir mais e mais possibilidades aos criadores artísticos. A tecnologia certa no figurino certo tem potenciais muito interessantes” (ibidem, p. 301, ll. 151-152) – mas sem deixarem de responder às valências que os restantes respondem para fazerem a cena funcionar, tendo para isso que “estar de acordo com a estética de conjunto e (...) caracterizar a personagem junto do público” (ibidem, p. 302, ll. 173-174). Considera também que os espectadores são bastante sensíveis às incoerências do resultado e que consoante reagirem negativa ou positivamente ao figurino, “essa reacção afecta a forma como reagem ao actor e ao espectáculo em si” (ibidem, p. 302, ll. 182-183).

Do ponto de vista da interacção com o público, Tiago da Cruz admite ser necessário criar uma relação de unidade com ele, para a qual contribui certamente a coerência do espectáculo já referida, mas também a atitude do actor, completamente entregue à representação: “quando entro em cena tenho de estar absolutamente na cena, a viver o momento” (ibidem, p. 302, ll. 178-179). Julgamos que tal postura é facilitadora da imersão do espectador na acção, a qual vai crescendo à medida que o actor vai agindo por instinto aos “baixos e altos de energia” do público. O actor confessa: “jogamos com os seus sentimentos (...), sem pensar, em íntima relação com os outros actores e com o público” (ibidem, p. 302, ll. 195-197). Essa é uma

capacidade intrínseca à capacidade de improvisar, embora esta vertente do espectáculo deva estar contemplada na estrutura do próprio espectáculo. Defende que “existem espectáculos em que a improvisação está no âmago do conceito” (ibidem, p. 302, l. 202) e em que “a interferência do público é esperada” (ibidem, p. 302, ll. 203-204), contudo limitada ou conduzida pelo actor: “a interacção com o público deve ser controlada pelos actores. Desta forma, (...) as interferências não são negativas” (ibidem, p. 302, ll. 204-205).

OPINIÃO DE OSCAR WAGENMANS

A performance com avatares

Oscar Wagenmans fala-nos da sua experiência pessoal enquanto utilizador da plataforma virtual *Second Life*, através da sua personagem Save Me Oh. Na medida em que o ser humano tem a necessidade de obter respostas ao que é insondável, sem se aperceber que a criação de universos ficcionais comporta a criação de um novo mundo, que não tem obrigatoriamente uma conexão com a realidade ou uma justificação lógica, a intenção de Wagenmans é explorar as divergências e convergências entre a vida real e a vida virtual, quando a própria vida real não deixa de ser uma performance. É exemplo dessa pesquisa a personagem que criou, pois a sua criação originou alguma surpresa e indignação por parte de pessoas que conheciam o autor, por esperarem ver qualidades suas na personagem e tal não aconteceu: “numa realidade virtual, é pedido às pessoas que criem uma personagem fantasiosa, e quando o fazem, começam a ficar aborrecidas quando a mesma não é o seu verdadeiro eu”⁸⁷ (anexo 3, p. 305, ll. 24-25). Wagenmans defende que tal se justifica pela plausibilidade criada com a imersão na vivência da virtualidade, que “por vezes se torna tão intensa (...) que as pessoas querem a realidade ali dentro”⁸⁸ (ibidem, p. 305, ll. 43-44).

Este paralelismo que fazemos entre os espaços em que «vivemos» levou o artista a criar uma performance/instalação para uma obra sobre a «*Third Life*», com imagens e vídeos que apresentou na Bienal de Cerveira e na FILE de São Paulo, contando-nos:

⁸⁷ T. I. de: “in a virtual life, people are asked to make a fantasy character, and when they do, people start to be angry when they are not really their real self”

⁸⁸ T. I. de: “sometimes it gets so intense, the virtuality, that people want reality in there”

“é acerca do meu avatar a escapar-se da minha pessoa da vida real e tornar-se numa espécie de robot para o seu espírito. É como se me abandonasse. Como controladora que é, torna-se livre e vai controlar alguém na *Third Life*”⁸⁹ (ibidem, p. 306, ll. 56-58). Esclarece que é tal e qual o efeito visual que obtemos ao colocarmos dois espelhos frente a frente e vemos a nossa projecção espelhada vezes sem conta, sendo que, neste caso “conseguem-se cópias da segunda dimensão até ao infinito”⁹⁰ (ibidem, p. 306, ll. 66-67).

O figurino na cena

Na medida em que a criação artística é livre na construção de significados, criando as mais variadas associações lógicas (e ilógicas), questionámos o artista sobre a relação dos figurinos com a personagem do *Second Life*, sendo que à partida as personagens têm uma roupa. Oscar Wagenmans ironiza com essa nossa presunção, colocando a personagem despida num videoclip, a cantar uma canção sobre «nada» (*Nothing*) (ibidem, p. 306, l. 79). Nesse momento, confronta também o modo como relacionamos «nada» com «nudez», quando precisamente no mundo virtual nem seria necessário usarmos a representação do corpo humano. Ele explica: “tem a ver com o que queiras ver ali. (...) Se fosse o Malevich, ele mostrar-te-ia um quadro a negro. (...) é por isso que é sempre difícil falar sobre as intenções numa obra de arte, tem a ver com aquilo de que é feita e o que as pessoas querem ver nela”⁹¹ (ibidem, p. 306, ll. 89-95).

No respeitante ao uso dos figurinos na vida real, em contexto profissional de encenação, Wagenmans alude à sua experiência no teatro Kamak, situando-os como uma ferramenta que é tanto a pele do actor como da personagem, embora defenda que bons actores devam, na sua interpretação, com ou sem figurino, “ter a mesma intenção, de outro modo não serão bons actores”⁹² (ibidem, p. 307, l.114). É no conjunto dos elementos cénicos que encara o potencial do figurino, como mais um

⁸⁹ T. I. de: “it’s about my avatar escaping from my real-life person and making herself a kind of robot for her spirit. It’s like she is abandoning me. As a controller, she gets free and she is going to control somebody in *Third Life*”

⁹⁰ T. I. de: “so you get the copies of the second dimension until the infinite”

⁹¹ T. I. de: “It’s about whatever you want to see in it.(...) When we are talking of Malevich he will show you a black square.(...) that’s why it’s always difficult to talk about the intentions of an art work, it’s about what it’s made of and what people want to see in it”

⁹² T. I. de: “it should have the same intention otherwise they are not good actors”

deles, sendo que “tudo ajuda a moldar uma imagem e a imaginação da audiência”⁹³ (ibidem, p. 307, ll.115-116). De outro modo, destacando-se despropositadamente, a sua utilização tornar-se-ia obsoleta, referindo que “se fosse apenas acerca dos figurinos, a peça seria desinteressante, teríamos bonecos andantes”⁹⁴ (ibidem, p. 307, ll.121-122). Não obstante, fala-nos de como já optou por usar figurinos em substituição do cenário, em casos em que imitavam mobílias, vestidos por actores que se moviam pelo espaço cénico ou árvores numa floresta, nomeadamente numa situação em que elementos da orquestra estavam dentro das árvores que faziam parte do design de cena. No fundo, o que Oscar Wagenmans sugere é existir sempre uma coesão conceptual entre figurinos e espaço cénico, no âmbito dos enredos.

A imersão do espectador

É a coerência plástica lida pelo espectador que contribui para, em conjunto com a encenação, a criação de um elemento mágico que promove a sua imersão na narrativa ficcional. A ligação com a audiência é então essencial para o sucesso de uma produção:

“a razão do teatro é (...) dar à audiência uma mão cheia de nada, quando ela sabe que tudo é completamente fingido... (...) quando te digo, numa peça de teatro, que vais voltar ao Portugal de 1533 e consigo fazer-te acreditar nisso (...) é essa a conexão que tem de ser feita com a audiência. Portanto, tens de ser capaz de tocar a imaginação da audiência. E no final da peça (...) vão falar do que viram como se tivessem vivido uma experiência real.”⁹⁵ (ibidem, p. 307, ll. 140-147)

A conjugação do mundo real com o mundo virtual em performance pareceu-nos uma prática apropriada para potenciar o factor de imersão no espectáculo. Contudo, a integração de tecnologias ou plataformas virtuais deve ser «transparente» aos olhos do público, para que consiga perceber a sua utilização intencional no âmbito

⁹³ T. I. de: “*everything helps to shape the image and the imagination of the audience.*”

⁹⁴ T. I. de: “*When it would be only the costumes, the play would be uninteresting, you’d have walking dolls.*”

⁹⁵ T. I. de: “*the reason of theatre is (...) to give the audience a hand full of nothing when they know all it’s completely fake... (...) when I tell you in a play that we are going back to Portugal in 1533 and I succeed to make you believe [in] that (...) that is the connection you have to make with the audience. So, you have to be able to touch the imagination of the audience. And when the play is finished (...) they will talk about it as if they had a real experience.*”

de certa encenação. Wagenmans fala por experiência própria, referindo que o grande entrave é a grande maioria das pessoas não ter conhecimento ou experiência, em primeira mão, do *Second Life*, que lhes permita perceber o que está a acontecer em cena: “eu usei as projecções ao vivo do *Second Life* dentro da peça de teatro, mas a audiência (...) pensou que estava a ver uma projecção, (...) não se apercebeu de que era ao vivo”⁹⁶ (ibidem, p. 307, ll. 156-159). De facto, tal é facilmente compreensível se analisarmos este momento criativo em que vivemos, onde o uso de vários meios de expressão é feito de forma entrecruzada e o uso do vídeo é uma prática generalizada tanto em performance como na vida real, com os telemóveis. Apesar deste modo de viver actual, existe pouco interesse no *Second Life*, ou seja, existe curiosidade, que depois de satisfeita, deixa de ser estimulante, pois o *Second Life* é visto como uma plataforma com potencialidade artística e performativa apenas por alguns: “é uma elite, um círculo muito pequeno a usá-la”⁹⁷ (ibidem, p. 308, ll. 171-172).

A experiência real do mundo virtual

A união entre mundo real/virtual, no sentido de criação de um imaginário enquanto expressão artística, tem pouca receptividade nas redes sociais, expondo uma faceta conservadora da nossa sociedade, que vê na identidade de uma personagem, uma ameaça. Não existe, porém, nenhum problema na criação de, por exemplo, perfis no Facebook em que os proprietários dêem a conhecer a realidade que querem que os outros conheçam deles próprios, mas a criação de perfis imaginários, de personagens, levanta uma série de entraves. Save Me Oh é um desses casos, tendo usado vários pseudónimos para resistir durante algum tempo activa na rede social, pois “quando ela é expulsa pelo Facebook, precisa de ter outra vez um nome novo”⁹⁸ (ibidem, p. 308, ll. 179). Mas esse impasse constante é aproveitado pelo artista como uma mais-valia criativa, pois “parte da história de Save Me Oh é que qualquer que seja a plataforma na internet que a expulse, ela há-de sempre voltar. (...) é como uma novela”⁹⁹ (ibidem, p. 308, ll. 179-185).

⁹⁶ T. I. de: “I used the live projections of second life inside the theatre play, but the audience had no idea of what was happening (...) they thought they were looking at a projection, (...) they didn’t realize that it was all live.”

⁹⁷ T. I. de: “it’s like an elite, a very small circle using it.”

⁹⁸ T. I. de: “when she is kicked off by Facebook she will need another name again”

⁹⁹ T. I. de: “part of the story of Save Me Oh is that whatever internet platform kicks her out, she will always come back. (...) it’s like a soap opera.”

Tal alimentou inclusivamente a manutenção de um blogue «de» Save Me Oh, que conta com perto de uma década de existência e uma série de leitores que «a» acompanham. A alimentação deste universo em torno da personagem Save Me Oh no Facebook ou no Second Life tem motivado o interesse de vários criativos, que querem fazer parte das suas performances artísticas virtuais, pois na visão de Oscar Wagenmans, “Save Me Oh está a lutar contra todas aquelas pessoas que vão para o Second Life reconstruir a realidade (...) e o que eu tento explicar é que não temos de reconstruir a realidade, mas tornar a virtualidade numa nova experiência real”¹⁰⁰ (ibidem, p. 308, ll. 199-201).

O figurino no espaço virtual

Wagenmans conta-nos de que modo tenta levar o seu ponto de vista até aos outros, usando, por exemplo, figurinos como meio de questionar as convenções. Diz-nos que “desafio as pessoas a não vestirem roupas, quando podem usar edifícios, podem usar pinturas”¹⁰¹ (ibidem, p. 308, ll. 201-202). E vai mais além, quando as confronta com eventos virtuais em que o figurino coordena a relação entre os participantes, potenciando a construção de uma experiência partilhada, que comporta a conscientização dessa realidade nova trazida pela virtualidade. Na supramencionada performance *Wear to Move* (pág.21), dá esse tipo de «roupas» aos participantes e partilha com eles as animações que lhes estão associadas. Portanto, os participantes podem mover-se no ambiente cénico, mas estão sempre presos a uma envolvente, tendo a experiência de “para um vestido a mesma animação, para que se transforme numa dança”¹⁰² (ibidem, p. 308, ll. 204-205). No limite, podem também experimentar algo mais conceptual ainda, pois o artista diz-nos ter à disposição uma performance “onde as pessoas podem vestir também a envolvente”¹⁰³ (ibidem, p. 308, l. 207) e confessa que o maior interesse nessa abordagem de propor uma nova realidade é precisamente trocar roupas por objectos, como que a proporcionar um momento de incorporação numa nova consciência: “o que é interessante acerca disso é que não visto vestidos, mas visto o teatro em redor”¹⁰⁴ (ibidem, p. 308, ll. 212-213). Tal vai de

¹⁰⁰ T. I. de: “Save Me Oh is fighting against all those people who go into Second Life and rebuild reality (...) and what I try to explain is that you don’t have to rebuild reality but make virtuality as a real new experience”

¹⁰¹ T. I. de: “I challenge people not to wear clothes when they can wear buildings, they can wear paintings”

¹⁰² T. I. de: “for one dress the same animation so it becomes a dance”

¹⁰³ T. I. de: “where people are wearing the surroundings too.”

¹⁰⁴ T. I. de: “what is nice about it is that I am not wearing the dresses, but I am also wearing the theatre around it.”

encontro ao nosso ponto de vista sobre o figurino em performance, de que ao usar um figurino, se está a habitar um lugar e que isso é uma ferramenta essencial para a imersão do espectador. Esse ponto de vista, partilhado por Wagenmans, é explorado quando concebe fatos que condizem com o cenário, como num mimetismo, para não deixar dúvidas aos mais cépticos sobre o que quer transmitir, dizendo “quando faço um vestido com padrão de zebra (...) também faço um teatro com estruturas móveis em zebra, com o céu em zebra e as paredes em zebra. E as pessoas podem vestir tudo isso”¹⁰⁵ (ibidem, p. 309, ll. 217-219).

O figurino na encenação

Em termos conceptuais, Oscar Wagenmans considera que primeiro surge o conceito de uma encenação e depois o figurino, pois “o conceito leva-te a um figurino absurdo ou a fazeres toda a gente andar [vestida] em madeira, pedra ou plástico”¹⁰⁶ (ibidem, p. 309, ll. 252-253). Em certa medida, o figurino não parte da experiência física no corpo da vertente real, mas virtual, onde então tudo é possível, mas tal faz com que perca algumas amarras existentes na relação corpo/vestuário em termos somáticos e que faz construir discursos que partem do corpo, impelidos pela materialidade do vestuário. É uma diferença fundamental em relação a Sally E. Dean, que também por ser bailarina, está mais receptível ao valor das experiências tácteis de carácter somático. Em contraposição, Oscar Wagenmans, enquanto encenador, dá mais ênfase à análise de conjunto das criações performativas, com uma forte componente visual do espectáculo. Wagenmans refere um caso em que Save Me Oh faz de DJ e “usa todo o tipo de efeitos loucos, em todas as cores, imagens transformáveis, texturas, tornando as festas (...) quase em performances com LSD”¹⁰⁷ (ibidem, p. 309, ll. 241-242) e acrescenta que os outros avatares a costumam convidar para criar ambientes.

Porém, a sua prática de encenação no grupo Kamak, com um elenco de actores com Síndrome de Down, implica uma abordagem ao figurino com fortes preocupações ergonómicas do ponto de vista da usabilidade e da percepção das suas valências. Por

¹⁰⁵ T. I. de: “When I make a black or white zebra dress (...), I also make a theatre like zebra with structures moving, with the sky being zebra, the walls being zebra. And they can wear all of that.”

¹⁰⁶ T. I. de: “and the concept will lead you to a realistic or absurd costume, or to make everybody walk around in wood, in stone or plastic”

¹⁰⁷ T. I. de: “wear all sorts of crazy effects, all kind of colors, transforming images, textures, turning the music parties (...) into almost LSD like performances.”

esse motivo, quando o questionamos sobre a utilização de figurinos dinâmicos e interactivos no seu mundo «real», mostra-nos reservas relativamente ao seu valor no seio deste grupo de actores, pois é necessário analisar o que significa “não ter actores a compreender exactamente o que se passa”¹⁰⁸ (ibidem, p. 310, ll. 288-289). Acaba assim por destacar que a dinâmica de utilização deste tipo de figurinos é uma ferramenta que adiciona mais camadas ao âmbito da interpretação do actor. Não obstante, o seu interesse por tais figurinos é genuíno, referindo que, “experimentá-los no momento em visse que eles os compreenderiam totalmente (...). Assim que visse que estariam aptos a representar com eles, fá-lo-ia imediatamente”¹⁰⁹ (ibidem, p. 310, ll. 290-293).

Perguntámos porque teria tal interesse, se tal se relacionaria com proporcionar eventualmente uma melhor leitura ao espectador, mas explicou que não funcionava desse modo, pois considera que o figurino, “se fizer parte do conceito, até pode ser, mas um figurino nunca estará em primeiro lugar nem será lido isoladamente”¹¹⁰ (ibidem, p. 310, ll. 298-299). Considera que para dar destaque a um figurino no seio de um conceito, é preferível “tê-lo como parte de uma obra de arte, como uma performance num museu (...) porque um teatro não é uma escola”¹¹¹ (ibidem, p. 310, ll. 306-307). E que ao fazê-lo no contexto do museu, é possível destacarmos as suas potencialidades: “focas-te numa possibilidade de uma nova invenção e colocas a nova intenção como central”¹¹² (ibidem, p. 310, ll. 310-311).

Contudo, parece-nos existir alguma contradição no seu discurso, pois tais figurinos seriam sempre abraçados pelos contextos narrativos, tal como na arte e do mesmo modo em que acontece com os figurinos virtuais que constrói no *Second Life*, para a avatar Save Me Oh. Por outro lado, as artes sempre tiveram um papel educativo do público, embora esse não fosse o foco inicial, tal como o mesmo acaba por fazer com as suas performances promovidas por Save Me Oh, que não recorrem ao uso de figurinos convencionais, para que seja possível proporcionar aos espectadores a vivência em realidades edificadas a partir de novos pontos de vista.

¹⁰⁸ T.I. de: “not having the actors to understand completely what’s going on”

¹⁰⁹ T.I. de: “I would experiment that when I had the idea that they would understand it completely (...).As soon as I’d see that they’d be were able to play it, I would do it immediately.”

¹¹⁰ T.I. de: “if it is part of the concept is ok, but the costume will never be first or perceived alone”

¹¹¹ T.I. de: “I’d really prefer to have it inside a real artwork, like a performance in a museum (...), because in a theatre we are not a school”

¹¹² T.I. de: “you focus on an extreme possibility of a new invention and place the new intention as central”

A educação pela performance

O aspecto educativo está eminentemente presente na existência do grupo de teatro Kamak, sendo como que uma escola para a vida dos actores, pois permite-lhes ultrapassar algumas das suas limitações. Wagenmans refere que “as pessoas dizem que é quase como uma terapia, como estudar, o que é completamente verdadeiro. Só que diremos sempre que somos, em primeiro lugar, uma companhia de teatro e depois surge uma lista incrível de benefícios de se ser actor”¹¹³ (ibidem, p. 311, ll. 351-353). Acrescentamos também que assim que o teatro é capaz de levar o espectador a acreditar numa história, também é capaz de levar o actor a sentir realidades que pode nunca ter experimentado antes e aprender sobre elas através do teatro. Tal tem sido válido também para os actores de Kamak, como explica o encenador, referindo-se ao processo de construção das personagens: “pesquisámos o lado obscuro dos humanos, ciúme, inveja, e claro que isso ensina algo (...), cada conceito é um pedaço de aprendizagem, que os levará a tornarem-se mais inteligentes, depois de tal os ocupar durante um ano”¹¹⁴ (ibidem, p. 311, ll. 361-363).

Enquanto encenador, Oscar Wagenmans considera que tenta passar a história de algo ao espectador, mas se ele compreende totalmente a mensagem ou não, é algo que para si é pouco controlável, pois cada espectador lê a performance à sua maneira, contudo, quando o factor imersivo é conseguido, a dimensão simbólica usada na criação dos figurinos perde uma certa importância, porque se dilui. O artista explica-nos: “quando a história de algo se torna mais intensa (...) começa a esquecer todas as relações que estabelecias com este ou aquele elemento”¹¹⁵ (ibidem, p. 310, ll.269-271). A racionalidade do espectador, que consideramos existir no momento em que a realidade ficcional lhe é apresentada, acaba portanto por se esvanecer no momento em que se transforma em fruição.

¹¹³ T.I. de: “because people almost say that it’s like a therapy, like studying and that is completely true. Only, we will always say we are a theatre first, but then comes an incredible list of benefits of being an actor”

¹¹⁴ T.I.de: “we investigated the dark side of humans, jealousy, envy, of course that teaches people something and so, every concept is a learning piece and will benefit them to get smarter, after a year of being busy with that”

¹¹⁵ T.I. de: “when the story of something gets stronger and you get inside the story, then you start to forget all the connections you had with this or that element”

O desconforto como ferramenta

Relativamente ao desconforto como ferramenta de trabalho para o actor num sentido lato, Oscar Wagenmans admite recorrer à edificação de uma dinâmica interpretativa a partir do mundo interior, mas também a partir das limitações físicas enquanto catapulta conceptual. Entende que, se no desporto o ser humano leva as suas capacidades físicas ao limite em busca da perfeição, aqui a «imperfeição» pode conduzir a uma direcção em que se avalia “até que ponto limito o movimento do corpo e continuo a despoletar uma reacção de uma audiência. E se tal se deve ainda à aparência física ou tem a ver com qualquer outro aspecto”¹¹⁶ (ibidem, p. 311, ll. 337-339). Portanto, Oscar Wagenmans não exclui aqui o papel do figurino para o efeito. Entende ainda que o desconforto pode levar a uma espécie de catarse do actor, em que ele se confronta com facetas inesperadas e, em certa medida, é o que acontece também do ponto de vista do espectador: “é sempre uma renovação, (...) chegar a uma nova fronteira, explorar ainda mais e surpreender as audiências com isso. É algo também presente na mente de um artista”¹¹⁷ (ibidem, p. 311 ll. 344-346).

¹¹⁶ T.I. de: “how much I limit the movement of the body and still trigger a reaction from an audience. And if that is still related to human appearance or it relates to something else.”

¹¹⁷ T.I. de: “. It’s always a renewal, (...) to get to the next boundary, to explore further, to investigate and to surprise the audiences with that. That’s also in the mind of an artist.”

FIGURINOS DINÂMICOS E INTERACTIVOS: PARADIGMAS PROJECTUAIS

2.1 Design de Figurinos Dinâmicos e Interactivos

2.2 Práticas Contemporâneas no Design de Figurinos: Estudo de Casos

Inversões: o corpo como plataforma funcional

Segundo Sabine Seymour, referindo-se ao design de vestuário inteligente: “o contexto de uso é extremamente importante ao criarmos tecnologias vestíveis significantes. (...) tal determina efectivamente a sua definição funcional e expressiva”¹¹⁸ (Seymour, 2008:13). O vestuário de que nos fala Seymour traz inovações quanto ao modo de pensar em design de moda, sendo que a inclusão de estruturas têxteis que respondam a estímulos do próprio corpo e igualmente a estímulos do ambiente exigem novas metodologias e técnicas. O corpo do *performer* é cada vez mais entendido como plataforma funcional, no sentido de que é ele próprio a incutir propriedades novas ao vestuário (alteração de forma, cor, opacidade), fazendo transparecer, desse modo, a emoção que quer transmitir para o público. O vestuário, seja ele completamente inteligente ou semi-inteligente, detém um enfoque no valor acrescentado, que é, neste campo de abordagem, a equivalência ao indivíduo, não só porque “a carne pode pensar e ser desenhada”¹¹⁹ (Celant & Guggenheim Museum Soho, 1997:29), mas porque é importante explorar como as pessoas podem interagir, não só entre elas, mas com elas próprias.

Artistas como Roosegaarde e marcas como a Philips têm explorado novas dimensões no vestuário inteligente. O primeiro apresenta-nos *Intimacy 2.0* (2011), um



Fig. 37. Roosegaarde

Intimacy 2.0 (2011-2012)

Fonte: <http://www.studio Roosegaarde.net/project/intimacy/photo/#intimacy-white> [consult.20/11/2012]

vestido que fica transparente com a excitação (fig.37), respondendo à aceleração do batimento cardíaco, através de materiais como e-foils, tecnologias wireless, LEDs e cobre, entre outros (Studio Roosegaarde, 2012). A segunda desenvolve o *Skin Probe* denominado *Bubelle – Blush Dress* (2006), usando polyester, não tecidos, led e fibra de vidro

¹¹⁸ T. I. de: “the context of use is tremendously importante when creating meaningful fashion wearables. (...) it trully determines the functional and expressive definition of a fashion wearable”

¹¹⁹ T. I. de: “the flesh can think and be designed”



Fig. 38. Philips Design Probe

Bubelle – Blush Dress, (2006)

Fonte: <http://www.design.philips.com/philips/shared/assets/design/probes/dresses2_hr.jpg> [consult.15/11/2012]

(Seymour, 2008:141) para medir a «emoção» através da leitura de dados biométricos, mudando de cor (fig.38). Questionamos, porém, o contributo realmente cognitivo do vestuário em questão, no cerne de uma comunicação bidireccional performer/público, quando a questão do design emocional está na ordem do dia, como explicam Brisola e Maffei (2012:7): “os produtos ganham um novo aspecto a ser desenvolvido: o chamado design emocional que consiste na busca pelo despertar de sentimentos causados pelos produtos”.

A nossa posição relativamente aos exemplos de vestuário inteligente que mencionámos é a de que, embora analisem de que modo a tecnologia pode transformar a moda em algo teatral e capaz de evocar emoções, como refere Clive van Heerden (Gordon, 2008), a correspondência desta a um estímulo verdadeiramente psicológico é ainda uma ilusão. Os exemplos de protótipos inteligentes, não sendo feitos com verdadeira intenção artística, ou seja, não sendo mostrados à sociedade no âmbito de uma performance e ao serviço da cultura, falham no seu propósito: na inteligência, ou seja, na sua aproximação à humana. Há certamente a interacção com factores biométricos, temperatura exterior (entre outros), que nos dão sensação de que o vestuário responde a um estímulo psicológico do utilizador, ou mesmo do espectador, mas a intenção inicial não foi comunicar deliberadamente qualquer emoção específica ou conceito. Factores como frio ou calor exterior podem interferir no desempenho destes materiais têxteis, mas têm de ser controlados no ambiente da exposição pública para ganharem significado. Nesse sentido, conseguimos aproximar as performances de Chalayan, como acontece na colecção *One Hundred and Eleven* (2007) com peças de roupa que se movimentam e transformam (fig.39), ao conceito supramencionado e partilhado por Quinn (citado em Bugg), que exprime a intensidade da experiência sensorial decorrente da sua



Fig. 39. Hussein Chalayan
One Hundred and Eleven, P/V 2007
 Fonte: <<http://chalayan.com/collection/view/album/id/35>
 [consult.20/11/2012]

observação como “uma alusão a uma experiência mais intensa noutra dimensão, ou a promessa de um horizonte mais amplo, a descobrir”¹²⁰ (Bugg, 2009:14).

Também na colecção *Ventriloqui* (2001), Chalayan consegue expandir as capacidades comunicativas do vestuário quando adiciona ao momento da performance a conjugação de

espaço e vivência virtual, isto é, cria uma ligação aos dois mundos através da repetição da acção num vídeo, reforçando o potencial conceptual da moda, desmaterializando-a (fig. 40). Desse modo, Kawakura (2005:2), só poderia entender a moda como um conceito imaterial (simbólico) manifestado num bem material. Com o potencial dos novos materiais inteligentes e a utilização da moda no âmbito da performance, vemos materialidade e imaterialidade serem exploradas com contributos simultaneamente físicos e cognitivos, sendo que os últimos ultrapassariam essa dimensão simbólica, sem deixar de contê-la. Acrescentando a opinião de Miyake, que dizia já em 1963 que “queremos estimular a imaginação através do vestuário”¹²¹ (Simon, 1999:1), vemos no vestuário dinâmico e interactivo a tradução mais aproximada destas realidades.



Fig. 40: Hussein Chalayan
Ventriloqui, P/V 2001, performance e vídeo projectado
 Fonte: *Moda e Arte Contemporânea: Processos, Percursos e Contaminações na Obra de Joana Vasconcelos*, p. 57

¹²⁰ T.I. de: “an allusion to a more intense experience somewhere else, or the promise of a richer, wider horizon to be found.”

¹²¹ T.I. de: “we want to stimulate the imagination through clothing”

Nicolelis, neurocientista, vai bem mais além e explora as limitações do corpo no modo em que a ciência é capaz de contribuir para ultrapassá-las. Para tal, utiliza exosqueletos com a particularidade de serem controlados por ondas cerebrais, investigando sobre a utilização futura de neuro próteses (Nicolelis, 2011). O mesmo reforça: “o meu grupo demonstrou a exequibilidade de unir tecido encefálico vivo a uma variedade de ferramentas artificiais (...) [para] implementar o primeiro interface (...) capaz de devolver a mobilidade total do corpo aos pacientes”¹²² (Nicolelis, 2011:82). O surrealismo de Chalayan é assim ultrapassado, se fizermos o devido paralelismo entre ciência que entra no campo da saúde e ciência que entra no campo da arte. Ainda que esta evolução esteja no extremo da integração entre corpo e tecnologia, vai de encontro a perspectivas futuras preconizadas por designers de moda. Seymour diz-nos que o nível actual de integração através do vestuário inteligente demonstra como os nossos corpos se estão a tornar rapidamente extensões para os avanços técnicos (2008:14), e nós acrescentaríamos: e vice-versa. Nesta equivalência, o que a evolução presente tem demonstrado é que as leis dos materiais são agora «as nossas», personificando o que diz Freenberg (1999:204): “a acção técnica controla os seus objectos segundo as leis dos mesmos”¹²³. A nanotecnologia e a sua incorporação no vestuário inteligente assim indica, pois cada vez mais as acções técnicas são intuitivas e tendem a ser discretas para cumprirem o seu papel de ajudar o utilizador. A este respeito, Seymour acrescenta inclusivamente que:

“As tecnologias vestíveis podem realçar as características vestíveis da nossa epiderme. O nosso vestuário é muitas vezes apelidado de segunda pele. Hoje tal é mais do que uma metáfora, quando os avanços tecnológicos permitem produzir tecidos que simulam muitas das propriedades da pele.”¹²⁴ (Seymour, 2008:13).

Interactividade e dinamismo (e até mimetismo) estão então presentes nos novos avanços científicos que têm em conta o corpo como objecto orgânico, móvel e pensante. Coincidindo com o discurso de Seymour, Tao (2001:3) esclarece que até ao momento a maioria dos têxteis e do vestuário tem sido inerte e que seria maravilhoso virem a comportar-se como a nossa pele, material inteligente porque se alia ao

¹²² t.l. de: “my group demonstrated the feasibility of linking living brain tissue to a variety of artificial tools (...) [to] implement the first (...) interface capable of restoring full-body mobility to patients”

¹²³ t.l. de: “technical action controls its objects through their laws”

¹²⁴ T.l. de: “Fashionable wearables can enhance the cognitive characteristics of our epidermis. Our clothing is often referred to as our second skin. Today this is more than just a metaphor as advances in technology produce fabrics that mimic many of the skin’s properties.”

cérebro. Assim podemos prever avanços ao nível do design, nomeadamente no de moda, onde “objetos estáticos serão, assim, transformados em coisas novas e dinâmicas, acrescentando inteligência ao meio e estimulando a criação de produtos e serviços inovadores.” (Agis et. al, 2010:246), reflexo de nós próprios enquanto humanos. O vestuário torna-se instrumento interactivo; enquadrámos aqui o nosso objecto de estudo, obviamente, mas não podemos esquecer a sua faceta conceptual, que definirá o grau de introdução de inteligência ao nível dos têxteis.

Discurso conceptual: tradição ou modernidade?

Várias opções são válidas quando falamos em comunicação de ideias relacionadas com a performance artística, e para tal é necessário ter em consideração os atributos dos materiais têxteis ditos não tecnológicos, ou seja, o estatuto de linguagem que têm adquirido ao longo dos tempos, nos seus contextos de uso. Não esqueçamos que “o corpo cria uma relação muito particular com a roupa que veste, influenciando o comportamento adoptado, os movimentos despoletados e as posições consequentes” (Sargento, 2011:44) e que “o nosso olhar (...) tende a procurar elementos familiares, elementos de afectação” (Santos, 2008:57). Worbin (2010:5) dá um exemplo: “os têxteis tradicionais têm uma maneira própria de evoluírem ao longo do tempo, por exemplo, ao serem reutilizados”¹²⁵. Lembremos noções apreciáveis como as que a Arte Povera e a Arte Conceptual nos deixaram, porque o “uso de materiais com um sentido próximo da nossa simplicidade e da nossa realidade quotidianas (...) facilitam a formulação de questões acerca dos valores instituídos (...) na construção do discurso conceptual” (Cabral, 2010:44). Contudo, o aspecto cognitivo relaciona-se com esse discurso que é veiculado através da forma, e a utilização das novas tecnologias poderá trazer novas valências comunicativas, sendo que “o avanço da tecnologia permite a adequação de materiais tecnológicos perante o processo de fabricação dos tecidos (...) e a formação de circuitos e redes de comunicação capazes de transferir informações para o meio externo” (Udale citado em Silva, Almeida & Costa, 2012:3). É importante então destacar que a inovação pode encontrar o seu lugar na aliança entre técnicas artesanais e opções completamente tecnológicas – onde presente e futuro estão de mãos dadas (Silva, Almeida & Costa, 2012; Abdelfattah,

¹²⁵ T.I. de: “*traditional textiles have their way of developing over time, for exemple by being reused*”

Cabral & Tabet, 2012), já que “a função estética atribui aspectos psicológicos de percepção sensorial durante o uso (...) [e] a função (...) simbólica (...) é atribuída aos aspectos espirituais, psíquicos e sociais de uso.” (Brisola & Maffei, 2012:5).

Em todo o caso, a importância da tecnologia no design de moda é identificada pelos seus designers como uma característica *avant-garde*, importante de ser considerada no contexto de avaliação de uma obra de arte em moda. Assim demonstrou o inquérito, feito a profissionais de áreas contíguas à moda, realizado no âmbito da investigação de mestrado da autora. Os designers de moda elegeram “ser inovador e usar novos materiais e tecnologias” em terceiro lugar, após realçarem aspectos como “ter uma técnica apurada, revelar mestria na sua concepção” e “ter um sentido para além da função e da forma” (Cabral, 2010:190) – destacando essa premissa em relação aos seus pares. Deste modo, e no contexto da performance, avaliando o design de figurinos e encarando o futuro, consideramos que ser *avant-garde* na performance é então estar, novamente, ligado à moda como obra de arte. Concordamos com Joana Vasconcelos quando nos diz que “a obra de arte é uma atitude conceptual, (...) uma capacidade de ler o presente e perspectivar o futuro (...), então tudo pode ser uma obra de arte, desde que seja feito com a capacidade de ir para além das barreiras estabelecidas.” (Cabral, 2010:240). A engenharia têxtil para tal tem contribuído, nos seus avanços tecnológicos, concebendo fibras têxteis com a capacidade de incorporar outros elementos no seu interior, possibilitando a maximização das suas propriedades ou adicionando outras, através da nanotecnologia com microencapsulados, desenvolvimento de materiais com mudança de forma ou com luminescência, entre outras técnicas igualmente sofisticadas (Tao, 2001; Seymour, 2008; Clarke & O'Mahony, 2005). Mesmo sem essas propriedades e apenas com estruturas electrónicas que proporcionem, com sensores e actuadores, alterações na superfície têxtil, a tecnologia deve proporcionar o usufruto de uma determinada experiência veiculada pelo objecto vestido. Por exemplo, Worbin (2010:iii) fala-nos de materiais expressivos e de padrões têxteis dinâmicos, onde expressões diferentes lhe são inerentes, como alternar de riscas para xadrez. Embora o princípio seja aparentemente simples, tal poderá repercutir-se em formas de manifestação artística.

Vejamos, porém, que o essencial é suavizar a presença da tecnologia e integrá-la na acção artística, tornando-a assim transparente, porque é afinal a acção e a experiência em seu torno que importam (Press & Cooper, 2003:69-70). Por outro lado, estando o têxtil em contacto com a pele, este há que ser inócuo na interferência com o trabalho do *performer* (a não ser que tal seja intencional), porque activa os “sensores tácteis e as reacções humorais e viscerais que constituem a reacção prazerosa ao objecto” (Damásio, 2000:294). Deste modo, noções relacionadas com aquilo que uma obra de arte deve parecer e transmitir são então tidas em consideração, bem como a forma significativa de que nos fala Bell, que nos consegue, para além de informar, emocionar, porque é aí que está o seu valor (Bell, 2007:59). Mas não é tarefa fácil, pois é necessário conjugar variáveis diversas e conhecer as novas tecnologias para fazer tal vestuário adequado à performance:

“a abrangência das acções performativas, desde o contexto de laboratório artístico no qual as obras são produzidas: desde o modo em que as roupas (mesmo sem tecnologia) permitem que nos transformemos – aos sistemas electrónicos e computacionais, às redes, *inputs* e *outputs* que dão «vida» aos equipamentos vestíveis. Esses (e a moda) são, tal como a ciência, produtos de culturas epistémicas específicas, incluindo os contextos tecnocientíficos (fábricas têxteis e artesãos, fabricantes de circuitos, manufactura, etc.) e a expressão artística.”¹²⁶ (Lamontagne, 2012:5)

Desenhando o futuro: novos discursos simbólicos

Alleau (2001) reflecte sobre a ciência dos símbolos e diz-nos que “um símbolo não significa: evoca e focaliza, reúne e concentra, de forma analogicamente polivalente, uma multiplicidade de sentidos que não se reduzem a um único significado” (Alleau, 2001:9). Se falamos então de figurinos inteligentes que alteram a sua forma e restabelecem novas relações com o corpo, a leitura que deles é feita pertence a um sistema de comunicação onde “o vestuário pode receber cargas emocionais, portanto tem o poder de reavivar situações e factos «presenciados»” (Ferreira & Held, 2012:72). No entanto, se as formas criadas não têm analogia a

¹²⁶ T. I. de: “the full spectrum of performative actions from the artistic-laboratory context in which the works are produced: from the ways in which garments (even without technology) permit us to be transformed – to electronic, mechanical, and computational systems, networks, inputs and outputs that render wearables “alive”. Wearables (and fashion) are, as science, the products of specific epistemic cultures, including technoscientific frameworks (textile factories and artisans, circuit making, crafting, etc.) and artistic expressiveness.”

outras que sejam reconhecíveis e às quais lhes foi atribuído significado social, a análise de elementos novos “necessita do «código de um código» para se interpretar a si mesma” (Alleau, 2001:90), e de ter em conta que “cada indivíduo pode atribuir às peças de roupa e ornamentos valores peculiares, além dos impostos pelas dinâmicas sociais” (Ferreira & Held, 2012:72).

A interpretação dos figurinos em análise relaciona-se com o seu contributo cognitivo na mesma medida em que a arte abstracta o faz relativamente à figurativa, quando tentamos encontrar explicações nas formas que aparentemente não entendemos, mas cuja carga emotiva conseguimos sentir. Albaladejo fala-nos da percepção que conseguimos aferir do conjunto infindável de discursos que somos capazes de construir, explicando que existe uma rede de relações inter-discursivas que os liga entre si e que dá sentido à comunicação, porque “uns discursos procedem de outros ou influem em outros, tal como todos eles envolvem emissores e receptores” (Albaladejo, 2011:89), aludindo ao contexto de que Alleau mencionava. Podemos falar então de um discurso estético e emocional como construção linguística, que enquadra signos verbais e não-verbais, quando a performance correlaciona elementos diversos entre os visuais e os sonoros, num cruzamento interdisciplinar onde o design de figurinos está inserido. O carácter cultural das interpretações remete-nos para o que nos diz Goldberg. Este refere que a performance pretende avaliar a experiência da arte no impacto do contexto quotidiano, relacionando a audiência directamente com a cultura e a criação da própria arte (Goldberg, 2011:8). Tal não inclui apenas o espectador numa dimensão que o coloca junto ao papel de artista, compreendendo-o, mas faz com que esse assimile a interpretação da realidade que aquele pretende pôr em jogo. Smith refere que o facto de sabermos que os personagens são artefactos leva a que, na ficção em que nos vemos envolvidos, encontremos “conexões significativas até um grau que não estamos na vida real, apenas porque sabemos que uma obra narrativa é (...) um produto do design intencional” (Smith, 2011:144).

De facto, segundo Helmut Lang, “o Homem quer auto definir-se. E a moda parece-lhe uma forma adequada” (Seeling, 2000:614). A resposta de um exosqueleto a comandos mentais de Nicoletti também se relaciona com questões de fronteira entre realidade e ficção, orgânico e inorgânico, homem ou máquina, mas também de comunicação e locomoção. Os avanços da tecnologia permitem reavaliar premissas que circundam o design de moda, como peso, escala e textura, adaptados à proporção

do corpo humano. As limitações dos materiais são cada vez mais contornadas, bem como é cada vez mais ampla a nossa receptividade ao que é inovador ou até mesmo estranho, porque já nos habituámos a obter resultados excepcionais. O que agora nos é apresentado não é, como o habitual na moda, apenas estimulador ao nível da visão ou do tacto, ou até do olfacto. Vejamos que o som também é agora explorado em projectos como o que Viana e Pires (2012:7) menciona, de tecidos inteligentes pesquisados por Chataignier, nomeadamente «tecidos falantes», aqueles que pretendem reflectir sensações do corpo ou da mente, compostos de fibras de carbono, condutores de electricidade e chips. Talvez por exemplos como estes Kolko refira que o recente enfoque no corpo tem sido a razão de se conceberem soluções de design particularmente inovadoras, regidas por uma combinação de “engenharia orientada para o uso e psicologia cognitiva centradas na mente humana”¹²⁷ (Kolko, 2007:3).

Interacção e dinamismo

A necessidade de desenhar objectos «completos», naquilo que significa a essência humana em determinada época, foi explorada por diversos artistas durante o século XX, inclusivamente com alusões à moda, como foi o caso de Sonya Delaunay ou Joseph Beuys. A primeira desenhava têxteis a condizerem com padrões que pintava em quadros, iguais aos do seu automóvel; o segundo usava o feltro como símbolo do oposto daquilo que entendia ser a sociedade moderna. Boccioni, no seu Manifesto da Escultura Futurista (1912), defendia que “figura e o fundo devam seguir juntos (...) e que o espaço envolvente deveria penetrar na escultura.” (Fricke, Honnef & Shneckenburger, 2005:433). De facto, o futurismo não só celebrava o dinamismo proporcionado pela tecnologia que irrompia na vida moderna, como a retratava, dessa forma particular. Se o futurismo de então tentava transmitir a sensação de movimento às formas, a moda hoje, comparando a celeridade de invenção tecnológica e dadas as devidas diferenças, não tenta, mas consegue. E funde assim forma e fundo, objecto e contexto.

¹²⁷ T. I de: *“usability engineering and cognitive psychology focusing on the human mind”*

Ciência e técnica levaram a experimentações artísticas que acabaram por elevar a moda a novos patamares de definição e enquadramento, sendo hoje um campo abrangente de contaminações cruzadas com várias áreas. Por outro lado, agora que exploramos o que a ciência e a técnica conseguem fazer pela arte e pelo design, vemos que não revolucionam apenas a tecnologia dos materiais, mas revolucionaram também o pensamento em projectar a revolução que estes permitem: uma performance não humana, embora inspirada nela. Esta mudança, facilmente perceptível em tecnologias como as hápticas ou as cinéticas que nos incluem nas experiências que proporcionam, demonstram a cada vez maior aproximação do design ao desígnio do homem e da sua vontade de estar em todas as coisas e de compreender o seu mundo como um todo. Vemos concretizado o desejo de comunicação à distância, com percepção de sensações dos utilizadores, na produção de *Pillow Talk - Networking Long Distance Lovers* (2010) de Joanna Montgomery (fig.41), onde receptor e emissor «sentem» a presença um do outro, através dos respectivos dados de temperatura e batimento cardíaco, transmitidos via *wireless* (Montgomery, 2011).



Fig. 41. Joanna Montgomery

Pillow Talk - Networking Long Distance Lovers (2010)

Fonte: <http://www.joannamontgomery.com/#Pillow-Talk>[consult. 10/10/2012]

Se justificamos a importância da interacção no vestuário para a performance, justificamos ao mesmo tempo a necessidade de dinamismo (elemento igualmente presente nas tecnologias hápticas ou cinéticas), tendo a moda a emoldurar todo o nosso gesto enquanto indivíduos da época hipermoderna. Pensemos, então, no que distingue a abordagem conceptual que marcará o antes e o depois na moda. Simões

prelúcio que “o modelo em que se baseia a projecção do corpo efectuada pelo design de moldes (...) venha a ser alterado para um paradigma que assente na segmentação do corpo móvel” (Simões, 2007:167). Ainda que fale de design para posturas em movimento (que também se pode contemplar no design de figurinos para a performance artística), se considerarmos um vestuário com características transformáveis, tornando-se ele próprio dinâmico, o designer de moda terá de projectar um figurino tendo em conta a reprodução desse movimento. Giullia Pecorari considera essa premissa quando cria um figurino que vai «desabrochando», à medida que o corpo em si contido o vai vestindo e, simbolicamente, o vai criando a partir da articulação dos seus componentes modulares, em *Non-Existent Knight* (2012) (fig. 42).



Fig.42. **Giullia Pecorari**
Non-Existent Knight (2012)

Fonte: <https://giuliapecorari.com/NON-EXISTENT-KNIGHT> [consult. 8/12/2016]

Se é certo dizer que o corpo em movimento está condicionado pelo objecto com que interage (Sergento, 2011:53), também é válido dizer que o corpo estático estará condicionado (física e emocionalmente) pelo objecto com que interagir, estando esse em movimento. “Transformar significa dar nova forma, transfigurar, converter, metamorfosear ou disfarçar”, diz-nos Machado (2011:9); assim poderemos perceber a intriga em Damásio e demonstrar o interesse em revolucionar o figurino, tanto perante o *performer* como perante o público, bem como no contributo para o próprio design de moda em se debruçar nestas novas questões:

“Uma das razões por que admiramos os bons atores é que eles conseguem-nos convencer de que são outras pessoas, que possuem outra mente e outro *self*. Mas sabemos que isso não é verdade, que eles apenas transmitem engenhosas simulações, e valorizamos esse trabalho devido à sua dificuldade, porque o que eles fazem não é natural. Ora, isso não é intrigante? (Damásio, 2000:280)

Design de moda centrado no utilizador: metodologia projectual

Sendo que a metodologia projectual envolvida no desenvolvimento de figurinos dinâmicos e interactivos pode passar por contemplar a complementaridade entre

design e engenharia têxtil nos momentos necessários, Kolko (2007:12) destaca que a evolução e as mudanças relevantes serão aquelas “desenvolvidas por designers, e por uma categoria particular dos mesmos: aqueles (...) que são simultaneamente artistas e engenheiros”¹²⁸, relativamente à concepção de aparatos tecnológicos. Tao (2001:4) reforça igualmente que o sucesso advém do trabalho em equipa e interdisciplinar. Não esqueçamos a importância do design de interacção (“*interaction design*”) de que nos falam Kaptelinin e Bannon (2009:29), que é aquele que engloba as disciplinas científicas e da engenharia, as ciências sociais e humanas, e finalmente as de design, referindo-se de um modo lato àquilo que envolve a pesquisa sobre a interacção homem-máquina e áreas como a ergonomia cognitiva. De facto, o reforço do aspecto humano na integração do design é tido como o mais importante e inevitável, na actualidade (Press & Cooper, 2003; Kolko, 2007). A falha mais comum é a de pensar que o designer pode ter certezas sem trabalhar em “*co-design*” com os seus pares e em “*participatory design*” com o utilizador (Kaptelin & Bannon, 2009), incorrendo no risco que expressa Landauer (1999:218): “as intuições acerca do que tornará um sistema verdadeiramente útil e usável para dados utilizadores são, normalmente, vagas”¹²⁹.

A ergonomia e a moda relacionam-se reciprocamente por compartilharem o corpo enquanto denominador comum. No entanto, o design de moda nem sempre tem tido em atenção ao modo como os consumidores se relacionam com vestuário, produzindo geralmente o mesmo tipo de roupas para uma ampla gama de pessoas, atendendo principalmente às demandas do mercado. Viggiani cita Martins que esclarece que “o corpo humano é a referência, portanto devemos considerar que todos os indivíduos são semelhantes em formas e tamanhos, mas nunca iguais” (Viggiani, 2011:2). Ao projectarmos figurinos para a performance artística, restringimos o foco a uma situação específica no campo do design, que é particularmente centrada no utilizador. Então, vemos que surgem questões funcionais e cognitivas, quando o que esperamos da interpretação de um actor está directamente ligado ao que vemos no seu corpo: uma peça de roupa que reflecte as suas intenções sob uma certa concepção

¹²⁸ T. I. de: “*realized by designers, and by a specific breed of designers: those (...) who are both artists and engineers*”

¹²⁹ T. I. de: “*intuitions about what will make a system useful and usable for the people who will use it are, on average, poor*”.

artística, pensada de acordo com um cenário e um esperado tipo de comunicação com um público. Atendendo ao facto de estarmos a falar de campos novos e tecnologias recentes e de a materialidade estar ao ponto de mudar o modo como nos expressamos, “temos nitidamente que rever os fundamentos da prática do design e reflectir sobre os moldes em que trabalhamos (...), esquecer convenções e sugerir novos estilos e semântica”¹³⁰ (Worbin, 2010:5).



Fig. 43. Di Mainstone, Joanna Berzowskae XS Labs
Projecto *Skorpions*, vestido *Enleon* (2007)
Fonte: 'Skorpions: Kinetic Electronic Garments',
p.1

Desta feita, para obtermos também as formas significantes de Bell, a prática de design centrado no utilizador torna-se essencial na complementaridade entre a prática conceptual e a construtiva. Segundo Gulliksen e Göransson, “o modo de trabalhar do utilizador controla o desenvolvimento”¹³¹ (Kaptelinin & Bannon, 2009:30). Há que considerar que “um organismo está empenhado em relacionar-se com algum objecto, e o objecto nessa relação causa uma mudança no organismo” (Damásio, 2000:47) e que explorações conceptuais que questionam a combinação entre cognição e tecnologia sumariam aspectos da co-experiência. Reforçam particularmente as noções de tempo, espaço e condições de actuação durante a performance, porque a co-experiência completa-se nos três momentos de inter-relação e influências mútuas: corpo e objecto estético, objecto estético e ambiente, *performer* e audiência. Em *Skorpions*, o corpo do *performer* é constringido por uma «carapaça» que reage aos estímulos exteriores, alterando a forma em zonas específicas (fig.43). Mas os fatos, desenvolvidos em parceria por Di Mainstone, Joanna Berzowska e XS Labs em 2007, não interferem apenas na noção de corpo individual, porque “*Skorpions* alternam e modelam o espaço pessoal e social (...). O seu comportamento, ao esconder ou revelar camadas ocultas, convida os outros a penetrarem na carapaça protectora de tecido”¹³² (Berzowska et. al, 2007:2). Logo, tendo em conta este exemplo, deduzimos que o design centrado no utilizador tenha de

¹³⁰ T. I. de: “we clearly need to revisit the foundations of design work and reflect on the ways in which we work (...), forget conventions and suggest new styles and semantics”

¹³¹ T. I. de: “the work practices of the users control the development”

¹³² T. I. de: “*Skorpions* shift and modulate personal and social space (...). Their behavior, by hiding or revealing hidden layers, invite others inside the protective shell of fabric”

ser pensado de forma hermenêutica, num movimento circular das partes para o todo e vice-versa (Snodgrass & Coyne, 1997), de modo a que o seu resultado faculte actos de compreensão e comunicação específicos, centrados no domínio de actuação designado por espaço de acção (Von Bush, 2008).

O *performer* actua dentro de uma rede de relações entre elementos diversos, porque “tudo o que ocorre em sua mente se dá num tempo e num espaço relativos ao instante no tempo em que o seu corpo se encontra e à região de espaço ocupada por ele” (Damásio, 2000:284). O espaço que o envolve é delimitado e é, ao mesmo tempo, metafísico, onde são levadas ao limite as explorações conceptuais compreendidas no seu âmbito e que dependem também da movimentação do corpo como móbil para as despoletar, ou seja, “os nossos espaços de acção são, logo, altamente físicos mas, simultaneamente, conceptuais e, muito frequentemente, andam de mãos dadas.”¹³³ (Von Bush, 2008:42). No design de moda não é apenas a noção da presença, ausência, imobilidade ou mobilidade do corpo em determinada circunstância que interfere nas opções de design aqui em destaque, mas a unidade de consciência e corpo, pois “consciência, corpo e meio são todos contínuos. (...) tal como o cérebro precisa do corpo para produzir actividade consciente, assim o corpo necessita do ambiente para criar actividade consciente”¹³⁴ (Ascott, 2000:13). Tal unidade relaciona-se com valores sociais, porque, como nos diz Saltzman, o design de figurinos cria um objecto estético que “nasce de uma ideia e se concretiza numa forma” (Nogueira & Carvalho, 2012:1597) e o corpo vestido transformado nele torna-se “um objecto das dinâmicas sociais” (Ferreira & Held, 2012:72).

A índole imprevisível da performance artística possibilita a criação de vínculos com a audiência e a construção de significados, sendo que o figurino contribui para que o *performer* interaja com o público – pois é ferramenta da interacção, um signo que se torna a súpula de significados particulares, quando a forma significante é instrumento do movimento do corpo e a expressividade do *performer* interfere na partilha de emoções e reconhecimentos mútuos entre este e audiência. Quando Rosegarde desenvolve *Intimacy 2.0*, este não expõe apenas o corpo. Fá-lo com consciência desse enquadramento social e cognitivo relativo ao impacto da sua nudez

¹³³ T. I. de: “our action spaces are thus highly physical, but at the same time, conceptual, and most often they go hand in hand.”

¹³⁴ T. I. de: “consciousness, body and environment are all continuous. (...) just as the brain needs the body to create conscious activity, so the body needs the environment to create conscious activity.”

com a utilização de vestuário que o revela, prevendo a interpretação do espectador perante uma linguagem nova, ela própria moldada através da leitura. A movimentação do corpo vestido/despido não é isolada do entendimento da linguagem corporal pelos outros, cuja repercussão nos dá, como nos dizem Koch e Fuchs (2011), a percepção das suas emoções. Helen Storey e Tony Ryan exploram essa faceta com o seu trabalho *Wonderland* (2008), constituído por roupas solúveis, a dissolverem-se sobre o corpo num vídeo de Nick Nigh (fig.44); demonstram também o poder comunicativo da moda ao apresentarem o mesmo trabalho em instalações com roupas suspensas a tocarem em tinas de água (fig.45). Deste modo, inferimos que, com o contributo da tecnologia, “a moda como arte será como nunca o reflexo da atitude humana, podendo ter o material têxtil como interface adjuvante da mente e como extensor indispensável do corpo, na complexa tarefa da comunicação.” (Cabral & Cabral, 2012:671).



Fig. 44. **Nick Knight**, vídeo para *Wonderland*, 2008, projecto de Helen Storey e Tony Ryan
 Fonte: <http://www.sustainable-fashion.com/tag/london-college-of-fashion> [consult. 22/01/2013]



Fig. 45. **Helen Storey e Tony Ryan** *Wonderland, Mega Star Dress* (2008)
 Fonte: Helen Storey Foundation, fotografia de Alex Maguire

Vemos, então, que o design de figurinos inteligentes partilha com a performance dois momentos que surgem em paralelo, que são aquele em que o público envolvido participa na construção de significado daquilo que lhe é apresentado como novo, e o em que o design e a arte produzem identidade e valor cultural – modelando a percepção do espectador perante a sua realidade física (Goldberg, 2011:160). Só

assim será possível inferir dados formais para a concepção de figurinos inovadores: dados com carácter identitário, porque surgem do momento da performance, num determinado instante e espaço físico, perante um público específico e confrontado com interpretações performativas sobre o seu mundo.¹³⁵

¹³⁵ NOTA: a investigação patente neste subcapítulo resultou nas comunicações:

CABRAL, A & CARVALHO, C (2013) 'Design de Figurinos Inteligentes e Criação de Discursos Simbólicos', Actas da UD'13, CABRAL, A & CARVALHO, C (2013) 'Smart Costumes for Performance Art', 4th Performance: Visual Aspects of Performance Practice. Tópicos pontuais foram publicados no artigo CABRAL, A & CABRAL, I (2012) 'Interação e Transmutação no Design de Moda: entre Arte e Tecnologia', Actas do 1º CIMODE.

No âmbito desta investigação, recorreremos ao estudo de casos com têxteis funcionais com uso de diferentes valências técnicas, que pudessem permitir um enquadramento do vestuário enquanto figurino num contexto performativo, à luz da técnica a servir a prática artística. Nesse contexto, procurámos obter informações de casos não apenas através da análise de vídeos ou fotografias, mas de documentação acerca do seu processo de desenvolvimento, produzida pelos próprios autores (designers e/ou engenheiros), para que pudéssemos ter simultaneamente acesso aos enquadramentos conceptuais e às especificidades técnicas, de modo a extrairmos contributos de análise para o estudo mais ricos, nomeadamente para a componente prática.

Os artigos científicos que encontramos expunham casos desenvolvidos em ambiente académico ou em colaboração com entidades das áreas performativas (teatros, bailarinos, actores). De um modo geral, a informação disponível, de acesso livre ou mesmo mais restrito, não é abundante em termos de casos práticos confrontados com as realidades profissionais ou testados em ambientes comparáveis. Por mais do que uma vez, verificámos como os intervenientes se mostram surpreendidos tanto com a necessidade de prática interdisciplinar, como com o acesso à utilização de figurinos interactivos em performance artística, demonstrando que ou pouco ainda se faz, ou pouco se produz ou pesquisa academicamente sobre este assunto. Daí se explique que, em termos temporais, os casos datem de 2006-2008 até 2015-2016 e não tenham sido todos eles mais recentes.

No conjunto dos artigos encontrados, podemos identificar abordagens com pontos de vista diferentes, o que nos traz alguma diversidade de contributos. Os casos não estão ordenados cronologicamente, mas segundo uma lógica de enfoque começando no corpo (mais centrado no utilizador) até à sua relação com o campo envolvente (integrando-se com o espaço de acção). Os dois primeiros casos, levados a cabo por alunos da Bauhaus-Universität Weimar (2014/2015), relacionam o figurino no contexto das narrativas teatrais, centrado no utilizador; os seguintes, dois casos de estudo desenvolvidos por investigadores da Universidade do Minho (2012/2016), correlacionam o figurino com a percepção sonora, do ponto de vista do espectador e do ponto de vista do performer; o caso de Younghiu Kim (2010) relaciona-se com a comunicação visual em dança e arte urbana; e finalmente, os casos desenvolvidos por

investigadoras da University of Borås colocam em evidência as intersecções entre ambiente e figurino (2006-2008).

CASO BAUHAUS-UNIVERSITÄT WEIMAR: CRIAÇÃO E ENCENAÇÃO DE FIGURINOS INTERACTIVOS PARA O TEATRO

O artigo 'Challenges for Creating and Staging Interactive Costumes for the Theatre Stage' (Honauer & Hornecker, 2015) põe em evidência as premissas e os desafios críticos encontrados no processo de design de figurinos interactivos para teatro em âmbitos colaborativos e em ambiente profissional/semi-profissional, em 2014. Em concreto, os autores Michaela Honauer e Eva Hornecker falam-nos de dois projectos práticos, um em que os actores envolvidos tiveram também o papel de designers, num projecto interdisciplinar desenvolvido pelos alunos da Bauhaus-Universität Weimar, e outro em que os alunos colaboraram com a companhia de teatro Theaterhaus Jena, participando no desenvolvendo de componentes electrónicos para serem aplicados em figurinos já definidos, de duas produções.

O primeiro caso tratou-se de um processo controlado pelos alunos, com premissas de design advindas do próprio contexto performativo. Incluiu o design de figurinos interactivos e sua avaliação, num contexto interdisciplinar e de *workshop*, cujo desenvolvimento foi integrado num processo criativo do tipo pesquisa através do design, em que os figurinos eram considerados como um meio de obter resultados para o estudo. O segundo caso respondia a constrangimentos institucionais, adaptando-se a eles, tratando-se de uma colaboração levada a cabo num cenário quotidiano de uma instituição e em colaboração com os profissionais existentes, colocando em confronto diferentes modos de pensar e de actuar.

No conjunto das duas abordagens, pretendia-se responder ao desafio de integrar, por um lado, o design de figurinos deste tipo em estruturas vigentes e, por outro, responder aos requisitos pretendidos para os figurinos no contexto da cena, não descurando as necessidades dos utilizadores, numa dicotomia entre as potencialidades dos figurinos e as expectativas dos actores, constatando a resposta à pergunta "Como é que os utilizadores (que os vestem = actores) os adoptam e que necessidades sentem?" (ibidem:1)¹³⁶. Os constrangimentos institucionais, em particular, destacaram como o

¹³⁶ T. I. de: "How do their users (wearers = actors) adopt them and what needs do they have?"

papel crítico dos contextos conceptuais de aplicação deste tipo de figurinos obriga à preparação dos recursos humanos envolvidos, no respeitante ao conhecimento técnico e de novas práticas de design, como referem os autores: “varias fricções na colaboração com o teatro evidenciaram o papel crítico da infra-estrutura sócio-técnico-organizacional do contexto de aplicação”¹³⁷ (ibidem:1-2). Tal reflecte-se depois nos resultados finais dos figurinos e conseqüentemente no sucesso/insucesso da encenação com recurso a eles. A preocupação dos autores é garantir que o design destes figurinos envolva práticas integradas e colaborativas, contudo são práticas altamente específicas. Por isso, defendem o papel do vestuário interactivo enquanto uma nova ferramenta de trabalho, com competências inovadoras tanto a nível técnico como criativo: “interessa-nos o potencial estético e utilização criativa e o papel da roupa interactiva como um novo recurso”¹³⁸ (ibidem:1).

Os casos práticos que nos apresentam são de figurinos interactivos potenciados com componentes computacionais que podem ser controladas pelo utilizador. No entanto, referem que o seu enfoque não é a componente tecnológica, mas o processo de design, dizendo que “o nosso interesse aqui é menos na tecnologia como tal do que no processo criativo para figurinos interactivos”¹³⁹ (ibidem:1). Mencionam que, apesar dos e-textiles e interfaces homem-computador serem um tópico actual no âmbito dos figurinos, as inovações que têm sido propostas são maioritariamente “dezenas de exemplos, embora muitos sejam demonstrações técnicas, provas de princípios ou protótipos de moda e peças de arte”¹⁴⁰ (ibidem:1).

As autoras tecem ainda comentários ao estado da arte, relativamente à aplicação do conceito de interactividade nas artes performativas. Referem que têm sido maioritariamente casos relacionadas com o design de cena, nomeadamente projecções visuais que contribuem para envolver os espectadores, mas muito poucas sobre figurinos, dizendo mesmo: “não encontramos projectos que integrassem figurinos interactivos”¹⁴¹ (ibidem:2). Referem que, nos casos em que há ligação directa

¹³⁷ T. I. de: “various frictions in the theatre collaboration highlight the critical role of the application context’s socio-technical-organizational infrastructure”

¹³⁸ T. I. de: “we are interested in the potencial aesthetic and creative uses and role of interactive clothing as a new medium”.

¹³⁹ T. I. de: “Our interest here is less in the technology as such, than in the creative process for interactive costumes”

¹⁴⁰ T. I. de: “dozens of exemples but many are technical demos, proofs of principle or fashion prototypes and art pieces”

¹⁴¹ T. I. de: “we did not find any projects that integrate interactive costumes”

com o corpo do performer, há maioritariamente a utilização de sensores presos ao corpo e que originam som através do movimento, prática comum já desde há trinta anos nas performances de música electrónica. Mencionam que o corpo é usado como superfície de projecção, baseada em sistemas de monitorização de movimento, havendo alguns projectos que integrem LEDs ou mesmo raios laser que projectam imagens no ambiente envolvente. Referem a particularidade de os espectadores passarem a estar mais integrados na performance, devido aos aspectos interactivos, mencionando inclusivamente Benford e Giannachi, por entenderem que as fronteiras do palco desaparecem, bem como entre os intervenientes do espectáculo, nos casos participativos. Destacam ainda o elemento mágico presente na experiência dos espectadores, evidenciado por Salter em *Technology and the Transformation of Performance*.

Bauhaus-Universität Weimar

1: projecto de âmbito académico / *Vinte Mil Léguas Submarinas*

Para este projecto, foi constituída uma equipa multidisciplinar entre estudantes das áreas das ciências computacionais, design e arte multimédia e design de produto, para desenvolver três figurinos adequados à representação teatral de “Vinte Mil Léguas Submarinas” de Júlio Verne. De modo a se correlacionar design com tecnologia, foram criadas três equipas com um rácio de um aluno de design para dois alunos das áreas das tecnologias, porque segundo os autores, “o design deve levar a as possibilidades tecnológicas a um outro nível e as ideias tecnológicas influenciar os designs”¹⁴² (ibidem:2). Por outro lado, constatou-se que, desse modo pode-se também desbloquear o processo criativo perante impasses, sendo que a experiência revelou que “tal ajudou as equipas a descobrirem rapidamente se uma ideia era exequível”¹⁴³ (ibidem:2).

Para desenvolver o trabalho, os alunos submeteram-se a uma preparação preliminar de 4 semanas, que incluiu representação, submetendo-se a workshops e também a observação de actores na prática profissional, para se familiarizarem com questões ergonómicas, conceptuais, verbais e não-verbais inerentes à representação, bem como a questões de leitura dos figurinos do ponto de vista sociocultural (enfatizando, metaforizando características ou condição) e sua robustez durante as

¹⁴² T. I. de: “*Design should push technical possibilities and technology ideas influence the designs*”.

¹⁴³ T. I. de: “*it also turned out that this helped teams to quickly figure out whether an idea was feasible*”

mudanças de figurino e sua manutenção. Improvisaram com adereços e figurinos para chegar a soluções criativas e constataram que os figurinos podem influenciar a interpretação e os movimentos dos actores. A partir daqui, iniciaram o seu processo de design para os seguintes figurinos:

Capitão Nemo (fig.46 , imagem B):

Descrição: criatura marinha que brilha nas águas profundas e vibra com a aproximação dos inimigos.

Tecnologia: sensor de luz e sensor de proximidade; botão interruptor acessível, escondido no fato.

Fato de mergulho da Tripulação Nautilus (fig.46, imagem D):

Descrição: move-se entre terra e água e o seu fato tem um padrão que brilha na cor azul enquanto ele «está» na água e branca quando está «em terra». O seu capacete abre e fecha, relacionando-se com o meio/cor onde está.

Tecnologia: um botão no casaco actua a função de abrir e fechar o capacete e LED informam sobre a operacionalidade. Uma câmara de oxigénio, com capacidade de regenerar o ar, é comandada por um circuito na luva do fato.

Polvo Marinho (fig. 46, imagem A):

Descrição: reage à aproximação dos outros, tendo um «cérebro» que muda de cor (fig.46, imagem C), de acordo com o seu estado de espírito, entre o verde (relaxado), o amarelo (atento) e vermelho (agressivo).

Tecnologia: dois dos seus tentáculos são robotizados, contendo um esqueleto articulado no interior. Existem interruptores nas mangas do figurino para accionar as funções.



Fig. 46. Bauhaus-Universität Weimar
figurinos projecto de âmbito académico “Vinte Mil Léguas Submarinas”
Fonte: ‘Challenges for Creating and Staging Interactive Costumes for the Theatre Stage’ (Honauer & Hornecker, 2015)

A fase do desenvolvimento dos figurinos demorou cerca de 10 semanas. Partiu de sessões de *brainstorming* e *bodystorming* (fig. 47), que incluíram experimentação e testes de usabilidade através da prototipagem feita com materiais baratos com os quais

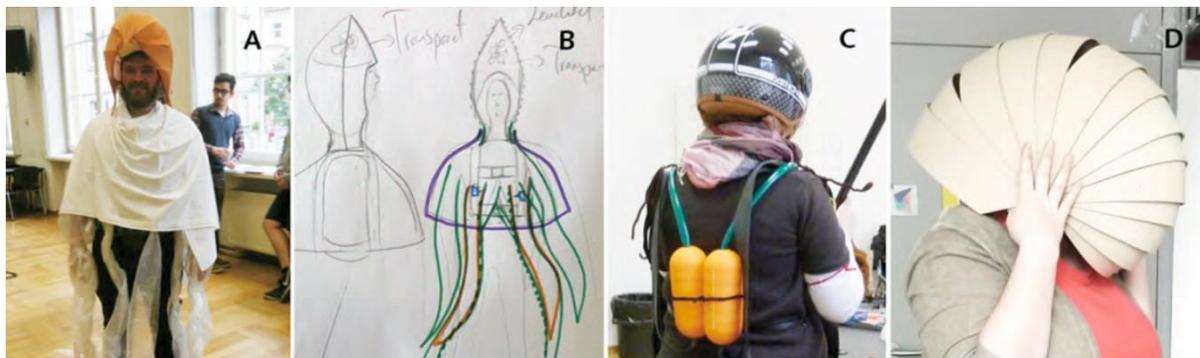


Fig. 47. Bauhaus-Universität Weimar
bodystorming com protótipos
Fonte: ibidem

os alunos “experimentaram que tipos de roupas poderiam adequar-se à sua personalidade”¹⁴⁴ (ibidem:3). Situações como de que modo os tentáculos do polvo se moviam ou o capacete do fato de mergulho mexia foram então sendo decididas com a prática, concluindo-se que “experimentar protótipos de figurinos na fase inicial com os nossos próprios movimentos do corpo foi-nos útil para compreender e melhorar os conceitos dos mesmos”¹⁴⁵ (ibidem:3).

Os protótipos foram sendo aprimorados, num trabalho contínuo de pesquisa de soluções através da experimentação, adaptando materiais de acordo com as exigências de cada figurino, incluindo as conjugações de materiais têxteis com tecnologias a serem integradas, tendo em consideração a visibilidade à distância das soluções encontradas. A dado momento, é referido que “o teste de um protótipo inicial revelou tal ser pouco perceptível à distância. O ponto de vista da audiência tem de ser considerado ao desenharmos figurinos interactivos”¹⁴⁶ (ibidem:4). A percepção das transformações nos figurinos pelos actores foi outro aspecto apontado, evidenciando particular preocupação em possibilitá-la nos casos em que ocorressem fora seu do ângulo visual. Nos casos em destaque, tal foi colmatado com a confecção de aparatos tecnológicos que informassem sobre a sua actividade ou então de modo empírico, verificando se o actor, através do ambiente cénico e através da sua percepção háptica, através de reflexos de luzes na envolvente, conseguia fazê-lo, por exemplo.

Para a fase da encenação e teste, foi realizado um *workshop* de um dia com actores que ensaiaram e improvisaram com os figurinos, tendo-lhes sido explicadas as

¹⁴⁴ T. I. de: “*experimented what kind of garments might fit with their character*”.

¹⁴⁵ T. I. de: “*Experiencing early costume prototypes with our own body and mpvements was helpful to understand and improve costume concepts.*”

¹⁴⁶ T. I. de: “*the test of an early prototype revealed this was hardly visible from a distance. The audiences’ point of view needs to be considered when designing interactive costumes*”

valências tecnológicas dos mesmos e dado a conhecer o guião. Era a primeira vez que eram confrontados com uma situação do género: “todos os actores confirmaram que era a primeira vez que tinham contacto com figurinos interactivos”¹⁴⁷ (ibidem:4). Durante o ensaio, os actores começaram a utilizar mais intuitivamente os recursos tecnológicos, pois “sentiram-se mais confiantes ao manipular as características interactivas”¹⁴⁸ (ibidem:5). Os designers concluíam então que “ensaiar com a tecnologia é tão necessário quanto ensaiar o texto e a coreografia”¹⁴⁹ (ibidem:5).

Os actores foram sondados sobre a usabilidade dos figurinos e seus contributos na representação, tendo considerado que potenciavam a performance no respeitante à imersão nos papéis, pois aproximavam-nos fisicamente daquilo que as personagens seriam/sentiriam. Mas a integração de tecnologia tinha de ser intuitiva e adequada. A actriz que usou o figurino do polvo conta que conseguiu alternar intuitivamente as luzes da cabeça após algum treino e também devido aos reflexos no cenário, mas referiu que os tentáculos estavam situados no local errado, atrapalhando-lhe os seus gestos dos braços. O actor com o fato de mergulho considerou que os dispositivos de verificação da luva o ajudavam a interpretar uma situação de controlo de nível de oxigénio, embora tenha achado que o aparato tecnológico no seu todo obrigava a uma dupla concentração (interpretação e manipulação). O actor que interpretou o Capitão Nemo curvava-se ao caminhar, com o peso do fato, entendendo assim a fisicalidade da personagem e destacou as falhas tecnológicas nas luzes como algo que o atrapalhavam, ainda que não fossem de todo perceptíveis pelo público.

O aspecto das falhas tecnológicas foi reforçado no estudo, nomeadamente a necessidade de evitá-las ou saber como contorná-las em palco. É mencionado que “os figurinos interactivos têm de funcionar de modo confiável antes de serem dados aos actores. Mais, seria útil informar os actores de antemão sobre que tipo de falhas podem surgir e planear com antecedência como lidar com elas”¹⁵⁰ (ibidem:5). Para além da necessidade latente de ensaios inerente a este tipo de figurinos, em alternativa ou complemento a esses ensaios, também se conclui que os actores podem e devem ser envolvidos no processo de design desde o início, “de modo a se seguir uma abordagem mais centrada no utilizador ou mais participativa”¹⁵¹ (ibidem:6).

¹⁴⁷ T.I. de: “*all actors confirmed it was the first time they ever had contact with interactive costumes*”

¹⁴⁸ T.I. de: “*over time, the actors became more confident using the interactive features*”.

¹⁴⁹ T.I. de “*rehearsing with the technology is just as necessary as rehearsing the text and choreography*”

¹⁵⁰ T.I. de “*interactive costumes need to work reliably before giving them to actors. Also, it could be helpful to tell and actress beforehand what kind of technical issues could arise and pre-plan how to deal with these*”

¹⁵¹ T.I. de: “*thus following a more user-centered or participatory approach*”

A colaboração de um dos alunos com um teatro colocou em evidência o desafio que é para as estruturas profissionais tradicionais das artes performativas lidarem com as especificidades afectas ao design de figurinos interactivos. Já no decorrer do processo de confecção do projecto anterior, os alunos tinham visitado uma figurinista profissional num teatro, em busca de aconselhamento técnico, a qual tinha referido que a sua rotina de trabalho contrastava com a prática interdisciplinar empreendida por eles naquele projecto. Eles referem: “o seu processo pouco se sobrepõem ao do pessoal técnico. Mostrou-se impressionada pelo nosso trabalho em cooperação”¹⁵² (ibidem:4). De facto, no primeiro caso de colaboração que apresentaremos de seguida, o trabalho desenvolvido não obteve resultados positivos, devido tanto às limitações inerentes à tarefa já pré-estabelecida e que balizaram a tomada de opções, como à separação/falta de comunicação entre os departamentos, sem mencionar a lacuna nos conhecimentos do pessoal em matéria de tecnologias electrónicas afectas aos têxteis.

Segundo as autoras, o facto de as companhias de teatro não optarem por processos de trabalho colaborativo tem uma razão histórica, sendo que a distribuição de trabalho foi evoluindo para uma organização por disciplinas, e que “tendem a separar claramente as diferentes responsabilidades criativas (como por exemplo figurinos e design de cena) das técnicas (técnicos de luz e engenharia de som)”¹⁵³ (ibidem:2). Contudo, admitem existir uma margem de manobra para o desenvolvimento de trabalho em cooperação interdisciplinar, mas apenas integrado na produção na fase final de desenvolvimento, tal como mencionando Holt em “*A Phaidon Theatre Manual – Costume and Make.Up*”, quando diz que “muitos departamentos produzem uma peça num processo coordenado, mas o seu trabalho é apenas integrado nos ensaios finais”¹⁵⁴ (ibidem:2).

As autoras descrevem então duas colaborações com a companhia de teatro, de colocação de aparatos tecnológicos em figurinos pré-existentes: colocação de LEDs nos

¹⁵² T. I. de: “*It turned out that her creative process hardly ever overlaps with technical staff. She thus was impressed by our cooperative work*”

¹⁵³ T. I. de: “*tend to clearly separate different creative responsibilities (e.g. costume/stage design) from technical areas (lighting technician, sound engineering)*”

¹⁵⁴ T. I. de: “*Many departments produce a piece in a coordinated process, but their work is only integrated in the final rehearsals.*”

olhos de um urso e colocação de sistema de emissão de vapor nas axilas de um figurino.

The Panda Bear Show

A solução encontrada para incorporar luzes vermelhas nos olhos de figurino de um urso panda foi a de colocar LEDs ligados aos interruptores junto às mãos, passando fios condutores pelas mangas (fig. 48). Segundo as autoras, a solução não funcionou muito bem,



Fig 48. Bauhaus-Universität Weimar
colocação de LED no figurino de Panda
Fonte: ibidem

considerando que “por o design e a tecnologia não terem trabalhado em conjunto, os desenvolvimentos não foram totalmente bem-sucedidos”¹⁵⁵ (ibidem:7). Daí resultou que o sistema interativo não tenha sido usado em cena, tendo sido substituído por um interruptor a ligar/desligar as luzes antes da entrada em palco. O próprio actor não estava familiarizado com ele, já que lhe tinha sido disponibilizado apenas na véspera da estreia. A eminência de a solução interactiva poder não ser suficientemente robusta para ser usada em acção foi um aspecto destacado pela equipa: “alfaiate e designer de figurinos deixaram bem claro que a impressão global de uma peça por parte da audiência é essencial para uma companhia de teatro. Se um figurino avaria em palco, quaisquer efeitos positivos são postos em causa”¹⁵⁶ (ibidem:6-7).

Não obstante as tentativas de mediação da estagiária entre os departamentos de design e tecnologias, apresentando protótipos preliminares para discussão, não houve colaboração entre eles. A instalação do sistema interativo no figurino foi-lhe delegada, sob o argumento de ser uma tarefa menor ou de os colaboradores não terem conhecimentos básicos de electrónica, tanto que “os técnicos (...) apenas a apoiaram depois de pedidos sucessivos”¹⁵⁷ (ibidem:7), tendo a solução demorado mais tempo do que o espectáculo para ser concretizada.

¹⁵⁵ T. I. de: “But because design and technology did not work together, the development was not really successful.”

¹⁵⁶ T.I. de: *The tailor and the costume designer made clear that the audience’s overall impressioo f a play is central for a theatre house. If a costume breaks on stage, any positive effects are jeopardized.*”

¹⁵⁷ T.I. de: “technicians (...) supported her only a few repeated requests.”

Rei Ubu

No segundo caso, o processo foi mais colaborativo. Interessava aplicar um sistema que espalhasse “fumo” a partir das axilas, para a personagem Rei Ubu (fig. 49). Foi elaborado um sistema com tubos que distribuíssem vapor, ligados a uma máquina, que possibilitassem a sua manutenção a cada performance. Repetiu-se, tal como no caso anterior, a produção de vários protótipos, mas desta vez com o contributo de todos, ou seja houve “diversos testes técnicos em que participaram diferentes responsáveis (designer de figurinos, alfaiate, assistente, técnico de luzes, engenheiro). Para os testes, houve reuniões em conjunto com pessoal criativo e técnico”¹⁵⁸ (ibidem:7). Apesar do aspecto colaborativo ter sido um factor que contribuiu para o sucesso da tarefa em si, houve grande demora na sua execução, no âmbito de uma grande produção teatral que consumiu toda a disponibilidade dos recursos humanos, para além do facto de que, nesse contexto, “criar esta interacção nunca foi prioritário”¹⁵⁹ (ibidem:7). Por outro lado, para garantir a robustez e segurança na utilização dos figurinos, foi necessário proceder a vários testes de controlo de qualidade que implicavam a disponibilidade vários profissionais, pois “os testes de segurança tinham de ser feitos com técnicos e a sua integração nos têxteis, por alfaiates”¹⁶⁰ (ibidem:7).



Fig. 49. Bauhaus-Universität Weimar
colocação de sistema de fumo no figurino Rei Ubu
Fonte: ibidem

Embora o figurino tenha sido terminado, cumprindo os requisitos funcionais necessários, acabou por não ser usado em cena, pois o actor não teve tempo para dominar a manipulação dos recursos tecnológicos. Não é incomum, mesmo com recurso a figurinos sem características dinâmicas ou interactivas, os actores insistirem na necessidade de os terem à sua disposição assim que possível, portanto não é inverosímil que, para a utilização de figurinos interactivos, seja necessária uma maior preparação dos actores, “por terem de representar intencionalmente com esses. Os

¹⁵⁸ T. I. de: “several technical tests where diferente people responsible took part (costume designer, tailor, assistant, light technician, engineer). For testing there were shared meetings with creative and technical staff.”.

¹⁵⁹ T. I. de: “creating this interaction never had priority”

¹⁶⁰ T. I. de: “safety checks had to be done with the technicians and the integration into the textiles was carried out with the tailors”.

actores precisam de tempo para explorar como podem valorizar a sua actuação.”¹⁶¹ (ibidem:8). Houve ainda outro aspecto, de carácter tecnológico, que interferiu na decisão: o sistema usado no figurino, adaptado de outra situação para que fora inicialmente concebido, estaria habilitado para funcionar melhor na horizontal do que na vertical e acabou por emitir menos vapor do que o previsto, o que minorou a visibilidade do efeito a partir da assistência. Esse aspecto poderia ter sido evitado, havendo tempo para realizar mais testes a partir da encenação, ou seja, usando os equipamentos na posição pretendida durante a cena.

Outro aspecto evidenciado no estudo, com a experiência obtida com a colaboração nas duas produções, foi a necessidade de atribuição de tarefas adicionais, relativas à manutenção dos figurinos (por exemplo, na substituição de baterias) entre o pessoal da produção, sendo por vezes necessário seleccionar colaboradores qualificados.

CASOS UNIVERSIDADE DO MINHO: FIGURINOS INTERACTIVOS E PERCEPÇÃO SONORA

Os artigos publicados pelo departamento de Engenharia Têxtil da Universidade do Minho na Autex World Textile Conference 2015 (Paiva et al., 2015) e CIMODE 2016 (Santos et al., 2016) descrevem os processos de desenvolvimento e testes de usabilidade de protótipos, relativamente a duas peças de vestuário com utilização de LEDs, actuados pelo som. O primeiro foi um vestido para dança, testado por uma bailarina num fundo musical e o segundo foi usado em ambiente de vida nocturna urbana, em situações de exterior (rua) e interior (bares).

Universidade do Minho

1: “Plataforma Vestível: o Manifesto Artístico-Visual em Interface com o Design, a Moda e a Tecnologia”

Santos et al. (2016) propõem-nos uma plataforma vestível com e-textiles que interage com o som envolvente, respondendo com mudanças de cor em fitas LED aplicadas na superfície de uma túnica usado por uma bailarina. Consideram existir um cunho artístico no protótipo patente na simbiose entre corpo e envolvente, numa

¹⁶¹ T.I. de: “as they have to act intentionally with these. The actors need time to explore how they can enhance their role.”

fruição estética e emotiva do performer e assim percebida pelo espectador, mencionando que o projecto experimental “visa investigar as relações do corpo integrado na dança como forma de manifesto com o mundo que o cerca” (ibidem: 2287). Para demonstrá-lo, produziram um vídeo em que uma bailarina de dança contemporânea sincroniza os seus gestos como reacção à mudança de cores nos LED (fig. 50).



Fig.50. Santos et al.
sincronia entre movimento do corpo e reacção da luz detectada pelo sensor de som no ambiente (2016)
Fonte: Santos et al. (2016)

Embora os autores concluam que a plataforma interactiva correlacione moda e arte numa prática de carácter experimental “como forma de comunicação de significados através da incorporação de sistemas electrónicos” (ibidem:2288), não elucidam sobre esses significados ou intenções que são comunicadas através da interpretação artística. Portanto, a própria conclusão não é fundamentada enquanto comunicação ou experiência estética/emocional com um certo sentido de causa/efeito, uma certa definitude na leitura sugerida, que provoque uma dinâmica de questionamento, numa ficção edificada entre performer e espectador. Por outro lado, nada é referido em termos somáticos. É dito, porém, que “o espectador se defronta com um diálogo do corpo com intersecção do ruído no ambiente, reflectido na mudança de cor sequenciada a partir de fitas LED” (ibidem:2285), mas não ficamos esclarecidos sobre a diferença entre ser influenciado directamente pela música, como habitualmente, e sê-lo pela valência de ter o filtro do aparato tecnológico, já que o utilizador tem de olhar para os LED para depois dançar, ao mesmo tempo que ouve uma música. Esse diálogo do corpo com a envolvente, reforçado pela tecnologia, carece aqui de uma certa «poética estética» que nos permita percebermos algo para além da forma/situação recriada que nos leve a senti-lo a acontecer. É, todavia,

mencionado um “novo olhar de expressão sobre o corpo revestido de um têxtil interactivo [que] passa a ser analisado na perspectiva de integração de recursos mecânicos e electrónicos, ambos encarados como sistemas de comunicação, que se entrecruzam pela intuição, pelo sensitivo-sensorial e pelo espaço-tempo” (ibidem:2282).

Outra preocupação neste projecto foi desenvolvê-lo de forma interdisciplinar, considerando as intersecções disciplinares enquanto uma linguagem nova, “uma base interdisciplinar acessível à actividade criativa, do esforço intelectual e da comunicação entre as artes, moda, ciências e tecnologia, em busca de novas linguagens artificiais” (ibidem:2283). Contudo, como vimos no caso dos figurinos desenvolvidos por alunos da Bauhaus Weimar, concluiu-se que os figurinos em questão são capazes de responder à performance artística, quanto mais forem integrados num processo de design em diálogo com a performance e não enquanto produtos a que são incorporadas tecnologias. Porém, é-nos descrita uma selecção táctica de colocação dos componentes em locais correspondentes a zonas do corpo como “coração, fígado, pulmão, rins e tensões das pernas – como suporte de elementos estéticos para cartografar as zonas de intersecção tecnológica entre a roupa e o corpo” (ibidem:2285), numa peça de vestuário semelhante a equipamento desportivo e não um processo criativo decorrente da experiência performativa ou estudo somático que valide essas decisões. Neste caso, a plataforma vestível para dança decorreu de uma presunção empírica relacionada com os órgãos do corpo por serem elementos «viscerais» e não pela «visceralidade» proporcionada pela plataforma vestível. Existiu assim pouca relação com a expressividade do corpo e por isso aludimos ao que nos diz Sally E. Dean a propósito do contributo da experiência somática no design de um figurino, sendo que não parte de uma narrativa «externa», mas «interna», instigada pelas histórias em potencial que o movimento de cada parte do corpo inspira a contar (anexo 1, p. 291, ll. 134-139).

A peça de vestuário em análise não chega a ser descrita pelos autores como figurino e é dada ênfase maioritária às (não menos importantes) características tecnológicas existentes, tais como “um módulo detector de som Sparkfun (...); um microprocessador Arduino (...); fitas EGLO 13532 RGB LED soldadas a fios condutores (...), três baterias recarregáveis” (Santos et al., 2016:2287). Também é descrito que os vocalizos do utilizador funcionam como actuadores da mudança na transmissão de

luz, enquanto mais-valia técnica. Um aspecto comum a outros casos estudados é o destaque dado às limitações do *wearable*, impostas pela fragilidade própria de alguns componentes, sendo pouco apropriado para movimentos de atrito com superfícies. Porém, alguma robustez é conseguida na estrutura produzida para acomodar os componentes tecnológicos, sendo descrita como “uma base relativamente estável e segura” (ibidem:2285) à prática de alguns movimentos de dança.

Universidade do Minho

2: “Noise: Sound Reactive Fashion”

O presente caso, patente em 'Noise: Sound Reactive Fashion' (Paiva et al.:2015), é um casaco com LEDs incorporados que mudam consoante o som envolvente, na expectativa de se fazer corresponder o nível de ruído do local onde o utilizador se situa à percepção de outros espectadores, acerca dessa poluição sonora. Estamos, portanto, “uma roupa na qual o som e a luz interagem dinamicamente”¹⁶² (ibidem:1), segundo uma escala de cores associada a sons/ruído (fig. 51), iniciando no branco (nível baixo de ruído), percorrendo o espectro do verde ao vermelho, passando pelo azul. O nível máximo de ruído é percebido pela intermitência da cor vermelha, como indicação de perigo. É, por esse motivo, denominada por *Noise*.

A poluição sonora é o enfoque do estudo e os autores mencionam dados da Organização Mundial de Saúde que reforçam a ligação à degradação urbana como factor maior de impacto nesse âmbito, no ruído provocado pelos transportes e actividades comerciais, industriais ou música alta. O casaco foi então testado nas ruas do centro histórico de Guimarães. É reconhecida também uma relação estabelecida com os espectadores, tendo sido observada a sua reacção,

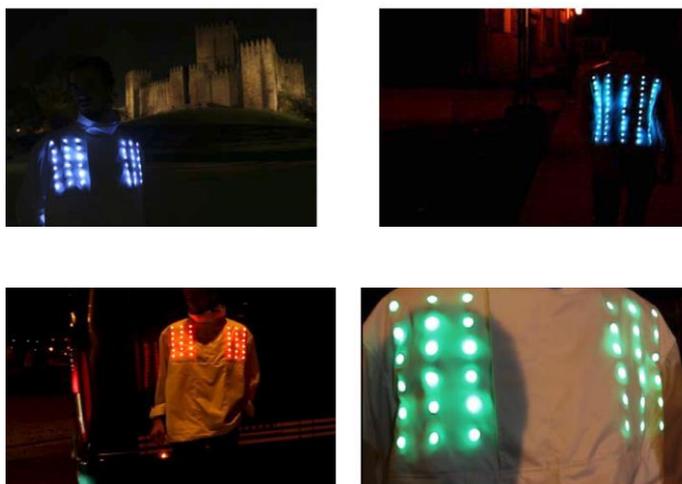


Fig.51. Paiva et al.
alterações de estado no casaco Noise, consoante a poluição sonora
Fonte: Paiva et al. (2015)

¹⁶² T.I. de: “a garment in which sound and light interact dynamically”

mencionando-se que “embora não seja possível afirmar que o conceito foi percebido conscientemente, (...) surpresa e admiração por tal peça de roupa estavam estampadas nas caras das pessoas”¹⁶³ (ibidem:5), o que terá sido documentado em vídeo.

O caso de estudo é-nos apresentado enquanto um protótipo a ser testado em ambientes sonoros, originado a partir de preocupações com a saúde, embora colidindo com aspectos conceptuais relacionados com a prática performativa, que consideramos estarem pouco integrados nessa experiência. É nesse sentido, no do potencial de utilização para a performance artística, que fazemos a nossa análise.

Do ponto de vista conceptual, a experiência indicou caminhos para uma criação de dinâmicas comunicativas mais vincadas com o público, inferidos a partir das próprias limitações e fragilidades dos materiais, tais como “para obtermos resultados mais fiáveis, o utilizador tinha de estar parado”¹⁶⁴ (ibidem:5), pois a fricção criada pela distância entre o corpo e o vestuário era ela própria causadora de ruído, interferindo com a medição de resultados. Outro aspecto era a localização dos controladores e ligações aos LEDs, colocados na zona da anca, levando a que se partissem com os gestos repetidos de sentar e levantar. Para tal contribuiu o facto de a peça não ter sido efectivamente desenhada para responder à especificidade da tarefa, mas ter havido a apropriação de um molde existente no livro *Méthode de Trace de Vêtements Masculine Sportswear*, da Gerber Technology.

Neste âmbito, podemos dizer que o factor design foi pouco considerado, embora tenha havido alguma preocupação estética na criação de um padrão com os LEDs, através da sua separação inicial e conseqüente reconfiguração de ligações para compor uma forma específica, sem mais nenhum conceito subjacente para além de “um design deliberadamente provocativo”¹⁶⁵ (ibidem:1), que levasse as pessoas se aperceberem do ruído de uma forma visual. Contudo, os autores admitem existir uma preocupação crescente da interdisciplinaridade entre a engenharia e o design, quando afirmam que “temos vindo a constatar um aumento com as preocupações em design, mais do que em tecnologia apenas”¹⁶⁶ (ibidem:2).

¹⁶³ T. I. de: “Although it is not possible to state that the concept was consciously understood, (...) Surprise and admiration for such a garment was stamped on people’s faces”

¹⁶⁴ T. I. de: “in order to have more accurate results, the person wearing the jacket had to be still”

¹⁶⁵ T. I. de.: “a deliberately provocative design”

¹⁶⁶ T.I. de: “one can notice that there has been an increase in design concerns, rather than technology only”

Estes aspectos, que apontamos como negativos, poderiam, no seu conjunto, ser usados como factores positivos se integrados numa abordagem performativa com outros contornos, transformando as fragilidades em forças, como passamos a explicar. Por exemplo, a mensagem de alerta da poluição sonora no espaço urbano, relacionada com a degradação urbana, seria mais eficaz se, em vez de o utilizador circular por sítios diferentes, estivesse parado (eliminando o problema da fricção), deixando a performance acontecer pela passagem dos outros agentes e num ambiente marcadamente mais industrial ou em construção. Os próprios autores do estudo acabam por nos dar essa indicação, referindo que “os transportes e a música alta são, de facto, agentes de ruído de primeira ordem. Embora não tenha sido possível assistir à sua interacção numa fábrica ou num edifício em construção nos arredores, podemos assumir que [o casaco] teria reagido de igual modo”¹⁶⁷ (ibidem:5). Concordamos que os resultados seriam os mesmos em termos técnicos, mas não em termos de mensagem veiculada aos espectadores, que seria assim reforçada.

A outra especificidade do protótipo, vista como negativa pelos autores, é a fricção com o corpo a provocar uma interferência de ruído no som ambiente captado, como algo a evitar. Vemos-lhe, no entanto, potencial para outras abordagens performativas incluídas na relação entre o movimento do corpo e o figurino como segunda-pele, tirando potencial precisamente desse ruído adicional para uma exploração do tipo somático, à semelhança do tubo de malha usado por Martha Graham em *Lamentation* (ver pp. 26-27) a restringir os movimentos do corpo ou dos figurinos somáticos de Sally E. Dean, de que são exemplo os *Balloon Hats*, com som a acompanhar o movimento da cabeça.

Outro aspecto questionável quanto a nós, no sentido da pouca inter-relação entre design e tecnologia, é a vantagem trazida com inclusão da tecnologia proposta numa peça de vestuário, comparativamente à utilização de uma aplicação num telemóvel que fizesse a mesma função, por exemplo, ou qualquer outra superfície que a integrasse. De facto, em termos tecnológicos, a peça de vestuário responde aos estímulos, mas a comunicação é habitualmente feita ao espectador em termos de

¹⁶⁷ T.I. de: “transportes and loud music are actually primary noise agentes. Although it wasn’t possible to watch it’s interaction in a factory or nearby a building under construction, one can assume that it would react the same way”

conjunto visual entre a tipologia da peça e as luzes coloridas nela contida. Uma das premissas dos autores é que “é mais difícil ignorar o que ouvimos do que aquilo que vemos”¹⁶⁸ (ibidem:2), contudo a experiência estética engloba ambas, sendo que também é mais fácil memorizar o que se vê se tal for acompanhado por música, de que são exemplo os anúncios publicitários ou os filmes. Nesse sentido, o caso do projecto que mencionam, intitulado *HearWear* de Iossifova and Kim, de 2004, vai mais ao encontro dessa experiência integrada de percepção.

HearWear (fig.52) contém LED a constituírem um padrão que se altera, proporcionando uma comunicação de uma experiência de ruído, pois o facto de os padrões mudarem de forma, informa uma alteração de estado de modo mais perceptível aos outros, pois é algo a que estamos mais habituados a ler nos gráficos que representam a intensidade do som (maior volume de som, mais grafismos, menor volume de som, menos grafismos). Consideramos que



HearWear V.01A lit

Fig.52. Iossifova & Kim
HearWear (2004)

Fonte: [tps://www.researchgate.net/publication/229015266_HearWear_the_fashion_of_environmental_noise_display](https://www.researchgate.net/publication/229015266_HearWear_the_fashion_of_environmental_noise_display) [consult. 16/07/2017]

as duas propostas, *Noise* e *HearWear* evidenciam aspectos que poderiam ser complementares, associando mudanças de cor nos LED à de padrão, pois no caso *HearWear*, a cor não se altera. No caso de *HearWear*, há a destacar a importância dada ao aspecto performativo, no sentido de haver uma preocupação com a experiência partilhada, preocupação também manifestada pelos autores de *Noise*: “*HearWear* é uma experiência pessoal, mas também transmite os barulhos da envolvente aos transeuntes e constitui, desse modo, uma experiência partilhada”¹⁶⁹ (Iossifova & Kim: 2004). Iossifova e Kim afirmam existir a unidade da moda com o corpo e aludem à obra de arte vestível, ao afirmarem que “*HearWear* é um *wearable*, e como tal é uma peça de arte, embora seja parte da pessoa que a veste”¹⁷⁰ (ibidem).

¹⁶⁸ T.I. de: “it is harder to ignore what we hear than what we see”

¹⁶⁹ T.I. de: “*HearWear* is a personal experience but it also displays the surrounding noises to all passers-by and is therefore a shared experience”

¹⁷⁰ T.I. de: “*HearWear* is a wearable, and as such it is an art piece yet part of the person who wears it”

Contudo, se “com a tecnologia, a moda pode ser mais expressiva e informativa”¹⁷¹ (ibidem), tal como afirmam, tais características não tornam, por si só, uma peça de moda em arte.

CASO YOUNGHUI KIM: COMUNICAÇÃO VISUAL EM DANÇA E ARTE URBANA, BODY GRAFFITI

Younghui Kim, em 'Body Graffity: Expressive Wearable Art Through Bodily Performance' (2011) apresenta-nos um conjunto de peças de vestuário com LED a comporem pequenas frases, lidas no âmbito de uma performance de dança, tirando partido do movimento do corpo. No projecto, a tecnologia é considerada como um co-adjuvante da comunicação veiculada pela dança, associando-se especificamente ao *break dance*, pela ligação ao seu contexto.

Body Graffiti

Em termos técnicos, *Body Graffiti* trata-se de um colete e de polainas de pernas com tiras de LED ligados a microprocessadores Arduino Lilypad, alimentados a pilhas. Estes estão alinhados sucessivamente, de modo rectilíneo ou circular, para comporem mensagens escritas. Em termos de resultado visual, desenhos de luz e cor são feitos no ar, mais especificamente, palavras são escritas tirando partido da capacidade da retina humana em ler o rasto das luzes no escuro (fig. 53), tais como “HCI 2010” ou “Open Creativity” (expressões alusivas ao evento onde o projecto foi apresentado).

Aqui, combina-se a percepção humana com a tecnologia, numa experiência efémera. O factor tempo é considerado como elemento performativo e a criação de um campo de acção possibilita a contextualização da demonstração de dança. A

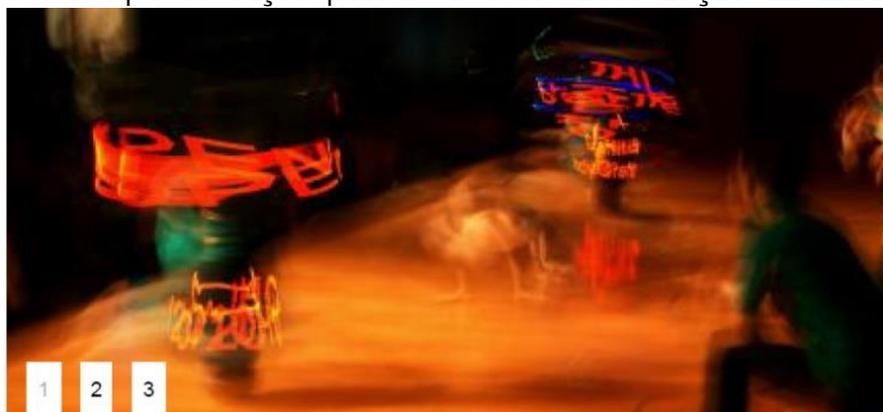


Fig.53. Kim
Body Graffiti (2010), rastros de luz
no escuro
Fonte: 'Body Graffity: Expressive
Wearable Art Through Bodily
Performance' (2011)

¹⁷¹ T.I. de: “with technology, fashion can be more expressive and informative”

autora refere-se ao Breakdance como uma manifestação de arte pública originária do espaço urbano, concordando com Evans e Wooters em “What is Street Art? Vandalism, Graffiti or Public Art – Part I” (2010), ao mencionarem que “a arte pública popular é, provavelmente, mais bem compreendida se apreciada *in situ*”¹⁷² (ibidem:2). Deste modo, a performance é feita no espaço público, tendo como inspiração os graffiti desenhados nas paredes da cidade.

A autora conta-nos que o projecto não partiu da ideia de criar um artefacto, mas de permitir que o corpo conseguisse transmitir mensagens escritas de modo visual: “O projecto (...) foi criado no processo de explorar contextos de palavras e mensagens gráficas veiculadas através dos movimentos do corpo do utilizador”¹⁷³ (ibidem:5). Para tal, contou com a colaboração de dançarinos de breakdance para definir as zonas do corpo mais adequadas para a colocação de tecnologias associadas aos têxteis, de modo a melhor conjugarem os movimentos do corpo com a leitura das frases mostradas. Kim refere a consequente necessidade de ter recorrido ao desenvolvimento de pequenos protótipos de teste para identificar as melhores zonas, sendo elas “peito, costas e do tornozelo ao joelho, de ambos os lados da perna”¹⁷⁴ (ibidem:3).

Kim admite que desenvolver *Body Grafitti* implicou interdisciplinaridade e cuidado com a robustez do resultado do *wearable*, mencionado que a abordagem “requere ser desenhada com um grande conhecimento combinado em tanto arte como tecnologia”¹⁷⁵ (ibidem:2), principalmente no caso em que o tipo de movimentos executados pelos bailarinos é tão específico como fazer peões de cabeça para baixo, rotação aliada a aspectos como “velocidade do dançarino e ângulo de movimentos”¹⁷⁶ (ibidem:3). A flexibilidade dos materiais electrónicos é então exigida para acompanhar a mesma característica nas peças de vestuário, reconvertendo os circuitos convencionais em outros mais apropriados tecnicamente. A autora exemplifica, explicando como usa fio condutor para coser à mão ou molas de pressão metálicas como interruptores, ou aludindo à preocupação com a integração do circuito sem costuras, em peças de vestuário duráveis. O projecto teve continuidade no sentido do

¹⁷² T. I. de: “popular public art probably [it’s] best understood by seeing it in situ”

¹⁷³ T.I. de: “The project (...) was created in the process of exploring context of words and graphic messages displayed through bodily movements of the wearer”

¹⁷⁴ T.I. de: “chest, back and from ankle to knee part of both sides of legs”

¹⁷⁵ T.I. de: “requires to be designed with a great knowledge in both art and technology combined”

¹⁷⁶ T.I. de: “dancer’s speed and angle of movements”

melhoramento de soluções técnicas, tais como o aumento de número de LED para permitir maior detalhe de imagem e a manutenção de flexibilidade, num sistema de unidades modulares.

A artista refere que este projecto foi tão útil tecnicamente como o foi conceptualmente, tanto para si como para os restantes intervenientes, dizendo que “reflecte como a arte performativa pode ser uma plataforma ideal para a tecnologia vestível, sendo que confere expressão criativa para simultaneamente artistas do *wearable* e performers”¹⁷⁷ (ibidem:5). Kim, sendo ela tanto da área das artes como da tecnologia, reforça ainda ideia de que a prática artística traz efectivamente contributos para a técnica:

“Recorrentemente, os novos artistas do *media* têm de criar ou reinventar novas plataformas tecnológicas de modo a se exprimirem de forma inovadora e este foi o caso (...). Mais, a valência tão expressiva da plataforma trouxe, por consequência, novas oportunidades de criação de variações diferentes de *Body Graffiti*”¹⁷⁸ (ibidem:5).

Contudo, Kim, apesar de considerar estar a falar de uma «*wearable art*», como podemos ler no título da comunicação em que apresenta este projecto (*‘Body Graffiti: Expressive Wearable Art Through Bodily Performance’*), faz uma análise eminentemente lógica do resultado artístico, ao dizer que “é uma declaração originada pelos *wearable*, pela combinação do movimento do corpo do performer e da mensagem consciente do artista”¹⁷⁹ (ibidem:5), quando poderia antes dizer, a nosso ver, que *Body Graffiti* é uma declaração do corpo, realçada pelo figurino. É colocado enfoque no objecto em vez de na intenção do performer, pois a mensagem da dança comporta uma dimensão emotiva que vai para além das frases «conscientes» escritas no ar ou pretendidas com o desenvolvimento de protótipos inovadores. Porém, a intenção de criar uma atmosfera performativa aliada à dança, está subjacente às suas

¹⁷⁷ T. I. de: “it reflects how performing art can be an ideal platform for the wearable media as it provides creative expression for both wearable artist and performers”

¹⁷⁸ T. I. de: “Very often, new media artists have to create or reinvent a new technological platform in order to express in new ways and this was the case (...). Additionally, very expressive ability of the platform opened up new opportunities of creating many different variations of the “Body Graffiti” as a result”

¹⁷⁹ T. I. de: “It’s a statement the wearable creates through performer’s bodily movement and the artist’s conscious messages combined”

palavras: “o seu movimento rápido deixa uma história breve, ao desfocar as suas fronteiras perante a audiência”¹⁸⁰ (ibidem:5).

CASO UNIVERSITY OF BORÄS: INTERSECÇÕES ENTRE MEIO AMBIENTE E FIGURINO

Na tese de doutoramento de Linda Worbin intitulada *Designing Dynamic Textile Patterns* (Worbin, 2010) são destacados dois casos de figurinos elaborados por si, em colaboração com Amy Bondesson e Anna Persson, destacando duas abordagens que correlacionam figurinos e meio ambiente, tirando partido, por um lado, de adereços como actuadores em figurinos e, por outro, de figurinos enquanto actuadores de outros elementos cénicos. No primeiro caso, os figurinos são testados em ambiente de *workshop* com actores, relacionando o uso do corpo como um meio em sintonia com o figurino, centrados nessa unidade, com os figurinos a reagirem aos movimentos e temperatura do mesmo, mas também a estímulos exteriores, como a luz ou o calor emitido pelo vento do secador de cabelo. No segundo caso, os figurinos e o corpo foram relacionados com uma terceira unidade espacial, um têxtil suspenso no cenário, tal parede de tecido a servir de fundo para a acção.

University of Borås

1: Adereços ou utilizador como actuadores de figurinos

No primeiro caso, os protótipos (desenvolvidos em 2005) colocam os materiais têxteis dinâmicos a serem sondados no contexto de uso em ambiente performativo de *workshop*, reagindo tanto ao utilizador como às alterações ambientais. Três versões foram exploradas: uma com uso de corantes fotocromáticos (reagentes à luz UV-A/tinta invisível, cuja cor é então revelada, outra com recurso a corantes termocrómicos (reagentes à temperatura, alterando-se, e a última com materiais electroluminescentes (filme e fio/ apagando e acendendo com o movimento do corpo (fig. 54).

Todos os materiais foram produzidos de raiz para o efeito, mencionando-se que materiais diferentes proporcionam reacções diferentes à exposição aos estímulos,

¹⁸⁰ T.I. de: “*Its fast movement and transformation leaves a brief story, while blurring its surroundings for its audiences*”



Fig.54. Worbin, Bondesson e Persson
workshop com têxteis dinâmicos (2005)
Fonte: *Designing Dynamic Textile Patterns*, pp. 144-145

como por exemplo, “reagir à temperatura do corpo, mas em diferentes velocidades – o tecido leve [de seda] muda muito mais depressa comparativamente com o algodão pesado”¹⁸¹ (ibidem:140). Dos dois figurinos a que foram aplicados filme e fio luminescente, num dos casos a relação com o corpo performativo foi mais eficaz, pois os interruptores foram colocados a uma maior distância um do outro, forçando os gestos, colocando assim maior enfoque no movimento do corpo enquanto «actuador», sendo que no caso em que os pólos do interruptor estavam mais próximos, a relação com o aparelho tecnológico estava mais presente, pois “convidavam a movimentos mais estáticos, como que a tentar descobrir a funcionalidade de um sistema”¹⁸² (ibidem:141).

○ *workshop* envolveu, para além dos actores, a equipa do teatro e a audiência, tendo sido distribuídos actuadores como luz UV-A, calor (secador de cabelo), uma chaleira com água quente e uma chávena e todos foram informados das especificidades técnicas dos materiais ao início. A conclusão advinda desse processo destacou o contributo do figurino enquanto elemento narrativo, ali potenciado com a versatilidade de se diversificar e recontextualizar no modo como era usado. A autora diz-nos: “vimos como as qualidades dinâmicas do têxtil poderiam ser parte de contar uma história de uma nova maneira, por exemplo com mudanças de cor reversíveis e temporárias derivadas a chá derramado por um actor a falar alto enquanto o bebe”¹⁸³ (ibidem:141).

¹⁸¹ T. I. de: “react to body temperature, but with different speed – the light [silk] fabric changes much faster compared to the heavy cotton”

¹⁸² T. I. de: “tended to invite more static movements, as if trying to find out the functionality of a system”

¹⁸³ T. I. de: “We saw how the dynamic textile qualities could be part of telling a story in a new manner, for example by leaving temporary and reversible colour changes from spitting marks of an actor talking loudly while drinking tea.”

Por outro lado, para além dessa constatação por observação directa, a opinião dos actores foi ouvida, para confirmação do facto: “isto foi algo claro nas discussões tidas com os actores”¹⁸⁴ (ibidem:141). Logo, podemos inferir que o papel do figurino na construção da personagem foi também evidenciado, embora tal não tenha sido mencionado. Para confirmá-lo, podemos ver que, nas imagens da figura supramencionada, os figurinos mudaram de cor com o secador por acção de um actor a secar o figurino do outro e que o actor vestido com o figurino fotocromico se tem de deslocar para debaixo do foco de um cadeeiro de pé para que a cor do mesmo seja alterada (fig. 52, página anterior).

University of Borås

2: Figurinos enquanto actuadores de outros elementos cénicos

Neste projecto, foi explorado o modo como o ambiente e o figurino poderiam ter uma correlação directa e recíproca, considerando o corpo como actuador das expressões dinâmicas de um têxtil como pano de fundo a sustentá-lo visual e conceptualmente, sendo que esse corpo tem uma acção implícita e logo uma expressão própria dentro desse contexto de actuação (fig. 55). Como nos diz Worbin, “mudámos os actuadores de objectos na envolvente, lâmpada de UV, bule de chá e secadores de cabelo para uma activação através de movimentos do corpo”¹⁸⁵ (ibidem: 146).

Sendo o movimento do corpo considerado como “input”, o “output” é então a tapeçaria suspensa com padrões dinâmicos, estampada em algumas áreas com tinta termocrómica, que reage ao aquecimento de fios de aço existentes na estrutura têxtil, incorporados em zonas específicas aquando do processo de tecelagem. Worbin diz-nos que “a expressão dos



Fig. 55. Worbin, Bondesson e Persson
expressões têxteis alteradas com o movimento do corpo
Fonte: ibidem, pp. 151-156

¹⁸⁴ T. I. de: “This is something that was also clear in discussions with the actors.”

¹⁸⁵ T. I. de: “we changed the input from objects in the surroundings, the UV-lamp, tea pot and the hair dryers, to activation by body movements”

padrões dinâmicos depende da duração do tempo em que a electricidade está ligada no tecido, determinada pelos bailarinos ao moverem-se com os seus figurinos”¹⁸⁶(ibidem:55). A zona afecta ao calor é transformada visualmente pela sua alteração de cor, o motivo do estampado é assim alterado: “ao princípio, vê-se um padrão linear e depois o calor espalha-se, criando uma forma maior”¹⁸⁷ (ibidem:146).



Fig.56. Worbin, Bondesson e Persson
sensores na superfície têxtil
Fonte: ibidem, p. 147

Essa relação entre a zona dinâmica do padrão e determinado performer é específica e para ser evidente, através de um acessório ou adereço (avental, gola, adereço circular) a conter um estampado fixo, que pretende espelhar a reacção sucedida no têxtil suspenso, repetindo o grafismo dessa alteração (fig.55). A

alteração do estampado nesse têxtil é produzida por acção do performer, por o seu figurino conter sensores que dão indicações, via wireless, ao têxtil de «destino» (fig.56). Anna Persson explica-nos como: “riscas de fio condutor funcionam como sensores e os fios de algodão como elementos isoladores por entre as riscas de fio condutor. O tecido foi tricotado usando uma repetição de padrão (...) que viabilizou haver propriedades sensitivas por toda a peça de vestuário”¹⁸⁸ (Persson, 2013:56). Ou seja, não existindo uma acção propositada do performer, isto é, uma actividade no figurino, não acontecem transformações no cenário.

A autora explica como as limitações encontradas durante a prototipagem podem interferir nas soluções de design, sendo que, aqui, as inserções de fio de aço durante a tecelagem do pano de fundo obrigavam a paragens do tear, devido à rigidez do material. Tal levou à opção de se intercalar esse fio com fios coloridos, e que “o comprimento da área de cada fio colorido mudou consoante a capacidade da máquina em lidar com o fio de aço”¹⁸⁹ (Persson, 2013:148), demonstrando que trabalhar com

¹⁸⁶ T. I. de: “The expression of the dynamic patterns depends on the time that the electricity is switched on in the fabric, which is determined by the dancers moving in their costumes”

¹⁸⁷ T. I. de: “At first, a linear pattern is seen and later the heat spreads and creates a larger form”

¹⁸⁸ T. I. de: “Stripes of conductive yarn functioned as sensors and the cotton yarns as insulating segments between the rows of conductive yarn. The fabric was knitted using a pattern repeat (...) which enabled sensing properties for the whole garment”

¹⁸⁹ T. I. de: “the length of the area for a coloured yarn changed due to how the machinery handled the steel yarn”

materiais novos obriga a procedimentos alternativos. Por outro lado, a experimentação com o utilizador conduz também à ilação de outros procedimentos, que tanto podem ser técnicos como performativos. Por exemplo, no caso dos últimos, Worbin refere existir um atraso entre a transmissão do sinal produzido por acção do corpo e o efeito na tapeçaria, o que pode reequacionar a forma como o corpo se move nesse período de tempo. Anna Persson correlaciona ambos, mas mais na perspectiva das potencialidades para o design: “os figurinos e a suspensão de parede ilustram a possibilidade de novas expressões em moda e design têxtil e servem enquanto exemplos de design de têxteis capazes de gerar mudanças visuais através de movimentos físicos, onde o material têxtil é um facilitador, tanto em termos de *input* como de *output*”¹⁹⁰ (Persson, 2013:57).

Em termos conceptuais, o design e a produção dos elementos têxteis parecem assim ter derivado de uma necessidade performativa, que estabelece uma relação de causa-efeito entre figurino e cenário, pois Anna Persson refere o trabalho colectivo envolvido entre designers têxteis/de interacção, desde o conceito, passando pelo planeamento até à execução. Ou seja, a execução implica a consciência de uma acção do corpo/figurino. Linda Worbin também refere ensaios preparatórios que confrontaram os bailarinos com as potencialidades dos movimentos promovidos pelos figurinos, considerando assim uma construção intrínseca de uma dança relacionada com as cores dançantes dos têxteis.

A ligação deste projecto com a criação particular de um espaço de acção em performance é também mencionada de forma implícita, com a construção de um carácter plástico próprio para o espaço cénico que combina cenário dinâmico com corpo em acção: “neste projecto, exploramos como os movimentos do corpo têm um papel activo em dar forma a um espaço”¹⁹¹ (Worbin, 2010:156) – e vice versa, pois podemos dizer que explora-se como um cenário dinâmico induz um corpo a mover-se. Contudo, há aspectos nos figurinos que levantam algumas questões de legibilidade (para o performer e pelo espectador) e enquadramento dos figurinos na proposta gráfica da tapeçaria, alguns identificados por Worbin: “outras questões incluem se a mudança deve ser mais ou menos visível para os que usam os fatos ou para a

¹⁹⁰ T. I. de: “*the costumes and the wall hanging illustrate the possibility of novel expressions in fashion and textile design and serve as design examples of textiles able to generate visual changes through physical movements, where the textile materials facilitate both input and output.*”

¹⁹¹ T. I. de: “*In this project we explore how body movements take part in shaping a room*”

audiência”¹⁹² (ibidem:156). Nós julgamos que sim, mas não meramente no âmbito funcional.

O enfoque, neste projecto, não está na percepção da manipulação do aparato tecnológico, por parte do espectador. Para ele, perceber a relação de causalidade não é perceber uma característica técnica (ligar ou desligar um interruptor). Do modo como visualmente nos é apresentado um conceito abstracto, o elemento dinâmico partilhado entre cenário e figurinos comporta um elo comum de ligação, que os integra enquanto unidade, que é mais do que o estampado colocado nos aventais. É a clareza do gesto que está em evidência, destacando a sincronia do movimento do conjunto entre performer e parede têxtil e depois toda a dinâmica causada pela intervenção de um conjunto de bailarinos. Existe uma forte componente rítmica, apoiada até pelo padrão geométrico da tapeçaria, que nos remete para os mobiles de Alexander Calder e que pode ser alterada com a participação dos bailarinos em simultâneo ou de forma descompassada. Nesta descrição, podemos quase sentir uma sugestão musical, tornando o corpo do performer como que parte de uma instalação rítmica a acompanhar um possível som.

O apoio dado pelo figurino ao performer pode então conter contornos intuitivos (possivelmente sustentado com ensaios repetidos), para só depois poder reforçar visualmente um pequeno detalhe lido no seguimento do gesto: um estampado que esclarece as ligações óbvias entre qual performer altera qual parte do cenário. A nosso ver, o contraste existente entre tapeçaria e figurino força a uma leitura de separação pouco propícia à leitura dos detalhes modificados pelo tempo na superfície da tapeçaria. O aspecto lânguido dos figurinos e a textura e cor das suas riscas têm pouca correlação com a geometria, cor e proporção das formas na tapeçaria, criando distração relativamente aos pontos de destaque que as designers quiseram evidenciar nos figurinos: os estampados nos aventais / numa gola. Nesse momento, a atenção do espectador é desviada, distraíndo-o da leitura do movimento para um detalhe numa pequena zona do figurino, podendo quebrar a sua imersão na performance.

Por outro lado, os aventais e a gola só existem para colocarem em destaque os estampados, mas o espectador dá destaque primeiro aos aventais e só depois aos estampados ou mesmo às alterações na tapeçaria. Isso acontece porque conseguimos enumerar esses acessórios que se destacam visualmente. Os aventais propostos

¹⁹² T. I. de: *“Other issues include whether the change should be more or less visible for the ones wearing the suits or for an audience”*

obrigam ainda a uma certa posição do corpo para se ler a correspondência entre estampados e motivos da tapeçaria, o que por si só pode condicionar/potenciar até o bailarino no gesto, mas não favorece em termos de percepção do espectador, principalmente se os bailarinos se moverem em conjunto, pois ele terá de procurar esses elementos no meio da dança, não se conseguindo abstrair da componente tecnológica.

CRIAÇÃO E SIGNIFICAÇÃO EM NARRATIVAS FICCIONAIS

3.1 Moda e Figurino em Contextos Ficcionalis Cinemáticos

3.2 O Figurino em Realidades Fantasiosas ou Pós-Humanas

3.3 Imersão em Performance: Contextos de Interação e Exploração Sensorial

O figurino em contextos quotidianos em que o espectador se revê

Na performance artística, a comunicação com recurso a têxteis/moda é revelada sob premissas combinadas; por exemplo, se o corpo se move ou fica parado, se o cenário está correlacionado com o figurino em si, se um efeito de iluminação interfere com a leitura do figurino, se um figurino é feito de têxteis funcionais ou tradicionais e assim por diante. Portanto, são vários os factores que, na sua unidade, contribuem para o envolvimento do espectador, sendo que não podemos analisar o figurino isoladamente do seu enquadramento. Se o figurino é capaz de impulsionar a interpretação de um performer, alimentando o seu imaginário e potenciando a sua corporalidade na construção dos personagens, não o faz separadamente do espaço cénico onde a acção decorre, como temos visto até aqui nos vários casos apresentados. Nesse aspecto, o cinema prima por estabelecer relações vincadas entre eles, com o intuito de oferecer uma experiência credível ao espectador.

Os contextos ficcionais de narrativas cinematográficas em que o figurino se destaca constituem válidas ferramentas de análise, pois o cinema dá-nos uma série de informações detalhadas, que podem alimentar o nosso imaginário criativo com premissas para a criação nas artes performativas, pelas relações plásticas e visuais que estabelece entre todos os elementos cénicos, a cada imagem que nos apresenta. Começamos por destacar os contextos ficcionais que nos remetem para situações análogas às dos nossos contextos quotidianos passados, para partirmos de referências presentes no imaginário colectivo relacionadas com situações provavelmente já vividas por muitos de nós.

Por outro lado, a interpretação do performer e a resposta do público, em relação ao uso de têxteis e vestuário, tornou-se tácita, se considerarmos que os usamos desde que nascemos e que a nossa construção e compreensão dos códigos da moda está ligada ao nosso contexto social de interacção. Garcia (2011:101) diz-nos que *“entre a cultura do toque e a cultura do pensamento está a cultura da conexão simbólica”*. Tal reflexão alude ao gesto de vestir e de usar, que são elementos tácteis e de significado social ligados à moda, e que demonstram a frágil fronteira entre o que o design de moda cria para o quotidiano e o que o design de figurinos produz para a ficção cinematográfica. Considerando que a imagem da personalidade

projectada numa personagem é interpretada segundo um determinado sistema perceptual com referências ao imaginário colectivo, as emoções despoletadas convergem, simultaneamente, com a ilusão de realismo pretendida no guião e pelo próprio realizador – sendo tal possível pela recriação de certa visualidade cénica, iluminação e uso de determinados adereços, para além da escolha dos figurinos.

Tanto a tipologia dos figurinos como a sua adequabilidade a cada cena vai de encontro à própria realização no seu todo, pois assumem posições particulares na composição, narrativa e significados das personagens – tornando claro que sem eles as histórias não seriam contadas na sua plenitude. A performance do actor, impulsionada por uma postura e atitude inerentes à personagem que interpreta, é reforçada na sua interiorização e ao nível da projecção do seu papel, por ser emoldurada por uma dialéctica em que o figurino – no seu sentido lato, incluindo maquilhagem e acessórios – assume umas vezes plano de relevo como elemento narrativo e outras apenas compõe a *mise-en-scène*.

A leitura do espectador é assim uma leitura de conjunto, fruto de um minucioso design de produção que possibilita a recriação de envolvências e espaços íntimos, sociais e não lugares, facilitando a apropriação e vivência desses espaços pelos personagens e logo pelo espectador. O espectador é assim envolvido no drama que lhe é apresentado, de tal modo que se deixa convencer de que faz parte dele, sem no entanto o consciencializar em absoluto. A recriação de vivências e emoções, ao visionar as cenas, com as suas representações, narrativas e significados, é alcançada por meio de um minucioso projecto de comunicação, em que o mundo visual e ficcional criado pelo design de produção é capaz de provocar no espectador um estado de imersão.

Desta feita, a moda detém um papel mais importante do que o simples vestir de uma personagem à época em que uma narrativa se enquadra. O figurino contribui para caracterizar o mundo ficcional onde a acção se desenrola, indo de encontro às intenções da realização num todo, correspondendo metodicamente a um discurso em que os significantes da moda convergem com todos os dispositivos sintácticos e significantes da narrativa cinematográfica. Colocamos por isso em análise a utilização do vestuário do dia-a-dia nos quotidianos ficcionais de *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958), *La Strada* (Federico Fellini, 1954) e *The Philadelphia Story* (George Cukor, 1940)¹⁹³, mas também para analisarmos de que modo são edificados discursos particulares em torno da construção das personagens.

¹⁹³ Com figurinos de Edith Head, Margherita Marinari e Adrian, respectivamente.

Percepção no discurso cinematográfico: confluências de significação dos universos Moda e Cinema

Em *Vertigo* (1958), a moda está presente em todos os momentos de carneira do filme. Hitchcock apresenta-nos, ao início, uma designer de moda que desenvolve um *soutien* com uma tecnologia construtiva inovadora. Tal detalhe, aparentemente despropositado, evidencia a precisão com que os elementos de moda são mostrados ao longo da narrativa (Cabral, 2013). Vejamos: que detalhe mais esclarecedor do que uns pés calçados nuns delicados *scarpins* a serem arrastados por uma escadaria acima, para demonstrar a fragilidade e o peso morto de uma personagem impelida para um acontecimento à beira da tragédia? No entanto, é o enquadramento da cena (ocorrida numa velha escadaria de madeira, ela própria pouco segura e a dar acesso ao topo de uma torre sineira) e o facto de ser filmada em *low-key*, bem como o jogo de planos extremos picados e contra-picados, que lhe confere muito do conteúdo simbólico. São de facto pés de mulher, mas dá-se destaque à pele, à condição do corpo vulnerável, no meio da quase escuridão (figura 57, fotograma A).



Fig. 57. Judy arrastada, fotograma A; Judy na direcção de John, fotograma B
Fonte: *Vertigo* (1958), **Alfred Hitchcock**

No filme, de um modo geral, os detalhes destacam-se do fundo não só pelas especificidades de enquadramento e iluminação, mas também pela cor e seus contrastes; é uma paleta de cores da época, rica em tons pastéis e neutros, realçada por detalhes de controlo de saturação em casos de necessidade de destaque. A figura de Judy, a surgir na direcção de John, é, por esses motivos, inevitável ao olhar do espectador (figura 57, fotograma B). Mas tal é alcançado de modo a ir ao encontro do mundo ficcional (re)criado, pois o figurino pertence àquele lugar e sentimos que a personagem é apenas mais uma pessoa entre as várias que caminham naquela rua de S. Francisco. A coerência provém de vermos um *point-of-view* de John.

Acontece de facto que “a peça cinematográfica (...) transmite uma mensagem, visa um público-alvo e a sua eficácia depende de uma intensa análise do guião e uso intencional de significados visuais” (Carpinteira, 2011:i). Pensemos agora no filme *La*

Strada (1954). A contextualização da condição social das personagens é manifestamente demarcada pelos figurinos. As personagens Gelsomina e Zampano são nitidamente pobres. Tal é reforçado por um aspecto particular do figurino de Zampano, quando ele ostenta intermitentemente um fato de risca de giz, em contraste com o seu visual habitual – descuidado, (des)composto por um blusão *bomber*, uma camisola grosseira e um par de calças de aspecto sujo, já gastos. Compreendemos a personagem no seu carácter rude, informação que é completada pela expressão e gesto do actor, em sintonia com a sua casa: uma mota com atrelado, escura e desarrumada (figura 58). O filme enquadra nitidamente a situação profissional das personagens, sem deixar dúvidas acerca de quem são os artistas de circo ambulantes que retrata, reforçando a natureza neo-realista do mesmo, isto é, mostrando um pós-



Fig. 58. Zampano na sua mota
Fonte: *La Strada* (1954), **Federico Feliini**

guerra num país pobre onde tudo se recomeça e onde o circo seria um alimento da alma. A designação “*La Strada*” sugere o espaço cénico e define tanto o caminho como o destino das personagens. Se anulado o espaço exterior (a rua), frequentemente espaço da performance artística, ficam as personagens, em função das quais o filme maioritariamente vive.

Já em *The Philadelphia Story* (1940), o figurino reforça essencialmente aspectos de personalidade que a personagem principal (Tracy) deixa transparecer, mas estando forçosamente ligado ao ambiente familiar e social em que a trama se desenvolve. Existe um figurino para cada situação específica; por exemplo, nadar na piscina exige um vestiário próprio, um roupão, para além do simples fato de banho, porque nadar é um ritual, tal como o é montar a cavalo.

O figurino delimita o espaço pessoal da personagem – e até profissional nos casos de algumas personagens com quem contracena – mas não só, denota ainda uma insistência em revelar um estilo de vida apelativo para a época, cheio de sofisticação e opulência, de que é exemplo a casa da família, espaço privilegiado da acção. É nesta que decorre o casamento e a festa de noivado de Tracy. Desta feita,

“vale ressaltar a importância dada ao estilo de vida, considerado como um jeito de viver particular, expresso em actividades, interesses, opiniões (...) [que] delinea todo um padrão de acção e interacção das pessoas” (Garcia & Miranda, 2010:68). Tal é evidente na referida festa, quando várias mulheres de fisionomia semelhante são filmadas ao balcão do bar, de frente, sendo que assistimos a um «friso» de looks da época, dos cabelos à roupa, das joias às suas poses (figura 59).



Fig. 59. Mulheres vestidas à época
Fonte: *The Philadelphia Story* (1940), George Cukor

Credibilidade ou manipulação: a vida interior das personagens que habitam o mundo ficcional

O figurino, nos filmes em estudo, desempenha um papel narrativo, embora de modo diferente em cada um dos filmes analisados. O vestuário detém uma ligação estreita com a caracterização psicológica das personagens, sua ligação e hierarquia em relação às outras, sua contextualização no espaço de acção, em que se desenrolam as cenas, definindo-o. As relações hierárquicas entre personagens são evidentes através do uso do vestuário, por comparação dos tipos de roupa, adereços, caracterização, gestos, atitudes e cenários, sendo que estes últimos em muito contribuem na caracterização das personagens, porque “oferecem ou sugerem o fundo adequado para a acção” (Carpinteira, 2011:16).

Tomemos o exemplo de *La Strada* (1954), quando Zampano encontra a sua mulher de desejo, de silhueta curvilínea e blusa estampada a realçar-lhe o decote. A cena passa-se dentro de uma taberna, no final de uma refeição, e Zampano estabelece cumplicidade com a mesma, convidando-a para fumar um cigarro. O espaço cénico e ambiente criado antecipam a acção que se segue, e a importância do figurino é reforçada quando o casal sobe para a mota de Zampano e abandona Gelsomina na estrada. A mulher predilecta, ao centro da imagem, enverga um sobretudo de cor clara com gola de pêlo, enquanto Gelsomina, de casaco escuro, cobre a cabeça, enrolando-lhe um cachecol (figura 60). Não há dúvidas da preferência do artista de circo, nem



Fig. 60. Gelsomina ignorada
Fonte: *La Strada* (1954), **Federico Fellini**

calça aqueles que Madeleine usaria. Vemos a sua figura apenas da cintura para baixo, coberta com uma saia que balança com o andar, em grande destaque e ao centro, estando os dois cavalheiros de cada lado, sentados e a contemplá-la com enlevo (figura 61). Aqui não há dúvida que a hierarquia é estabelecida com o contributo do



Fig. 61. Judy subjugada
Fonte: *Vertigo* (1958), **Alfred Hitchcock**

da submissão de Gelsomina. Já em *Vertigo* (1958), o figurino é utilizado com tal subtileza que o mesmo só se torna evidente aos olhos do espectador quando o realizador pretende que a moda traga conotações específicas ao discurso do enredo. Tal observa-se em detalhes como uma prova de sapatos – mais uma vez, destaca-se o acessório favorito das mulheres – quando Judy, contrariada, calça aqueles que Madeleine usaria. Vemos a sua figura apenas da cintura para baixo, coberta com uma saia que balança com o andar, em grande destaque e ao centro, estando os dois cavalheiros de cada lado, sentados e a contemplá-la com enlevo (figura 61). Aqui não há dúvida que a hierarquia é estabelecida com o contributo do figurino, na conjuntura da cena, tal como aconteceu na cena anteriormente descrita de *La Strada* (1954). Mas o controlo não compete à personagem destacada ao centro, pois a composição cénica que a emoldura entre duas figuras masculinas, torna-a subordinada àquele acontecimento.

Vejamos ainda a transformação interior de personagens noutras que elas próprias interpretam, com a colaboração do figurino. Dá-se como no consumo de moda, o “investimento em valores numa novidade do momento manifestada pelo *look*, [em que] o consumidor se transforma num outro, descobrindo-se diferente daquele eu no qual sua rotina o havia convertido” (Garcia & Miranda, 2010:36). Vejamos, portanto, Judy transformada em Madeleine, em *Vertigo* (1958). Esta personagem viveu uma rotina que a sua condição social nunca permitiria. A opulência de um vestido de noite usado num jantar no restaurante da moda, ou um fato clássico inspirado num fato linha H de Christian Dior, seriam luxos da alta sociedade. Todos os pormenores do vestuário e do ambiente ficcional dão total credibilidade ao momento vivido e sentido por ela.

A necessidade de se sentir diferente daquilo que se é, que é expressa pelo vestuário, está patente igualmente em *La Strada* (1954). Identificamos uma mudança aparente em Zampanò, quando este surge numa capa de super-homem para elevar o seu fraco número de circo (romper correntes com os músculos peitorais), convencendo-se de que é um



Fig. 62. Gelsomina na sua pele
Fonte: *La Strada* (1954), **Federico Fellini**

herói. No seu caso, fá-lo nitidamente como uma pessoa que “age influenciada por compreensão de uma determinada situação” (ibidem, 2010:68). Já no caso de Gelsomina, a mudança é fugaz mas genuína, pois revela a concretização de um desejo. O seu vulgar poncho passa a ser a peça de vestuário fulcral quando contracena com Zampanò, a fazer de ave. Não é a pintura de palhaço e a blusa riscada que a caracterizam como tal, mas a capa de todos os dias. É com ela que encontra o seu lugar a representar, esvoaçando, convencendo o público e surpreendendo-se a si própria (fig. 62). Nestas duas situações, acontecem, tal como na performance artística, uma série de gestos íntimos que perduram alguns minutos, “mas que poderiam durar horas” (Goldberg, 2011:8), que revelam desejos de expressão e certas sensibilidades enquadradas em discursos particulares.

Não esqueçamos *The Philadelphia Story* (1940), que é relevante noutro aspecto dentro deste tópico: ludibriar as restantes personagens, pela incoerência do contexto, tornando a sua actuação pouco credível. A irmã de Tracy surge de sapatilhas de ponta num ballet desengonçado, empenhando um colar de brilhantes exageradamente grande (fig. 63); também toca piano e fala francês. Tais atitudes intrigam e desconcentram os jornalistas infiltrados, que procuram pistas que desacreditem a família, deparando-se assim com uma suposta vida sem mácula. Tracy surge na sequência da acção, vestida de modo excêntrico, conduzindo-os à zona de estar e sentando-se frente a eles numa mesa de centro, num total à vontade que destaca



Fig. 63. Irmã de Tracy a representar
Fonte: *The Philadelphia Story* (1940), **George Cukor**

ainda mais a sua figura altiva. A iluminação e o grande plano do seu rosto de sorriso malicioso, emoldurado por uma gola fechada com um singelo laço, dão-lhe um ar inocente, até mesmo cortês, mas que afinal é um tanto cínico.

Emoção: estímulos e estados de espírito do espectador

No respeitante ao figurino, o espectador sente as emoções sem se aperceber dos detalhes que estão perante os seus olhos, pois os acessórios, tipologias e pormenores do vestuário proporcionam-lhe uma leitura intuitiva. Como objectos do quotidiano que são, a representarem ligações a acontecimentos já vividos pelo espectador, pertencem aos objectos da sua experiência ou quando muito aos do seu imaginário, atraindo-o. O realizador e o designer de produção, conscientes desse facto, utilizam esta característica para arrebatá-lo e cativar, quando assim o decidem. O figurino pode contribuir para surpreender o espectador relativamente à percepção que tinha de determinada personagem e pode ser usado para criar suspense, bem como uma série de emoções inerentes a condições sociais ou laços afectivos entre as personagens ou destas com o espectador.

Em *Vertigo* (1958), o figurino circunscreve a personalidade de John, detective meticuloso, impecavelmente vestido de forma clássica. Simultaneamente, é também o figurino que consegue enganá-lo, sendo que a sua utilização controla todo o desenvolvimento do drama. Envolvido em cenários e adereços, o figurino contribui para delimitar as suas acções, pensamentos e devaneios – incluindo o espectador nas suas expectativas, angústias, dúvidas e revoltas. John apaixonou-se pela fragilidade e sofisticação de Madeleine, visível na solenidade com que ela se veste para o envolver em situações enigmáticas, seja num museu a contemplar um retrato de uma defunta ou numa aldeia misteriosa de sua obsessão. O pendente que denuncia Judy, acessório simbólico da trama, surge mais como adereço revelador da mesma do que como acessório de moda apropriado ao vestido e à época (seria mais expectável um colar de pérolas). Neste caso, o figurino não serve apenas para confirmar a suspeita do espectador, serve também para surpreender as próprias personagens do enredo – é desta forma que John descobre que fora alvo de embuste.

Em *La Strada* (1954), um pendente pessoal é oferecido de forma aparentemente inocente numa despedida, contudo encerra um gesto revestido de afecto. Vejamos ainda em *The Philadelphia Story* (1940): que elemento mais exuberante para emoldurar um beijo levado pelo momento, do que um abraço vestido por uma manga

bordada a cristais que reluzem à luz da lua? (figura 64). Se fizermos uma análise cuidada, concluímos que a moda, desde o elemento mais sofisticado ao mais mundano, alimenta os filmes de uma forma aprimorada e até sentimental. Zampano acaba por se redimir à sua insignificância no fato que mais o enaltecia; é vestido no fato riscado que sente toda a mágoa de ter perdido Gelsomina, contorcendo-se na areia da praia, local que remetia para as origens da sua companheira de estrada (figura 65).

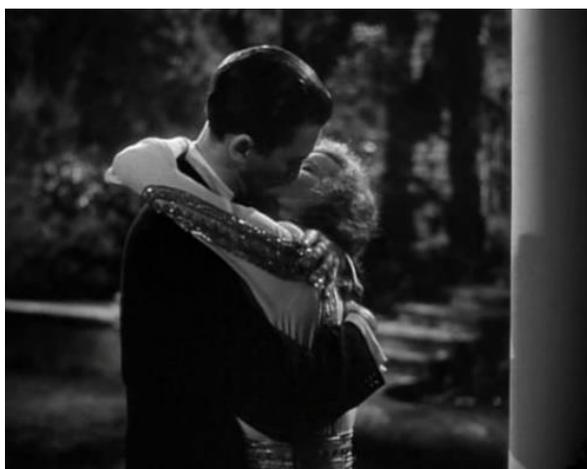


Fig. 64. Tracy num beijo ao luar
Fonte: *The Philadelphia Story* (1940), **George Cukor**



Fig. 65. Zampano em sofrimento
Fonte: *La Strada* (1954), **Federico Fellini**

É também num momento de revelação que Tracy, em *The Philadelphia Story* (1940), acaba por se encontrar. O seu vestido de noivado denota uma valorização do acontecimento em questão: símbolo da epifania da monotonia criada em torno da sua vida social, absolutamente conservadora e da qual se pretende libertar.

Contudo, a leitura global do figurino é feita não só através do enquadramento em cada cena, mas também através da percepção diacrónica das cenas. O conhecimento que o espectador vai adquirindo da personagem é construído a partir de significados que vai lendo através dos símbolos que observa, mas a composição da *mise-en-scène*, o fundo musical e a repetição dos gestos da personagem contribuem para o entendimento do seu todo, bem como para a previsão de acções futuras que esta poderá vir a realizar.

Vejamos o caso de *Vertigo* (1958) em que os rostos de Madeleine e Judy são filmados na mesma perspectiva, lateral à sua face, e observados pela mesma personagem, John (fig. 66, fotogramas A e B). Apesar das diferenças em termos de penteados ou maquilhagem, há uma sugestão implícita que alimenta uma suspeita na mente do espectador: serão afinal a mesma pessoa? Quando Judy surge caracterizada de Madeleine, no final, a sua silhueta é circunscrita a verde, como se de um fantasma



Fig. 66. Perfil de Madeleine, fotograma A; perfil de Judy, fotograma B
 Fonte: *Vertigo* (1958), Alfred Hitchcock

se tratasse, para confirmar que, para John, a sua amada, que julgava morta, ressuscitou. Aliás, o verde é a cor que une as três personagens, guiando o espectador: está no pólo de John (que ele veste após salvar Madeleine da queda ao rio), na écharpe de Madeleine sentada à mesa no restaurante, no fato de Judy quando é reconhecida por John na rua. Mesmo em *La Strada* (1954), acontecem repetições que sugestionam o espectador: vemos que a previsibilidade de Zampano decorre da sua vaidade, e anos após ter obtido o fato supracitado e de Gelsomina ter morrido, ele volta a aparecer em cena com o mesmo, indiciando que a sua vida errante não mudou e corroborando a personalidade correspondente que o espectador dele criara na sua mente.

Por seu lado, em *The Philadelphia Story* (1940), Tracy habitua-nos a um visual próprio que a destaca devido aos pormenores de requinte, mostrando que é uma pessoa exigente. O início do filme prenuncia o seu final, analisado o figurino com atenção. A cena inicial mostra-a a separar-se do marido, expulsando-o de casa de camisa de dormir, completamente exposta; é com a mesma rectidão que volta a casar-se com ele no final, vestida num vestido singelo, que a revela tal como ela é, liberta das imposições dos demais, que a vêem num pedestal. Ela diz: “E sabe como me sinto? Como uma pessoa, como um ser humano.”¹⁹⁴ ¹⁹⁵

¹⁹⁴ T. I. de: “*And do you know how I feel? Like a human, like a human being.*”

¹⁹⁵ NOTA: a investigação patente neste subcapítulo resultou na comunicação: CABRAL, A & FIGUEIREDO, CM (2013) ‘O Figurino na Construção das Personagens e do Drama da Ficção Cinematográfica’, Actas do 8º Congresso da SOPCOM, 17-19 de Outubro, Escola Superior de Comunicação Social de Lisboa, Lisboa, ISBN: 978-989-20-3877-3, pp. 115-121.

3.2 O FIGURINO EM REALIDADES FANTASIOSAS OU PÓS-HUMANAS

O cinema tem dado pistas para a recriação de discursos inovadores em torno do uso do corpo como um meio, o que se deve também à grandiosidade de recursos e variedade de cenários conceptuais que constrói em torno de fantasias que exploram facetas pós-humanas e a desejos humanos de auto-superação. E tem-no feito através de um discurso transparente, que em qualquer campo performativo ou cinematográfico corresponde à proficiência em comunicar com o espectador de uma maneira em que as acções se relacionam com resultados (Ciciliani, 2014:3), usando meios visuais ou sonoros que não se desviem da trama nem desvirtuem as expectativas do público, combinando «realidade» e ilusão no mesmo discurso ficcional cinematográfico.

A imersão dos espectadores é possível, não importa se se trata de um mundo fictício físico ou virtual, pois trata-se de combinações de recursos seleccionados pelos códigos sociais implícitos, intrínsecos a peças de vestuário, períodos de tempo, referências tecnológicas ou estilos envolvidos em geral, enquadrados pelos aspectos técnicos de filmagem e edição condicentes. Isso é verdade até mesmo para realidades fictícias com um impulso futurista ou de fantasia, em que elementos de campos conceptuais completamente diferentes são misturados para criar novos mundos, como acontece nos filmes *O Senhor dos Anéis*, *Alice no País das Maravilhas*, *Libélula*, *Star Wars*, *Avatar* ou *The Matrix*.

Como podemos, portanto, criar veracidade em algo nunca visto antes, isto é, como podemos fazer os espectadores viverem essas ficções? Fazer algo credível, no cinema, é sobre a “cessação da descrença (...), é a atenção dada na representação visual desse universo improvável que a tornará real aos olhos do espectador” (Rodrigues, 2012:72). Sem mencionar a unidade dada pela trilha sonora, tão importante para o filme “invadir não apenas a imaginação do público, mas também em seu ouvido. É importante ressaltar que as melodias das cenas deixam o público ‘preso ao sofá’...” (Antunes, 2012:22). Ao analisarmos filmes que compreendem formas reais ou virtuais da representação fictícia, como faremos com *Avatar*, *The Matrix* ou *Star Wars: Episódio I - A Ameaça Fantasma*¹⁹⁶, podemos interpretar abordagens tangíveis e intangíveis ao corpo em *mises-en-scènes* correspondentes, que sondam os mistérios do cérebro e enfatizam a importância do papel somático dos figurinos nos dramas ficcionais.

¹⁹⁶ Com figurinos de Mayes Rubeo e Deboral Lynn Scott, Kym Barrett e Trisha Biggar, respectivamente.

Figurinos interligam realidade e ficção, passado e futuro, espaço e sujeito, especialmente em filmes com personagens heróicos que cruzam fronteiras entre universos, promovendo claramente laços emocionais intensos com o espectador e sua imersão nesses enredos.

A importância da “história sedimentada encarnada dentro do corpo (...), uma estrutura física cujas restrições e possibilidades foram formadas por uma história evolutiva”¹⁹⁷ (Hailes, 1999:285) une a cognição humana e a inteligência. O quanto que acreditamos de uma situação improvável deriva de um confronto entre o que sabíamos de antemão daquela experiência e da indagação sobre os sinais do desconhecido. E isso funciona colectivamente; Freitas menciona um estudo de Ken Wilber que mostra que “cada pessoa tem, no seu próprio cérebro, formas simbólicas idênticas a outros seres humanos, assim (...) acolhendo os mesmos arquétipos básicos mitológicos” (Freitas, 2011:37). O artifício de pertencer a uma nova realidade é tão apelativo quanto um sonho, andando as ilusões no cinema de mãos dadas com o território emocional dos espectadores, na tentativa de incluí-los no mundo fictício da trama. Expectativas de tentar algo novo ou mudar a vida numa fracção de segundo são possíveis quando assistimos a um filme, sobretudo quando os recentes avanços tecnológicos nos levam a passar grande parte de nossas vidas imersos em realidades que não existem fisicamente.

A forma como nosso cérebro integra as duas realidades da vida humana (virtual e física) de maneira complementar e pacífica é surpreendente. Assim, não é de admirar que sejamos seduzidos com todas as oportunidades de nos desmaterializarmos na imersão proporcionada pela realidade virtual ou com a emoção de aumentarmos as nossas capacidades com realidades aumentadas, e assim nos tornarmos em algo ou noutra pessoa através do uso de interfaces. Mas além dos aparelhos de uso diário, outros têm sido desenvolvidos para agregar novos níveis de integração do corpo humano nessas experiências. Os interfaces cérebro-computador parecem permitir aos espectadores entrar na dimensão da obra de arte, numa abordagem que proporciona a sensação de imersão total, numa analogia com o que a tecnologia 3D permite no cinema, como veremos adiante, em *EshoFuni @ TheAbyss* (2014) de Horácio Tomé (subcapítulo 3.3, pp. 146-147).

¹⁹⁷ T.I. de: “*sedimented history incarnated within the body (...), a physical structure whose constraints and possibilities have been formed by an evolutionary history*”

Figurinos e incorporação na delimitação e cruzamento de mundos ficcionais

Os filmes em análise permitem-nos observar a contribuição do figurino na imersão dos espectadores em realidades paralelas com semelhanças à nossa. Essas narrativas discutem as fronteiras entre corpo e mente, abordando habilidades sobre-humanas de maneira realista, pois “o cinema, como representante do imaginário colectivo, deleita-se na representação híbrida de um humano com outra coisa” (De Carli, 2007:4). Quando o “cinema (...) é parte do que vestimos, como nos comportamos, nossas ideias, nossos desejos, nossos terrores” (Medeiros, 2011:48), também os figurinos são fundamentados nos códigos e espaços sociais das nossas rotinas mundanas, para serem reinterpretados, contextualizados em outros lugares e ainda serem entendidos – numa representação de algo real com algo imaginado. Comumente, consideramos o vestuário como a nossa segunda pele, mas também é a nossa camada mutável, a ser adaptada a qualquer tipo de circunstância, tornando-nos física e emocionalmente situados e associados a ambientes específicos. É uma capacidade camaleónica que realmente advém de um processo mental e que combina o parecer-se com o sentir-se pertencer a um lugar, é a nossa capacidade de incorporação. O mesmo acontecia com os figurinos somáticos em Sally E. Dean, pois segundo a performer, “o figurino somático (...) pode servir como uma ponte entre as experiências somáticas do eu interior dos performers e a forma exterior como são percebidas pela audiência”¹⁹⁸ (Dean, 2014:123).

Avatar retrata uma guerra entre humanos e os habitantes do planeta Pandora, contrapondo o poder dos interesses económicos humanos com o poder da natureza, representado por um lugar natural em total harmonia com seus habitantes. Nesses mundos fictícios, há uma relação directa entre cenários, figurinos e adereços, sendo possível distinguir a realidade dos personagens humanos, com o ambiente tecnológico e vestimentas que poderiam pertencer à nossa vida quotidiana, do de Pandora, com figurinos semelhantes aos das tribos africanas ou amazónicas. Nessa verossimilhança, os espectadores entendem o contexto em que os Na'vi vivem, percebendo-os em harmonia com seu ambiente natural (fig. 67). Os espectadores são atraídos pelas

¹⁹⁸ T. I. de: “*The somatic costume (...) can serve as a bridge between the inner somatic experiences of performers and the outer form as perceived by an audience*”

faculdades heróicas dos Na'vi, mas é a imagem de espelho, também veiculada pela ambiguidade nas formas corporais quase humanas, que realmente os intriga. A nossa imersão no filme é reforçada quando os personagens principais incorporam avatares semelhantes aos Na'vi para viverem dentro de Pandora, nos quais ainda somos capazes de reconhecer a sua aparência humana. A hibridização ajuda-nos a sentir “uma simulação que começa a substituir a realidade, as nossas referências: é a substituição do verdadeiro pelo falso. E então, quando perdemos as nossas referências, o cérebro acredita no que vê como sendo real” (Manetta, 2012:15).



Fig.67. Os Na'vi e os seus looks tribais
Fonte: *Avatar* (2009), James Cameron

Os avatares interligam a realidade e a ficção nas vidas das personagens principais, assim como nas nossas, permitindo-nos apropriar das experiências das personagens, sentindo-as como sendo nossas. É um mundo intangível que se torna tangível não apenas para o personagem, mas também para o espectador. *Avatar* realça o desejo de evasão e desmaterialização que o espectador tanto almeja, devido à sedução de um dispositivo tecnológico que permite a incorporação nos avatares e, conseqüentemente, a imersão numa realidade completamente nova. O filme expõe a pertinência do potencial dos interfaces cérebro-computador, no entanto, o aparato tecnológico torna-se apenas um acessório, quando comparado ao portal que os avatares revelam ser: são figurinos em si mesmos e abrem novas possibilidades para



Fig. 68. Jake na cadeira de rodas, junto ao seu interface cérebro-computador, fotograma A; Jake no seu avatar, fotograma B
Fonte: *Avatar* (2009), James Cameron

a percepção. Mas também permitem ganhar atributos físicos diferentes, o que é destacado no caso da personagem Jake, um paraplégico que redescobre a liberdade física (e com habilidades aprimoradas) (fig. 68, fotogramas A e B), e concorrem para as personagens integrarem os hábitos e costumes locais, reforçando um sentimento de pertença a um mundo novo e inspirador, até melhor do que o originário. Não admira que Miguel Nicolelis tenha sido um mentor neste filme, um neurocientista que investiu os seus últimos anos em pesquisa e desenvolvimento de protótipos de exosqueletos para permitir que pessoas paraplégicas andassem, respondendo a uma necessidade e desejo humanos. Além disso, não é coincidência que, no campo de batalha de Pandora, existam máquinas de morte do tipo exosqueletos controladas por humanos (fig. 69).



Fig.69. Coronel Miles Quattritch a manipular o exosqueleto no campo de batalha
Fonte: *Avatar* (2009), **James Cameron**

A imersão em jogos de computador ou realidades virtuais como o *Second Life* mostra-nos que “o viver nesses ambientes amplifica a noção que se tem de seu próprio corpo (...) encontrando na criação de avatares (...) não apenas uma experiência estética que confronta o homem e a imagem, mas um possível lugar estético e simbólico que convida o indivíduo a habitar.” (Lopes, 2012:5-6). É uma combinação que instila “sentimentos prazerosos e estranhos (...), transubstancia o desejo de (...) transcendência (...), de alcançar o inalcançável, explicar o inexplicável e compreender o ininteligível” (Freitas, 2011:38).

The Matrix, por seu lado, exhibe várias realidades fictícias no seu drama, cada qual com configurações específicas, onde os figurinos desempenham o mesmo papel que os avatares desempenharam no filme anterior, colocando as personagens nas diferentes dimensões espaciais em que vagueiam: a nossa vida nos anos 90, aludindo a uma cidade americana que também fazia parte das memórias forjadas do personagem principal; um mundo cinzento e destruído, no qual os humanos vivem em

naves espaciais, com um ambiente externo irrespirável, privado da luz do sol; a realidade virtual e eficaz da matriz, com diversas configurações simuladas por computador, do vazio ao interior de uma casa ou a paisagens da cidade. Uma nave espacial é onde o drama é montado e o herói preparado para sobreviver no ciberespaço para o qual é transferido (juntamente com outras personagens), por intermédio de uma interface cérebro-computador: a sua alma torna-se em informação digital.



Fig. 70. Neo conectado ao interface cérebro-computador, fotograma A; Trinity e Neo dentro da matriz, fotograma B; Morpheus diz a verdade a Neo, fotograma C
Fonte: *The Matrix* (1999), **Wachowski Brothers**

O interface cérebro-computador está conectado a uma cicatriz na parte de trás da cabeça dos personagens. Uma vez dentro da matriz, essa cicatriz desaparece, informando tanto o espectador quanto os personagens sobre sua passagem - juntamente com a mudança de figurinos (fig. 70, fotogramas A e B). É Morpheus que enfatiza esse facto quando decide revelar a Neo a verdade sobre a matriz. Na cena, ele diz a Neo que sua aparência dentro da matriz é apenas a projecção mental do seu próprio eu digital, acrescentando que ele se parece tal como na cidade americana das suas memórias (fig. 70, fotograma C), com uma penteado tão diferente do usado na nave espacial em que realmente vive. Isso faz Neo finalmente perceber que a sua vida passada é apenas uma ilusão.

Tanto a cidade americana gerada por computador quanto a realidade matricial são baseadas na nossa experiência diária na década de 1990, partilhando assim arquétipos semelhantes e percebemos que os seus códigos do vestuário também são semelhantes, variando os estilos do casual ao corporativo e ao neogótico. Scofield explica a escolha dos figurinos, mencionando que tinha em conta o modo como os espectadores viviam na época uma ideia de futuro, utilizando um recurso linguístico

que se baseia no presente para projectar o futuro, de modo a levá-los a identificar-se com o enredo (Scofield, 2010:8). Não é à toa que *The Matrix* acabou por influenciar o mundo da moda, misturando ficção a realidade, “trazendo à moda o couro preto, óculos de sol, capas, botas e um visual cyberpunk” (Da Silva & Zotareli, 2011:2), numa época cheia de ilusões e expectativas em relação à experiência cibernética enquanto futuro da humanidade.

Por sua vez, os figurinos usados pelos personagens dentro da nave espacial são peças de roupas apropriadas a um clima de guerra e destruição, evocando um mundo perdido que o ser humano não controla mais, em contraste com a matriz. Estamos então convencidos de que só no mundo digital podemos depositar as nossas esperanças, da mesma forma que assim fomos confrontados em *Avatar*, com a realidade de Pandora: os personagens também estão diante de duas realidades distintas, uma enganosa e uma para onde se podem escapar, não importa de que tipo.

Em *Star Wars*, a realidade onírica em que somos convidados a deambular compreende uma intrincada variedade visual que estranhamente confere consistência e credibilidade à trama. O mesmo acontece com as personagens, uma mistura de seres que incluem humanos (fig. 71): “*Star Wars* (...) apresenta um desfile de novas criaturas, de robôs metálicos a criaturas inteligentes com duas cabeças, de hologramas vivos a feios Jedis, um excesso digno das feiras de horror.” (De Carli, 2007:4). A *mise-en-scène* de *Star Wars* compreende elementos que nos são familiares, dispostos e relacionados de uma maneira descontextualizada, misturados com outros nunca vistos,



Fig. 71. Qui-Gon Jinn, Amidala, Jar Jar Binks e R2-D2.
Fonte. *Star Wars: Episode I* (1999), **George Lucas**

em representações antagónicas, tais como planetas imaginários e altamente tecnológicos e em lugares da terra como um deserto inóspito ou um palácio.



Fig. 72. Looks medievais constantes de Obi-Wan Kenobi e Qui-Gon Jinn, fotograma A; criada e rainha Amidala em visuais inconfundíveis, fotograma B
Fonte: *Star Wars: Episode I* (1999), **George Lucas**

Em relação às personagens, elas estão frequentemente em contraste contínuo entre forma e fundo, não se correlacionando os figurinos tanto com as mudanças de cenário, indo preferencialmente de encontro à caracterização de cada personagem (fig. 72, fotograma A), que distinguimos claramente: cavaleiro, rainha, aia (fig. 72, fotograma B) – uma dicotomia entre referências medievais e tecnologia avançada. Assim, figurinos e acessórios definem cada personagem psicológica e socialmente, ao serem coordenados de maneira convencional.

Por exemplo, um cavaleiro Jedi segura um raio de luz, a mãe de Skywalker vive num ambiente doméstico e o jovem Skywalker gosta de aparelhos metálicos, como seria de se esperar de um jovem talentoso. E por este meio, damos por nós imersos na trama através do vínculo emocional que temos com suportes e ambientes familiares, juntamente com o desejo de experimentar novos mundos fantásticos. A incorporação em personagens e aventuras advém do surrealismo prazeroso que sugerem, desejamos acreditar na sua plausibilidade. Transmutar-nos tanto numa rainha humana ou num um robô metálico, é algo que nos acaba por parecer natural.

Explorando facetas sobre-humanas na evasão e desmaterialização

Os filmes procuram estimular a capacidade de abstracção dos espectadores, especialmente em momentos de pura conceptualização, portanto jogando com os seus valores, emoções e expectativas de um futuro melhor, baseados no que a tecnologia permite.

Em *Avatar*, a tecnologia de captura de movimento permitiu que as expressões faciais dos actores fossem gravadas e usadas posteriormente nas animações, transmitindo assim uma performance verdadeiramente convincente às suas

personagens. A técnica reforçou o uso de figurinos virtuais a lembrarem segundas-peles, espelhando gestos e feições comandadas por emoções humanas, permitindo o que é esperado em cinema: “a construção de analogias visuais de uma forma que não pode ser alcançada em textos literários”¹⁹⁹ (Besser, 2013:48). Reconhecendo que os humanos incorporam os avatares, a sua essência permanece, assim como a existência remanescente da sua realidade física, como acontece nos sonhos, onde nos podemos transformar totalmente, mas nunca deixamos de sentir que somos nós que ali estamos.

É importante ressaltar que *Avatar*, *Star Wars* e *The Matrix*, ao discutirem a natureza humana, captam a atenção do público e promovem sua evasão, principalmente ao mostrarem acções heróicas levadas a cabo por personagens tanto honrosos como desprezíveis. É de notar a escolha de elementos visuais relacionados a eles e que nos guiam no contexto das cenas. Figurinos e adereços aludem às nossas memórias sociais sobre contexto e vestuário e sobre personagens semelhantes que já pertenciam ao nosso imaginário; por exemplo, os sobretudos de couro esvoaçantes, em *The Matrix*, relembram as capas dos cavaleiros Jedi



Fig. 73. Tropas robots num cenário a condizer
Fonte: *Star Wars: Episode I* (1999), **George Lucas**

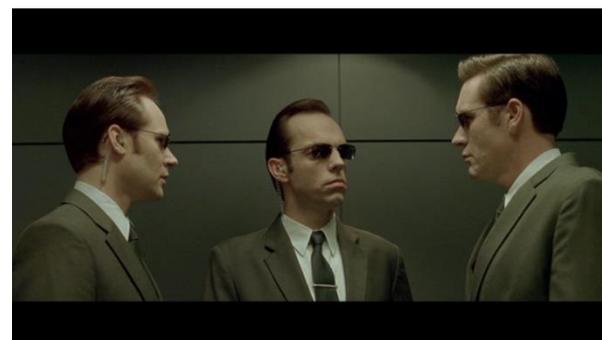


Fig. 74. Agente Smith com os agentes Jones e Brown
Fonte: *The Matrix* (fonte: *The Matrix*, 1999), **Wachowski Brothers**

de *Star Wars*, assegurando a impressão heróica dos personagens que as usam; as torpas de clones em *Star Wars*, com as suas armaduras a condizer, veiculam uma imagem robótica e «sem alma» (fig. 73), igualmente patente na dos agentes da lei em *The Matrix* (fig. 74) cujos fatos à medida que lhes conferem um aspecto frio e implacável, comumente atribuído aos tecnocratas. *Star Wars*, *The Matrix* e *Avatar* exploram muito mais do que princípios éticos, abordam a percepção humana de uma maneira holística (quase sobre-humana), expondo a busca pelas capacidades insondáveis do cérebro em conectar os seres humanos entre si – algo que a internet pode imitar de alguma forma. Em *Star Wars*, os cavaleiros Jedi mostram suas facetas

¹⁹⁹ T.I. de: “the construction of visual analogies in a way that cannot be achieved in literary texts”

sobre-humanas, aliando o poder da alma e da mente através do controle de objetos (telecinese), habilidades de luta aperfeiçoadas e telepatia, significando que pertencem à «Força». A leitura global dessas personagens acontece quando o espectador reconhece intuitivamente a correlação entre os seus figurinos e as suas habilidades, num código de vestir corporativo.

Curiosamente, em *The Matrix*, também o poder do cérebro está em destaque. Como num jogo de computador, os personagens heróicos são instantaneamente capacitados de novos e extraordinários conhecimentos e habilidades físicas, através da interface cérebro-computador existente na sua nuca e que permite a transferência de dados digitais para o cérebro. No caso de *Avatar*, é o poder da mente que permite que os humanos vivam num ambiente que não é deles; mas isso não é nada comparado com as habilidades cerebrais do Na'vi. Como numa rede virtual, apenas os habitantes de Pandora podem estabelecer uma verdadeira simbiose com a natureza por meio das suas tranças, sendo esse o meio físico que detém para se conectarem entre si e com a Mãe Natureza, tais interruptores para o eu colectivo. Isso é descrito por Besser como “uma metáfora de rede no filme, (...) [onde] a biosfera de Pandora na sua entidade é realmente um supercérebro gigante”²⁰⁰ (Besser, 2013:51). Os corpos dos Na'vi tornam-se portais para sua imersão numa atmosfera construída pelas suas mentes e onde cada um é exposto a toda a comunidade. Não admira que a sua saudação seja “Eu vejo-te”. Já nas personagens Jake e Grace, os avatares faziam a ponte entre as suas realidades físicas e espirituais. Esta dicotomia parece ser importante para os Na'vi, que colocam a vida espiritual enquanto fonte de energia para a existência física, de modo a manter o ecossistema equilibrado – como também os humanos tendem a fazer.

A mensagem subliminar em *Avatar* parece dizer-nos que a tecnologia será cada vez mais parecida com o nosso cérebro. Em comparação com a cibernética, “observador e sistema estão ligados entre si de um modo reflexivo”²⁰¹ (Hailes, 1999: 284), e assim a evoluir de mãos dadas, tal como na performance cibernética, onde o “corpo (...) está sempre presente na mediação ao vivo da performance e tal, como acontece com a identidade, é alterado e aumentado nessa convergência de

²⁰⁰ T. I. de: “network trope in the film, (...) [where] the biosphere of Pandora in its entirety is an actually giant super-brain.”

²⁰¹ T. I. de: “observer and system are reflexively bound up with one another”

circunstâncias”²⁰² (Gomes, 2014:4). Essa metáfora também é sugerida em *The Matrix*, fazendo com que Cunha e Giordan se perguntem quanto da nossa ilusão no nosso quotidiano pertence à realidade virtual e especulem que a ciência possivelmente criará uma nova versão da humanidade algum dia (Cunha & Giordan, 2009:14). Curiosamente, os espectadores encontram novas possibilidades de encarnação com estes filmes. Ironicamente, o seu desejo de desmaterialização, prometido pelos enredos, implicou uma nova corporalidade.

A sensação de liberdade, pertença e autenticidade tornou-se tão atraente e real para o personagem Jake em *Avatar* que ele escolheu viver em Pandora e abandonar seu corpo humano e sua existência terrena. Lopes menciona que começou a negligenciar sua aparência, tornando-se mais magro, frágil e desleixado em reacção à promessa de “uma nova prótese natural nunca antes considerada, da qual ele acabou por tomar posse” (Lopes, 2012:404). E assim, o seu figurino tornou-se no seu corpo real, um corpo que lhe permitiu viver dentro de uma realidade transcendente, cheia de novas esperanças.

Como diz Saverni, “o cinema cria a ideia de que pode existir um caminho para a transferência efectiva de nossa consciência, (...) para um novo corpo, sensível, mas não limitado.” (Lopes, 2011:266). Os espectadores são, portanto, deixados com esse confronto pós-humano provocado pelos dramas, desejando pertencer a entidades superiores e novos modos de existência. É o reflexo da maneira flexível como encaramos a vida hoje em dia, cruzando fronteiras entre o real e o virtual, memórias e expectativas. Hailes diz que “o pós-humano evoca a estimulante perspectiva de sair de alguns formatos antigos e dar espaço a novas maneiras de pensar sobre o que ser humano significa”²⁰³ (Hailes, 1999:285). No entanto, as esperanças de uma transformação transcendente dada por esses filmes deixam-nos um sabor amargo, porque não temos acesso às interfaces tecnológicas que eles mostram. Ficamos à espera, uma vez que essas ainda estão para ser desenhadas.²⁰⁴

²⁰² T. I de: *“body (...) is always present in the liveness/mediation of performance and that, much like identity, is changed and augmented in this convergence of instances”*

²⁰³ T. I. de: *“the posthuman evokes the exhilarating prospect of getting out of some of the old boxes and opening up new ways of thinking about what being human means”*

²⁰⁴ NOTA: a investigação patente neste subcapítulo resultou na comunicação:

CABRAL, A & FIGUEIREDO, CM (2015) ‘O papel somático do figurino na imersão em mundos cinemáticos virtuais: entre as memórias do espectador e o seu desejo de desmaterialização’, Actas da AVANCA / CINEMA

Atribuição de significados em narrativas em construção

Embora no cinema haja um programa a cumprir, uma história fechada, onde tudo é ponderado para não permitir imprevisibilidades, “em que há muito pouco espaço para o designer de moda, porque fica tudo para a linguagem (...) [e] em que o figurino, daquela forma, quer dizer aquilo que ele tem de dizer exactamente” (Carlos Figueiredo, reunião de peritos, anexo 16, p. 430, ll. 327-330), na performance existe maior abertura. O figurino detém um certo protagonismo na performance que se quer criar, mas ela é uma narrativa em construção que pretende potenciar as capacidades de significado e potencialidades imersivas proporcionadas pelos elementos plásticos e sonoros em cena, para conferir ao espectador um papel mais interventivo na construção de significados. Segundo Sara Franqueira, já de si, “os figurinos potenciam a transformação performativa complexa, porque (...) eles, enquanto coisas, são capazes de construir uma dramaturgia completamente diferente. (...) [Criam] em si uma dramaturgia e tem capacidades plásticas de ser exportado para um outro conjunto de significado” (Sara Franqueira, anexo 16, p. 405, ll. 359-369), apelando à imaginação. Para compreendermos como tal sucede, vemos que no design, tal como na arte, estamos perante “um sistema que detém leis que se renovam constantemente e que potenciam a dialéctica entre forma e possibilidade de significados múltiplos” (Eco, 1989:142) e, logo, despontam questões relacionadas com a linguagem, nomeadamente de léxico estético e de balizas de comunicação, como temos visto.

Atentemos ainda a que os “significantes dos elementos visuais são criados e decifrados através do reportório cultural” e a que “o designer configura linguagem visual em parâmetros inteligíveis para uma sociedade” (Formiga & Waechter, 2012:3). Portanto, as dinâmicas que envolvem a percepção dos figurinos não dependem de uma lógica puramente mecânica de regras e associações formais. Se Alleau menciona Saussure relativamente aos sinais gráficos (que por analogia podemos equiparar os figurinos) quando diz que “podem ser percebidos globalmente ou numa ordem qualquer” (Alleau, 2001:44), é porque a construção da sua simbologia implica que o designer tenha consciência da experiência da sua edificação para interpretar(mos) os significados apreendidos pela sua ordem: “se pretendemos estudar os mitos, os rituais e os símbolos, sem trair as experiências a partir das quais eles se edificam, há que

participar activamente na sua génese existencial” (Alleau, 2001:52). Mas esta hermenêutica que coloca o design a ponderar sobre os aspectos particulares do vestuário em constante dialéctica com o seu enquadramento, comprova que design é também educação, na medida em que intervém efectivamente na construção de discursos socioculturais, reconsiderando-os na esfera contemporânea.

Como nos diz Borja de Mozota, os designers têm adaptado as suas práticas aos contextos de actuação para inventarem um futuro melhor através dos artefactos (Borja de Mozota, 2011:18), sintetizando assim esse pensamento holístico. Golberg acrescentaria que a performance, onde o design se integra numa dinâmica cultural, “pode bem moldar as décadas vindouras do século XXI tão profundamente como o fez no século XX, ou quiçá mais vincadamente” (Goldberg, 2011:246)²⁰⁵, remetendo para as novas tecnologias informáticas e comunicação online que a podem potenciar – e nós acrescentaríamos: remetendo para as novas estruturas têxteis inteligentes que podemos integrar. São experimentações que, no limite, põem em evidência uma busca incessante por novas explorações plásticas e meios de apresentação e contextualização, que demonstram que “a questão do que significa ser humano continua a ser ininterruptamente investigada e repetida” (Santos, 2008:12). Não admira que Lamontagne (2012:6) admita que sem o desejo de explorar campos antes relacionados com a ficção científica como *cyborgs* ou corpos potenciados com a tecnologia, o ímpeto da arte não teria levado ao progresso na produção de vestuário interactivo, perspectiva com a qual concordamos. Santos (2008:53) diz mesmo que hoje a ficção torna-se realidade e nada parece ser impossível. Vejamos Invisible Cloak (2003), por exemplo, desenvolvida pelo Tachi Lab (fig. 11), que cria uma ilusão de invisibilidade do utilizador (supramencionada na pág. 28). É um caso real associável a uma expectativa criada a partir da ilusão prometida por um corpo performativo coberto pela veste, a que são acrescentados comandos de máquina, transmutando-o num objecto estético em interacção, feito de novas formas, provavelmente sem equivalência a outras, a reunir a fruição de vários sentidos.

Torna-se necessário mencionar o conceito de sinestesia, definido por Basbaum (2002:25) como “a reunião de múltiplas sensações”, validando assim que também o figurino só ganhará sentido no âmbito do espectáculo, que em si visa correlacionar

²⁰⁵ T. I. de: “Performance may well shape the coming decades of the twenty-first century as profoundly as it did the twentieth century, perhaps even more overtly than it did before.”

conhecimento objectivo e subjectivo, no âmbito da confrontação com o espectador. As plasticidades que estão simultaneamente patentes nos figurinos e nos restantes elementos cénicos e sonoros, recursos e artifícios técnicos usados cada momento da performance, podem advir do cinema como de outras áreas artísticas. São recursos que contribuem para a construção dos discursos ficcionais que apoiam aqueles que os figurinos e/ou o corpo já encerram em si mesmos e vice-versa e que podem integrar, directa ou indirectamente, o espectador. É o que está presente nos exemplos que iremos mostrar a seguir, que focam essencialmente o modo como narrativas ou conceitos foram apresentados aos espectadores, mostrando resultados particulares em cada caso, onde a expectativa do envolvimento com o espectador teve papel de relevo na forma como cada caso foi projectado, tirando partido da sua exploração sensorial.

São casos que expõem algumas premissas de linguagem/linguagens para a construção de significados em performance e que consideramos serem válidos para este estudo, destacando a diversidade e concordância delas com os processos cognitivos intimamente ligados às dinâmicas socioculturais e aos imaginários colectivos. Esses exemplos foram relatados em apresentações e alguns postos em prática *in loco*, durante os seguintes encontros científicos: 4th Global Conference: Performance, Visual Aspects of Performance Practice (Oxford, 2013), Posthuman Corporealities (Lisboa, 2014), Interface (Lisboa, 2014) e Costume and Fashion in Context and Practice (Huddersfield, 2016).

4th Global Conference: Performance, Visual Aspects of Performance Practice (2013)

Na 4th Global Conference: Performance, Visual Aspects of Performance Practice, decorrida em Oxford em 2013, ficámos a par das tendências então emergentes na área da performance artística. A conferência multidisciplinar que envolveu maioritariamente actores, designers de figurinos, músicos e cenógrafos, focou os seguintes tópicos: culturas da performance; visualidade na performance; relação entre design e movimento; semelhanças e diferenças entre a textualidade e a visualidade; formas sensoriais emergentes da performance; o corpo e o gesto na performance; intersecções entre corpo e figurino no potencial performativo do vestuário; o envolvimento e a interacção com o espectador e sua imersão no espaço; processos de percepção no uso de inter-media entre o gravado, o projectado e o «ao

vivo»; reprodução e interpretação de significados. Os casos seguintes esclarecem-nos sobre os tópicos enumerados:

a) Textualidade vs. visualidade na imagem própria do espectador/performer

Adele Varcoe, para além de levantar questões, de um modo tácito, sobre o papel participativo do público em performance, ao coloca-lo também no papel de performer, demonstrou como um performer, vestido de modo desenquadrado do ambiente em que se apresenta, causa reacções imprevisíveis na audiência. A artista, que explora os modos de relacionamento entre as pessoas através do vestuário, questiona Barthes quando este sugere que roupas específicas devem ser usadas em situações específicas (Varcoe, 2013), como se se tratasse de uma equação. Interessasse, portanto, por explorar a percepção do espectador relativamente ao que está a ser vestido, quando as parcelas dessas equações são baralhadas (Varcoe, 2013). Confrontou-nos, portanto, com uma performance na qual fomos nós próprios os performers, colocando-nos a pares e frente a frente, fazendo-nos visualizar as respostas que daríamos às questões que ela ia colocando acerca de quem pudesse estar perante nós. Tais respostas eram inferidas a partir da imagem projectada do que cada um trazia vestido naquele dia. Cada espectador imaginou o quotidiano fictício do seu par, sob as premissas que Varcoe ia lançando e cada um ia tecendo juízos de valor sobre o outro, deixando-se levar pelo enquadramento do discurso proposto. Foi um caso em que foram usadas referências genéricas do quotidiano no contexto de enquadramento de um texto lido, a partir do qual a visualidade a si associada era edificada a partir do filtro dos imaginários próprios. Tal teve particular ênfase no âmbito da conferência porque cada participante era de um local diferente do globo.

b) O carácter transitório de um lugar, na imersão e manipulação do espectador

Vero Schürr demonstrou como podemos redefinir um lugar, reduzindo imagens mentais a teorias, através de técnicas de ilusão de óptica que concorrem para a envolver o espectador, impelindo-o a traçar considerações sobre o que lhe foi dado a ver. Usou projecções de imagens para ilustrar o seu discurso, focando aspectos essenciais: o envolvimento na mensagem da imagem; a decorrente sensação de presença através da imersão enquanto segunda consciência; a experiência de sermos enganados por uma ilusão. Schürr reforça que a a visualidade nunca é algo objectivo

porque “o espaço de acção é o eu interior que é, conseqüentemente, um espaço intangível”²⁰⁶ (Schürr, 2013:8).

c) A projecção de imagens sobre o corpo e a recriação de personagens

Steijn (2013) mostrou-nos projecções de imagens sobre modelos vivos numa performance e o modo como tal modificava a percepção que se tinha da figura humana, ao distorcê-la. Essa percepção influenciou o modo como interpretámos a presença e índole da pessoa por detrás da projecção, ainda que a tenhamos visto, segundos antes, tal qual como ela era. Uma simples projecção de vídeo mostrou-se eficaz para transformar o sujeito em objecto.

d) Construção da performance em tempo real, através da captação de vídeo

Ron Brannigan, por sua vez, sugeriu a criação de novos géneros de performance que aproximem cinema e teatro, em busca de empatia por parte do espectador (Brannigan, 2013). Baseia-se na assunção de a audiência sentir o mesmo que a personagem sente, perguntando “com quem está a audiência a estabelecer empatia, e mais, é válido o actor sentir empatia com a personagem?”²⁰⁷ (Brannigan, 2013:3). Para si, existe um movimento contínuo entre objectividade e subjectividade, com momentos de fusão entre eles, nos quais o público entra em imersão no espectáculo. Tal previsibilidade baseia-se na empatia dos espectadores, relativamente àquilo que normalmente anseiam ou esperam ver ou sentir, por antecipação tácita. Defende que a nossa empatia está ligada à percepção visual, à expectativa da mente sugestionada por algo que espera ver (Brannigan, 2013). Brannigan pesquisa sobre elementos que conhecemos e controlamos, em oposição a elementos visuais que nos impressionam e que não estamos à espera. Para tal, aplica técnicas de cinema, tais como a projecção em palco de planos fechados do rosto e gesto do actor em cena, dando ênfase ao que está a ser feito em tempo real, com o intuito de despoletar emoções.

e) Leituras individuais de ambientes performativos com momentos paralelos

Penna (2013) demonstrou como vivemos num mundo de «paisagens» influenciado pelo consumo de imagens veiculadas pelos média. Falou-nos então da

²⁰⁶ T. I. de: “*the place of action is the inner self and it is therefore an intangible space*”

²⁰⁷ T. I. de: “*with whom is the audience feeling empathetic and furthermore, is it valid for the actor to feel empathy with the character?*”

importância de pensarmos através da análise do espaço cénico que observamos, pois cada elemento funcional de uma performance influencia outro, dentro daquele conjunto determinado. O trabalho de Penna baseia-se em utilizar o público de forma participativa nas suas performances e questioná-lo sobre a experiência que teve. Em *A Blink of an Eye* (2009), fez uma alusão aos lados direito e esquerdo do cérebro (todo o espaço de cénico pretendia representar o cérebro humano), através de uma actuação ao vivo que incluiu uma projecção de vídeo e que mostrava a imagem do mesmo performer que estava a actuar. A performance ao vivo, de interpretação mais livre, relacionava-se então com o lado direito do cérebro, enquanto que a performance previamente filmada, racional e contida, correspondia ao lado esquerdo do cérebro. No final, o público era convidado a construir a sua própria narrativa daquilo que observara, dando assim significado à performance apresentada.

f) A percepção nas formas de arte transitórias

Kaesbohrer (2013) questionou acerca do que efectivamente vemos quando assistimos a um espectáculo, performance ou filme, já que estamos sujeitos, durante aquele intervalo de tempo, a sequências de imagens combinadas numa determinada cadência – e que depois somos capazes ou não de recordar mais tarde. A investigadora combina ciência cognitiva com percepção visual. Desse modo, confrontou a audiência com vídeos iguais, embora editados com ritmos diferentes, verificando que existem detalhes que saltam à vista do observador de modo a que este esqueça os restantes em redor; e que a rapidez interfere na percepção, já que só permite que atribuamos significado aos elementos que reconhecemos de antemão. A mesma referiu, contudo, que conseguimos perceber aquilo que não conhecemos através das pistas dadas pela junção daquilo que nos é familiar. Falou-nos do exemplo do filme *Psycho* de Hitchcock, que montou em 24 segundos. Apresentado a espectadores que conheciam o filme, estes eram capazes de revê-lo mentalmente, apenas pela indicação de alguns *frames*, ao passo que ao ser mostrado a quem nunca o tinha visto, este era compreendido como algo demasiado rápido para se perceber. Verificou, por esse meio, que o conhecimento prévio do espectador é uma premissa para a fruição.

Posthuman Corporealities, Rede Festival Simpósio (2014)

No âmbito do simpósio Posthuman Corporealities, Rede Festival Simpósio (2014), decorrida na galeria Avenida da Índia em Lisboa e em vídeo *streaming* em tempo real pela internet, assistimos a uma performance virtual no *Second Life* por *Save Me Oh* (personagem avatar de Oscar Wagenmans) e a uma performance *in loco* por Daria Kaufman, intitulada *Product*.

O nosso interesse pela segunda performance residiu na utilização de vários tipos de média, conjugando vários aspectos enumerados acima. O figurino usava elementos quotidianos que eram contextualizados por adereços, tais como um avental bordado a tampões higiénicos, luvas de borracha e um molho de chaves suspenso do tecto por fios vermelhos ou um bolo que simbolizava a sua própria cabeça. O espectador ia sendo confrontado com partes da narrativa que eram também faladas, onde se estabelecia uma comunicação mais directa com o público, por ela se dirigir a ele, mas este era consecutivamente manipulado por situações aparentemente desconexas em que a artista apresentava momentos mais fechados em si mesmos, recorrendo a projecções de vídeos ou deixando-se filmar a actuar em pequenos quadros, com projecções paralelas, em tempo real. Numa das situações, comia um bolo que pretendia ser a sua cabeça, pois ele próprio era tela de suporte à projecção de um vídeo da sua cara a falar – era como se alimentasse de si própria. De facto, a performance de Daria Kaufman chamou-nos a atenção também por a temática que explorava ser a transversal à sua obra (o universo feminino), sendo um exemplo da arte a entrecruzar a vida e vice-versa.

A distribuição dos elementos cénicos no espaço decompunha os momentos da actuação e demarcavam, eles próprios, um ritmo para a acção, dando tempo ao



Fig. 75. **Daria Kaufman** na performance ao vivo intitulada *Product* (2014), no simpósio “Posthuman Corporealities”
Fonte própria

espectador para formular um fio-condutor sobre o tema apresentado. Os elementos da *mise-en-scène*, apesar de distribuídos sequencialmente e aparentemente díspares, acabavam por se complementar e integrar (fig. 75), com o enredo da ficção criada em tempo real pela artista. Essa ficção, contendo alguns paralelismos com o cinema ao tentar enfatizar pontos de vista com recurso ao vídeo, foi um exemplo de uma performance de índole teatral onde outras formas de arte também tiveram lugar e onde se integraram elementos reconhecíveis pelo espectador, conjuntamente com outros mais elaborados e menos inteligíveis, por serem ligados ao imaginário surreal e específico da performer.

Conferência Interface (2014)

A conferência “Interface”, ocorrida na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa em Novembro de 2014, girava em torno da performance musical electroacústica, maioritariamente, incluindo ambientes gráficos interactivos (de áreas musicais e não musicais), que embora sendo de outro domínio, permitiu-nos estabelecer paralelismos com o nosso. Os oradores dividiam-se em artistas da área da música, artes plásticas, engenharia electrotécnica, design de videojogos, design de comunicação/arte digital e investigação da área das neurociências. De um modo geral, falou-se da performance musical electroacústica no âmbito de apresentações de design de interfaces musicais interactivos, ou seja, instrumentos musicais inovadores decorrentes de invenções electrónicas feitas com os mais variados suportes, da madeira aos metais e inclusivamente aos têxteis, com particular referência a objectos do quotidiano. Por exemplo, Van de Velde, Conradie, De Ville e Saldien, em *Drum Duino* (2014), conjugavam a tecnologia electrónica ao carácter analógico, num instrumento de percussão com teclas de madeira a produzir som numa garrafa de vidro (fig. 76).

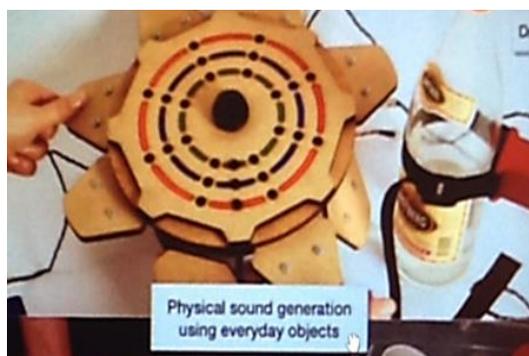


Fig.76. Van de Velde, Conradie, De Ville e Saldien, *Drum Duino* (2014), instrumento interactivo com objectos de uso comum
Fonte própria

O tópico mais discutido na conferência foi o da interacção com o público, chegando-se à conclusão de ser necessário promovê-la de formas mais eficazes do que até então, facto que acabaria por ser acatado enquanto sugestão de tópico de pesquisa para a edição seguinte do evento. Na nossa perspectiva enquanto espectadores, identificámos o

mesmo, sendo que na quase totalidade das vezes, o público mantinha-se como observador, demorando-se a compreender a dimensão dos trabalhos apresentados. Das comunicações orais, concluía-se então haver a necessidade de potenciar o envolvimento do público relativamente aos interfaces criados, de modo a ele poder inferir uma certa relação entre expectativa e resultado, de causalidade e efeito, perante as valências propostas pelos novos instrumentos e ambientes por si criados, ficando assim esses interfaces mais «transparentes» para o espectador. A questão foi levantada por comparação com aquilo que podemos esperar de um concerto de piano, sabendo o que podemos esperar de um piano. Percebermos a dinâmica do instrumento levamos a criar uma expectativa sobre o que poderá suceder, o que nem sempre acontece com os interfaces inovadores. A sua simplicidade pode até encerrar uma leitura lógica e inteligível do seu manuseamento, não obstante, pode permitir-se ao espectador tornar-se no performer, deixando-o familiarizar-se com ele e entrar no estado de imersão que proporciona.

Foi o que aconteceu com a instalação sonora de Rodrigo Carvalho, Yago de Quay e Shen Jun, *The Interpreter* (2014) no Museu do Chiado, que nos envolvia efectivamente com a experiência musical, permitindo a interacção por meio de um *tablet* que o espectador comandava, para assim projectar uma sequência de grafismos relacionados a sons, numa parede (fig. 77), como se compusesse trechos musicais. Com gestos simples, conseguia produzir sons isolados de instrumentos musicais ou então conjugá-los com outros em harmonias mais densas, estabelecendo relações entre o posicionamento dos dedos e a área do ecrã táctil, podendo voltar a experimentar as sonoridades entretanto «tocadas». Os grafismos projectados na

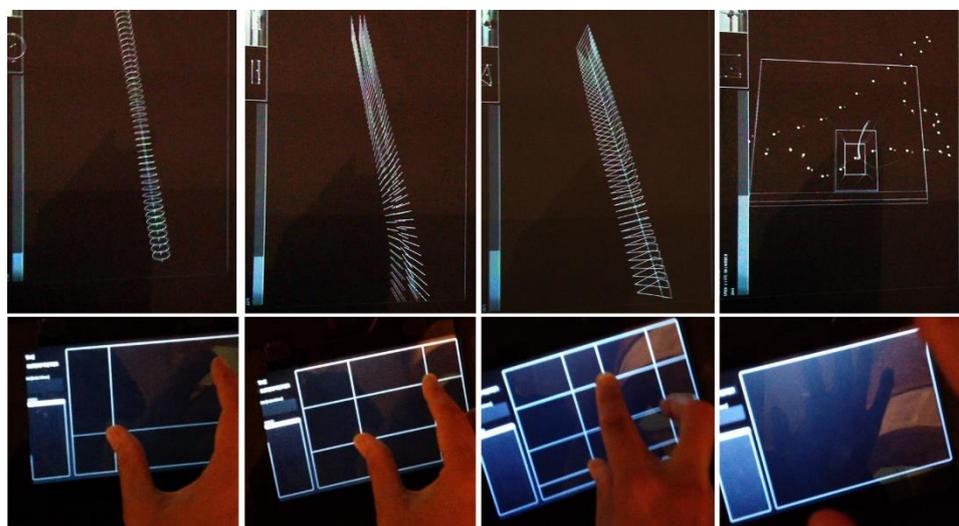


Fig.77. Rodrigo Carvalho, Yago de Quay e Shen Jun, *The Interpreter* (2014), instalação interactiva
Fonte própria



Fig. 78. **Francis Wang** ao vivo
performance *Stream Dye* (2014)
Fonte própria

parede ajudavam à percepção desse código, pois acompanhavam a variação dos sons, com zonas mais preenchidas com grafismos e outras mais vazias.

A tradução da música em representações gráficas de forma verdadeiramente emocional, também foi um aspecto bastante focado. De entre outras performances musicais, destacamos a de Francis Wang com o seu têxtil musical electrónico, de composição de som e cor *Stream Dye* (fig. 78), que permitia compor música acompanhada de projecções de

gráficos coloridos, através do manuseamento do têxtil, pois produzia sons e esquemas gráficos diferentes, dependendo da zona em que era esticado. Era como se o têxtil comportasse uma escala musical que ia sendo «tingida» pelas próprias projecções. Horácio Tomé, com *EshoFuni@TheAbyss*, um BCI (interface cérebro-computador) que media a sua actividade cerebral em resposta ao som da guitarra que ele tocava, convertia-a em fractais ondulantes num monitor, que ele usava como resposta emocional e enquanto partitura, a partir da qual dava resposta com sons de guitarra,

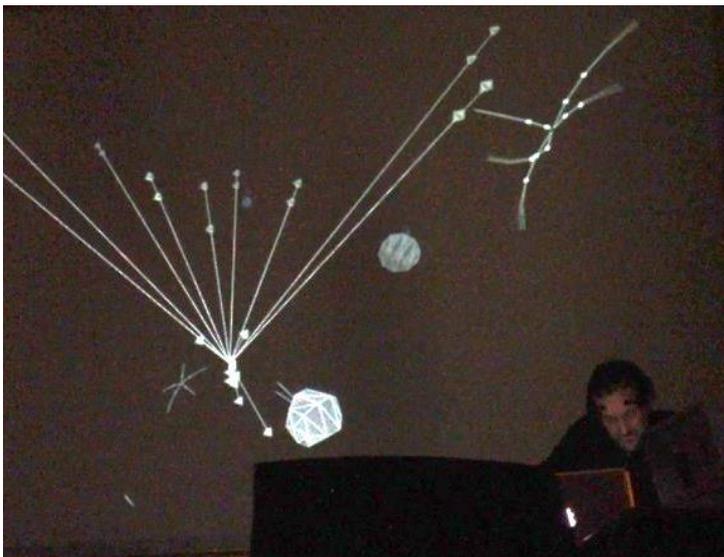


Fig. 79. **Horácio Tomé-Marques** ao vivo
performance *EshoFuni@TheAbyss* (2014)
Fonte própria



Fig.80. **Atau Tanaka** ao vivo
AA Soundsystem (2014)
Fonte própria.

originando repetições de sequências gráficas ao longo da performance (fig. 79). Assim, Horácio Tomé interagia consigo próprio.

Também Atau Tanaka, em *AA Soundsystem*, tocava literalmente com a tensão dos seus músculos, medida com sensores colocados em braçadeiras (fig. 80), relação confirmada com a gestualidade dos braços, em sintonia com as durações e dinâmica dos sons. Nestes casos, a ideia do corpo envolvido no processo musical ia mais além, pois o corpo era em si considerado um instrumento musical, ampliando as suas possibilidades de produzir som, normalmente atribuídas à voz, com recurso à tecnologia.

Costume and Fashion in Context and Practice (2016).

No dia dedicado ao figurino do simpósio *Costume and Fashion in Context and Practice* foram discutidas as práticas contemporâneas do design de figurinos, nomeadamente em torno do impacto desses no corpo performativo, tanto em ausência como enquanto contributo somático para a sua definição, simultaneamente imbuídas de implicações comunicativas, do ponto de vista das interpretações plausíveis do espectador. Paralelamente, discutiu-se também a prática performativa que apoiava estas correlações. O potencial do corpo performativo em movimento, na definição do figurino, também foi destacado, bem como a apropriação contemporânea de conceitos históricos e tradições, incluindo especificidades da construção do vestuário e suas adaptações às necessidades de um corpo redefinido segundo o contexto da performance.

a) O abandono do corpo na criação de significado

O trabalho de Giulia Pecorari, *Ni Una Mas* (2012) focava o figurino na sua desconstrução e abandono do corpo e em que medida a sua correlação anterior com ele lhe dava sentido enquanto signo que evoca o conceito da performance. Pecorari explica: “graças ao diálogo e interação entre o figurino e o performer, os dois tornam-se uma extensão de cada um, portanto o figurino torna-se num veículo para exprimir o conceito da peça”²⁰⁸ (Pecorari:2012). A performance explora o flagelo da violência

²⁰⁸ T. I. de: “thanks to the dialogue and interaction between costume and performer, the two become an extension of each other, and so the costume becomes a vehicle to express the concept of the piece”

doméstica e é documentada num vídeo, onde verificamos que o figurino apoia o desenvolvimento da mesma.

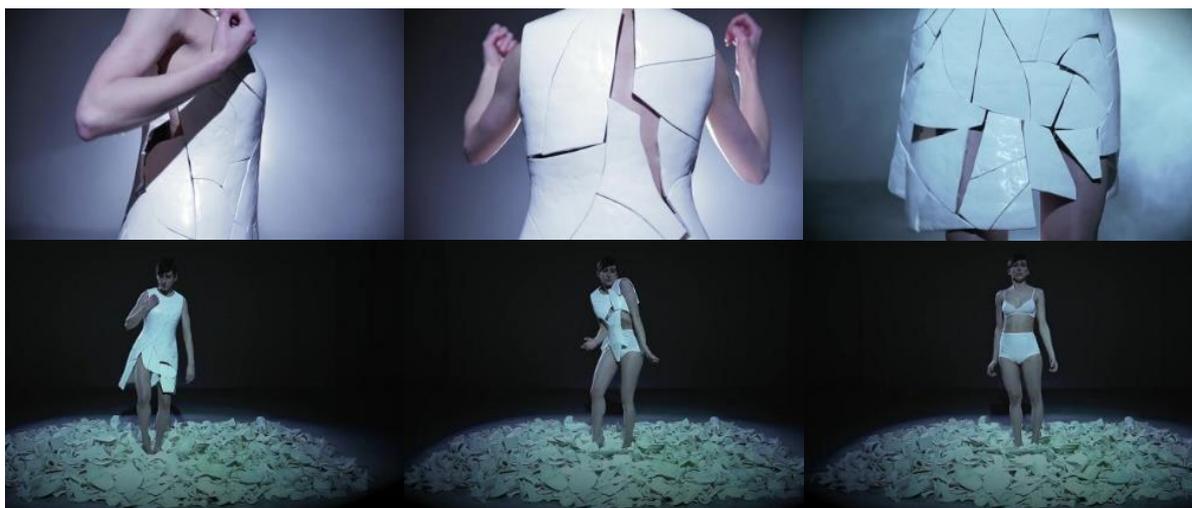


Fig.81. **Giullia Pecorari**, *Ni Una Mas* (2012)

Fonte: <https://giuliapecorari.com/NI-UNA-MAS-performance> [consult. 8/12/2016]

O figurino é um vestido composto por dezenas de peças interligadas por meio de mais de 400 ímãs, com a aparência de um objecto de porcelana rachado, feito de resina e tinta branca (fig. 81). O figurino é decomposto em peças que caem do corpo e o vídeo destaca o modo como o movimento do corpo vai desagregando cada peça do seu todo, consoante o contacto com cada músculo, separando as brechas já de si formadas inicialmente. Podemos dizer que o vídeo adicionou dramatismo à mensagem transmitida, ao fazê-lo.

Cada peça vai caindo ao chão e o corpo despido é então colocado em confrontação com a sua anterior carapaça, agora despedaçada. Dezenas de outros estilhaços caem no chão como se viessem do céu, em representação do número de vítimas de violência doméstica, para além daquela em destaque. No final, o performer já não consegue encontrar a sua própria veste no meio de tantas outras. O figurino é então um simulacro do corpo, depois de ter sido uma carapaça que dependia dele em movimento para se transformar. A construção da performance passou assim por três momentos: o do corpo vestido com um figurino já de si rachado; o do corpo em movimento a transformar esse figurino; a do corpo despido perante o figurino destruído. A performance apresenta dicotomias na sua leitura, pois se podemos ler o abandono de forma literal, como que um apelo ao abandono de uma atitude inqualificável, podemos também ler a sua consequência, que é expor o corpo fragilizado pela violência. A autora acrescenta outra leitura, dizendo que “*Ni Una Mas*

explora a fragilidade mental e física relativamente à violência contra as mulheres e como expressar isso através do figurino.”²⁰⁹ (ibidem).

b) A materialidade que invoca o design do figurino a partir da utilização

Uma das apresentações focava a utilidade de vestir o figurino em construção, sob o ponto de vista do designer a colocar-se no lugar do performer. O primeiro conseguia assim compreender as subtilezas que lhe passam comumente despercebidas quando o figurino não é por si vestido e portanto não chega a ser sentido e compreendido na sua verdadeira dimensão somática e comunicativa. Em *Mask*, de Charlotte Østergaard e Jeppe Wornig, colheres de metal revestiam os seus rostos, coladas com fita adesiva à pele, colocadas em camadas sucessivas, à medida que iam sendo confrontadas com os movimentos dos músculos da cara, o que levava a que chocalhassem umas contra as outras, produzindo som (fig. 82). À medida que as camadas iam aumentando, o rosto ficava cada vez mais tapado e preservado do exterior. O processo de adicionar colheres ao rosto punha então em dicotomia a prática de construção plástica, eminentemente visual, em confrontação com as suas implicações no corpo performativo, na sua vertente sensitiva e eram assim os materiais que comandavam as decisões dos designers/performers.

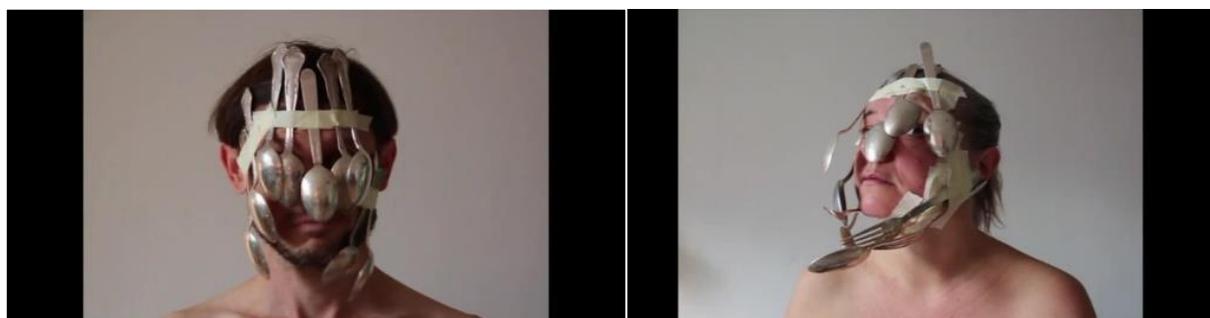


Fig. 82. Charlotte Østergaard e Jeppe Wornig, *Mask 1* (2016)

Fonte: <http://www.charlotteostergaardcopenhagen.dk/kunstnerisk-profil/artistic-collaborations/mask> [consult. 8/12/2016]

Os autores de *Mask* (2016) dizem-nos que a experiência implica a conscientização da existência de duas perspectivas, uma no domínio estrito da experiência pessoal e outra do domínio da leitura colectiva, questionando-se até que ponto "as perspectivas são a mesma ou são diferentes?"²¹⁰ (Østergaard, 2018) e se é possível ou não preservar ambas numa prática de design que as coordene: "Como é que nós, enquanto designers de figurinos, temos consciência do figurino a partir do

²⁰⁹ T. I. de: "Ni Una Mas explores mental and physical fragility in relation to violence against women and how to express this through costume." <https://giuliapecorari.com/NI-UNA-MAS-performance>

²¹⁰ T. I. de: "are the perspectives the same or different?"

seu interior e, ao mesmo tempo, ter uma ideia do mesmo a partir do exterior - da perspectiva do observador?"²¹¹ (ibidem). Ambos os performers produziram e experimentaram a máscara em construção e a experiência foi documentada em vídeo. A performance foi-se adensando e modificando de acordo com as possibilidades de derivação da ideia de máscara. No último e terceiro vídeo, a cara continuava a ser o suporte da máscara, mas de modo fictício. Eram as mãos do outro performer que tinham colheres coladas e que fechavam e abriam, encobrendo ou revelando o rosto do parceiro, numa alusão a um figurino que se transforma para alterar a percepção do corpo, com o qual parece querer-se fundir (fig. 83).



Fig. 83. Charlotte Østergaard e Jeppe Worning, *Mask 3* (2016)

Fonte: <http://www.charlotteostergaardcopenhagen.dk/kunstnerisk-profil/artistic-collaborations/mask> [consult. 8/12/2016]

²¹¹ T. I. de: "How can we as costume designers have an awareness of the costume from within and at the same time keep a gaze from the outside – from the observer's perspective?"

A PRÁTICA DO DESIGN: CASOS DE ESTUDO

- 4.1 Design Exploratório, em Contexto Profissional e de Workshop
 - 4.2 O Caso de Estudo *Cinderela*
 - 4.2.1 Enquadramento do Caso de Estudo
 - 4.2.2 Adaptação do Conto ao Argumento
 - 4.2.3 Tecnologias Associadas aos Têxteis nos Figurinos
 - 4.2.4 Influência dos Aspectos Funcionais dos Figurinos na Encenação
 - 4.2.5 Resultados da Demonstração

Propostas para contextos criativos específicos

Durante o processo de design exploratório, interessava-nos analisar facetas de dinamismo e interacção em contextos específicos de encenação, para podermos compreender algumas dinâmicas de actuação na fase de projecto, que pudessem incluir a colaboração dos actores/utilizadores com papel interventivo na construção das personagens/figurino, por um lado, e por outro, contribuir para a concepção cénica através do carácter plástico dos próprios figurinos. Nesse âmbito, desenhámos figurinos para duas peças de teatro (*O Polegarzinho* de Charles Perrault e *Epidemia* de David Silva), onde colaborámos directamente com os actores durante o processo de design, analisando as relações somáticas possíveis de serem estabelecidas com os figurinos no âmago das narrativas ficcionais, verificando que as relações entre o figurino e o *décor* não eram dissociáveis das primeiras. Tais experiências permitiram-nos obter, portanto, uma percepção global de uma encenação, no que diz respeito à coerência de recursos cénicos e técnicos, mas também obter uma perspectiva, na primeira pessoa, do que é transformar limitações de recursos humanos e financeiros em forças, na construção de um espectáculo que considera o design de figurinos como uma mais-valia na encenação.

No decorrer deste processo em parceria com profissionais do teatro, desenvolvemos um ante-projecto de figurinos para *Donas Frutas vão à Escola*, apresentação destinada ao público infantil a produzir pela Buzico! Produções Artísticas e Agenciamento Lda., tendo em vista a implementação em âmbito escolar. Embora tal não tenha sido levado a cabo, o ante-projecto ajudou-nos a considerar, através do desenho e do pensamento em torno das possibilidades de materiais e manipulações, algumas premissas para o design de figurinos proposto no âmbito deste projecto de investigação. Nesse sentido, o *e-textile* em forma de luva que desenvolvemos no âmbito de um *workshop*, durante a Contextile 2014, elucidou-nos sobre algumas potencialidades, mas também possíveis limitações ou dificuldades da aplicação de têxteis funcionais ao caso do design de figurinos, já que a componente prática na vertente tecnológica aliada aos têxteis acarreta uma série de conhecimentos de outras áreas que não as estritamente relacionadas com o design de vestuário. Nesse sentido, o projecto desenvolvido para o *workshop* mostrou-nos ser possível concretizar projectos com alguma simplicidade técnica, mas também nos alertou para a complexidade

envolvida no design de superfícies têxteis funcionais, inerente a uma dependência da colaboração com especialistas de áreas técnicas.

FIGURINOS PARA O *POLEGARZINHO*, LEVADO À CENA PELA SEARA

Colaborámos com a Seara – Companhia de Teatro de Beja, no design de figurinos para a peça de teatro *O Polegarzinho*, de Charles Perrault, que esteve em cena 7no Cine-Teatro Pax-Julia, em Beja, entre 23 e 24 de Abril de 2014. A encenação foi de David Silva, em co-criação com Estêvão Antunes, Maria Lalande e Sandra Seca, actores envolvidos. Devido a restrições financeiras, foram contratados três actores em vez de sete, o que levou a que cada um deles tivesse de interpretar três personagens, tendo-se considerado algumas personagens enquanto colectivo: as «filhas do Lenhador» e os «irmãos do Polegarzinho» (filhos do Lenhador). Estávamos perante um projecto que ia de encontro às expectativas de mutabilidade associadas ao nosso projecto de doutoramento, que embora não recorresse a têxteis funcionais, explorava questões de dinamismo dos figurinos relacionáveis com alterações de estados de espírito dos actores, por associação directa entre as personagens.

Foram então criados figurinos que se desdobrassem em três, com as condicionantes de um orçamento baixo para os figurinos e de os actores não poderem sair de cena para fazerem as mutações de personagem (fig. 84). Assim, tínhamos de ter em conta tanto a proximidade física entre os actores, como o dinamismo da manipulação dos figurinos assumida à vista do público. Tal originou uma inevitável delimitação do espaço cénico, cuja contenção foi reforçada posteriormente com a utilização de uma mesa enquanto elemento físico único do cenário (fig.85), em complemento dos actores com os seus figurinos, luzes e um adereço (conjunto de pedrinhas brancas). A superfície do tampo da mesa correspondia ao interior das casas (do Lenhador e do Gigante) e a parte de baixo da mesa simbolizava as incursões pela floresta, situando actores e público nesses momentos distintos da narrativa.



Fig. 84. Manipulação em palco: mutação de Polegarzinho em lenhador. Fotografia do ensaio geral
Fonte própria

A encenação em questão teve como ponto de partida a interpretação dos actores relativamente ao carácter das personagens, umas vezes personagens singulares, outras vezes personagens colectivas, em ensaios exploratórios e de improvisação. Foi nesse sentido que se considerou uma co-criação entre os actores e o encenador. Tal implicou também que a definição do design dos



Fig. 85 Espaço cénico de *O Polegarzinho*
Fonte própria

figurinos fosse feita ao longo de um processo de tentativa e erro, num âmbito de experimentação em torno da própria definição da encenação, que partia já por si da construção das personagens nesse percurso. Assim, de certo modo, também o design de figurinos poderia ser considerado no processo de co-criação da versão encenada, sendo o seu papel tão preponderante no resultado final apresentado.

O processo de design, apesar das suas nuances, teve momentos de estruturação de etapas, tal como acontece noutras produções. Assim, cada actor deu o seu contributo sobre as suas personagens, nas reuniões em paralelo aos ensaios, levadas a cabo para se discutir especificamente o design de figurinos. O encenador teve um papel igualmente activo, ajudando a construir uma unidade conceptual e visual do espectáculo. De forma resumida, algumas palavras-chave foram atribuídas, por cada actor e pelo encenador, a cada personagem representada, fazendo-lhes corresponder gestualidades particulares (tabela 1, anexo 4, p. 315), para além de características físicas delas ou detalhes a irem de encontro a algumas especificidades da narrativa (por exemplo, bolsos para guardar as pedras que o Polegarzinho descobria na floresta). Elementos funcionais específicos, inerentes aos movimentos particulares de cada personagem, eram assim associados a considerações de ordem simbólica, reflectidas em silhuetas, cores, texturas, num processo de *brainstorming* que também contou com os contributos da designer. Tal permitiu desbloquear a produção de protótipos, embora mais conceitos viessem adensar a pesquisa e o processo criativo do design dos figurinos.

A inspiração no *Cubo de Rubik*, sugerida pelo encenador, originou uma associação directa a planos de cor e transformações numa mesma entidade (ver exemplo, anexo 5, p. 319, fig. 161), mas houve também outros conceitos associados

à encenação, discutidos paralelamente, nomeadamente conceito e imagem de um Samurai (faceta guerreira das personagens que lutam pela própria sobrevivência / vestuário com sobreposições de camadas de tecido) e referências tanto do *Ballet Triádico* de Oskar Schlemmer (1927) como dos retratos de Malevich, para formas e esquema de cores simples. Desse modo, os figurinos resultaram visualmente em blocos de cor (fig. 86), maioritariamente monocromáticos e com apontamentos de branco, e com texturas a apoiarem a sustentação das formas (como os franzidos necessários para fazer balão, por exemplo), mas sem deixarem de respeitar algumas das simbologias exigidas (como as pregas horizontais para as meninas que morrem deitadas nas suas camas).

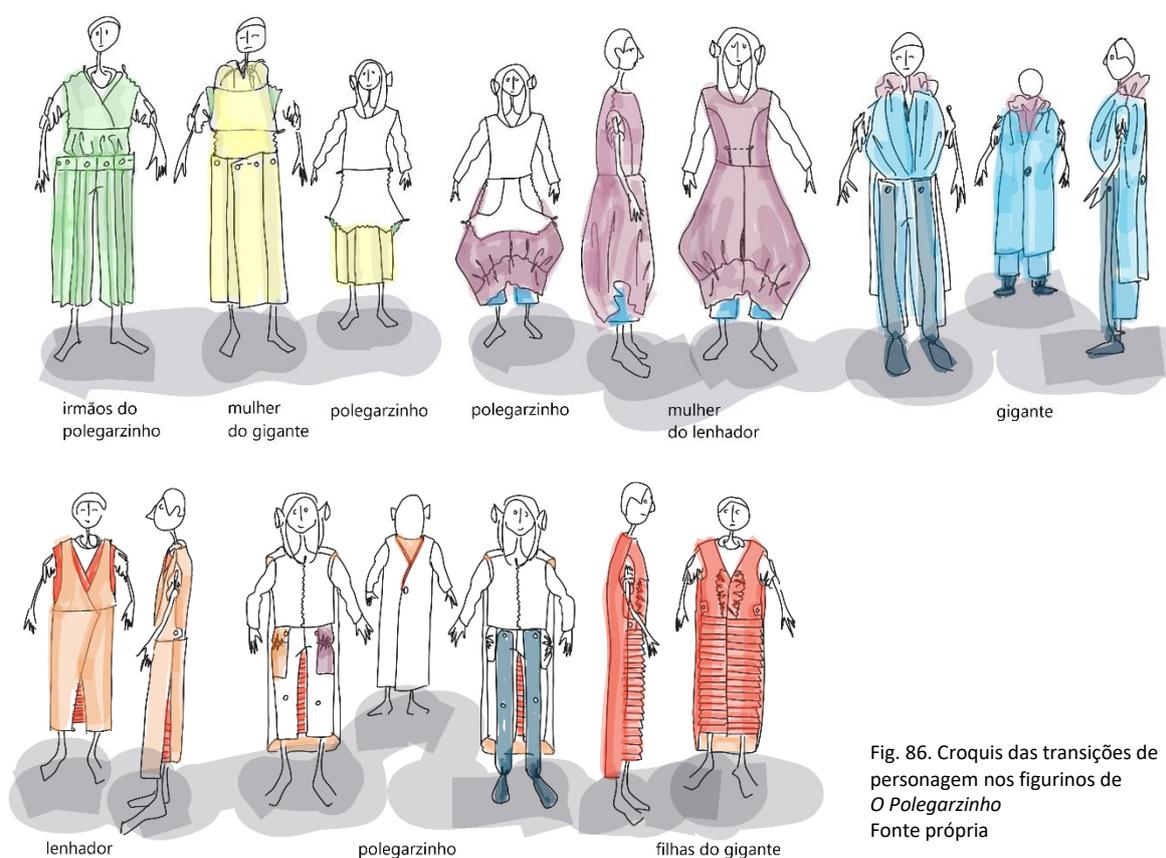


Fig. 86. Croquis das transições de personagem nos figurinos de *O Polegarzinho*
Fonte própria

Foi atribuído um código de cor às personagens, aos pares: amarelo e roxo para as mulheres, laranja e azul para os homens, verde e vermelho para as crianças. Tal relação de cores complementares explica-se do seguinte modo: o amarelo representava a luz que emanava da casa do Gigante e guiava os rapazes pela floresta (cor do figurino da Mulher do Gigante), enquanto que o roxo nos parecia adequado a uma mulher que abandonava os filhos (cor do figurino da Mulher do Lenhador, que se lamentava como quem lamenta a morte); o laranja remetia-nos para o nervosismo

e a ansiedade, neste caso face ao abandono dos próprios filhos (cor do figurino do Lenhador), associando-se o azul à frieza e calculismo de um gigante que comia crianças (cor do figurino do Gigante); o verde destinava-se aos filhos que se perdiam no próprio verde da floresta (cor do figurino da personagem Filhos do Lenhador), estando o vermelho sangue reservado às meninas que morriam degoladas (cor do figurino da personagem Filhas do Gigante). O branco, ligado à virtude, era a cor adequada para o Polegarzinho. Ao todo, contaram-se sete cores, número associado às personagens mais prejudicadas na trama: sete raparigas e sete rapazes.

Assim se percebe, pela associação de cores a metáforas, que os figurinos antecipavam a construção de um imaginário visual em torno do espaço físico onde se desenrolava a acção, exprimindo ideias de casas, floresta ou luzes. Para a cenoplastia, contribuiu então o design de figurinos, já que os mesmos acabaram por definir conceptualmente aspectos da encenação ao personificarem efectivamente os elementos físicos, constituindo uma importante parte do cenário e adereços. Por exemplo, a entrada da casa do Gigante era a saia da Mulher do Gigante transformada em calças através da manipulações dos seus trespases (fig. 87) e a luz da casa, a cor amarela desse figurino. Por outro lado, foram usados gobos com recortes de luz com as formas de coroa e chapéu, simbolizando as coroas das filhas e os chapéus dos irmãos, sendo que o actor que os interpretava era o mesmo (fig. 88) – a iluminação era então demarcada pelo figurino, situando o espectador na personagem interpretada. As botas do Gigante, por sua vez, serviam ainda de adereço, enquanto rédeas de uma carroça imaginária (fig.89).



Fig. 87: Figurino Mulher do Gigante / portal da casa do Gigante
Fonte própria



Fig. 88: Cenoplastia: recurso a figurinos; recortes de luz baseados em acessórios
Fonte própria



Fig. 89: Acessórios enquanto adereços
Fonte própria

O projecto permitiu a prática de design centrado no utilizador, na parceria figurinista/actor. Cada actor foi interveniente activo no processo de design, através da utilização dos protótipos disponibilizados durante os ensaios, o que nos permitiu constatar tanto novas possibilidades como necessidades de alterações através da observação directa, a par de uma construção das personagens e narrativa com o contributo do figurino, por parte dos próprios actores. A definição dos figurinos partiu então de um estudo com maquetes em miniatura, à escala 1:25, para depois, através de protótipos à escala 1:1 serem testadas as passagens de umas personagens para as outras, no sentido de uma manipulação verosímil em escassos momentos em cena, tendo em conta a necessidade de se proceder a rebatimentos de planos e consequentes abotoamentos de partes das peças (com botões e fechos), já que os actores não podiam sair de cena para mudar de figurino, nem se despirem para isso acontecer. Por outro lado, as propostas de figurinos eram testadas/adaptadas no âmago da narrativa, no sentido de estes ainda representarem outros papéis para além de serem as peças de vestuário das personagens, o que estimulava a interpretação dos actores em inter-relação, na confrontação entre personagens representadas e objectos cénicos representados por elas.

As figuras esquemáticas das mutações (fig. 86) representam as soluções encontradas a partir do processo de utilização dos protótipos durante os ensaios. Descrevemos as transformações dos figurinos que foram efectuadas, destacando o facto de que a transformação em Polegarzinho, nos três casos, dar-se quando as camadas superiores dos mesmos eram «despidas», revelando assim a camada interior, correspondente ao mesmo (peça branca e capuz). Cada plano de cor tinha, no seu avesso, outro plano de cor, de modo a ser possível a transformação noutra personagem.

Figurino Irmãos do Polegarzinho / Mulher do Gigante / Polegarzinho

O figurino dos Irmãos do Polegarzinho constava de um fato verde com colete e calças, que se transformava em figurino da Mulher do Gigante, um vestido amarelo de gola alta. As calças tinham um painel adicional em cada perna que, através do rebatimento vertical num dos sentidos, cobriam a abertura de entrepernas, simulando uma saia e o colete continha um painel horizontal ao nível do diafragma, que rebatia horizontalmente no sentido dos ombros, criando um top com gola alta (a bainha

franzida passava a gola). A personagem Polegarzinho revelava-se quando todo o top era puxado para baixo (fig. 90).

Figurino Mulher do Lenhador / Mulher do Gigante / Polegarzinho

Neste caso, o figurino apresentava-se como um vestido para a Mulher do Lenhador, que depois se podia transformar em fato com calças para o Gigante, através da utilização da saia do vestido enquanto top, puxando-a para cima e para trás das costas, através de uma abertura no meio da saia, por onde era possível passar a cabeça. O vestido, composto por saia e corpete, era roxo, sendo que debaixo da saia havia um par de calças azuis. Esse tecido azul estava também no forro da saia, logo quando a saia era puxada para cima para ser transformada em top, revelava-se um fato completo a azul. Para a transformação em Polegarzinho, era necessário percorrermos todos os passos para trás, novamente, sendo que o corpete inicial, do vestido, abria nos ombros, possibilitando ser puxado para baixo para revelar o casaco com capuz do Polegarzinho (fig. 91).

Figurino Lenhador / Filhas do Gigante / Polegarzinho

O figurino das Filhas do Gigante transformava-se em Lenhador através de uma lógica de rebatimento a partir da linha dos ombros, usando o decote para se passar um plano existente nas costas, para a frente, como se fosse um avental. Assim, as costas, inicialmente a vermelho, do vestido das Filhas do Gigante, passavam a ser a frente cor-de-laranja do Lenhador, pois ao serem trazidas para a frente, era o seu avesso que ficava visível. Para a transformação em Polegarzinho, era necessário fazer-se o processo inverso, pois era a partir do figurino das Filhas do Lenhador que se conseguia revelar o figurino do Polegarzinho. A frente do seu vestido funcionava como um colete, sendo possível abrir-se no centro-frente, para que, passando os braços pelas cavas do mesmo, ele fosse atirado para trás das costas, revelando um figurino branco completo. Neste caso, o Polegarzinho estava patente em toda a extensão do figurino, pois era o actor que usava este figurino quem o representava efectivamente enquanto tal e não apenas enquanto uma alegoria ao seu carácter, como nos outros casos. (fig. 92).



Fig. 90. Transformação de figurino, de Irmãos para Polegarinho
Fonte própria



Fig. 91. Transformação de figurino, de Mulher do Lenhador para Polegarzinho
Fonte própria



Fig. 92. Transformação de figurino, de Lenhador para Polegarzinho
Fonte própria

Os figurinos foram desenvolvidos com o intuito de serem integrados na encenação, de modo a facilitarem a tarefa dos actores e contribuírem positivamente para o sucesso do espectáculo – o qual poderia correr o risco de fracassar caso os actores não conseguissem executar as mutações de umas personagens para outras de forma intuitiva. Obviamente que, neste processo, os actores também tiveram de contribuir de forma pró-activa para tal acontecer, sendo que os figurinos exigiam

ensaios repetidos para essa interiorização acontecer. Percebeu-se então que, para utilizar figurinos dinâmicos, é necessário actores fisicamente robustos e capazes de fazer várias tarefas em simultâneo, neste caso utilizar o discurso falado de forma independente do gesto físico, aquando da manipulação dos figurinos nos períodos de transição de personagem.

A figura 84 mostrava uma manipulação de Polegarzinho em Lenhador. O carácter marcadamente somático destes figurinos estava patente tanto na caracterização psicológica da personagem, relacionada com a gestualidade a si associada, bem como à sua caracterização física, através da volumetria, texturas e perímetro do corpo interiorizado para cada personagem e por cada actor, tendo as cores dos figurinos também ajudado os actores nesse processo. Mas as particularidades da manipulação de cada figurino e a velocidade inerente à mesma variavam de umas personagens para as outras, o que ajudava a situar os actores em cada personagem que estavam a interpretar naquele momento.

A estas questões do foro estrito dos figurinos havia que somar o enquadramento das manipulações envolvidas numa iluminação cujas cores também respeitavam uma codificação que se relacionava com a expressividade a ser realçada em cada quadro. Essa iluminação também tanto destacava como dissimulava algumas mutações em cena, desviando a atenção para outras personagens ou situações. Por esse motivo, a interiorização dos passos de transformação dos figurinos era também importante. Adicionalmente, os actores usavam os dois espaços de acção, em cima ou debaixo da mesa, alternadamente, possibilitando que algumas mutações fossem feitas no espaço inutilizado, quando a intenção era não serem perceptíveis em certos casos (o que lhes podia dar alguma margem de manobra nesses momentos e uma aparente privacidade). Estas limitações de espaço e de reserva dos actores em relação ao público, expondo mais o actor do que o preservando da vista do público, também contribuíram para se criar um maior envolvimento com o público, constantemente focado no corpo do actor, identificando-se cada vez mais com as personagens.

É de referir ainda que os protótipos finais foram colocados à disposição dos actores um mês antes da estreia, para que interiorizassem as mutações e sentissem o figurino como um elemento somático (fig. 93). Se podemos considerar que existiu co-criação na encenação, é no sentido em que os figurinos por vezes advinham de premissas dadas pelos actores/encenador e outras vezes eram eles próprios a ditar as



Fig. 93. Design centrado no utilizador: figurino na construção das personagens, ensaio
Fonte: David Silva



Fig. 94: O contributo do figurino no epílogo de *O Polegazinho*, ensaio geral
Fonte própria

acções dos actores na construção dos personagens. Os figurinos enriqueciam o seu imaginário e espírito crítico na construção de uma versão cénica própria, considerada pelo encenador, depois de revistas as características intrínsecas ou limitações deles próprios. Em entrevista à Rádio Voz da Planície, David Silva explicou que esta versão sobre “O Polegarzinho (...) é um espectáculo sobre a miséria, (...) que pretende criar uma reflexão sobre a sociedade actual, (...) um apelo à responsabilidade que temos para com o outro e a forma como a nossa liberdade interfere na liberdade dos outros” (Silva, 2014). De facto, o figurino criado para a personagem principal destacava-se dos demais pelas mangas compridas e capuz, tendo assim contribuído para o epílogo, que retratava três mendigos a pedir esmola, de cabeça baixa (fig. 94) – era, até ao último momento, uma parte do espectáculo que estava indefinida, mas que foi decidida por ser possível também uma transformação em Polegarzinho por parte das outras personagens.

O presente caso foi interessante em termos de economia de recursos, demonstrando ser possível contratar menos elementos dentro do elenco sem comprometer o espectáculo, recorrendo ao figurino para a colmatar essa necessidade. A sua plasticidade originou também uma possibilidade de apropriação original quando usado enquanto um elemento do cenário. A participação neste projecto deu-nos assim uma noção mais global do figurino para além da sua correlação com as personagens, confirmando ligações com o espaço cénico necessárias para uma melhor comunicação da história contada aos espectadores, que inclui não só as inter-relações entre personagens, mas entre elas com elementos cénicos, dos quais também a luz faz parte, principalmente num caso em que os elementos convergiam todos em

redor do próprio figurino. A dinâmica colaborativa gerada permitiu que o design de figurinos fosse integrado no momento da criação de conceitos para o espectáculo e que fosse possível proceder à consequente validação de usabilidade e adequabilidade dos protótipos.

FIGURINOS PARA *EPIDEMIA*, DE DAVID SILVA

Novamente a convite da Seara – Companhia de Teatro de Beja, desenvolvemos o design e acompanhámos a confecção de dois figurinos inspirados em aparelhos electrónicos: um telemóvel e um *tablet*. A peça de teatro, apresentada no festival Noites ao Fresco em Triagaches (Beja) a 6 de Setembro de 2014, pretendia aludir à nossa alienação do mundo real, devido à utilização excessiva e «epidémica» das tecnologias.

Como pressupostos do processo de design, tínhamos essencialmente a relação com o espaço cénico através do desenho de luz/projecções, a androgenia das silhuetas, ser fácil de despir em cena e a alusão aos aparelhos electrónicos em questão. Relativamente ao primeiro tópico, a peça de teatro seria exibida no exterior, à noite, portanto os figurinos deveriam relacionar-se com as fachadas dos edifícios, sobre os quais iriam ser projectadas algumas imagens de um vídeo. Primeiramente, tentou-se desenvolver propostas de figurinos cuja escala comportasse melhor a projecção sobre os tecidos, solução discutida com o encenador, que depois a reavaliou, decidindo-se por figurinos mais semelhantes a peças de vestuário convencionais do que a fazer uso de alteração de escala ou contendo um carácter marcadamente mais escultórico. A proposta de figurinos contemplava as transparências e os brilhos que aludiam aos aparelhos *tablet* e telemóvel (fig. 95 e 96). O aspecto tecnológico foi obtido pela correlação entre figurinos e desenho de luz, que tanto reflectia como era integrado nos figurinos, que por vezes pareciam emanar luz própria. Tal era possível porque os

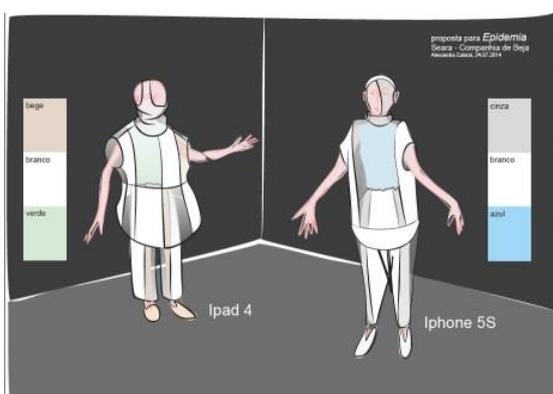


Fig. 95. Croquis do projecto de design de figurinos para a peça de teatro *Epidemia*
Fonte própria.



Fig.96. Figurinos para a peça de teatro *Epidemia*
Fonte: Seara - Companhia de Teatro de Beja



Fig.97. Integração dos figurinos no desenho de luz de Paulo Santos, em *Epidemia*
 Fonte: Seara - Companhia de Teatro de Beja

materiais alternavam entre opacidade e transparência, permitindo alguns contrastes visuais de profundidade nas peças, reforçados pela distância das peças ao corpo. As cores neutras usadas nos figurinos comportavam uma gama cromática de luzes diversificada (fig. 97). O desenvolvimento da narrativa foi então marcado por projecções de blocos de cor que os figurinos assimilavam, integrando-se estes totalmente no décor, todo ele branco (paredes brancas e sofá branco) – ou todo ele colorido, consoante a projecção de luzes. Sendo que a escala dos figurinos não era expressiva, as projecções de vídeo foram feitas no final da peça, sobre os adereços e os figurinos abandonados no espaço cénico (fig. 98).

Os figurinos provocaram alguma estranheza no público, pois houve quem, por momentos, pensasse que emanassem efectivamente luz própria, aspecto referido à designer também pelo próprio designer de luz Paulo Santos. Tal deu azo a um convite de Raquel Gaudart para darmos uma entrevista para o seu blog *Moda e Tecnologia*. De facto, os figurinos permitiam uma ilusão aparente de tecnologia electrónica, quando recorriam apenas a materiais pobres, valorizados com as luzes envolventes. Essa evidência fez-nos questionar o papel da aplicação das tecnologias funcionais em moda, no âmbito das artes performativas, na sua vertente «transparente» relativamente



Fig.98. Projecções em *Epidemia*. Fonte: ibidem.

ao espectador, intrigando-o não pela estranheza de ser distraído com algo que está a mais, mas pela verossimilhança relativamente à realidade que lhe é apresentada em cena.

De facto, a performance artística comporta tanto a utilização como a não

utilização de tecnologia electrónica ou robótica, pois é possível representar a presença dessa tecnologia sem a termos efectivamente em palco. Tal coloca também em evidência o papel da criatividade do designer de figurinos, no caso de serem dinâmicos e interactivos, pois são facetas que podem ser também conseguidas mecânica e analogicamente. O equilíbrio entre arte e tecnologia surge no seio de decisões estratégicas que acompanham as decisões conceptuais, cujo peso é ponderado também no impacto visual global pretendido.

Das decisões estratégicas, podemos destacar que a adição de tecnologia ao projecto pode implicar maior investimento em termos de recursos financeiros, humanos e logísticos, impondo dinâmicas colaborativas mais complexas e não compatíveis com a escala e contexto da produção. No caso de *Epidemia*, um espectáculo decorrido no exterior à noite e que tirava partido de luzes de cena, a necessidade de ter figurinos com tecnologias integradas era relativa (os materiais pobres escolhidos – cetins e organzas de poliéster – resultavam em cena, apesar da sua fraca qualidade (figs. 99 e 100). O impacto visual conseguido com as projecções de luzes era suficientemente envolvente para criar imersão na narrativa e não se pretendia tirar partido de momentos de escuridão em que essas tecnologias vestíveis pudessem estar mais em evidência. Tal como mencionámos na referida entrevista, “é também necessário avaliar a inclusão das tecnologias no vestuário, pois corremos o risco de obtermos resultados gratuitos e desinteressantes” (Gaudart, 2015) e isso implica colocarmo-nos no ponto de vista do espectador, para o qual contribuem a coerência narrativa da dramaturgia e eficiência da encenação que a põe em evidência.

Epidemia destaca então uma componente de ordem semiótica significativa, pois alude a universos pós-humanos, para a qual contribui a ilusão da percepção do



Fig. 99. À esquerda: materiais pobres nos figurinos de *Epidemia*
Fonte: Seara - Companhia de Teatro de Beja

Fig. 100. Em cima: exibição de *Epidemia* no exterior, fachada da Igreja Matriz de Trigaches como cenário. Fonte: ibidem

espectador, através de um resultado camaleónico, do ponto de vista da aparência do actor. O figurino comporta um aspecto vítreo associável aos ecrãs LED, o que possibilita uma espécie de mimetismo do actor no espaço cénico, estabelecendo uma relação de simbiose no espaço como se fosse transportado para uma realidade virtual, por meio da iluminação. Existe, portanto, a ideia de uma certa velatura de luz no espectáculo que dá unidade ao espaço cénico: é a luz que o desenha, delimita e que comanda a encenação.

Este projecto comporta uma unidade cénica que nos faz lembrar uma tela de cinema, devido à relação com a arquitectura, ligação a projecções de vídeo e presença da música num espaço público exterior, à noite. Sugere uma amplitude visual inerente à própria dimensão do espaço cénico (uma fachada de uma igreja) que entra em contradição com o limitado número de actores (dois), que encontram o conforto de uma relação de proximidade através de um banco onde se sentam lado-a-lado, à escala humana, e que comporta uma ligação com a realidade física terrena, também lida pelo espectador. Essa dicotomia coloca espaço virtual e espaço real em diálogo. Tal como a própria mensagem da peça, através da projecção de testemunhos filmados, dados por alguns dos espectadores antes da sua estreia, que depois se revêem na ficção. Existe, habitualmente, a expectativa de o figurino ser capaz de contar algo para além daquilo que é transmitido pelo performer, ainda que o complementa. Neste sentido, os figurinos em *Epidemia* situam claramente os actores numa dimensão imaginária. Tal é conseguido pela simbiose com a iluminação do espectáculo, dando carácter ao ambiente cénico, revelando a componente semiótica patente na dramaturgia.

Este trabalho, de duração extremamente curta, não teve o contributo do actor no processo de design, a partir do momento em que se decidiu que o figurino não exploraria relações de escala com o espaço envolvente, não obrigando também à produção de protótipos. A participação, neste projecto, confirmou que nem sempre é necessária a colaboração do performer no design de figurinos. Contudo, continua a ser válido que, para ele, é vantajoso ter acesso aos figurinos com alguma antecedência, sendo estes uma ferramenta de trabalho, bem como para o designer de luz, que neste caso necessitava dos mesmos para poder implementar as soluções delineadas.

A proposta baseou-se no pensamento conceptual em torno das tecnologias e em de que modo o figurino poderia contribuir para exprimi-lo, mais do que nas

possibilidades de interacção dos figurinos enquanto peças de tecnologia em si mesmas. *Epidemia* mostra-nos também como a arte e a cultura seguem o espírito do tempo, sendo impensável assistirmos a uma representação do género há pouco mais de 10 anos. Foi, portanto, uma forma de colocarmos o nosso foco de atenção nas recentes evoluções tecnológicas em torno dos têxteis e da moda, que prometem alterar os processos produtivos e o modo como nos relacionamos com a roupa e a nossa envolvente.

FIGURINOS PARA DONAS FRUTAS VÃO À ESCOLA, PRODUÇÃO DA BUZICO!

Desenvolvemos, a pedido da Buzico! Produções Artísticas e Agenciamento Lda., um anteprojecto intitulado *Donas Frutas Vão à Escola* (2014), de design de três figurinos que imitassem frutos (fig. 101). A exigência essencial era serem interactivos, por apresentarem características transformáveis que possibilitassem serem manuseados por alunos do primeiro ciclo de ensino. O objectivo principal era levar as crianças a comer mais fruta, nos casos em que por preguiça não o faziam, por terem de descascá-la ou se recusarem a comer as suas grainhas. Assim, as frutas em questão

Alexandra Cabral . «Donas Frutas vão à Escola» . Ante-Projecto



Fig. 101: ante-projecto *Donas Frutas Vão à Escola* desenvolvido para a para a Buzico! Produções Artísticas e Agenciamento Lda.
Fonte própria

eram uma banana (D^a Banana), uma maçã (D^a Maçã) e um cacho de uvas (D^a Uva), que permitissem isso mesmo: serem descascadas, seccionadas, destacadas, observadas e que dessem vontade de serem «comidas».

No seu âmago, o projecto pareceu-nos adequado à investigação por estabelecer vários níveis de relação ergonómica ao nível do utilizador, por serem elementos orgânicos que, tal como o corpo humano, também se alteram e degradam. O facto de as frutas se «descascarem» também poderia simbolizar «despirem-se» e recriarem um discurso em torno do corpo, que depois da roupa tem um interior, sofre mutações, amadurece e morre. Outras conotações relacionadas com as frutas, tais como banana=macaco, uvas=sumo, maçã=lagarta, poderiam contribuir para a construção de narrativas mais complexas, para além da descrição pura dos próprios frutos.

Para o utilizador, as «frutas» teriam camadas têxteis representativas da casca dos frutos e da sua polpa, que, ao possibilitar a analogia à roupa como segunda-pele do corpo, facilitava a interpretação dos actores logo à partida. Depois, as próprias «frutas», pela exigência de terem de ser manuseadas pelos espectadores, implicavam a sua divisão em gomos ou bagos, no caso da maçã e da uva, sendo que no caso da uva, havia ainda uma premissa adicional, a de se poder abrir o bago para se ver a grainha. Tal proporcionava vários níveis de interacção com o público, permitindo também abrir o leque de possibilidades ao nível das intervenções do design com recurso a têxteis funcionais.

Todas estas nuances configuravam-se em potencialidades para o figurino e para a sua utilização na representação. O caso da Maçã potenciava o corte do habitual gomo que se separa dela e que é depois descascado. Nessa dinâmica, os têxteis podiam ter valências ligadas ao tacto, pois a polpa e a casca têm texturas diferentes, mas também ao olfacto, recorrendo ao aroma da peça de fruta. O mesmo acontecia no caso da Banana, que proporcionava o acto de despir a casca, podendo ser até destacável, para se «deitar fora» eventualmente. O caso da Uva inferia uma desmultiplicação do figurino em vários elementos passíveis de serem distribuídos pelo público: os bagos, desnudando o cacho.

Aspectos funcionais, incutidos nos têxteis, poderiam assim adequar-se à caracterização dos próprios frutos. Por exemplo, o tecido correspondente às polpas dos frutos podiam ter acabamentos têxteis micro-encapsulados com cheiro, activados por fricção, complementando as características tácteis dos materiais, como por

exemplo malha de veludo para a banana, cambraia para a maçã ou organza para os gomos das uvas, adicionando assim elementos sensoriais às próprias texturas e aspecto visual, segundo uma certa lógica. A casca da banana e as grainhas das uvas incluiriam elementos mecânicos como ímanes para se poder retirar e pôr (ou mesmo velcros, no caso da banana), mas no caso da maçã, era possível adicionar sensores de proximidade ligados a LED e microprocessador Arduino, que mudariam a cor do gomo da maçã para castanho (cor da oxidação), indicando que a fruta teria de ser consumida rapidamente. Obviamente que as sugestões propostas teriam de ser sujeitas a reavaliação com a construção de protótipos de teste.

A própria natureza divisível dos figurinos possibilitaria ao espectador tornar-se ele próprio num performer. Se os bagos de uva e um gomo de maçã eram peças destacáveis, para se conseguir observar os seus detalhes (fig.101), também poderiam ser divisíveis ao ponto de possibilitarem contar a história a partir dos bagos ou dos gomos, distribuídos pelo público e levá-lo a percorrer o espaço à procura das *Donas Frutas*, reestabelecendo o formato original das frutas. Esta partilha dos elementos do figurino pelo público, transformando-os em adereços, proporcionava o estudo de aspectos de interacção e colaboração com o público, diluindo as fronteiras do «palco», já que como se pode inferir das sugestões propostas, o tipo de actividade envolvida na apresentação *Donas Frutas vão à Escola* inspira à improvisação por parte dos actores, incitando à colaboração activa do público na encenação, que também quer improvisar, sugestionado pelo figurino.

Os aspectos de usabilidade, funcionalidade, partilha e retoma do formato original dos frutos após as utilizações (de os bagos poderem voltar a ligar-se aos caules, de tirar e pôr o gomo da maçã e descascar e colocar a casca da banana no sítio) seriam estudados em parceria com os actores, para serem encontradas soluções ergonómicas adequadas às peças, para além de outras, tais como as em torno dos centros de gravidade dos próprios frutos, passíveis de condicionar os movimentos dos actores.

Apesar aparentemente simples, a proposta *Donas Frutas vão à Escola* contempla uma abordagem que pode derivar, em matéria de possibilidades, em direcções mais complexas, no sentido de integrar novas tecnologias para envolver o espectador na criação de uma dramaturgia particular, aliando conotações simbólicas a elementos de carácter estritamente explicativos. A história previsível inicial transforma-se então numa gama vasta de possibilidades ao nível do enredo, pois *Donas Frutas vão à Escola* apela

à criatividade advinda do processo de improvisação, com a diversidade prometida pelos seus vários elementos formais manuseáveis e descartáveis. Com promessas de dinamismo e interacção, é um anteprojecto que também alude à colaboração do performer no processo de design, pela relação directa do corpo na funcionalidade do figurino, ou seja, o actor tem de se mover dentro dele, mas tem também de o manipular e dá-lo a manipular aos outros e é quem pode, com propriedade, criticá-lo construtivamente nessas vertentes.

PROTÓTIPO FUNCIONAL DE LUVA, *WORKSHOP* E-TEXTILES ART, CONTEXTILE 2014

Participámos no *workshop* E-textiles Art promovido pela Contextile 2014, enquanto introdução prática ao estudo das superfícies têxteis funcionais. A componente prática do *workshop* consistia no design de uma superfície têxtil interactiva com materiais controlados por um microprocessador, tendo sido entregue uma embalagem a cada participante, contendo um microprocessador Lilypad Arduíno, uma bobine com linha condutora com cobre, um interruptor Lilypad e uma bateria de lítio e cinco LED.

Desenvolvemos um protótipo simples, possível de ser executado em menos de uma hora e com acesso a uma selecção de materiais têxteis de refugo para prototipagem. Num primeiro momento, sendo que o leque de abordagens estava restringido à utilização limitada de alguns LED, tal condicionava-nos a criar algo de pequena escala. Ocorreu-nos então recriar um de aperto de mão, o que sugeria implicitamente a produção de uma luva ou de um suporte têxtil electrónico que pudesse ser aplicável a uma, num artefacto cujo funcionamento dependesse da interacção entre duas pessoas. Produzimos então um interface que só emitia luz ao ocorrer o tal gesto (fig. 102).

O processo passou por definir em que zonas da mão seriam colocados os LED (zona visível), o interruptor para cortar a corrente (melhor zona do contacto da mão que aperta), o microprocessador e o interruptor Lilypad com a pilha (zonas neutras,



Fig. 102: protótipo de luva interactiva com LED, desenvolvido no *workshop* “E-Textiles Art”
Fonte própria

para os dissimular) e esquematizou-se o circuito eléctrico (fig. 103) Ficou decidido que os LED ficariam posicionados ao longo do polegar e o interruptor «interactivo» nas costas da mão (no músculo entre o polegar e o indicador), e os elementos Lilypad ficariam na zona da palma da mão e do pulso.

O protótipo pretendia destacar o efeito da luz devolvida a partir de um comportamento activo entre receptor e emissor. Esse

comportamento advém de um estímulo psicológico dado pela própria luz, que compele ou à repetição da acção física ou a não querer repeti-la novamente. O aperto de mão é um gesto afectivo intencional a que se acrescentava então uma dimensão visual. A ideia subliminar seria a de apelar à emoção da intensidade do gesto, através da própria duração deste, mas, havendo mais recursos, poderia ser explorada uma dimensão com níveis de intensidade de luz ou variação de cor, adicionando graus de expressividade aos níveis de pressão associados a ele. Por outro lado, sendo que os intervenientes num aperto de mão olham apenas por momentos para a mão e se fixam mais no rosto e olhar da pessoa cumprimentada, a localização dos LED poderia ser alterada para uma parte mais visível como os ombros e o tronco, tornando o resultado mais enfático, ou porventura até ser espalhada pelo corpo inteiro. Obviamente que estas abordagens implicariam uma revisão dos materiais têxteis e funcionais de base.

Neste sentido, o projecto poderia ser adaptável, por exemplo, a um abraço ou a qualquer outro gesto de contacto. Num âmbito performativo, tal protótipo promoveria então o envolvimento do tacto na comunicação entre duas pessoas. Esse aspecto colocaria o performer a usar o interface tecnológico à espera de uma resposta física do seu par e o impacto da interacção resultaria numa emoção sentida por ambos. Assim, a acção e a reacção implícitas, não estando directamente ligadas à interacção mútua de interfaces por existir apenas um, projectava uma ideia do que seria possível fazer-se com recurso a um interface por interlocutor, ambos a reagirem ao contacto com um efeito de luz e cor surpreendente. Podemos ainda acrescentar que

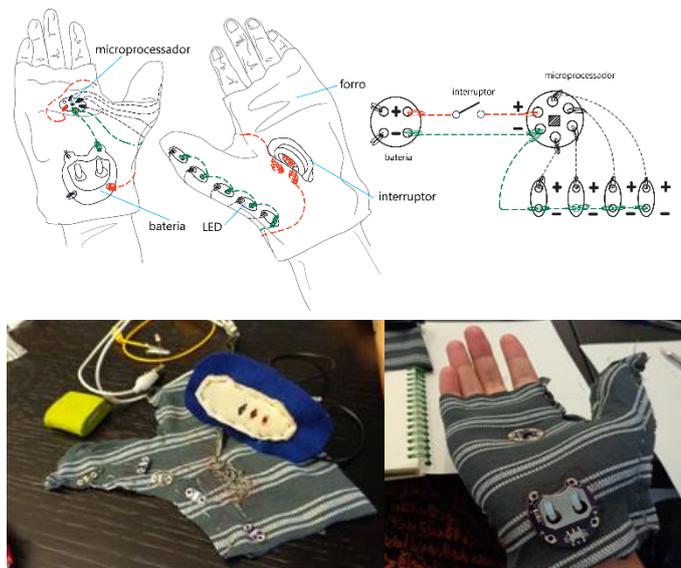


Fig. 103. Esquema do circuito eléctrico do protótipo e aplicação dos componentes
Fonte própria

a proposta abriria o espectro da performance ao espectador, que se poderia tornar performer, ao ser o actuador do efeito luminoso. Ao ser colocada a hipótese de ambos os intervenientes vestirem um interface igual, a relação de casualidade ou surpresa entre eles seria toldada, mas nasceria daí uma intencionalidade intrínseca a uma narrativa a encenar, que colocaria em evidência esse discurso emocional pretendido entre ambos, que comportaria uma certa noção de «magia».

O aspecto mais positivo a destacar desta experiência é que nos motivou ainda mais a explorar o «contar de histórias» através dos têxteis com uso a recursos inovadores, apesar da necessidade implícita da produção de protótipos experimentais com os mesmos, para conhecermos as suas especificidades e potencialidades. Portanto, se por um lado, o workshop desmistificou alguma ideia de inacessibilidade à sua área de actuação, por outro, deu-nos a percepção da complexidade, minúcia e demora inerentes a ela, derivada do funcionamento dos interfaces.²¹²

²¹² NOTA: a investigação patente neste subcapítulo resultou na comunicação:
CABRAL, A & FIGUEIREDO, CM (2019) 'Performative Approaches in Designing Costumes: Ergonomics in Immersion and Storytelling', Proceedings of the 10th AHFE

4.2.1 ENQUADRAMENTO DO CASO DE ESTUDO

Para a performance final do nosso estudo, com o intuito de definirmos um argumento, escolhemos para estudo de caso o conto universal *Cinderela*, popularizado por Charles Perrault e adaptado pela Disney, mas com origens longínquas. Esta escolha baseou-se no facto de procurarmos um enredo conhecido do público em geral, para que a validação de premissas sobre o nosso argumento fosse facilitada, sem depender de ilações decorrentes da interpretação de uma história desconhecida, contribuindo para um enfoque do papel da componente dinâmica interactiva nessa história identificável. Como nos diz Martinelli (2008:vii), os contos de fadas são universais, pois tratam de assuntos relacionáveis com tradições de várias culturas e foca *Cinderela* como exemplo, por ser um dos mais conhecidos. Partindo deste princípio, seria então mais objectiva a nossa análise partindo deste conto, ao tentarmos perceber se as inovações introduzidas por nós surtiriam maior imersão e envolvimento emocional no enredo, por parte dos espectadores, por um lado, para além de compreendermos se coadjuvavam e trariam vantagens na interpretação dos actores envolvidos, por outro.

A nossa escolha relacionou-se também com os elementos de moda que marcam a história, nomeadamente o famoso sapato de cristal que só serve a *Cinderela*, mas também com peripécias em redor do seu vestido de baile, por exemplo, conhecidas por todos nós. Tais eventos constituiriam pontos-chave da narrativa, mas também possibilidades de introdução de elementos dinâmicos e interactivos nos figurinos. *Cinderela* potencia a nossa exploração dos figurinos e da integração nestes no âmbito das tecnologias de interacção e comunicação, ao serviço tanto da performance, da narrativa ficcional, como da sua comunicação/interacção com ambientes e espectadores.

O caso do sapato, que no conto clássico tenta estabelecer uma relação de exclusividade com a personagem, apresenta uma inconsistência, pois existe sempre a forte probabilidade de haver outra pessoa a calçar o mesmo número. A nossa proposta enquadra-se na descrição feita por Quitério, quando refere que umas das primeiras versões de *Cinderela*, de Elieno (século III) “associava já a sandália desta a uma parte da própria donzela, o seu pé, belo, pequeno, frágil e precioso” (2011:114), pelo que

proporemos um que pertença apenas à personagem e que permita revelar o momento mágico inerente à sua prova. De facto, verificamos a forte conotação da moda nesta história, quando outros autores a encenam dando destaque a pormenores do vestuário. Farias fala-nos da encenação de uma Cinderela surda que, em vez do sapato se esquece da luva (2016:89), o que reforça o carácter visual da encenação ligado aos gestos e à roupa, sendo que no nosso processo de encenação chegámos a ponderar fazer uma demonstração sem falas. A partir daí, a palavra foi usada no sentido de reforçar as metáforas veiculadas pelas imagens.

A versão Disney de *Cinderella* no imaginário colectivo

Quando pensamos em *Cinderela* pensamos em Disney, tal é o modo como a sua versão animada de 1950 se tornou numa referência inequívoca do nosso imaginário colectivo. Mas também a recente versão em filme, de 2015, é merecedora de realce por conseguir surpreender os espectadores apesar da previsibilidade associada a um conto intemporal. Por isso passamos a descrever estas produções sucintamente, com enfoque no figurino das suas personagens principais e secundárias.

a) *Cinderella* (1950), animação

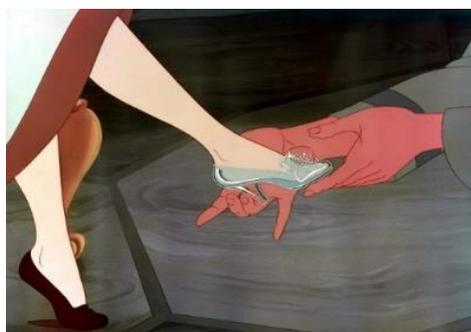


Fig. 104. O sapatinho de cristal em *Cinderella* (1950), Disney

Fonte: <https://www.imdb.com/> [consult. 21/09/2018]

Em 1950, a Disney criava o seu maior sucesso a seguir à animação *Branca de Neve e os Setes Anões*, *Cinderella*, trazendo para o grande ecrã a magia dos contos de fadas, numa megaprodução que haveria de reerguer financeiramente o estúdio, nos pós 2ª Guerra Mundial. A versão que inspirava o filme era a de Charles Perrault de 1697, dos sapatinhos de cristal (fig. 104), da fada-madrinha e de uma carruagem surgida a partir de uma abóbora. O sucesso de *Cinderella* relacionava-se com o facto de ser uma história capaz de criar empatia com o público, pelo facto de o mesmo se identificar com as injustiças que a protagonista sofria, almejando tanto quanto ela uma recompensa no final, tal como já tinha acontecido em *Branca de Neve e os Sete Anões*, como relembra Miguel Serpa (2018). O público criava uma expectativa crescente, quando os animais amigos de



Fig. 105. *Live-action de Cinderella* (1950), **Disney**
 Fonte: <https://medium.com/@migloko.serpa/> [consult. 21/09/2018]

Cinderela remendavam o vestido herdado de sua mãe, defraudada pela maleficência das suas irmãs ao rasgá-lo, mas depois recompensada pela transformação mágica proporcionada pela fada-madrinha.

A música, por sua vez, dava ênfase à animação nos seus momentos-

chave, dos quais destacamos o da cena de transformação de Cinderela e que permanece no imaginário colectivo, com o contributo da melodia que a imortalizou, “Bibbidi Bobbidi Boo”. É uma das melodias que que mais associamos à Disney e que lhe valeu uma nomeação para um Óscar de melhor música original, em 1951. Mas a tangibilidade de *Cinderella*, que tornava a narrativa envolvente com a sua fluidez e elegância, devia-se ao uso de filmagens em *live-action*, que tinham servido de base à criação das figuras animadas (fig 105). Cenários e figurinos tinham sido testados, através de um resultado intermédio filmado, de modo a se conseguir um resultado final animado que fosse o mais realista possível. O filme inteiro era efectivamente rodado com actores reais, tendo os animadores a possibilidade de recorrer à sua recriação de movimentos e posturas (Serpa: 2018).

O vestido de baile de Cinderela, com reminiscências ao New Look de Dior, era prateado (fig.106, fotograma A), embora na cena do baile uma luz azul inundasse o espaço, «contaminando» também o fato do Príncipe, de casaco claro. A Fada-Madrinha usava um singelo vestido azul com capa, que lhe dava um ar afável (fig. 106, fotograma B). A madrasta de Cinderela surgia em cores escuras e silhuetas esguias, que lhe conferiam altivez e um ar grave e as suas filhas usavam vestidos de cores vivas e complementares (fig. 106, fotograma C), o que viria a servir de inspiração



Fig. 106. Animação *Cinderella* (1950), fotograma A – Cinderela e Príncipe no baile, fotograma B – Fada-Madrinha, fotograma C – irmãs de Cinderela e Madrasta, **Disney**. Fonte: <https://www.imdb.com/> [consult. 21/09/2018].

para o filme criado em 2015. A animação coloca Cinderela como a única rapariga no reino a quem o sapato lhe serve, o que viria a servir de inspiração à nossa proposta para a demonstração final do estudo.

b) *Cinderella* (2015), filme

Kenneth Branagh revisita a versão clássica da Disney de *Cinderella* no filme homónimo de 2015, mantendo a personagem principal fiel à versão original, no seu carácter conformado e submisso, mas acrescenta detalhes de magia e fantasia ao filme, comportados pelas possibilidades de recursos inerentes à dimensão e capacidade de produção que associamos à Disney, como identificamos, por exemplo, na transformação da carruagem de volta em abóbora, numa sequência estimulante de eventos. Rodrigues (2015) refere que o realizador conseguiu “devolver às audiências aquela magia singular que já parecia extinta”. Mas esta magia não pertence apenas aos lugares e momentos recriados, é transposta também para os figurinos de Sandy Powell, nomeada para os Óscares com este trabalho.

O filme da Disney contém um guarda-roupa esplendoroso, digno de contos-de-fadas, que tira partido dos tecidos, cores e estilização de silhuetas para criar uma alusão onírica que conjuga épocas e locais diversos, mas que se complementam harmoniosamente. De índole um tanto caricatural, a abordagem do guarda-roupa roça a animação, mais do que uma correspondência verosímil a qualquer época/local, sem nunca parecer, contudo, um desfile de *looks* absurdos, como nos explica Cláudio Alves: “Inspirando-se numa genial mistura de elementos do século XIX e do glamour dos filmes americanos dos anos 40 e 50, Powell concebeu um guarda-roupa que foge a quaisquer noções de realismo ou credibilidade, aplicando uma lógica mais próxima do cartoon do que da reprodução de época” (Alves, 2015).

As referências ao imaginário colectivo de *Cinderella* estão presentes nas escolhas de Powell, por exemplo no respeitante ao sapato, que se mantém de cristal, ou mesmo no majestoso vestido de baile (fig. 107), embora agora azul, da cor dos olhos do príncipe. O vestido é de tal modo sumptuoso que



Fig. 107. Baile Real em *Cinderella* (2015), Disney
Fonte: <https://www.mozi-dvd.hu/> [consult. 21/09/2018]



Fig. 108 . Cartazes promocionais de *Cinderella* (2015): cartaz A, Fada-Madrinha; cartaz B, Madrasta e suas filhas, **Disney**
 Fonte: <http://collider.com/cinderella-posters-cate-blanchett/> [consult. 21/09/2018]

em dados momentos duvidamos se será real, com as suas camadas repletas de cristais Swarovsky que o tornam «luminoso», oscilando entre o azul suave e o azul eléctrico. O cuidado reservado à construção do vestido é revelado no momento do baile quando, em simultâneo com os vestidos das figurantes, também ele rodopia com leveza ao compasso da música, mostrando as suas multicamadas, que percebemos serem verdadeiras. Aliás, todo a atenção é, no figurino, dada aos pormenores, incluindo às *culottes* sob os vestidos e às jóias e outros acessórios, numa profusão de detalhe e cor.

A fada madrinha surge num vestido de inspiração rococó que nos transporta para um momento de magia, branco e brilhante, remetendo para o vestido branco de Cinderela na versão de animação original (fig. 108, cartaz A). As irmãs Anastasia e Drizella, por sua vez, ostentam looks excêntricos num colorido *kitsch*, de gosto tão discutível como a sua ídole (fig. 108, cartaz B). O Príncipe, para se manter a sua ligação à camada social, usa fatos de inspiração militar (fig. 107). À madrasta, a quem se impõe um ar austero, é atribuída uma indumentária pontuada por detalhes minuciosos e sofisticados, de construção irrepreensível a sustentar a sua figura altiva. A destacar a imponência da personagem, são-lhe atribuídas volumetrias opulentas, complementadas pelos deslumbrantes chapéus e acessórios de cabeça (fig. 108,

cartaz B). É uma madrasta-vilã de «respeito», contudo tão ou mais bela que a própria enteada. O elenco conta com Cate Blanchet no papel de madrasta, Lily James no papel de Ella e com Richard Madden no papel de príncipe.

Cinderela no Panorama Nacional

Cinderela é um conto com diversas versões e adaptações, umas vezes mais fieis ao original, outras mais contemporâneas e com narrativas actuais, mudando radicalmente enredos e personagens, mas ainda assim, mantendo o fio condutor

inicial. Procedemos a uma análise de casos recentes nacionais, das áreas da dança, teatro, musical, opera, circo, patinagem artística, cinema e teatro de formas animadas, contemplando cruzamentos disciplinares que exigem um equilíbrio de polivalências por parte dos performers envolvidos. Ao comparar os vários casos, procurou-se aferir o grau de inovação presente nas adaptações de *Cinderela*, com enfoque particular no figurino.

a) *Cinderela* (2018), peça de teatro

No panorama nacional recente do teatro, destaca-se a encenação em palco de *Cinderela* (2018) de Lígia Soares, com estreia no Teatro Municipal S. Luiz, em Lisboa. A autora apresenta-nos uma Cinderela e um Príncipe dos tempos modernos e, contrariando o imaginário de muitas crianças, mostra-nos que as relações conjugais não servem de motor para a ascensão social. Coloca-nos perante a impossibilidade de um casal resolver as assimetrias decorrentes do seu estrato social de origem e de viver um amor romântico. Apesar de serem um casal em permanente diálogo, estão sempre a auto questionar-se e à relação que mantêm, nunca se compreendendo nem alcançando plena satisfação na relação. Nesta versão, o público só tem acesso aos personagens através dos diálogos que mantêm, já que é uma peça quase sem acção. O figurino é composto de roupa casual, embora destacando-se o facto de ambos usarem a mesma tipologia de peças, com os mesmos estampados e cores (fig. 109 e 110).



Fig. 109: Fotografia promocional de *Cinderela* (2018), Lígia Soares. Fonte: <https://www.dgartes.gov.pt/> [consult. 21/09/2018]



Fig. 110: Representação em palco de *Cinderela* (2018), Lígia Soares. Fonte: <https://www.facebook.com/SaoLuizTeatroMunicipal/> [consult. 21/09/2018]

b) *Cinderela XXI* (2011), teatro musical

Na versão musical *Cinderela XXI* (2011), da autoria de Liliana Moreira e direcção artística de Artur Guimarães, estreada no Tivoli em Lisboa, os actores assumem um papel de relevo inerente à exigência corporal e física desta adaptação

(fig. 111). Os sapatos de cristal são ténis, o príncipe é uma estrela pop, o castelo uma escola e a Cinderela já não é uma irmã criada. Porém, o espírito e a magia da história permanecem, os valores mantêm-se e Cinderela luta para cantar no palco ao lado da estrela pop do momento – que, no entanto, não é um príncipe encantado. O impacto visual e sonoro do espectáculo muito deve ao contributo dos actores, a par das valências técnicas restritas ao espaço cénico, já que detém uma forte componente de canto, dança e teatro (fig. 112), para além de que a acção se passa num espaço praticamente despojado e baseado numa caixa-preta. Os figurinos contribuem para uma estética contemporânea, pela sua vertente marcadamente *athleisure* e de cores vibrantes. Tal vem no seguimento do que Lipovetsky refere a propósito da revolução democrática do pronto a vestir dos anos 1960, identificando que “pela primeira vez na história do conto de fadas, Cinderela tornou-se a beldade do baile não usando roupas esplêndidas” (Andrade, 2008:26), opção que aqui está em sintonia com o contexto ficcional.



Fig. 111. O amigo «pássaro» em *Cinderella XXI* (2011), Artur Guimarães. Fonte: <http://elencoproducoes.com/espectaculos/> [consult. 21/09/2018]



Fig. 112. Encenação de *Cinderella XXI* (2011), Artur Guimarães. Fonte: *ibidem*

c) *Cinderela* (2015), teatro musical

Existe uma clara inclinação para a utilização do conto clássico *Cinderela* para obras em que a música ou voz são os factores fundamentais. Destacamos o teatro musical *Cinderela* de 2015, com texto e encenação de Fernando Gomes e estreia no Teatro Armando Cortez, em Lisboa. É uma peça original e bem-humorada, onde se destaca a expressão facial e corporal dos actores, sendo impossível não nos rirmos quando entram em cena (fig. 113). A dramaturgia conjuga a linguagem de comédia romântica e a narrativa clássica com a modernidade do Facebook. A intenção é lúdico-pedagógica, pois permite que os pequenos espectadores aprendam sobre a natureza,

os animais, a família, o amor e o sonho, cativando-os com cenários a lembrar a Broadway e figurinos coloridos. Os figurinos detêm uma forte índole caricatural ao nível dos detalhes (fig.114), usando de padrões de bolas, riscas, flores e xadrez numa conjugação ousada. Recorre-se a uma mistura diacrónica nas tipologias, numa miscelânea de referências a séculos passados com peças casuais que poderiam ser da actualidade. O aspecto popular da encenação vai de encontro à criação de espectáculos que podem ser apreciados por qualquer idade, mas que são ao mesmo tempo, segundo Araújo (2016:36), modos apelativos de disseminação da cultura junto da camada mais jovem.



Fig. 113. Caracterização dos actores, com destaque para o figurino, em *Cinderela* (2015), **Fernando Gomes**. Fonte: <https://www.sabado.pt/gps/palco-plateia/>[consult. 21/09/2018]



Fig. 114. Mistura de estilos no figurino de *Cinderela* (2015), **Fernando Gomes**. Fonte: <https://canelaehortela.com/>[consult. 21/09/2018]

d) *A Cinderela no Gelo* (2017), teatro musical

A Cinderela no Gelo (2017), baseada no conto dos Irmãos Grimm, é um espectáculo de patinagem artística para a família, particularmente indicado para os mais jovens. Com direcção artística de João A. Guimarães e Joana Quelhas, tira partido do uso dos patins, recriando uma dramaturgia onde o tempo e o espaço ganham outra dimensão. Guia-nos por uma viagem de épocas distintas, onde o turbilhão de



Fig. 115. Figurinos em *A Cinderela no Gelo* (2017), **João Guimarães e Joana Quelhas**. Fonte: <https://www.movenoticias.com/> [consult. 21/09/2018]

sentimentos e constantes alterações do relógio levam os espectadores a um universo de sorrisos e aventuras. O factor tempo acaba por ser também decisivo para que o amor triunfe sobre as adversidades. O guarda-roupa (fig. 115) é uma mistura fantasiosa que alude a vários estilos, remetendo para o imaginário de conto de princesas com a aproximação a referências do séc. XVIII. Persiste aqui a ideia de prevalência de um vestido belo que, segundo Bueno (2012:8) parece ser o elemento essencial para as crianças reconhecerem a ideia de princesa – ideia associável à imagem de Cinderela no baile, quando dança com o Príncipe.

e) *Cinderela* (2016), ópera-circo



Fig. 116. Figurinos em *Cinderela* (2016), Ópera-Circo, **Pauline Viardot**. Fonte: <https://www.rtp.pt/noticias/cultura/> [consult. 21/09/2018]

A ópera *Cinderela* (2016), da autoria de Pauline Viardot, apresentada pela primeira vez em Paris em 1904, é uma produção do Teatro Nacional de S.Carlos e do Chapitô, Escola Profissional de Artes e Ofícios do Espectáculo, encenada por Mário Redondo. Esta *Cinderela* conta-nos a história de um animado salão onde convivem artistas, intelectuais e

boémios, numa época indefinida. Uns performers cantam, outros falam, outros exprimem-se com o corpo. Existe um desdobramento das personagens e sobreposição de cenas. A inovação reside, por um lado, no diálogo entre diferentes artes performativas, situado nos extremos do espectro entre voz e corpo: ópera e circo. Por outro lado, a acção dos artistas circenses não está ao nível do solo, trapezistas contribuem para que o espectáculo se desenrole pelo ar. Esta diferença substancial tem implicações na percepção do tempo e do espaço, inferindo uma percepção mais dinâmica e visualmente mais ampla do que a acção ao nível do palco. Os figurinos (fig. 116) são do universo casual contemporâneo, com algumas referências ao sportswear no caso dos trapezistas e algumas customizações que pretendem caracterizar as personagens, no sentido de uma identificação com certos estratos sociais.

f) *Cinderela* (2009), teatro de formas animadas

Sendo o homem «a medida de todas as coisas», também no teatro de marionetas, a forma relativamente antropomórfica é mantida, para além da exigência devida aos «manipuladores» das marionetas, participantes activos a contracenar com as formas animadas. *Cinderela* (2009), com texto e encenação de João Paulo Seara Cardoso, apresentado no Teatro de Marionetas do Porto, é uma reinterpretação da história tradicional, feita a partir das versões de Perrault e Grimm. Personagens saídas de outros contos de fadas surgem do nada para dificultar a vida a Cinderela (Bruxa-Má, Lobo-Mau, Sete Anões, Fada Madrinha), no entanto, o final feliz acaba por acontecer, com a Cinderela a casar com o seu Príncipe.

Fonseca refere que as crianças, ao contarem histórias, misturam alusões a diversos elementos existentes nos contos de fadas (Fonseca, 2014:288), o que parece ter sido considerado nesta encenação. É um espectáculo onde lemos a acção das marionetas em paralelo com a dos actores, que utilizam figurinos escuros e neutros, de modo a darem destaque aos figurinos das primeiras, simplificados mas coloridos, condizentes com a escala reduzida e caricatural delas, sendo que os penteados são elementos de moda em destaque (fig. 117). Caracterizam as personagens na sua forma de ser, mas com um toque de humor, colocando, por exemplo, o Lobo-Mau como agente da GNR, destacando sinteticamente aspectos essenciais das suas índoles, como o fazem também, por exemplo, na «carruagem» de Cinderela (fig. 118).



Fig 117. Figurinos em *Cinderela* (2009), João Cardoso. Fonte: <https://marionetasdoporto.pt/> [consult. 21/09/2018].



Fig.118. Adereços em *Cinderela* (2009), João Cardoso
Fonte: ibidem

g) *Boa noite, Cinderela* (2014), curta-metragem

A curta-metragem *Boa noite, Cinderela* (2014), realizada por Carlos Conceição, apresentada no Festival de Cannes e no IndieLisboa´14, retrata uma acção passada

no Reino de Portugal em 1859 e o ambiente é sombrio porém encantado, com fortes marcas temporais (fig. 119) que se reflectem no figurino (como homens de cartola ou casaca). É uma "versão mais carnal, mais materialista, menos romântica, onde é imprecisa a fronteira que separa o desejo de ter e de ser a dona do sapato" (<http://indielisboa.com/movies/boa-noite-cinderela/>). Este príncipe não é assim tão encantado nem a Cinderela tão apaixonada, pois nos contos de fadas também podem existir segundas intenções. Os protagonistas são dúbios, o sapato cativa a atenção de todos e a história adquire uma visão fetichista com pés e sapatos, misturados com prazer e ambição (fig 120).



Fig. 119: O Príncipe em *Boa noite, Cinderela* (2014), **Carlos Conceição**. Fonte: <http://www.cinept.ubi.pt/images/bd/ecca4a9763ef8c072ab08926a85501f2.jpg>



Fig 120. *Collants e «sapato de cristal»* em *Boa noite, Cinderela* (2014), **Carlos Conceição**. Fonte: http://4.bp.blogspot.com/-NAacuZEbfR0/VcNSKYRZvLI/AAAAAAAAACXI/1yiZw1zJvps/s1600/4335_boanoitecinderela_01.jpg

Análise comparativa

A análise das diferentes recriações de *Cinderela* esclareceu-nos acerca dos tipos de abordagem performativa, adaptação dos enredos e tipos de personagens e de figurinos. Verificámos uma expansão do âmbito performativo a várias áreas, dado que o teatro já não é o veículo primordial da obra *Cinderela*. A narrativa é apresentada com referências, mesmo quando subtis, ao conto clássico popularizado por Charles Perrault, adaptada à luz das diferentes possibilidades criativas em que é enquadrada, em géneros mais dramáticos ou mais cómicos e situadas nos mais variados lugares, tais como escolas ou lavandarias. Contudo, nestas adaptações, nem sempre existe um final feliz ou sapato é o «coração» do enredo.

O figurino apresenta-se umas vezes ligado ao imaginário a que a Disney nos habituou, sendo que a referência a uma ideia romântica e clássica, baseada em épocas passadas é bastante usada, mas é recontextualizada no panorama contemporâneo, pois não responde, com todo o rigor, à caracterização de épocas históricas, embora as possa representar em dados momentos. Na caracterização

restrita do tempo actual, adopta-se um guarda-roupa mais casual, urbano ou desportivo, com a possibilidade de introdução de outros elementos de caracterização, que podem parecer aparentemente díspares. A destacar é o uso que é feito da mistura de universos temporais e plásticos na maioria das abordagens, sendo verosímil a utilização de um sapato e collants de *nylon* modernos na recriação do final do século XIX, em *Boa noite, Cinderela* (2014) (curta-metragem de Carlos Conceição), ou a introdução de elementos caricatos, tais como dois amantes a vestirem-se de igual (em *Cinderela* de Lúcia Soares, de 2018).

No aspecto da centralidade do figurino, os figurinos detêm uma forte componente de ligação à narrativa, mais do que uma preocupação em alimentar a dramaturgia com inovações no contributo para a construção das personagens ou em adicionar novas camadas aos discursos visuais e simbólicos prometidos pelos enredos. A adaptação do guarda-roupa à contemporaneidade responde com coerência aos universos visuais propostos, embora não seja particularmente inusitada. Não há especial preocupação com a inovação ou criatividade, no sentido do questionamento da prática da performance actualmente e, conseqüentemente, do papel do figurino na qualidade da actuação do performer ou sugestão e imersão do espectador. Talvez tal se deva ao facto das performances em destaque não exigirem do design uma abordagem particularmente centrada no utilizador, devido à sua natureza pouco complexa do ponto de vista experimental ou no sentido de transpor barreiras na área artística.

Aspectos de dinamismo e interacção nos figurinos não são variáveis demarcadas nos casos analisados, pois aqueles não sofrem transformações em cena, em termos de forma e/ou superfície. Outras questões ergonómicas, tais como as relacionadas com tensões, gravidade, mobilidade, de que é exemplo a utilização do trapézio, não são alvo de questionamento ao nível do design do figurino. Explorações, através do figurino, do âmbito da interacção entre performers ou entre eles e o espectador também não são particularmente evidenciadas, ou entre figurinos e cenários de um modo directo, embora exista inter-relação. Não identificámos a utilização de superfícies têxteis inteligentes ou semi-inteligentes no guarda-roupa. Outro aspecto a referir é o facto de nenhuma das versões de *Cinderela* se situar num tempo futuro. É a partir destas premissas que estruturámos o caso de estudo para a nossa demonstração.

4.2.2. ADAPTAÇÃO DO CONTO AO ARGUMENTO

No âmbito do processo de design de figurinos que fossem ao encontro do nosso argumento, sentimos necessidade de reinterpretar o conto *Cinderela*, de modo a construirmos um imaginário específico em redor do mesmo. Só desse modo conseguiríamos dar um cunho pessoal aos figurinos de uma história tão conhecida por todos e colocarmo-nos no papel das personagens e até dos actores, do ponto de vista da utilização coerente do figurino, segundo as necessidades de resposta deste em cena. Esse foi um papel que «interpretámos» durante todo o processo até ao final, pois todo o desenvolvimento e confecção dos figurinos foram pautados por situações em que os figurinos eram testados em primeira pessoa, simulando situações plausíveis, tais como: a luz do sapato que acendia com o contacto com o pé; uma manipulação fluída dos têxteis com impacto visual à distância; estampados com escala perceptível e com dinamismo associado, a funcionar sobre o corpo e sob a intermitência das luzes – entre outros aspectos, umas vezes mais relacionados com os resultados visuais na perspectiva do público, mais ergonómicos e do ponto de vista do utilizador, ou mais técnicos, relativamente à própria performance dos materiais. Portanto, podemos dizer que os conceitos iniciais foram continuamente confrontados com a prototipagem, num processo de constante reavaliação perante as possibilidades técnicas, como que numa retribuição das mesmas, por sua vez, através das suas limitações e potencialidades, para o plano das ideias.

O processo de pesquisa iniciou-se então com a construção de um mapa conceptual de âmbito absolutamente exploratório, a partir do qual foram desenvolvidos croquis também eles exploratórios até se chegar a uma ideia de espaço cénico que definiu o modo como e onde se iriam destacar os pontos-chave da acção. Seguidamente, esboçou-se um *storyboard* da acção (anexo 8, pp. 329-33), contando a história através da ênfase dada pelos figurinos em pontos-chave da narrativa. Paralelamente, foi redigido um guião provisório que serviria apenas para situar o encenador e actores no resultado pretendido (anexo 9, p. 335-341). No fundo, o guião servia para explicar-lhes as nossas intenções com esse projecto e, simultaneamente, dar-lhes a conhecer as interacções possíveis entre figurinos, luzes, cenários, personagens, no âmbito da ficção reinterpretada. Essa explicação foi acompanhada de maquetes de cenário e figurinos, para uma percepção mais clara, contribuindo

também para os envolver de forma mais realista e empolgante do que apenas através do desenho e auxiliando também o encenador no seu processo de trabalho (fig. 121).

Em relação ao guião, verificámos que a história que estávamos a construir poderia ser contada praticamente através de gestos, devido ao figurino, o que contribuiu para, durante os ensaios, se proceder a uma adaptação do mesmo, extremamente simplificada, onde o texto servia apenas de enquadramento à acção, deixando o figurino «falar» por si. Por outro lado, também não era nossa presunção levar o guião avante, do modo como estava redigido inicialmente, por não ser nossa especialidade a redacção ou a criação de dramaturgias.

As situações plausíveis de correspondência entre encenação e figurino com valências narrativas de cariz dinâmico e interactivo, que serviram de base ao design dos figurinos e foram testadas durante a prototipagem, foram todas concretizadas na



Fig. 121. Maquete da encenação: Pássaro ajuda Cinderela; Cinderela enganada pela Madrasta/Irmãs; Cinderela veste o cortinado e o vestido altera-se na presença do Príncipe. Fonte própria

versão final, tendo até contribuído para pautar decisões da encenação, como veremos adiante. A maior dificuldade, neste projecto, era em termos a certeza de que as decisões tomadas ao nível das intervenções nos têxteis, que até funcionavam numa escala pequena ao nível da maquete, funcionariam depois à escala real, pois sem termos acesso a recursos profissionais ao nível da luz em cena, era necessário validá-las constantemente com recurso a lanternas de mão disponíveis e estudar distâncias entre o público e os actores, para se manter a percepção dos efeitos visuais pretendidos. Tal foi feito no atelier, alternando com visitas ao espaço da apresentação para confirmação das opções tomadas, tendo sido um processo que decorreu até bem perto da apresentação, aquando da montagem do cenário e colocação das cadeiras no auditório.

Definição do décor e caracterização de personagens

De modo a criarmos um imaginário específico e original, na «primeira pessoa», para a nossa performance, procurámos encontrar pistas de enquadramento e, desse modo, atendemos ao facto de uma das mais antigas versões conhecidas de *Cinderela* ser chinesa (publicada originalmente numa compilação do século IX) e de termos vivido um ano em Xangai. Essa coincidência levou-nos a unir assim memórias da experiência no local e enfoque em detalhes como arranha-céus, néons, sombras e recortes chineses (fig. 122), ao imaginário colectivo inerente ao conto. Tratava-se de usar o filtro da vivência pessoal, através da apresentação ao espectador de uma realidade cultural diferente da sua, já que os contos de fadas “revelam-se um precioso acervo de experiências emocionais, de contactos com vidas diferentes” (Machado, referido em Fonseca, 2014:288). Esta contextualização contribuiu fortemente para a criação do cenário e construção das personagens. A escolha musical esteve também relacionada com esse universo oriental, tendo sido usada música tradicional chinesa e música electrónica com raízes tradicionais, revisitadas pelo grupo Shanghai Restoration Project, com particular destaque para a música Nanjing Lu (rua Nanjing), referente a uma rua da metrópole.



Fig. 122. Scrapbook: ambiente oriental. Fonte própria

Outras referências foram tidas em conta, tais como as máscaras da ópera chinesa e os trajes dos Guerreiros de Xian, que acabámos por usar como influência para a criação de motivos gráficos e texturas para superfícies têxteis ou adereços; ou para a própria encenação, nas projecções de sombras no cenário, inspiradas pelas sombras chinesas. O mapa mental desenvolvido (anexo 7, p. 327) incluiu também referências de outros âmbitos. Por exemplo, para a correlação entre cenário e figurinos, pensámos em Sónia Delaunay, com as suas criações de simultaneidade entre forma e fundo, mas também em Vera de Pont, com os seus tecidos recortados/roupas sem costuras, de *Pop Up* (2015); a colecção P/V 2016 de Anrealage, *Retroreflective*, foi também referência, pela reacção dos estampados a diferentes tipos de luz; para o figurino do Pássaro, analisámos máscaras feitas com recortes de cartão (embora tenhamos usado depois uma técnica que comportava maior solidez); para a o figurino final do Príncipe e da Cinderela, pensámos em tons de denim, perante uma ideia de modernidade urbana, associada ao Ocidente, em Xangai. Foram várias as pistas que lideraram as escolhas conceptuais desta versão de *Cinderela*, passada no oriente em 2050.

Nesse sentido, a acção de *Cinderela* viria a decorrer num décor que aludisse tanto ao interior de um apartamento de classe média chinesa, como a um pátio de um condomínio moderno, separados por um jardim. De facto, ambos os espaços convivem lado-a-lado nas metrópoles chinesas, havendo diversos jardins, tanto dentro dos condomínios como fora deles, na rua, onde a população se reúne ao final do dia para dançar. Na tentativa de recriar os vários espaços (quarto de Cinderela, jardim e pátio do condomínio do Príncipe) usando uma solução aglutinadora, criámos um cenário móvel, pensado para ser inicialmente giratório, construído por molduras e superfícies em papel e/ou tecido (fig. 123), que possibilitasse a circulação do público em seu redor, envolvendo-o no ambiente cénico. Algumas destas opções foram mais tarde descartadas, devido às limitações encontradas com a produção do cenário, nomeadamente peso e estabilidade das estruturas e por percebermos que o destaque



Fig. 123. Maquete do cenário de *Cinderela*. Fonte própria

dados a uma encenação que destacasse o cenário iria desviar o enfoque ao essencial, numa demonstração já de si curta, e em torno do contributo do figurino na encenação.



Fig. 124. Fotografia do cenário de *Cinderela*, estrutura e montagem por Hugo Queirós. Fonte: Hugo Queirós

A figura 124 mostra o resultado final do cenário, baseado na maquete proposta, onde é visível a demarcação dos espaços através da selecção de superfícies têxteis, do seguinte modo: pano cru/espço interior; trapilho e flores de papel/jardim; pano preto estampado e bordado/cidade à noite. A interdependência entre cenários e figurinos estava patente em todos os momentos-chave da acção, correlacionando os locais com as personagens e influenciando a sua actuação: interior e cortinado/Cinderela; interior e em contraluz/Madrasta/Irmãs; jardim/Pássaro; bailes na cidade ou no jardim/ Cinderela, Príncipe e Madrasta/Irmãs. O contraluz da Madrasta/Irmãs estabelecia uma inter-relação com o cenário que era simbólica, destacando a influência oriental das sombras chinesas (fig. 125); o corpo que se tornava suporte do cenário estava em evidência quando o cortinado se transformava em figurino da Cinderela (fig. 126); essa relação era também directa e física relativamente ao Pássaro, quando este atravessava o cenário, manipulando-o (fig. 127); o cenário servia de suporte à acção, enquadrando-a num contexto urbano



Fig. 125. Contraluz no Quadro 1 de *Cinderela*. Fonte própria



Fig. 126. *Cinderela* veste o «cortinado». Fonte própria

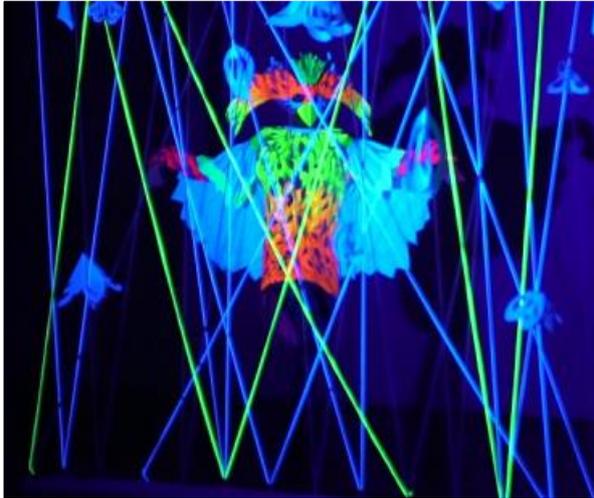


Fig. 127. Pássaro no Jardim, em Cinderela. Fonte: vídeo da demonstração, Centro Multimédia da FA-ULisboa



Fig. 128. Madrasta/Irmãs na cidade. Fonte: vídeo da demonstração, Centro Multimédia da FA-ULisboa

oriental, cujas representações de luzes e edifícios fazia eco aos detalhes luminosos dos figurinos (fig.128) ou onde o jardim tinha particular relação com a dança, tal como acontece em Xangai.

Nesta versão de *Cinderela*, criou-se um leque de relações gráficas a serem estabelecidas entre os figurinos e os cenários, sugerindo algumas aplicações ao contexto da narrativa, mas também a possibilidade de recriação a partir de outras correlações. Se a construção da performance pode, ela própria, partir do figurino, também pode partir do cenário, já que podemos entender que o performer veste o espaço cénico e, portanto, a compreensão do cenário é feita tendo o corpo como ponto de referência. As características tecnológicas dos materiais escolhidos entre figurinos e cenários possibilitavam poderem reagir a estímulos exteriores, tanto separadamente como em simultâneo. Esta valência de interação através das novas tecnologias, no sentido de abrir caminhos a novas práticas em campos já explorados entre corpo e meio, expande o potencial de actuação dos figurinos inteligentes ao próprio espaço.

Relativamente ao universo ficcional, sendo que a doutoranda viveu num condomínio habitado por locais (e não num predominantemente habitado por expatriados, como é comum em Xangai), num apartamento de 40m² onde habitualmente vivem famílias inteiras e tendo também em consideração a sua convivência com jovens chinesas na casa dos 20 anos, ansiosas por um dia poderem viver na Europa, decidiu-se recriar um ambiente semelhante para *Cinderela*. Por outro lado, sabendo que a mais antiga versão conhecida de *Cinderela* era grega e datava do século I a.C, associámos a esta referência a da lenda de Hidra de Lerna, que conta como um monstro imortal de 9 cabeças é dominado e executado por Hércules, enquanto inspiração para caracterizar as personagens Madrasta e Irmãs (uma só

peessoa/índole, mas com 3 cabeças) e o Príncipe (herói que salva Cinderela da opressão das três malvadas). De facto, tal enquadrava-se na ideia de persistência nos contos infantis de personagens que usam de violência sobre as outras (Bortolin, 2010:186), tendo-se optado por uma aparência imponente mas simultaneamente lúdica e positiva, modificações também patentes nessas histórias.

A definição de um perfil psicológico para as personagens foi o mote para a caracterização física das mesmas, ainda que tal resultasse mais num contributo para a definição da sua aparência em termos de vestuário do que para a interpretação dos actores. A ideia de uma «mulher magra e frágil», por exemplo, servia para situar mais a Cinderela dentro de uma acepção um tanto *cliché* da aparência de uma rapariga chinesa, do que para definir uma Cinderela que ambicionava mudar a sua vida. Contudo, esse estereótipo de corpo contribuía para determinada correspondência de figurino, tal como viria a acontecer no caso do Príncipe, inspirado em Hércules e posteriormente nos Guerreiros de Xian, que apesar de ser interpretado por um actor jovem e magro (e não musculado), usava figurinos que enfatizavam a estrutura do corpo. O mesmo acabou de acontecer, de um modo mais vincado, no caso da Madrasta/Irmãs de Cinderela, onde a ideia literal de monstro de 3 cabeças acabou por dominar o design do figurino. Definimos, deste modo, as personagens do seguinte modo:

Cinderela. Uma mulher com 20 anos, magra e frágil . Vive em Xangai ou numa metrópole chinesa. Vive num prédio de classe média, frente ao jardim do condomínio. É no meio da natureza que encontra refúgio, conversa com as árvores e os bichos, meditando, enquanto faz 太極拳 (Tai-chi). Vive amontoada com a madrasta e as meias-irmãs num T0 com 40m². Estuda inglês, na expectativa de um dia poder ir para a Europa, mas entretanto não tem meios para o fazer. Será que algum dia terá?

Irmãs e Madrasta. Um bicho humanóide de 3 cabeças. Metáfora de Hidra de Lerna, a serpente de 9 cabeças. São “farinha do mesmo saco”. Não possuem talentos nem sonhos, mas invejam quem os tenha. Vendem panquecas na rua e tofu fedorento, no atrelado da bicicleta, aos trabalhadores das obras e aos transeuntes. São donas da casa onde vivem com Cinderela e sustentam-na, motivos para a controlarem, sem a deixar respirar – têm receio que seja mais feliz que elas.

Príncipe. Um homem com 25 anos, alto e musculado. É um homem moderno, rico em sentimentos. Vive num condomínio high-tech, onde organiza bailes com DJ, no jardim. Estudou em Londres, mas voltou a casa antes de decidir o que fazer da vida. É quem resgata Cinderela do poder opressivo das irmãs e madrasta. É a metáfora de Hércules ao matar a serpente Hidra de Lerna.

Fada Madrinha. Voz-off e projecções de falas.

Pássaros do jardim. Figurantes com máscaras de papel.

As personagens Fada Madrinha e Pássaros do Jardim foram, com o decorrer do processo, sendo alteradas, sendo que os Pássaros do Jardim passaram a apenas um, com a limitação do número de actores voluntários disponíveis para participar neste estudo. Por outro lado, a eliminação de uma ideia de Fada Madrinha enquanto personagem em palco, conferiu à personagem Pássaro uma aura de magia e bondade que se poderia associar à primeira, tendo esse assim um peso mais marcante na narrativa do que inicialmente pensado.

Definição dos figurinos em função da performance

Como tem vindo a ser abordado, o design dos figurinos foi de encontro à optimização e promoção das formas narrativas, cenográficas e de relação, comunicação e interacção pretendidas com o público. Desse modo, os mesmos responderam ao modo como se pretendia narrar a ficção e, nesse sentido, as tecnologias foram sendo definidas em conformidade com o contexto da acção, colocando em evidência os seus momentos-chave. Os figurinos responderam, assim, a questões de caracterização psicológica das personagens, contextos sociais de interacção e emoções associadas a eventos mais marcantes da narrativa ficcional e as tecnologias foram integradas na construção das peças desde a sua génese.

Descrevemos seguidamente a acção, nas cenas em que os figurinos tiveram um particular papel de narrativa e nas quais considerámos adequada a utilização de tecnologias para a criação de determinados efeitos visuais. Decidimos, desde o início, evitar tecnologias que implicavam um investimento financeiro significativo e recurso a especialistas de programação ou robótica e que também pudessem ser mais falíveis à partida, necessitando de repetidos testes e ajustes. O foco da nossa investigação não

era a criação de tecnologias, mas a criação de figurinos dinâmicos e interactivos, para a qual as mesmas contribuíam; o essencial era criar um simulacro que originasse uma discussão no seio de um painel de peritos, e em que o próprio processo de design e encenação pudessem contribuir com pistas relevantes para o nosso estudo, complementando então os dados revelados por aqueles especialistas. Ainda assim, apesar dessa decisão estratégica de simplificar processos técnicos, constatámos à mesma uma necessidade significativa de testes e ajustes, mesmo recorrendo a tecnologias simples, como veremos mais tarde.

a) Monólogo de Cinderela

De acordo como o primeiro guião, a história começaria com Cinderela no seu quarto, a falar sozinha e a lavar o chão e a queixar-se da sua vida. Haveria projecções no chão a simbolizarem elementos do discurso, que depois passariam para a sua roupa, não por meio de projecção de vídeo, mas por incidência de luz que revelasse uma estampagem na camada interior do figurino, com características fotocrómicas ou fluorescentes (fig. 129).

O figurino seria então transparente, simultaneamente suportando a referência



à utilização generalizada de pijamas e camisas de dormir na rua, pelos habitantes de Xangai. Esta ideia da camada interior estampada acabou por ser abandonada, indo de encontro a uma lógica de destaque do momento seguinte da narrativa, no qual o Pássaro ajuda Cinderela com retalhos para adornar o seu vestido, usando-se luz ultravioleta, (UV ou luz negra) para fazer sobressair bordados e acabamentos feitos com materiais branqueados opticamente.

Fig. 129. Estudo para a «camisa de dormir» de Cinderela
Fonte própria

b) Cinderela pede ajuda ao Pássaro

Perante o desejo de ir ao baile, Cinderela pede ajuda aos seus amigos pássaros do jardim para a confecção de um vestido condigno e eles trazem-lhe retalhos (fig.130). A ideia inicial era a de existirem figurantes vestidos de pássaros, cujos figurinos seriam totalmente brancos, a tornarem-se coloridos com a proximidade de Cinderela, expondo relações empáticas entre eles. Para tal suceder, previa-se a utilização de corantes fotocromicos, contudo, após a aquisição de amostras de teste, verificou-se que as cores disponíveis ou não eram as ideais ou reagiam à luz solar e não à luz artificial, ou quando reagiam à luz UV, tinham cores demasiado semelhantes para se conseguir um contraste eficaz. A partir daí, decidiu-se usar corantes com efeito fluorescente, que acrescentassem uma aura encantada aos pássaros perante a incidência de luz UV, já que os pássaros também surgiriam de uma zona mais escura do cenário, ampliando-se simultaneamente o impacto da sua entrada em cena.



Fig 130. Estudos de Pássaro e Cinderela, destaque para os retalhos do vestido
Fonte própria

Desse modo, os retalhos oferecidos a Cinderela foram inicialmente pensados para terem bordados com LEDs, iluminados por contacto com interruptores existentes na camada superior do seu vestido/camisa de dormir (suporte de bateria e ímanes ou molas de pressão, dissimulados por aplicações de tecido a formar um padrão). Porém, acabaram por ser simplesmente bordados com fios e aplicações de efeito fluorescente, que se «iluminavam» por proximidade ao Pássaro (um apenas, como supracitado e

não vários, por limitações de elenco) (anexo 10, p. 345, fig. 65). A Madrasta e as Irmãs, invejosas, entrariam seguidamente em cena, roubando os retalhos a Cinderela, que acoplariam ao seu fato, mas que não se «iluminariam» por castigo, perante tal malvadez. O que acabou por suceder foi que, no momento em que roubavam os retalhos, o encantamento trazido pelo Pássaro desaparecia e então deixava de existir luz UV em cena para os poder realçar.

As cabeças das personagens Madrasta/Irmãs iluminavam-se à vez, quando cada uma delas falava (fig.131). O plano inicial de serem utilizados LEDs bordados ou fios electroluminescentes ligados a um circuito no interior das mangas, controlado pelas mãos da actriz, manteve-se. A construção da máscara para as três cabeças numa só viria a ser produzida com recurso a espuma de poliuretano expansível inserida em «carcaças» em forma de balão, feitas com recurso a ligaduras de gesso, posteriormente forradas a têxtil, a que seguidamente se aplicaram fios electroluminescentes. Relativamente ao figurino propriamente dito, pensámos na utilização de recorte a laser em toda a sua extensão para a criação de efeito de malha quando o tecido fosse esticado, dando assim a sensação visual de escamas (de serpente, dragão ou outro «bicho»), indo ao encontro da inspiração inicial (Hidra de Lerna), o que acabou por acontecer, embora com as devidas diferenças relativamente aos esboços iniciais, em termos de cor (anexo 10, p. 346, fig. 166).

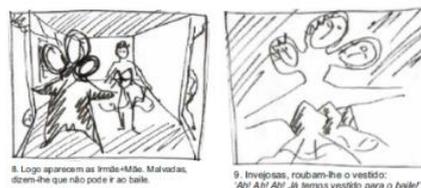


Fig. 131 Estudo para o figurino de Madrasta/Irmãs. Fonte própria

c) Sem vestido, Cinderela pede ajuda à Fada Madrinha

No guião inicial, Cinderela, sem vestido para levar ao baile, aproximava-se da janela do quarto para pedir ajuda à Fada Madrinha, como se esta se tratasse de um anjo. Esta dir-lhe-ia que procurasse em seu redor, pois tudo o que era têxtil se

transformaria e Cinderela encontrava a solução no cenário. Esse momento foi omitido na demonstração final, sendo algo assumido como implícito, mas a acção em torno da manipulação do cenário, transformando-o em figurino/vestido, manteve-se (fig. 132).

Esse cortinado/vestido, inicialmente previsto para ser um rectângulo estampado recorrendo ao processo têxtil de *devoré*, ao qual se adicionariam recortes estratégicos e funcionais, de modo a poder ser transformado em vestido, acabou por ser um tecido intervencionado com aplicações termocoladas de um outro têxtil. O circuito LED que se imaginou inicialmente para ser activado no momento do encontro de Cinderela com o Príncipe, deixava de fazer sentido pelas próprias características das aplicações termocoladas, feitas com recurso a esse tecido, que reagia à luz UV (como sugere a ilustração do anexo 10, p. 347, fig. 167). A inspiração dessas aplicações, coladas sobre um tecido transparente, advinha da referência a recortes chineses e a sombras chinesas, passíveis de serem recriadas através da projecção desse vestido no cenário,

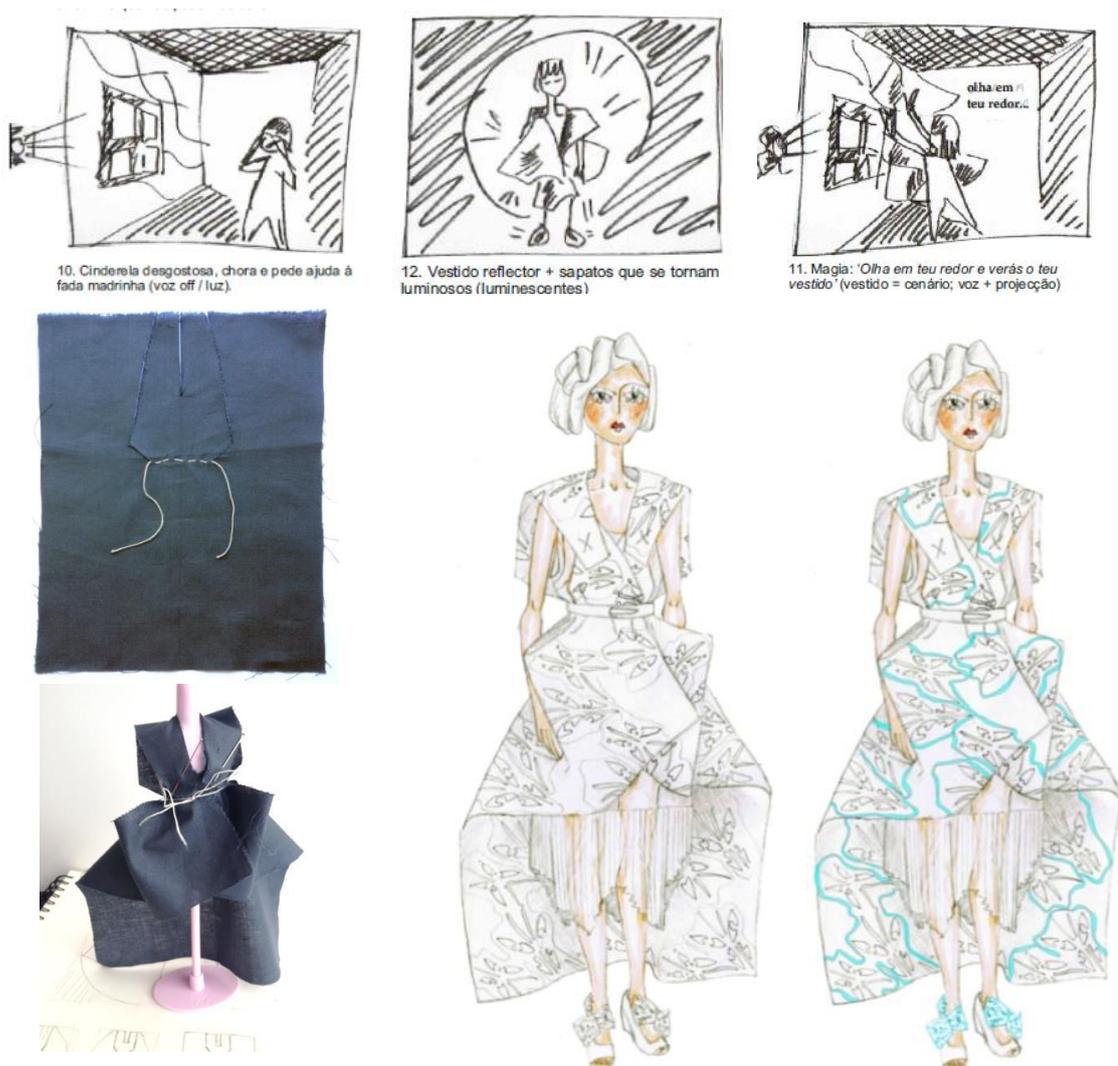


Fig. 132 Estudo para cortinado transformável em figurino de baile de Cinderela. Fonte própria

consoante a eventual possibilidade de incidência de focos de luz sobre ele. Esta segunda opção não seria posta em prática, pelas próprias condições limitadas de iluminação da sala.

d) Cinderela vai ao Baile

No baile, o Príncipe entrava em cena e, ao aproximar-se de Cinderela, o seu figurino mudava de cor (fig. 133), por imposição do amor. Foi pensada a utilização de LEDs e/ou fio electroluminescente ligados a um sensor de proximidade ou de toque (activados pelo contacto da dança), estrategicamente dissimulados pelas manipulações têxteis presentes no figurino. Porém, por influência dos materiais usados no figurino de Cinderela, os materiais escolhidos para o do Príncipe acabaram por ser os

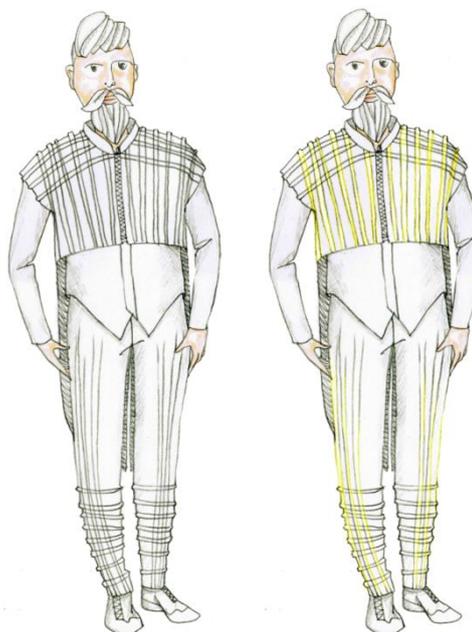


Fig. 133. Estudo para o figurino de baile do Príncipe. Fonte própria

mesmos, para que tivessem reacções semelhantes e equilibradas à presença de luz UV. Assim, em vez de manipulações têxteis a dissimular a presença dos fios electroluminescentes, foram apenas usados pespontos feitos na máquina de corta-e-cose na camisa, que afinal de contas os conseguiam imitar e pespontos na máquina de ponto preso, nas calças.

Inicialmente, ao soarem as doze badaladas da meia-noite, a luz do fato de Cinderela apagar-se-ia (a actriz desligava o interruptor) e ela desapareceria, embaraçada. Essa situação foi simulada apenas com a alternância entre luz UV e luz neutra, desaparecendo o efeito luminoso do seu vestido. Cinderela, tal como no conto que conhecemos, perderia o sapato nesse momento, como acabou por suceder efectivamente.

e) O Príncipe reencontra Cinderela e dançam felizes para sempre

Na versão inicial do guião, o Príncipe percorreria o público a experimentar o sapato, na expectativa de encontrar o seu par de dança da noite anterior. Contudo, por imposições dos actores e do encenador, e perante a possibilidade de existirem

imprevistos por ser dado algum «poder» ao público, tal não sucedeu. Não obstante, o sapato de Cinderela estava «programado» para apenas funcionar com o seu pé. O sapato, com uma tira de LEDs aplicada, só se iluminaria com o pé de Cinderela, accionado por um interruptor sensível à pressão (feito de uma esponja a interromper o contacto entre fios condutores). Esta ideia resultou tecnicamente quando se decidiu substituir a pressão pelo contacto directo de um adesivo condutor colado à sola do pé, que restabeleceria a corrente interrompida na palmilha do sapato, como se verá adiante.

Os figurinos do Príncipe e de Cinderela, neste momento da narrativa, seriam diferentes dos anteriores, já que se tratava, cronologicamente, de um novo dia. Estes interagiriam mutuamente, por aproximação, com sensores de proximidade ou de toque, levando os seus estampados com fitas LED a apagar ou acender: seria uma metáfora da alegria ou euforia inerente ao amor (fig. 134). Esta tecnologia foi posta de parte quando se percebeu que, perante pequenos testes com estampados com soluções com corantes de efeitos especiais, se poderia conferir outras dimensões plásticas aos figurinos, bem mais dinâmicas e interessantes do ponto de vista estético, de certo modo também «dançantes», também por associação ao denim (tecido de base, sarja de 3 em 3) e a uma sensação moderna e jovial, decorrente de jogos de cor e luzes ofuscantes (anexo 10, p. 348, fig 168). Tal seria conseguido pela intermitência das luzes UV em simultâneo com as luzes neutras, como veremos, de forma mais detalhada.



Fig. 134 Estudo para os figurinos finais do Príncipe e Cinderela. Fonte própria

4.2.3 TECNOLOGIAS ASSOCIADAS AOS TÊXTEIS NOS FIGURINOS

No decorrer do desenvolvimento de prototipagem dos figurinos, deparámo-nos com algumas restrições de acesso a matérias-primas, devido não só a contenções de custos, mas também à relação custo-benefício das mesmas, no âmbito de um projecto que pretendia ser um simulacro para outras situações com o mesmo carácter conceptual. Por outro lado, havia também um acesso limitado a salas de espectáculo, tendo-se optado por usar o auditório da Faculdade, constatando-se que este não possuía uma teia de luzes e que se apresentava como uma caixa negra, da qual se podia tirar partido através da escuridão. Foram então usados recursos pobres, mas com efeitos visuais dinâmicos (anexo 12, pp. 361-374) e adequados ao que se pretendia enquanto resultado final na resposta a situações específicas da narrativa, como materiais que alteravam o seu estado perante a presença de luz UV – adequada em ambientes na escuridão – ou perante a manipulação directa do utilizador. Enumeramos esses recursos, descrevendo-os, seguidamente, passo-a-passo:

1. materiais têxteis com e sem branqueamento óptico;
2. recorte a laser;
3. corantes com efeitos especiais;
4. fios fluorescentes;
5. LED e fio electroluminescente.

1. Materiais têxteis com e sem branqueamento óptico

Dentro dos materiais têxteis, foram exploradas as transparências em contraposição com opacidades, que pretendiam criar relações directas com a iluminação do espectáculo, como já tinha sido feito no caso dos figurinos para *Epidemia* (capítulo 4.1, pág. 163-167). Não só as transparências conferiam profundidade visual, devido ao aspecto vítreo conseguido, como proporcionavam um maior contraste entre os materiais que lhes eram aplicados e que reagiam à luz UV. Tal sucedeu em vários figurinos: figurino inicial de Cinderela e vestido que ela leva depois ao baile, figurino de baile do Príncipe. Esta solução foi testada num primeiro momento, no local escolhido para a apresentação da demonstração, em materiais transparentes, uns que reagiam à luz UV e outros que não, aos quais eram adicionados pespontos ou aplicações (fig. 135).



Fig. 135 Verificação de contrastes de materiais, à luz UV
Fonte própria

Para o figurino inicial de Cinderela (fig. 136 e anexo 11, p. 351, fig. 169), criou-se um vestido em musseline de acrílico com um body interior em malha *scuba* (malha dupla, em polipropileno), ambos sem reagirem à luz UV. Os acabamentos com vivos eram então feitos num material com a mesma estrutura, mas agora a reagirem à luz em questão, como nas amostras de teste anteriores. A mesma lógica foi usada no adereço desenvolvido, a cabeleira de Cinderela, feita de *drakalon* e trapilho (jersey de poliamida). Para o vestido de baile de Cinderela (fig. 137), usou-se um voile semitransparente em poliamida para cortinados, já que o vestido da personagem principal decorreria de uma transformação de um cortinado em cena. De modo a se obter um efeito luminoso do padrão do mesmo, na altura devida (durante o baile),



Fig 136. Vestido de Cinderela, com os retalhos trazidos pelo Pássaro
Fonte: Centro Multimédia, FA-ULisboa



Fig. 137. Dinamismo do padrão do vestido de baile de Cinderela, consoante a incidência de luz neutra/luz UV.
 Fonte: Centro Multimédia, FA-ULisboa

usou-se um tecido de *blackout* (laminado de poliuretano) cujo direito e avesso reagiam de modo oposto à luz UV. Assim, era possível manter o aspecto neutro do estampado enquanto cortinado pendurado no cenário e conseguir depois um aspecto luminoso enquanto vestido, já que o lado fotossensível estava no avesso e só era revelado quando se usava o avesso para fora e sob o foco de luz UV (fig. 138 e anexo 11, pp. 355-356, figs. 173 a) e 173 b)).

Relativamente ao fato que o Príncipe levava ao baile (fig. 139), dava-se o mesmo princípio de contrastes, embora com algumas diferenças na composição ou textura dos materiais. Para as transparências, optou-se pelo mesmo material do cortinado de Cinderela, conjugando-se com a opacidade da cambráia de algodão/poliéster (1ª imagem, fig. 139). O efeito luminoso à luz UV foi conseguido por pespontos a corta-e-cose com linha de algodão branqueado. Nas calças, em cetim de poliéster (seda japonesa), o mesmo efeito foi obtido com pespontos em risca-de-giz, com fio torçal do mesmo género. Tal resultou numa aparência semelhante à que se obteria com fios electroluminescentes (2ª e 3ª imagens da fig. 139 e anexo 11, p. 358, fig. 175).



Fig. 138 *Blackout*: detalhe do avesso e direito, à luz UV, termocolado sobre *voile*
 Fonte própria



Fig. 139. Dinamismo do padrão do fato de baile do Príncipe, consoante a incidência de luz neutra/luz UV
 Fonte: Centro Multimédia, FA-ULisboa

Este recurso à fluorescência, através de materiais braqueados opticamente, em contraposição com materiais neutros (sem reacção à luz UV), deu-se também noutros casos, tais como o figurino do Pássaro e o da Madrasta/Irmãs. No primeiro, estava patente em parte das asas não estampadas, que reagem só por si à luz UV (fig.140), tendo os estampados sido feitos maioritariamente sobre materiais não branqueados, como se verá a seguir. No segundo, o contraste acontecia entre a roupa interior/camada exterior do figurino e no acessório de cabeça, no contraste entre «cabelo» (malha polar com relevo termofixado, em poliéster) e «cara» (malha scuba, dupla, em polipropileno) (fig. 141).



Fig. 140. Detalhe das asas do Pássaro, sob incidência de luz UV. Fonte própria

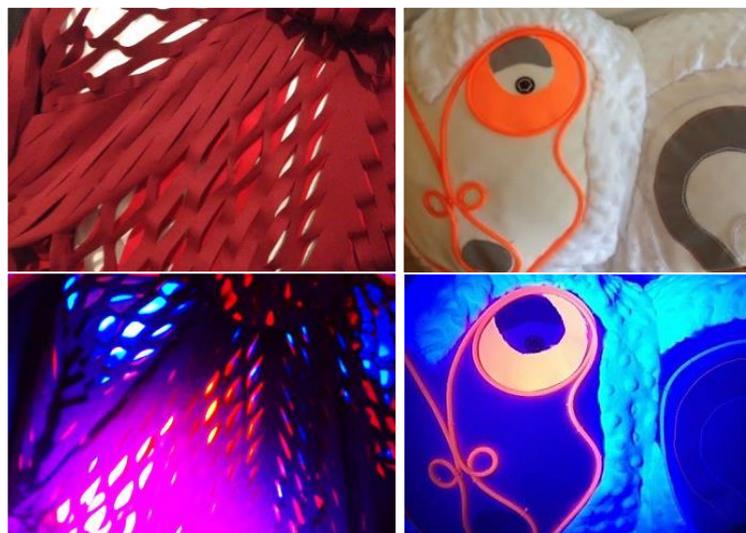


Fig. 141. Detalhes do figurino da Madrasta/Irmãs, sob incidência de luz neutra/luz UV. Fonte própria

2. Recorte a Laser

O recorte a laser foi utilizado no figurino da Madrasta/Irmãs (fig. 142), em toda a extensão do fato exterior, que foi produzido em duas camadas do mesmo material (sarja de 3 em 3, em algodão/ poliéster). O objetivo era dar «vida» à personagem quando se mexia, conferindo-lhe um aspecto de serpente ou dragão. Tal era conseguido pelo movimento desen-



Fig. 142. Madrasta/Irmãs: figurino recortado a laser e efeito dinâmico
Fonte: Centro Multimédia, FA-ULisboa

trado de uma camada sobre outra e de ambas sobre a roupa interior (jersey de algodão/poliéster), a branco. Os cortes a laser desencontrados permitiam que o recorte abrisse e o tecido esticasse, dando a ilusão de alteração de um padrão com o movimento do corpo. Tal foi realçado com a utilização de luz UV a incidir sobre o figurino, que para além de dar ênfase à cor branca da camada interior braqueada opticamente, realçava também uma camada intermédia, que tinha sido estampada em toda a sua extensão com solução corada a pigmento fluorescente vermelho.

3. Corantes fluorescentes e fotoluminescentes

Na visita inicial ao auditório, foram também testados os efeitos de alguns corantes fluorescentes e fotoluminescentes, o que contribuiu para a definição de



Fig. 143 Testes cromáticos com diferentes corantes, à luz neutra, luz UV e ausência de luz. Fonte própria

premissas de aplicação, sendo elas o contraste/harmonia com a base têxtil e os níveis possíveis de reacção à luz neutra vs. luz UV vs. luminescência no escuro (fig. 143).

Daqui, partiu-se para o design do figurino do Pássaro, que tirava partido do efeito obtido com corantes fluorescentes. Na figura 144, podemos ver o resultado obtido com o estampado sob a luz UV, quando este é feito sobre duas cambraias (algodão/poliéster), uma que reage à mesma e outra que não, verificando-se uma diferença marcada de contraste ao nível da profundidade, nesta última. Este contraste era importante, pois pretendíamos simular que o Pássaro estaria a flutuar no espaço/ar, dissimulando assim alguns dos seus contornos, como aconteceu com as suas pernas (*leggings* em malha *scuba*, simples, em acrílico), desvanecendo do joelho para baixo (estampado menos expressivo em baixo) (fig.145).

Os estampados foram obtidos por aplicação directa da solução corada sobre as malhas e tecido (anexo 11, p. 352, fig. 170), sendo que no caso das *leggings*, por serem azuis escuras, foi necessário fazê-lo na escuridão e ligando a luz UV, para se perceber qual o efeito que se ia obtendo no processo. Por outro lado, era necessário ir fixando a tinta com o calor do ferro e retocando, pois a cor perdia intensidade depois de fixada. Foi a partir desta experiência que se adicionou a camada extra ao figurino da Madrasta/Irmãs (anteriormente mencionada), que pretendia reforçar a percepção visual de vários níveis de profundidade nas entranhas do seu corpo.

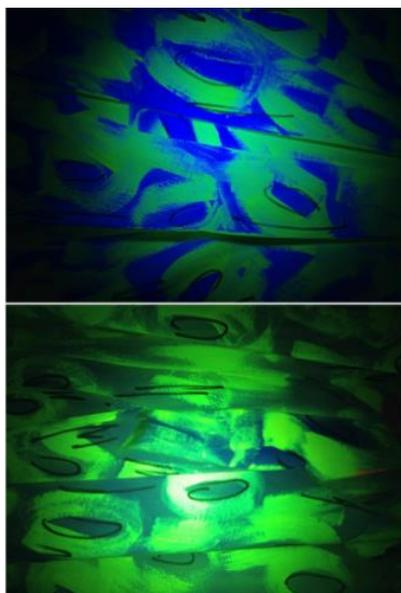


Fig.144. Testes de estampados sobre tecidos distintos, para o figurino do Pássaro. Fonte própria

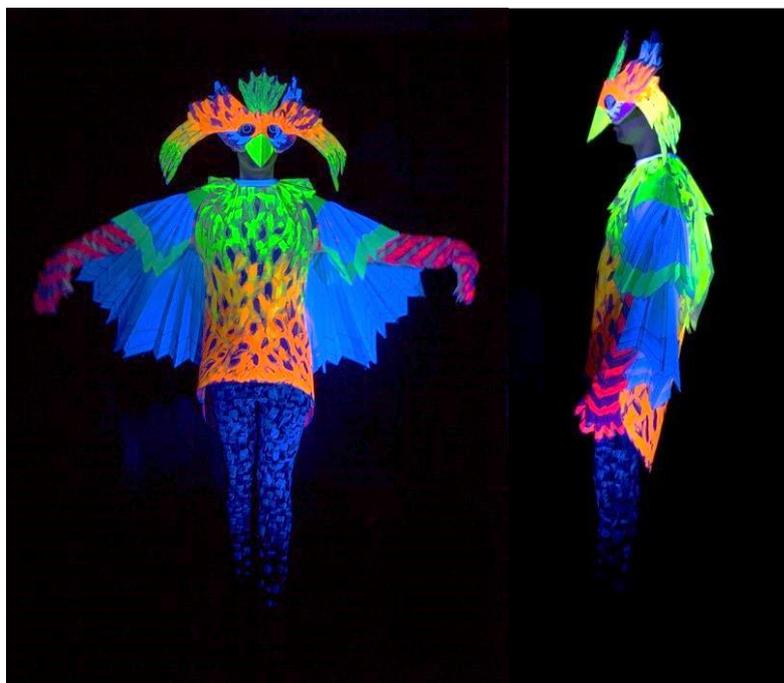


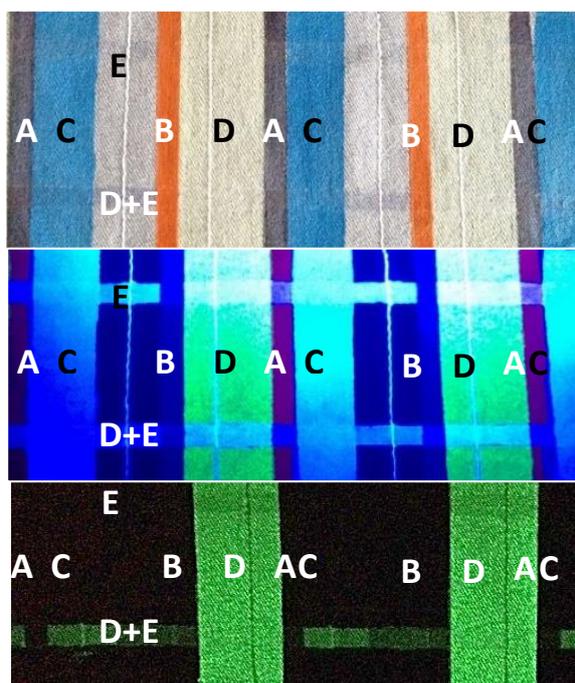
Fig. 145. Figurino do Pássaro, efeito sob luz UV
Fonte: Centro Multimédia, FA-ULisboa

Mas foram os estampados dos figurinos finais da Cinderela e do Príncipe que resultaram de maior pesquisa e testes de cor (anexo 11, pp. 359-360, figs. 176-177). Nestes, pretendia-se transmitir uma emoção de alegria, euforia ou amor. Para tal, pensou-se num dinamismo obtido por revelação vs. mimetismo da cor, tirando-se partido da cor de fundo (denim) para integrar umas cores e realçar outras, bem como das mudanças de cor activadas pela luz UV, que proporcionava uma alternância visual de posição das manchas de cor. Por fim, o corante fotocromico e o corante fotoluminescente completavam este ritmo visual, aparecendo/desaparecendo ou iluminando-se no escuro.

Para a definição das cores a usar, foi tida em conta a coerência estética entre a cor do denim e o azul fluorescente, que iria ser uma das cores presentes (cor C, fig. 147). A partir daí, trabalhou-se a ideia de complementaridade, recorrendo-se ao laranja (cor B, figs.146 e 147), mas também devido à coincidência de ser a cor que, nos testes de estampagem elaborados, permitia uma alteração de cor para uma cor semelhante à da base têxtil à luz UV, como no mimetismo (transições de cor nas riscas A e B, fig. 146). Tal era conseguido com mistura de corante fotocromico (invisível, revelando-se à luz UV) que anulava em grande parte a cor laranja inicial. Do mesmo modo, constatou-se que o corante vermelho fluorescente, misturado com corante azul de modo a ficar arroxeadado (cor A, fig. 146) ao reagir à luz UV, ficava semelhante ao laranja inicial (ver



Fig. 146 Alternância de riscas, consoante o tipo de luz
Fonte própria



A = vermelho fluor + corante azul
B = laranja + invisível (fotocrómica)
C = azul fluor
D = fotoluminescente
E = invisível (fotocrómica)
D+E= fotoluminescente + fotocrómica

1ª tira: luz neutra
2ª tira: luz UV
3ª tira: no escuro

Fig. 147. Dinamismo nas riscas do padrão do figurino final do Príncipe. Fonte própria

transições, fig. 146). Tal permita criar uma alternância visual entre riscas (de cor semelhante) parecendo que as primeiras se deslocavam devido à alternância de luz. Por outro lado, acrescentar ao estampado elementos fotocromicos (invisíveis, revelando-se à luz UV), ajudava à criação do efeito de movimento, que também era realçado no escuro, quando misturado com corante fotoluminescente (fig.147, risca horizontal, cor D+E). É de referir que para chegarmos às cores através da mistura de soluções coradas, procedemos a testes com diferentes diluições, medidas a conta-gotas e com pesagem ao grama.

No processo de design dos estampados foram então consideradas três dimensões: o efeito à luz neutra; o efeito sob luz UV; o efeito às escuras/luminescente. Assim, mantínhamos alguma integridade estética nos figurinos, que eram equilibrados, ao nível gráfico do estampado, nas três situações (anexo 12, pp. 371-374, figs. 186-189). Este processo foi equivalente a desenhar cada peça/componente três vezes. Foram criadas instruções de estampagem precisas, para evitar enganos (fig. 148). Embora tivessem sido feitos também testes prévios à luminescência das soluções em amostras pequenas, testou-se, no processo de estampagem propriamente dito, o impacto dos estampados em tamanho real, depois de expostos à luz UV. Isto porque se misturou corante fotoluminescente e fotocromico (invisível), incorrendo essa mistura numa menor intensidade de luminescência, sendo necessária a aplicação de mais do que uma camada de solução corada. A vantagem desta mistura era a de se obter, não só uma luminescência na cor «invisível», ou seja, ter um efeito de permanência ao escuro da mesma, mas também uma coloração inicial (à luz UV) azulada (em vez da apenas amarela/esverdeada inicial, adicionando assim outra cor ao padrão visível à luz UV) (fig. 147, risca horizontal, cor D+E).

Os estampados finais foram feitos sob os componentes das peças já cortadas, alinhadas pelo fio-direito e níveis anatómicos, de modo a haver coincidências dos padrões nas costuras laterais e centros (costas e frente). Tal foi necessário para evitar gastos desnecessários de corantes dispendiosos. Teve-se em conta a direcção em que as riscas se moviam por influência das luzes, antes de se estampar, pois tal implicava decidir se as riscas se deslocariam dos centros para as laterais ou se todas na mesma direcção. Usou-se o processo de estampagem por reserva, com recurso a fitas adesivas (fig.148).

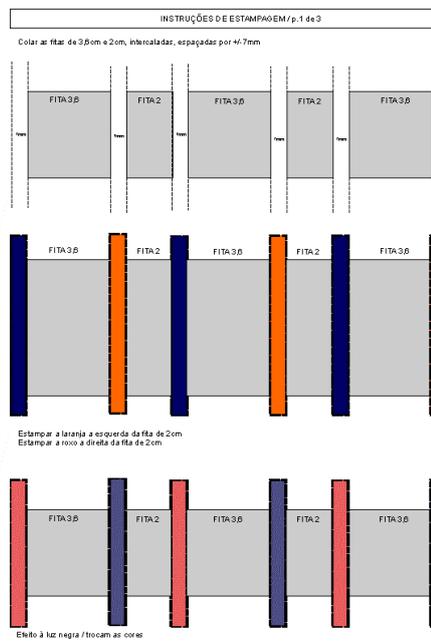
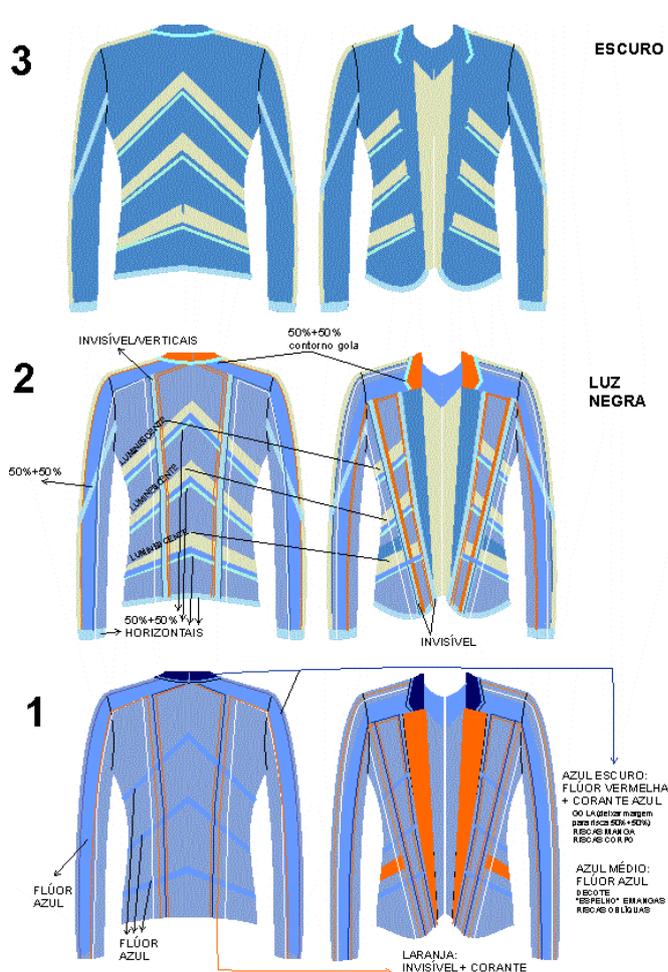


Fig. 148. Estampagem por reserva, figurino final do Príncipe
Fonte própria

4. Fios fluorescentes

O recurso a fios fluorescentes veio enfatizar alguns detalhes dos padrões criados, postos em evidência com as alterações de luz, como no caso do figurino do Príncipe, onde os pespontos apoiavam as alternâncias de cor nas riscas (fig. 148), pois as riscas cor de laranja pareciam mover-se para junto dos pespontos da mesma cor. Tal efeito foi igualmente usado no padrão do figurino que Cinderela usa no final (fig.

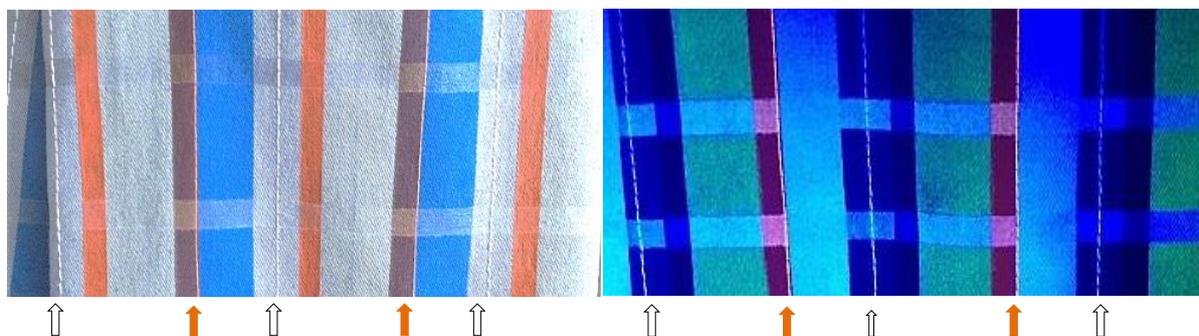


Fig. 149. Pespontos com fluorescência à luz UV
Fonte própria

150). Por outro lado, os próprios fios, na sua simplicidade, ao serem usadas em pespontos a direito, criavam um efeito luminoso intenso, criando efeitos de surpresa à luz UV, pois o seu efeito à luz neutra era bastante inexpressivo em contraste com esse. Foi o que aconteceu nos adereços em organdi de poliamida que o Pássaro dá à Cinderela e que retira do próprio figurino (fig. 151). Para além do efeito em termos de cor, os pespontos davam textura e profundidade às superfícies têxteis, o que é válido também enquanto processo experimental e no âmbito das várias possibilidades a considerar para outras situações. Estas linhas permitem ser dissimuladas facilmente em tecidos de cores semelhantes, viabilizando aplicações dessa ordem.

5. LED e fio electroluminescente

A utilização de electrónica, embora adequada aos objectivos particulares dos figurinos em questão, partiu também da necessidade de se variar os recursos tecnológicos, de modo

aos efeitos visuais não se tornarem previsíveis aos olhos do espectador. Outra



Fig. 150. Padrão e pespontos no vestido final de Cinderela. Fontes: própria (imagens à esquerda) e Centro Multimédia, FA-ULisboa



Fig. 151. Detalhes da fluorescência do figurino inicial de Cinderela. Fontes: própria («retalhos») e Centro Multimédia, FA-ULisboa

vantagem era proporcionarem efeitos visuais expressivos, pela intensidade da luz e das cores.

No caso dos fios electroluminescentes, estes surgiram como uma solução de acesso simples e de resultado evidente para a questão de alternância necessária entre personagens. Foram aplicados sobre a malha do acessório de cabeça, pregados com pontos à mão e a sua flexibilidade



Fig. 152. Fio electroluminescente no figurino Madrasta/Irmãs
Fonte: Centro Multimédia, FA-ULisboa

permitiu a utilização em motivos circulares, bem como introduzi-los dentro de «túneis» estreitos existentes nas mangas, feitos com malha de tule em poliamida, ao longo das costuras das mangas (fig. 152 e anexo 11, pp. 353-354, figs. 171-172), de modo a prolongarem o gesto das cabeças aos pulsos, acompanhando o movimento dos braços.

Esta última solução surgiu com a prototipagem e experimentação no escuro e a consequente constatação de detalhes, tais como a presença/ausência do corpo no escuro e a maior ou menor necessidade de demarcação do mesmo, ao longo das provas com os actores e encenador. Sem essas extensões ao longo dos braços, as feições das personagens ficavam em evidência, mas perdia-se a sua relação com o corpo, realçada agora pelo gesto, como se viria a constatar na demonstração de *Cinderela*. Por outro lado, a demarcação dos braços permitia à atriz controlar os interruptores que acendiam as luzes, perante a visibilidade reduzida do acessório de cabeça (fazia a verificação olhando para os braços e pulsos). Os comandos dos fios electroluminescentes estavam dissimulados nas palmas das mãos, sob as luvas, e eram activados através de um botão/interruptor. Embora o seu tamanho não fosse o ideal, não foram substituídos por outros mais pequenos e simples só com fio condutor, pois o seu sistema com *inverter* era necessário para ligar e desligar a corrente eléctrica que passava para os fios electroluminescentes.

No design dos sapatos de Cinderela, o recurso a uma tira de LEDs (fig. 153 e anexo 11, p. 357, fig. 174), em vez dos LEDs Lilypad usados anteriormente no projecto de design exploratório de e-textiles (p. 171-173.), relacionou-se com a contenção de custos, pois era necessária uma grande quantidade de LEDs individuais para se obter um efeito semelhante. Os sapatos foram



Fig. 153 Estudo da colocação das tiras de LEDs em redor dos sapatos de Cinderela
Fonte própria

adaptados, tendo-lhes sido decalcado o molde para se produzir um forro exterior novo (do tipo *lurex*, em poliamida e acrílico), que viria a cobrir a tira de LEDs aplicada em seu redor. Os sapatos tinham por objectivo propor uma utilização exclusiva da Cinderela, sendo que só accionavam com o pé dela. Tal foi conseguido através da colocação de um adesivo condutor em alumínio na sola do seu pé, que ligava o circuito criado na palmilha do sapato, como simulado na figura 154. Tal foi decidido após uma tentativa de fazê-lo no calcanhar, mas verificou-se que o contacto era pior. Sob a palmilha, havia duas molas de pressão metálicas, ligadas aos fios que correspondiam aos pólos positivo e negativo da bateria. Essas molas metálicas tocavam nos bordados da palmilha, feitos com fio electrocondutor, mas como estes estavam separados, a corrente só passava quando a fita condutora estabelecia contacto entre eles.

Embora o sistema tivesse funcionado na perfeição durante os ensaios, começou a falhar, num dos sapatos, imediatamente antes da demonstração, possivelmente devido ao desgaste da utilização e à fragilidade dos contactos nas extremidades da tira de LEDs, pois as restantes ligações foram revistas, não aparentando problemas de maior. O acesso à tira de LEDs estava também dificultado, devido ao forro dos sapatos estar a toda à volta. Havendo maior disponibilidade de tempo e recursos, teria existido um duplicado dos sapatos e/ou uma solução que permitisse a rápida substituição dos elementos electrónicos, em caso de avaria.

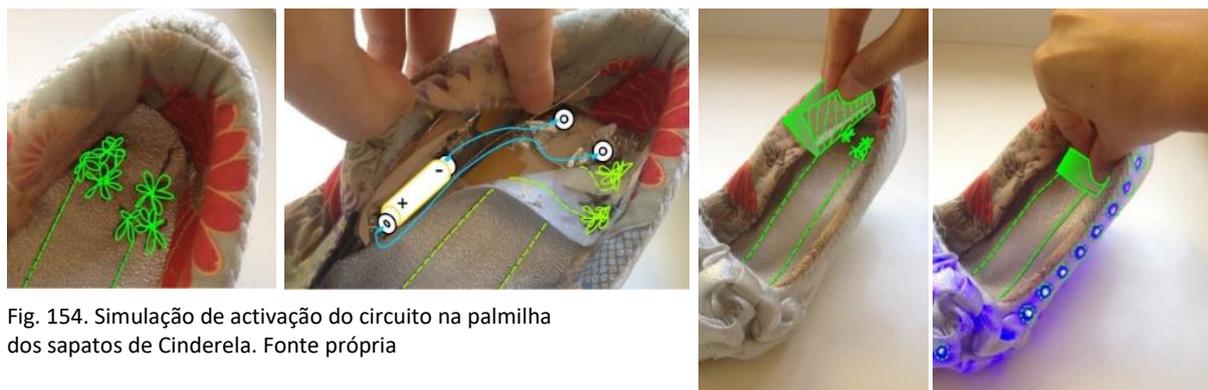


Fig. 154. Simulação de activação do circuito na palmilha dos sapatos de Cinderela. Fonte própria

4.2.4. INFLUÊNCIA DOS ASPECTOS FUNCIONAIS DOS FIGURINOS NA ENCENAÇÃO

As características ergonómicas dos figurinos influenciaram a própria encenação, já que obrigavam à sua manipulação, delimitando o gesto dos actores e contribuindo para a reconstrução da própria narrativa, anteriormente definida no *storyboard*. Tal foi acontecendo com o decorrer dos ensaios, perante as necessidades de manipulação dos figurinos nos vários momentos da acção, influenciando a performance dos actores e o cuidado com que realçavam o figurino.

Em simultâneo, detalhes dos figurinos foram também adaptados a situações pontuais, de modo a facilitar o trabalho dos actores e não prejudicar a acção com possíveis atrapalhações (tamanhos de molas de pressão, comprimentos de fios electroluminescentes, colocações de velcros, para além de ajustes de confecção/medidas).

Elucidaremos, seguidamente, de que modo os figurinos contribuíram para reenquadrar o projecto em termos de demonstração final, tirando partido das suas valências para contar a história no âmbito da encenação, em cada momento-chave a que chamaremos de quadro. O vídeo da demonstração encontra-se no CD em anexo a este documento (anexo 17).

Quadro 1. Cinderela pede ajuda ao Pássaro

Na cena inicial, Cinderela pede ajuda ao Pássaro para se vestir para o baile, pois gastou o dinheiro todo nos sapatos novos. Durante os ensaios, os sapatos originaram várias revisões do guião inicial, pois possibilitavam a demonstração da sua valência (tornarem-se em sapatos de cristal, ficando iluminados), o que poderia acontecer logo de início, recriando-se a história: Cinderela experimentaria os sapatos depois de os comprar, desvendando-os logo ao espectador? Cinderela experimentaria os sapatos só depois de se vestir para o baile? Tendo em conta que se iria fazer uma demonstração e não uma peça de teatro inteira, optou-se pela segunda opção, pois a primeira opção obrigava a alongar a acção.

O papel do Pássaro seria o de oferecer uns retalhos a Cinderela, de modo a embelezar o vestido que já tinha, na impossibilidade de comprar um novo. Nesse momento, havia a questão de estabelecer a relação de contaminação da «magia» do Pássaro para a Cinderela, enquanto alegoria do Bem. Tal era visível pelas alterações no vestido dela por influência da luz UV, realçando-lhe os detalhes que eram previstos



Fig. 155 – Pássaro ajuda Cinderela. Vídeo da demonstração, fotogramas do Quadro 1. Fonte: vídeo da demonstração, Centro Multimédia, FA-ULisboa

relacionavam com o seu figurino por reagirem à luz UV. Aqui era a unidade de cenário/figurino que estabelecia o modo de actuar.

No decorrer dos ensaios, constatou-se que os pedaços de tecido a oferecer a Cinderela poderiam advir das próprias penas do Pássaro, ao serem colocados nas costas, na zona da «cauda». Era uma decisão que partia tanto da encenação como das características do figurino. A localização dos mesmos implicava serem fáceis de retirar, ao mesmo tempo que tinham de ser integrados esteticamente. Questões básicas de tamanhos de velcros para facilitarem a motricidade fina foram avaliadas, para que os actores não precisassem de se preocupar com elas, tanto do ponto de vista do Pássaro, ao retirar os retalhos do seu figurino, como da Cinderela, que teria depois de ajudá-lo a colocá-los no seu vestido, num ambiente com pouca iluminação.

«iluminar-se», mas também pelo acto de transferência de retalhos do Pássaro para ela. Tal implicava a proximidade dos actores e da coordenação da alternância de luzes na altura certa (fig. 155), distinguindo assim os momentos antes/depois da presença do Pássaro. Outro aspecto a considerar era o modo como os retalhos seriam oferecidos a Cinderela, devido à própria movimentação do Pássaro, que teria de manipular o cenário e ter as mãos livres, não os podendo transportar. A relação entre o jardim e o Pássaro era estabelecida por uma relação simultaneamente ergonómica, estética e conceptual, pois o Pássaro surgia do jardim para encontrar Cinderela. Ao fazer essa passagem, manipulava as tiras de malha (trapilho), afastando-as com as mãos para conseguir passar com a sua máscara e estes também se

Terminada a interacção entre Pássaro e Cinderela, surgia a sua Madrasta/Irmãs a interpelar Cinderela. Cinderela tinha os retalhos no vestido, estava ainda sob a influência positiva do Pássaro. Ao lhe serem roubados por inveja, os retalhos tinham forçosamente de se tornar neutros, retirando-se a presença da luz UV e mantendo-se assim até ao final do quadro (fig. 156).

Relativamente ao caso da Madrasta/Irmãs, a tarefa da actriz era a mais difícil de cumprir, devido ao desconforto de um fato fechado da cabeça aos pés, com fios eléctricos e interruptores pelo meio

e um acessório de cabeça enorme, quente e cujo peso, apesar de pouco, se tornava muito com o decorrer do tempo. Era também o figurino que exigia mais da expressividade do actor, pois tinha vários aspectos a controlar: a demarcação das três personagens através da alternância das cores dos fios electroluminescentes, comandados pelas mãos e realçada pelas vozes forçosamente diferentes; a ênfase dos gestos que davam vida a um monstro de três cabeças, abstraindo-nos do facto de essas serem um «chapéu» que fazia alternar o centro de gravidade e que possibilitava um ângulo de visão e audição reduzidos; o realçar do serpentear do corpo, tirando partido do material cortado a laser do figurino, cuja textura se alterava ao ser esticado.

Para além de tudo isto, havia ainda que usar os retalhos roubados ao vestido de Cinderela, que eram acoplados ao fato, à cintura. Neste contexto complexo que contemplava vários aspectos somáticos, sentiu-se a necessidade de evidenciar as potencialidades do figurino, no decorrer do quadro 3, como se verá adiante. Havia também a relação estabelecida entre esse figurino e os cenários, nomeadamente aquela potenciada a contraluz (fig. 156), que implicava a percepção da proporção do seu tamanho em relação à escala dos cenários, mas que também influenciava o tipo de gestos, na adequação ao espaço e interacção com as restantes personagens. Verificava-se assim que o perímetro anatómico exacerbado impunha restrições de



Fig. 156. Madrasta/Irmãs contracenam com Cinderela. Vídeo da demonstração, fotografamas do Quadro 1. Fonte: vídeo da demonstração, Centro Multimédia, FA-ULisboa

alguns movimentos, potenciando outros. A máscara foi disponibilizada à atriz para poder praticar também fora dos ensaios, interiorizando tanto as alterações de personagem através das luzes e da voz, para depois fazê-las intuitivamente, como os gestos possíveis ao nível do corpo.

Quadro 2. A Fada-Madrinha aconselha Cinderela a levar o cortinado ao baile

No caso do cortinado transformável em vestido, foram feitas várias tentativas de retirar a peça do cenário, transformá-lo em vestido e usá-lo. Houve uma preocupação inicial em acautelar a facilidade do seu manuseamento, no sentido de permitir um gesto limpo e rápido, preocupação patente no design em si, que se já se baseava numa peça única, um rectângulo com cortes. Contudo, mesmo tendo sido previsto um sistema simples de montagem, com apenas dois pares de molas de cada lado para juntar as partes que formariam cavas e cintura, em conjugação com um cinto para atar (anexo 11, pp. 355-356, figs, 173 a) e 173b)), tal não foi suficiente para uma utilização facilitada ou rápida. Dois factores internos concorreram para esse facto, sendo eles: o peso e dimensão do material têxtil e a consequente leitura dificultada da posição da peça retirada da parede; a força/tamanho das molas de pressão que formavam as cavas e a ligação das alças ao peito (escolhidas em detrimento do velcro, devido a este descolar com o peso).

Havia também um factor externo, ou seja, a iluminação escassa. Esse interferia principalmente na confirmação do avesso/direito da peça, que podia ser feita através do toque das aplicações de tecido de *blackout*, que era plastificado num dos lados, mas que estava dificultada visualmente, pois as nuances de cor eram ténues (de branco para branco sujo). A confirmação do avesso/direito da peça era essencial, pois só o avesso iria reagir à luz UV, no quadro seguinte e correspondente ao baile e não era suposto o espectador identificar essa propriedade do têxtil antes desse momento. Desse modo, a designer e a atriz partilharam a experiência de, por tentativa e erro e usando uma lógica sequencial de movimentos simples e limpos, retirar a peça do cenário e vesti-la. A partir daí, aumentou-se o tamanho de dois pares de molas e colocou-se o vestido já semi-montado, no «varão», possibilidade que se confirmou também por não se notar a partir da plateia (fig. 157). Assim, só era preciso abotoar um par de molas em cada lado, simplificando consideravelmente, pois eram as que permitiam definir o ponto da cintura nas laterais, estruturando a peça e dando-lhe estabilidade ao ser



Fig 157. Cinderela veste o cortinado. Vídeo da demonstração, fotogramas do Quadro 2
 Fonte: vídeo da demonstração, Centro Multimédia, FA-ULisboa

vestida, ficando em formato de colete. Foram detalhes muito pequenos, mas que tiveram impacto na interpretação da personagem.

No processo de ensaios em cena, criou-se ainda um paralelismo visual nas extremidades do espaço cénico, colocando-se no lado oposto a Cinderela a personagem Madrasta/Irmãs a dançar, ao mesmo tempo que se dava tempo à primeira para se vestir, o que acabou por resultar no realce de aspectos de transformação de ambos os figurinos, dissimulando também os «tempos mortos» que pudessem existir. Contudo, essa última preocupação era algo infundada, pois a rapidez de transformação de cortinado para figurino acabou por ser sentida em cena. A tecnologia LED usada nas máscaras e braços da personagem Madrasta/Irmãs foi realçada neste momento, pois não havia luz a incidir sobre a atriz, simbolizando assim uma presença delas sempre patente na vida de Cinderela e destacando o aspecto serpenteante dado inicialmente às personagens (fig. 157).

Quadro 3. Cinderela vai ao baile

Cinderela vai para o Baile onde já estão a Madrasta/Irmãs, dançando até surgir o Príncipe. Foi então definido que, de modo a se estabelecer uma relação perceptível entre o par Cinderela/Príncipe, quando eles se aproximassem, a Madrasta/Irmãs

teriam de se afastar, pois essa relação era realçada pela alteração das propriedades dos seus figurinos à luz UV, não sendo desejável que as do daquelas também se alterassem (fig. 158). Um aspecto que poderia ter sido melhorado na encenação teria sido o de destacar a relação entre eles acrescentando o toque das mãos, que poderia ter coincidido com o momento da mudança de luzes, para esse aspecto ser ainda mais evidente. Contudo, a relação entre eles era já óbvia, sendo ambos os figurinos intencionalmente brancos e com materiais e efeitos em comum.



Fig. 158. Cinderela vai ao baile. Vídeo da demonstração, fotografamas do Quadro 3
Fonte: vídeo da demonstração, Centro Multimédia, FA-ULisboa

No momento em que soam as doze badaladas e Cinderela sai de cena, o Príncipe tenta segui-la, deixando a Madrasta/Irmãs sozinhas no baile, inconsoláveis. As potencialidades somáticas do seu figurino, que ganhava profundidade com o movimento do corpo e estabelecia a relação com diferentes personalidades com a máscara de três cabeças e rostos realçados por fios electroluminescentes, podiam agora ser destacadas com uma dança da sua tristeza (fig. 159). Foi um aspecto decidido durante a encenação e que também contribuiu para permitir que os restantes actores mudassem de figurinos para o quadro 4. Aqui, recorreu-se ao uso da luz UV a incidir sobre o figurino contra o cenário urbano oriental, também ele com elementos fluorescentes, criando uma ligação entre o contexto da cena e a representação.



Fig. 159. Dança da tristeza da Madrasta/Irmãs. Vídeo da demonstração, fotogramas do Quadro 3
Fonte: vídeo da demonstração, Centro Multimédia, FA-ULisboa

Quadro 4. O Príncipe reencontra Cinderela e dançam felizes para sempre

O figurino possibilitava uma leitura das personagens por pares, intencional para o caso do Príncipe e Cinderela, já desde o quadro 3. Aqui mantinha-se essa relação, igualmente pelas cores semelhantes e material têxtil que era o mesmo, tanto para o fato-macaco dele como para o vestido dela. Eram figurinos desenhados para poderem ser vestidos rapidamente (fato-macaco em vez de fato com duas peças; vestido com elástico na cintura, em vez de fechos ou botões) e terem expressividade durante a dança. No caso do Príncipe, a simplicidade da forma permitia destacar o padrão geométrico «intermitente»; no caso da Cinderela, a mesma característica estava patente e era aliada à saia rodada que sugeria ser usada em movimentos rodopiantes. Deste modo, estes figurinos, que «viviam» da alternância de padrões coloridos (anexo 12, pp. 371-374, figs. 186-189), acabaram por influenciar o tipo e a duração da dança em que estavam incluídos, pois era necessário dar tempo aos espectadores para se aperceberem das diferentes nuances cromáticas (fig. 160). Era também preciso dar tempo para se fazer incidir a luz UV sobre os estampados fotoluminescentes, que iam «carregando» de luz, afectando a proximidade dos actores entre si e das fontes de luz. Tal influenciou igualmente a escolha da música adequada à dança em si, que por sua vez interferia na intermitência entre luz neutra e luz UV. A escolha do cenário do jardim como pano de fundo para a dança também foi propositada, por se poder destacar também a geometria do cenário e ser hábito em Xangai dançar-se no jardim ao fim da tarde.



Fig 160. Dança final, reencontro entre Cinderela e Príncipe. Vídeo da demonstração, fotografamas do Quadro 4
 Fonte: vídeo da demonstração, Centro Multimédia, FA-ULisboa

O uso dos sapatos de «cristal» repetiu-se neste quadro. Por várias vezes, a atriz referiu ter a sensação de «levantar voo». De facto, as luzes fortes dos sapatos no ambiente escuro destacavam-lhe os pés, o movimento do corpo e a presença da sua personagem. Depois de dançarem e se afastarem da zona onde dançavam, dos seus figurinos no escuro eram pouco mais que perceptíveis as zonas fotoluminescentes dos padrões e Cinderela era denunciada pelos sapatos que usava.

4.2.5 RESULTADOS DA DEMONSTRAÇÃO CINDERELA

Reunião de Peritos

A demonstração Cinderela, seguida de reunião de peritos, decorrida a 19 de Junho de 2018, ocorreu perante um painel de cinco especialistas, sendo dois da área do espectáculo e três da moda, com experiência em guarda-roupa e design de figurinos, nomeadamente David Silva (encenação/teatro), Sara Franqueira (cenografia/arte contemporânea), Gabriela Forman (design de moda e tecnologia/guarda-roupa e figurinos), Dino Alves (design de moda/figurinos), Mário Matos Ribeiro²¹³ (design de moda/figurinos). No ensaio geral da apresentação, tinha estado presente a especialista Maria João Rocha (realização e encenação), tendo-nos aconselhado sobre a estrutura da demonstração. A posteriori, visionou o vídeo da mesma e respondeu às questões de enquadramento do inquérito que tinha sido feito

²¹³ Nome por que é conhecido no meio profissional Francisco Ribeiro Silva.

aos restantes peritos durante a reunião, embora de uma forma aberta. Esse registo foi gravado em áudio e depois transcrito (anexo 16, pp. 397-407). Apresentamos, portanto, cada um dos especialistas, com mais detalhe:

David Silva / artes do espectáculo/teatro/encenação

Mestre em Teatro (2016), Especialização em Encenação pela Escola Superior de Teatro e Cinema – IPL, estudou nos programas MA Drama and Theatre in Education e MA International Performance Resea na University of Warwick. É actor desde 1998, encenador desde 2001 e professor desde 2008. É, desde 2016, Coordenador do Departamento de Artes Performativas da Escola Superior de Tecnologias e Artes de Lisboa e Assistente Convidado na Escola Superior de Educação de Beja. Foi Assistente de Encenação de João Mota no Teatro Nacional D. Maria II entre 2012 e 2013. Frequentou ainda a licenciatura em Arquitectura pela Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa.

Sara Franqueira / cenografia

Licenciou-se em Arquitetura pela Faculdade de Arquitetura da Universidade Técnica de Lisboa em 2004 e é mestre em Estudos de Teatro pela Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa (2010), onde investiga a experiência cenográfica na contemporaneidade, com enfoque nas relações e contaminações entre cenografia e artes plásticas contemporâneas, no âmbito do seu doutoramento. Leciona Teoria e História do Design de Cena, assim como Espaço Cénico na Escola Superior de Teatro e Cinema e na Escola Superior de Tecnologias e Artes de Lisboa. É mediadora de arte contemporânea para várias entidades, destacando-se o Centro de Arte Moderna da Fundação Gulbenkian e o Museu de Arte Contemporânea Coleção Berardo e foi coordenadora da secção Performative Space da Representação Oficial Portuguesa na Quadrienal de Praga de 2015. Assinou mais de 40 espaços cénicos teatrais ou expositivos, trabalhando igualmente em projetos performativos e transdisciplinares. É co-fundadora de três companhias de teatro e da APCEN- Associação Portuguesa de Cenografia.

Gabriela Forman / design/tecnologia

Doutorada em 2015 e Mestre em Design em 2010 pela Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa, onde é actualmente docente, investiga sobre os aspectos mais técnicos da área do têxtil, tais como a cor e o desenvolvimento de materiais futuros que promovam o bem-estar, através de tecnologias sofisticadas de vanguarda, como a Biotecnologia e o BioDesign. É do seu interesse colocar a Ciência (processos biológicos) ao serviço do Design para um desenvolvimento mais sustentável de produtos. O seu projecto de doutoramento foi financiado pela FCT – Fundação para a Ciência e Tecnologia, tendo colaborado com a Universidade de Leeds (School of Design). Foi bolsista INOVArt pela DGArtes em 2012, para estagiar em Londres (The Cabinet, Livingstone Studio), onde durante alguns anos desenvolveu projetos em diversas áreas criativas do Design para vários países, incluindo o Japão e Austrália, entre eles a colaboração com o Whoopi Goldberg & Stage Entertainment Lda., em guarda-roupa. É de destacar ainda a experiência em produção/guarda-roupa para

televisão, entre 2003-2009, para a MVM/Fealmar, Teresa Guilherme Produções, NBP/Fealmar e Endemol.

Dino Alves / design de moda/figurinos

Dino Alvos estudou pintura no Porto e fotografia no INEF, mas foi na moda que encontrou o seu lugar. Considerado o «*enfant-terrible*» da moda Portuguesa, com a sua apresentação nas Manobras de Maio, em 1994, entre 1996 e 1998 colaborou com Ana Salazar, na direcção artística dos seus desfiles. Em 1997, é convidado a apresentar na Moda Lisboa, evento em que participa até hoje. Participou no desfile Cosmopolis, ao lado de Jean Paul Gaultier, Lacroix e Alaia, em 2000 e no evento "+Portugal", promovido pela Associação ModaLisboa, em 2001. Participou na Bienal Internacional de Design de St. Etienne, França, em 2004. Desenvolveu parcerias criativas com diversas marcas internacionais, entre elas a marca de malas Segue.... Criou figurinos para mais de 50 espetáculos, apresentados em teatros tais como o teatro da Trindade ou o Teatro D. Maria II, entre muitos outros. Enquanto *stylist*, concebe guarda-roupa para publicidade e televisão, eventos de moda e lançamentos de produtos e, regularmente, a imagem para eventos do Lux – Frágil. Em 2017, esteve presente na primeira semana de moda de São Tomé.

Francisco Ribeiro Silva, A.K.A. Mário Matos Ribeiro / design de moda/figurinos

Doutorado em Design pela Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa na área de Museografia (2012), é membro efectivo do seu Centro de Investigação em Arquitectura, Urbanismo e Design, desde 2014. Ensina na mesma instituição desde 1991, primeiro como Professor Auxiliar Convidado e depois como Professor Auxiliar, a partir de 2014. É também membro colaborador do Centro de Investigação em Território, Arquitectura e Design da Universidade Lusíada, desde esse ano. Foi Professor Convidado e Parceirista da Universidade de São Paulo em 2011. Investiga nas áreas de Fashion Curating e Ciências da Educação. Comissariou diversas exposições de moda, desenhou uniformes para diferentes ramos das Forças Armadas Portuguesas, Associação Turismo de Lisboa e Togas para a Universidade Aberta. Desenhou figurinos para os teatros D. Maria II, Teatro Aberto, Teatro Municipal de São Luiz, bem como para Ann Papoulis (Cunningham Studio, NY). Co-fundou a ModaLisboa, tendo assinado a sua direcção artística entre 1998-2010.

Maria João Rocha / realização/encenação

Mestre em Teatro pela Escola Superior de Teatro e Cinema, é Especialista em Comunicação Audiovisual e Multimédia pelo Instituto Politécnico de Lisboa e Licenciada em História pela Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa. É realizadora e encenadora, tendo sido realizadora na RTP. Tem desempenhado funções docentes nas áreas do audiovisual e do teatro, nomeadamente ensino de Realização/Encenação e de Interpretação para a câmara. Em 1994, recebeu uma Menção Especial do Júri do Festival de Teatro Televisivo do Prémio Itália, pela realização de *Fé, Esperança e Caridade*, de Odon von Horváth.

Cada um dos peritos contribuiu com pontos de vista próprios à luz das suas áreas de especialidade, embora tendo conhecimentos suficientemente abrangentes sobre as áreas restantes, de modo a ver o design de figurinos enquadrado na

performance artística de uma forma hermenêutica. A reunião de peritos englobou um inquérito inicial, ao que se seguiu uma discussão sobre o teor de algumas questões do mesmo ou sobre aspectos que cada perito quis destacar acerca da demonstração. Estiveram presentes nessa reunião os orientadores Professora Doutora Manuela Cristina Figueiredo e Professor Doutor Carlos Manuel Figueiredo, tendo também dado o seu contributo para a discussão gerada.

Transcrição e análise dos resultados do inquérito

O inquérito dividiu-se em três partes, num total de nove questões. A primeira focava três questões de resposta fechada e de enquadramento, a segunda cinco questões específicas acerca da demonstração, com respostas segundo a escala de Likert, e a última, era uma questão aberta acerca do figurino mais interessante para cada perito (inquérito a peritos, anexo 13, pp. 375-384).

Parte 1 | Questões de Enquadramento

À questão “1. O vestuário dinâmico e interactivo, quando resultante de um processo de design, trará vantagens para a área da performance artística?”, todos os peritos responderam que sim. O mesmo aconteceu com a questão “2. Ao nível da performance artística, pode uma tecnologia têxtil resolver simultaneamente questões de ergonomia física e cognitiva?”. À questão “3. Pode um figurino dinâmico e interactivo contribuir para melhorar a expressividade do performer tornando a fruição estética mais plena?” cinco respostas foram positivas e uma negativa.

Analisando os resultados, verificamos que todos os especialistas consideraram que o vestuário dinâmico e interactivo, quando resultante de um processo de design, traria vantagens para a área da performance artística (questão 1), tendo em conta que a própria performance artística usa de múltiplas linguagens, sendo esta mais uma, no âmbito das expressões e potencialidades, que se tornam ainda mais ilimitadas, como nos refere Maria João Rocha, reforçando que “depende mais da aplicação do que do seu valor absoluto, que é inquestionável” (anexo 14, p. 387, ll. 34-35).

À questão “2. Ao nível da performance artística, pode uma tecnologia têxtil resolver simultaneamente questões de ergonomia física e cognitiva?”, a resposta foi afirmativa, embora os especialistas tenham questionado a validade do termo

«resolver», considerando que o mais correcto seria usar a terminologia «adensar» ou «questionar», no sentido de as artes performativas não procurarem resolver nada, mas questionar, ou então «contribuir para», no sentido de contribuir para determinada construção de personagem ou narrativa com recurso a essas linguagens.

Relativamente à questão 3, cinco especialistas consideraram que um figurino dinâmico e interactivo pode contribuir para melhorar a expressividade do performer tornando a fruição estética mais plena, embora um deles, da área do design de moda/figurinos, tenha considerado que não, reforçando que embora um figurino possa fazê-lo, “um figurino demasiado dinâmico e interactivo corre o grande risco de centrar demasiada atenção do espectador sobre si próprio em prejuízo da dramaturgia, podendo mesmo criar hiatos de empatia entre texto/assistência” (Mário Matos Ribeiro, anexo 13, p. 384). Deste modo, consideramos que integrar o figurino na encenação ou fazê-la partir dele poderá evitar essa situação, como se depreenderá da análise da discussão de peritos, mais adiante.

Parte 2 | Questões Específicas / demonstração Cinderela

A estas questões, só responderam os peritos presentes na demonstração, tendo Maria João Rocha se absterido de responder, por considerar serem mais do foro do design e menos da sua área de especialidade. Os comentários que, no entanto, deixou, serão incluídos adiante, no tópico a propósito da discussão levada a cabo entre os peritos, que se seguiu à demonstração.

Foi usada a escala de Likert para caracterizar as respostas dos inquiridos, do seguinte modo: 1. Discordo totalmente; 2. Discordo parcialmente; 3. Indiferente, 4. Concordo parcialmente; 5. Concordo totalmente. São indicados os resultados das respostas dadas, por ordem sequencial decrescente, após a cada uma das questões:

Questão 4. “Considera que foi explorada a interacção entre corpo e vestuário, no que diz respeito à plasticidade dos materiais e à sua relação com o corpo?”

Respostas: 1 inquirido respondeu com a classificação de “4. Concordo parcialmente”, houve 3 classificações de “3. Indiferente” e 1 de “2. Discordo parcialmente”.

Classificação média: nível 3 da Escala de Likert.

A média das respostas situou-se no nível 3 da escala de Likert, não se tendo considerado ter sido salientada a interacção entre corpo e vestuário, apesar de existir.

O inquirido que respondeu com a classificação mais alta (4), foi um dos especialistas da área do design de moda / figurinos. Por seu lado, o especialista que respondeu, dando a classificação mais baixa (2), era da área da cenografia. Pensamos que esta última resposta se deva ao facto de apenas os figurinos finais (quadro 4, Cinderela e Príncipe) terem proposto uma dinâmica de interpretação que ia mais para além da resposta do figurino em si, explorando de forma mais consistente e abstracta a relação com o corpo, o espaço e a cena, questionando-a. Por outro lado, noutros casos, havia «interacções» entre o corpo e o vestuário que eram indirectas, por serem sugestionadas, tais como forjar a transformação da superfície têxtil pela aproximação entre personagens através da alternância de luz entre elas (e não directamente, como poderia acontecer com o uso sensores, por exemplo). Relativamente à classificação mais elevada ter sido dada por um especialista da área da moda, tal pode fazer sentido por se ter certamente demorado mais na análise dos detalhes do vestuário que potenciavam a interacção com estímulos do utilizador/meio ambiente e que estava patente em todos os quadros. Julgamos que a conjugação destes aspectos possa ter contribuído para que a maioria dos especialistas tenha respondido com a classificação de 3 em 5.

Questão 5. “Considera que houve inovação no processo de design, fazendo convergir o território funcional com o emocional na ficção narrada?”

Respostas: 2 especialistas responderam “5. Concordo totalmente”, 3 responderam “4. Concordo parcialmente”.

Classificação média: nível 4 da Escala de Likert.

A média das respostas dos peritos correspondeu ao nível 4 da escala de Likert, considerando existir inovação no processo de design, fazendo convergir o território funcional com o emocional na ficção narrada. Os inquiridos que responderam com a classificação mais alta (nível 5) foram os especialistas da área das artes do espectáculo, nomeadamente encenação e cenografia, possivelmente pelo enfoque da encenação nos aspectos-chave da narrativa, que são também aqueles que reflectem os momentos de angústia vs. felicidade das personagens, evidentes nas respostas dos figurinos, usando recursos tecnológicos diversos e habitualmente pouco utilizados. Os especialistas da área da moda/figurinos, consideraram haver bastante inovação, classificando com 4 a sua resposta, não dando uma classificação superior,

possivelmente por estarem a par das inovações tecnológicas de ponta ao nível do design de moda, às quais não tivemos acesso. A especialista da área do design/tecnologia também respondeu com a classificação 4, tendo posteriormente explicado na discussão que o recurso a tecnologia poderia ter sido mais explorado em alguns casos, reforçando esse aspecto emocional.

Questão 6. “Considera que foram exploradas superfícies têxteis inteligentes/ semi-inteligentes que colocaram o utilizador e o meio-ambiente como actuadores de funções específicas?”

Respostas: 5 inquiridos responderam “4. Concordo parcialmente”

Classificação média: nível 4 da Escala de Likert.

De um modo geral, os especialistas consideraram haver exploração de superfícies têxteis funcionais, respondendo com a classificação 4 na escala de Likert e depreendemos assim que consideraram esse aspecto mais explorado nuns casos que noutros. De facto, o aspecto que mais potenciou a actuação de funções específicas foi o ambiental, no uso de luz UV.

Questão 7. “Considera que o figurino foi capaz de interagir a estímulos, alterando as suas propriedades, características ou forma?”

Respostas: 3 peritos responderam “5. Concordo totalmente” e 2 responderam “4. Concordo parcialmente”.

Classificação média: nível 5 da Escala de Likert.

Neste tópico, a média das respostas dadas atingiu o valor mais elevado da escala de Lickert. Independentemente de reagirem directa ou indirectamente a estímulos do utilizador ou a estímulos do meio ambiente, a grande maioria dos peritos considerou que o figurino conseguiu reagir a estímulos. Os peritos que responderam menos favoravelmente à questão foram um especialista que se dedica ao design de figurinos e a especialista em design/tecnologia, escolhendo o nível 4 da escala de Likert, possivelmente por os figurinos alterarem mais as suas propriedades de cor/luz do que de forma.

Questão 8. “Considera que foram produzidos protótipos de figurinos como parte integrante e central da narrativa ficcional *Cinderela*?”

Respostas: 3 peritos responderam “5. Concordo totalmente” e 2 responderam “3. Indiferente”.

Classificação média: nível 4 da Escala de Likert.

A classificação média da pontuação obtida à questão 8. “Considera que foram produzidos protótipos de figurinos como parte integrante e central da narrativa ficcional *Cinderela*?” foi de 4 na escala de 1 a 5. Dois dos especialistas, da área mais restrita do design de moda consideraram que os figurinos não corresponderam especialmente à narrativa *Cinderela*, classificando essa questão com 3 pontos em 5. No entanto, os mais ligados ao espectáculo consideraram os figurinos como parte integrante e central da narrativa, concordando totalmente. Uma justificação possível pode estar no facto de os figurinos terem sido fruto de uma interpretação mais livre e pessoal da história, com influências orientais ligadas à experiência em primeira pessoa na China e não tão focada na versão mais popular, diluindo-se assim as referências habituais. Este tipo de abordagem é mais comum nas artes performativas do que no design, que procura responder a problemas determinados ou a seguir programas mais específicos.

Parte 3 | Questão Aberta

À questão “Qual o figurino que mais lhe suscitou interesse? Porquê?”, cada um peritos deu uma resposta diferente e obtivemos assim opiniões sobre todos os figurinos.

Dino Alves destacou o figurino que *Cinderela* levou ao baile e também o do Pássaro. Considerou que o primeiro funcionava tanto enquanto cortinado como enquanto vestido e que a sua manipulação não prejudicava a acção, acrescentando que tal “é o mais difícil de conseguir quando se criam figurinos mutantes ou que se transformam em cena” (anexo 13, p. 382-383). Quanto ao segundo, foi da opinião que se destacava por si só, adequando-se a uma acção que já de si tinha pouca interpretação e em que “o figurino tinha de valer por isso, ou seja, «falar» por si. E falou” (ibidem).

Gabriela Forman evidenciou o figurino da Madrasta/Irmãs, por destacar as características das três personagens e usar a tecnologia para transmitir instabilidade

entre elas, acrescentando que “o interesse será mais pelo factor 3 em 1 do figurino e pela utilização da tecnologia para transmitir o factor emocional” (ibidem, p. 381). Nesse sentido, podemos destacar a escolha de Maria João Rocha, os sapatos de Cinderela, pois segundo ela, “o sapato é o objecto ‘mágico’ que determina o final feliz da história” e que “mais justifica um tratamento ‘irreal’” (anexo 14, p. 389, ll. 123-124).

Sara Franqueira elegeu os figurinos usados no Quadro 4 pela Cinderela e pelo Príncipe, por potenciarem uma leitura mais abstracta da cena, apresentando uma metamorfose mais inquietante e mais desprendida de intenções funcionais, tornando os corpos em algo mais do que suportes de tecnologia. Segundo ela, “estas duas peças funcionam tão bem enquanto objecto como mancha de cor, vestuário, imagem ou desenho tridimensional (...) numa dimensão performativa intrigante”, suscitando um “universo rítmico de padrões e movimentos (...) [num] jogo de corpos no espaço que (...) entra numa outra esfera. Foram também os que me fascinaram com a tecnologia e para além dela” (anexo 13, pp. 379-380).

David Silva não destacou nenhum figurino em particular, mas a complementaridade entre eles, dada pelo contraste existente entre figurinos, “fulcral para valorizá-los”. Para si, o mais interessante foi “a atmosfera resultante da interacção entre luz e figurinos/espço cénico” e “o trabalho de composição como o aspecto mais significativo” (ibidem, pp. 377-378), analisando-o assim o figurino mais no ponto de vista da sua especialidade, a encenação. Em contraposição, tanto Mário Matos Ribeiro como Dino Alves consideraram, relativamente à utilização de cenários, que criavam desatenção ao foco, que era afinal o figurino. O primeiro referiu-se à diversidade de elementos, que “criou desatenção” (ibidem, p. 384) e o segundo mencionou que não repetiria os mesmos efeitos de luz no espaço/cenário e daria preferência a “um espaço limpo, negro, para que os figurinos vivessem melhor” (ibidem, p. 383).

Mário Matos Ribeiro considerou que os figurinos, de um modo geral lhe suscitaram interesse, pelo contributo das superfícies têxteis funcionais, mencionado contudo o facto de os figurinos “se sobreporem um pouco à narrativa, dado o seu impacto visual – resultante da utilização de um grande número de superfícies têxteis inteligentes e semi-inteligentes, relativamente próximas do espectador” (ibidem, p.384). A complementar esta opinião, Maria João Rocha refere-se à vantagem de se destacar apenas um elemento em cena, através da distinção do seu estilo em relação

aos restantes, de modo a conferir-lhe uma simbologia particular, como “uma das formas de valorizar o que, dramaturgicamente, é mais relevante” (anexo 14, p. 389, l.131), reconhecendo potencial nos sapatos: “não hesitaria em encenar uma Cinderela em que tudo fosse ‘real’ e apenas os sapatos fossem ‘irreais” (ibidem, p. 389, ll. 128-129).

Inquérito a actores

Inquirimos os actores que participaram na demonstração *Cinderela*, de modo a recolhermos algumas confirmações acerca da nossa observação directa da utilização dos figurinos. As questões colocadas partiram então dessa observação dos ensaios de Cinderela, complementada com as conclusões incluídas no estudo de casos anteriormente revistos. O inquérito serviu-nos ainda para obter opiniões sobre a valência de figurinos dinâmicos e interactivos do ponto de vista do trabalho de actor. Portanto, para além de uma pergunta aberta a esse respeito, foram colocadas à disposição dos actores cinco afirmações para uma avaliação segundo a escala de Lickert (1 a 5), tendo sido classificadas positivamente, com oscilações entre os níveis 4 (concordo parcialmente) e 5 (concordo totalmente) (anexo 15, pp. 391-395).

Deste modo, verificou-se ser do consenso geral que um figurino dinâmico/interactivo possa contribuir mais do que um figurino dito «convencional», tanto para a construção da personagem como para a construção da narrativa (tópicos 2.1 e 2.2 do referido inquérito). As justificações dadas indirectamente pelos actores, ao responderem à pergunta “5. De um modo geral, um figurino dinâmico e interactivo pode trazer vantagens para a performance artística, do ponto de vista do trabalho de actor? Porquê?”, enquadram-se no âmbito ergonómico e somático, do ponto de vista de ajudar o actor na interpretação da personagem, dando-lhe pistas mais directas sobre ela do que habitualmente e, de certa forma, do ponto de vista do espectador, que recebe uma informação complementar que o ajuda a desvendar o enredo de um modo mais directo ou sugestivo:

André Tavares / Personagens Pássaro e Príncipe

“Na minha opinião são várias as vantagens para a performance. O facto de o figurino não ser “convencional”, além de ajudar no actor na área de exploração e criatividade, devido ao seu dinamismo, ajuda também a definir mais facilmente a construção da atitude corporal da personagem, como caminha, como dança, como interage com outros, etc.” (ibidem, p. 394).

Ana Constantino / Personagens Madrasta/Irmãs

“Sim, a exploração através de algo que é imposto fisicamente é muito interessante e pode criar situações diferentes do usual. É também na questão de ajudar a transmitir mais facilmente uma ideia.” (ibidem, p. 395).

Sónia Baptista / Personagem Cinderela

“Sim, o figurino transforma-se num auxiliar cénico e dramaturgicamente que ajuda a revelar a narrativa. Funciona como mais uma camada de representação, para além da palavra ou do trabalho de corpo, que conta uma história.” (ibidem, p.393).

Analisando os restantes tópicos do inquérito, confirmou-se que, do ponto de vista do actor, tal como constatado no estudo de casos apreciados no contexto da investigação e observado por nós nos ensaios, a utilização de figurinos dinâmicos e interactivos “exigiu um maior número de ensaios para a sua manipulação intuitiva” (tópico 2.3), tendo os actores classificado a resposta com 5.

Foi nos tópicos relativamente à fiabilidade durante a manipulação em cena (“2.4. Em termos de construção e características tecnológicas, o figurino foi confiável, durante a sua manipulação em cena”) e à averiguação da funcionalidade da componente interactiva em cena (“2.5. Em termos da funcionalidade da componente interactiva, o actor conseguiu verificar se a mesma estava a surtir efeito durante a acção”) que houve mais reservas na classificação, correspondendo a concordo parcialmente (nível 4). É de destacar que tal aconteceu especificamente no caso da actriz com o figurino mais exigente do ponto de vista ergonómico e da manipulação, ou seja, da que manipulava o figurino da Madrasta/Irmãs de Cinderela. Inferimos, do comentário que a actriz deixou na pergunta 3, que apesar do figurino estar pensado para se adequar ao seu corpo, “a parte eléctrica das luzes era difícil de manipular, o que requer muita dedicação do actor” (ibidem, p. 395), sendo que, de facto, os botões interruptores estavam sob as luvas e os fios electroluminescentes que percorriam os braços não eram completamente visíveis pelo performer, devido ao volume da máscara e movimentos dos braços, apesar de o serem para o público: “era difícil perceber, às vezes, as transições, porque a luz no braço não era muito perceptível” (ibidem).

Tal como no estudo de casos evidenciado anteriormente, também em *Cinderela* nenhum dos actores tinha trabalhado com figurinos dinâmicos e/ou interactivos até então, tendo todos respondido negativamente à questão “4. Já tinha usado algum figurino com características dinâmicas/interactivas? Se sim, quais e que valências tinham?” (ibidem, pp. 393-395).

Análise da Discussão de Peritos

Na reunião de peritos (anexo 16, pp. 397-407), foram discutidas as soluções de design encontradas para corresponder à narrativa apresentada. Foram também discutidas as opções tomadas, tendo em conta o teor da apresentação pública ao vivo.

Gabriela Forman iniciou a discussão referindo-se ao figurino da Madrasta/Irmãs, que considerou cumprir os requisitos relativos às suas caracterizações psicológicas, para sugerir melhorias no primeiro figurino de Cinderela, principalmente no momento em que, depois de se sentir “uma mudança de *mood*, [em que] ela está feliz por ter um vestido novo” (ibidem, p. 399, ll. 15-16) com a ajuda do Pássaro, ela é agredida psicologicamente por elas, quando lhe roubam os retalhos. Na sua opinião, esse momento de angústia poderia ter sido mais evidente através do figurino, adicionando-lhe tecnologias para o efeito. Explicámos que essa possibilidade foi pensada, mas que houve constrangimentos a nível de recursos e de acesso a algumas tecnologias, acrescido do facto de que a mistura de tecnologias implicaria o choque de soluções a interferirem entre si, nos momentos de interacção/resposta a estímulos, não tendo sido possível apresentar outra solução atempadamente.

Em termos conceptuais, Sara Franqueira discordou do ponto de vista de Gabriela Forman, referindo-se ao que o figurino deve revelar da trama ao espectador ou então deixar em aberto, para que ele faça uma leitura mais livre. No seu ponto de vista, estarmos envolvidos no processo de construção das personagens e interpretação da narrativa não implica a obrigatoriedade de o figurino explicar tudo, pois considera que tal nunca acontece. Acrescenta, dizendo: “eu coordeno uma série de plasticidades na cena, entrego-as ao espectador e o espectador, para mim, é livre de usufruí-las como quiser” (ibidem, p. 401, ll. 109-111). Do ponto de vista semiótico, considera que o uso de símbolos possa interferir nesse processo, retirando essa liberdade ao espectador:

“no momento em que o figurino (...) tiver que contar necessariamente e dar uma informação correcta, (...) ele perde uma dimensão de uma plasticidade e de uma liberdade de expressão que eu acho que é fundamental e acho que tem que estar contida nestas experiências (...) [que] caminham mais para uma liberdade da cena, para uma liberdade da plasticidade, para usufruir de uma experiência visual e dinâmica (...) de um espaço e de um acontecimento, (...) do performativo”. (ibidem, p. 401, ll.114-122)

Esta questão levou à discussão sobre os termos usados na pergunta 2 do inquérito: “A nível da performance artística, pode uma tecnologia têxtil resolver simultaneamente questões de ergonomia física e cognitiva?”, com destaque para a palavra «resolver», também evidenciada por Maria João Rocha. No seu testemunho, diz que “eu acho que não é resolver, é contribuir para, (...) em termos do ilimitado de todos os componentes que servem para construir, (...) contribuir para melhorar (...) mas também pode piorar. (...) É uma linguagem e estar a qualificar essa linguagem, não há classificação possível, porque, em expressão artística, qualquer linguagem é válida.” (anexo 14, pp. 387-388, ll. 40-53). No ponto de vista de Sara Franqueira, não é intuito da criação artística apresentar soluções para problemas através dos seus recursos, é antes comunicar, evidenciar e pôr em causa: “nenhuma tecnologia, nenhuma criação «resolve», ela adensa, ela traz problemas, ela traz questões, ela transforma a criação numa outra possibilidade, numa outra maneira de ver. Portanto, não resolve e nós não queremos resolver nada” (anexo 16, p. 401, ll. 124-126).

Carlos Figueiredo acrescenta que isso é o âmago da arte dramática, que o teatro tem de abrir possibilidades (ibidem, p. 401, l. 154). Sara Franqueira considera ser esse o cerne da nossa investigação, referindo-se ao enfoque no dinamismo e interacção nos figurinos não como uma solução, mas como uma semente, dizendo: “A partir do momento em que tu cruzas a ideia do que é um figurino e as expectativas em relação a ele e te permites que o figurino seja ágil na construção de significados e nas distorções, tu permites que o espectáculo vá para outro lado, apoiado na dimensão cénica, na dimensão plástica. Não necessariamente na resolução” (ibidem, p. 401, ll.148-150).

Entendemos que é nos figurinos que escolheu destacar na questão aberta do inquérito (Cinderela e Príncipe, quadro 4 da demonstração), que Sara Franqueira

identifica esse aspecto, considerando deterem uma capacidade de metamorfose tão rica quanto a do estado inicial e que a dinâmica criada pelo movimento dos corpos lhes dá uma identidade enquanto personagem, personificando a dança: “Porque é de facto a dança, o figurino em dança, não é o actor a dançar com o figurino, é (...) o pensamento de construção do ponto de vista rítmico do padrão, onde eu consigo perceber uma espécie de qualquer coisa cavalgante na cena.” (ibidem, p. 402, ll. 174-177). É nesta perspectiva que os restantes figurinos são por ela criticados, por serem mais “um corpo vestido com (...) figurinos, não um corpo de resposta a [eles]” (ibidem, p. 402, ll. 163-164).

Nesta matéria, Maria João Rocha tem uma opinião menos incisiva, contemplando as duas vertentes, mencionando que a grande aposta, neste tipo de linguagens é ter “um espectáculo só com figurinos, em que o corpo só lá está para suportar estes figurinos, isso num extremo e, no outro extremo, um espectáculo em que o corpo ganha uma dimensão extra-humana, devido a um elemento do figurino” (anexo14, p. 388, ll. 59-60) e admite ainda que “pelo meio, há toda uma gama possível” (ibidem, ll. 60-61). Na opinião de Dino Alves, essa gama é possível devido à própria natureza da criação artística, sendo que “não há obviamente regras para tudo o que é inputs artísticos, impulsos aliás” (anexo 16, p. 401, l. 123) e que a tomada de decisão “depende muito de uma série de coisas, mas sobretudo do objectivo do espectáculo, das opções estéticas definidas logo à partida” (ibidem, p. 403, ll. 248-250). Maria João Rocha esclarece-nos, dando-nos três premissas para a integração de opções dinâmicas e interactivas em cena, nomeadamente nos figurinos, sendo elas o conceito inicial; o efeito estético e sua natureza simbólica no conjunto do espectáculo; o rigor técnico da construção. Refere-se a elas do seguinte modo:

“A primeira é a questão do conceito, a ideia que está na base inicial, a partir da qual cada uma daquelas personagens veste o figurino. A segunda é o efeito estético final global, até que ponto cada um daqueles figurinos não tem, por si só, uma natureza própria que significa, que impõe o modo como se articulam uns com os outros. Ou seja, a articulação de cada figurino com a unidade do espectáculo. A terceira componente é a questão técnica, o rigor técnico da construção, que em projecto não se sabe como vai resultar, mas que teoricamente, quando se trabalha profissionalmente, já se sabe que tem que resultar a 100%.” (anexo 14, p. 387, ll. 4-10).

David Silva refere-se igualmente à questão da unidade do espectáculo, para a qual contribui a articulação entre os figurinos e o espaço cénico, aludindo à demonstração *Cinderela*, mencionado: “a proposta (...) ultrapassa a questão do figurino, porque crias uma atmosfera (...) pela relação que estabeleces entre eles (...). Então eu não consigo eleger um, porque isoladamente eles são muito mais pobres do que relacionando-se” (anexo 16, p. 403, ll. 255-258).

Tal leva-nos a questionar a utilização dos símbolos no sentido semiótico que Sara Franqueira prefere não usar, entendendo poder assim fomentar melhor uma extrapolação mais livre das ideias por parte do espectador e levá-lo à experiência que ela para si deseja: “quero comer com os olhos essa história, não é? Por isso gosto mais das partes em que a coisa é mais descolada de uma espécie quase de psicologismo da forma (...) e [ela] se abre e se transforma e quando cresce” (ibidem, p. 402, ll. 201-204). Gabriela Forman contrapõe esta ideia, realçando o figurino como transmissor de uma mensagem, considerando que “é uma expressão (...) [e] há muitos que a queiram fechar e outros que não” (ibidem, p. xpto, ll.180-185). David Silva, por sua vez, consegue considerar a utilização dos símbolos nas duas vertentes, consoante estiver no papel de encenador ou de espectador. Concorda com Sara Franqueira se estiver no lugar de encenador, mas refere que, enquanto espectador, dá muita importância ao símbolo, tentando, para isso, encontrar o meio-termo, dizendo que enquanto encenador, gosta de “trabalhar a identidade do figurino, não propriamente de uma forma mimética (...), mas (...) tem de fazer sentido do ponto de vista simbólico” (ibidem, p. xpto, ll. 279-281). Dino Alves prefere referir-se ao figurino enquanto um elemento integrado, porque “o figurino importa sempre. E às vezes quanto mais impositivo ele é, menos resulta” (ibidem, p. 404, ll. 311-312). E fala do ponto de vista do espectador, realçando: “É a forma como o público e a crítica vê. Eu nunca li uma crítica de teatro onde se fale do figurino.” (ibidem, ll. 302-303). Destaca portanto a forma como está integrado na encenação, mais do que os aspectos de identificação semiótica.

Nesse sentido, verificámos que os figurinos cumpriram o seu papel no sentido emocional, promovendo a recriação de um imaginário próprio sobre a narrativa que os espectadores conheciam, pois continham uma identidade própria que remetia para situações da história. Esse ponto de vista pessoal acontece, por exemplo, no figurino que é um cortinado, onde “há uma fada madrinha, que em vez de dar pérolas à

Cinderela, como na história original, dá-lhe um cortinado com um padrão rico” (Gabriela Forman, *ibidem*, p. 399, ll. 23-24), ou no caso de o Pássaro ser entendido como um elemento mágico, já que “a fada madrinha está ausente (...), mas é, no fundo todo um elemento mágico. O Pássaro (...) poderia ter quase esse papel” (Carlos Figueiredo, *ibidem*, p. 399, ll. 37-39). Gabriela Forman acrescenta que o mesmo símbolo pode ser sempre lido de forma diferente, por as pessoas não serem iguais e vê potencial de inovação em trazer para a esfera da performance artística novos elementos expressivos, destacando a ilusão do espectador em ser surpreendido, fazendo assim convergir o território funcional com o emocional. Usa para isso o caso do figurino inicial de Cinderela, anteriormente criticado por si: “Este sonho de algo ser aberto aos olhos do público pode ser mais bem trabalhado através daquele figurino. Esse sonho tem que ser transmitido num jogo de luzes, cenário, passar o que naquele acto o figurino propõe” (*ibidem*, p. 404, ll. 282-285).

Carlos Figueiredo fala-nos do espectro oposto, o do Cinema, da história fechada, que embora sendo completamente diferente, pode encontrar nesta proposta potencial de aplicação. Menciona “a luz negra que foca só o personagem, foca o actor, foca o que ele vai explorar do figurino e que não tendo mais nada, ele pode fazer um universo daí. (...) [Na] história fechada (...) também pode-se potenciar imenso a forma em que o figurino (...) quer dizer aquilo que ele tem de dizer exactamente” (*ibidem*, pp. 404-405, ll. 321-330). Nesse âmbito, temos a opinião de Maria João Rocha que, ao visionar o vídeo da demonstração, considerou que os efeitos conseguidos com as luzes nos tecidos ou dos fios electroluminescentes proporcionavam uma leitura das personagens como se fossem animadas, vendo “potencialidade de utilização desse tipo de figurinos em vídeo ou filme, devido a esse aspecto de transformar a imagem real numa imagem ‘animada’, tecnológica, muito pouco ‘real’, na linha do cinema de animação” (anexo14, p. 389, ll. 116-118) .

David Silva encontra nesta proposta de design de figurinos com valências de transmutação, contributos para a encenação, devido ao facto de a condicionarem, reforçando que “é uma boa provocação para o encenador ter a ilusão que não se vai repetir, pois vai explorar caminhos que ele se calhar não considerava antes” (anexo 16, p. 402, ll. 212-213). Mas estende esta ideia à equipa de trabalho no seu todo, vendo isso como um aspecto positivo, no sentido em que “pode ser até aglutinador de todo o processo criativo” (*ibidem*, pp. 402-403, ll. 215-216). Vai ainda mais longe, quando

pondera sobre a influência do figurino do ponto de vista somático, relativamente à interpretação do actor, principalmente no aspecto da restrição física: “Eu iria considerar muito esta questão de o figurino transmitir as emoções, através da cor, através de sensores, mas tudo isso eu gostaria de ver mais além, ou seja, ir mais longe e condicionar até fisicamente o actor (...) para que ele possa usar isso como uma alavanca para que as suas emoções sejam facilitadas ou dificultadas” (ibidem, p. xpto, ll. 272-276). Maria João Rocha refere ainda esse aspecto, remetendo para o exemplo do *video mapping*, “bastante limitador para os actores, pois eles tinham de respeitar exactamente as marcações, sob pena de o resultado falhar completamente. Portanto, acabava por controlar o elemento humano” (anexo 14, p. 388, ll. 97-99). Talvez por isso os actores desejem ter o figurino o mais cedo possível nos ensaios, tal como nos diz Dino Alves: “o figurino é aquilo que pedem logo (...), às vezes eu digo «ainda não sabem o texto de cor e já querem o figurino?»” (anexo 16, pp. 406, ll. 397-406).

Carlos Figueiredo acrescenta que é preciso olharmos para o projecto em que se está a trabalhar e que há “aqueles em que se quer potenciar a imaginação, à procura do que o actor pode fazer com a peça” (ibidem, p. 405, ll. 337-338), a que podemos equiparar o contexto da nossa demonstração. Mais, refere ainda que, devido ao recurso a tecnologia, tal poderia permitir outros níveis de interacção, como por exemplo o som que “interagiria com o figurino com tecnologias, o que potencia tudo, quer dizer, onde até o próprio público poderia alterar o figurino” (ibidem, ll. 347-349) e, acrescentamos, interferir no trabalho do actor e conseqüentemente, na narrativa. Sara Franqueira mantém o enfoque no figurino enquanto entidade com potencial somático transformador da encenação, pondo em causa o pré-estabelecido e abrindo novos caminhos. Fala-nos dele enquanto ferramenta para a criação, considerando que “os figurinos potenciam a transformação performativa complexa, porque tu tens uns figurinos que à partida foram trabalhados a partir de um contexto específico da dramaturgia e eles próprios responderam a essa dramaturgia e eles, enquanto coisas, são capazes de construir uma dramaturgia completamente diferente” (ibidem, p. 405, ll. 359-362). Sara Franqueira defende ainda que esse é o motor conceptual que a proposta sugere, já que propõe a criação de um novo ciclo de utilização para o figurino, em que “ele próprio cria em si uma dramaturgia” (ibidem, p. 405, ll. 368-369), já que “tem capacidades plásticas para ser exportado para um outro conjunto de significados”. Essa é uma perspectiva que se desvendou durante o processo de

confeccção dos figurinos, levando-nos a imaginar uma série de outros caminhos possíveis para os mesmos figurinos. Ao serem o ponto de partida para a criação de um projecto, de uma nova narrativa, eles próprios dão-nos informações do seu teor: “Porque (...) é um ciclo que volta. E desse ciclo tu percebes as propriedades desta construção” (Sara Franqueira, *ibidem*, p. 406, ll. 382-383).

É uma utilização do figurino que propõe novas linguagens, sendo que este não impõe um campo, mas sugere-o, possibilitando toda uma gama de nuances na interpretação. Mais do que a pele da personagem, o figurino integra e contamina a performance, aspectos que “abrem um campo de pensamento e exploração no que é performativo e nas artes de palco, que traz para um pensamento contemporâneo o que é a cena e a maneira como nós trabalhamos com o figurino” (Sara Franqueira, *ibidem*, p. 401, ll. 137-139). Tal como nos diz Carlos Figueiredo, “as linguagens que ainda se usam, ou são muito despojadas ou são muito fechadas. (...) o figurino (...) cumpre uma função que é fechada, (...) ou então é (...) muito neutro.” E acrescenta: “(...) abrindo espaço a este caso, quer num sentido, quer no outro, pode ser muito interessante” (*ibidem*, p. 406, ll. 385-391). Sara Franqueira encara estas plasticidades como alavancas para a revisão do que são as artes de palco, encarando a possibilidade de que “esta plasticidade vai ter renovados espaços de trabalho e desafios” (*ibidem*, p. 406, ll. 422-423). Carlos Figueiredo acrescenta que há campo a explorar, já que “é uma dimensão que, de facto, até hoje não foi valorizada” (*ibidem*, p. 406, l. 392). Mas Sara Franqueira encara o cenário actual como de mudança, pois embora comumente achemos que “o teatro está configurado maioritariamente sobre a dinâmica do actor (...), a instância e o encenador como aglutinador” (*ibidem*, p. 406, ll. 415-417), o cariz da sociedade actual confere à cena artística uma dinâmica de contaminações artísticas sem fim, permitindo que “estas formas híbridas entre os teatros, as danças, entre as conferências, entre os espectáculos, (...) [sejam] espaços apetecíveis para estas contaminações” (*ibidem*, p. 406, ll. 420-422) e também, acrescentamos, para as novas práticas afectas a elas.

Capítulo 5

CAPÍTULO CONCLUSIVO

5.1 Considerações Finais

5.2 Conclusões

5.3 Propostas de Trabalho Futuro

A presença de propriedades dinâmicas e interactivas no vestuário está em sintonia com a evolução tecnológica hipermoderna associada aos têxteis e, logo, é inevitável a sua presença no âmbito das artes performativas, cujas práticas procuram também diversidade e meios de expressão inovadores que possam considerar lado a lado com aqueles que já fazem parte do seu vocabulário.

O design de figurinos, do ponto de vista ergonómico, responde a questões de ordem funcional e cognitiva, mas este último aspecto implica uma análise particular que considere a significação atribuída aos aspectos formais pelo primeiro, num contexto ficcional de associações e interpretações circunstanciais. Desse modo, onde tenta dissipar dificuldades de um modo mais pragmático, depara-se com o adensar de questões que a arte propõe. A essa dificuldade acresce a introdução de novas valências funcionais aos têxteis. Questionamos se será por isso que são comumente chamados de inteligentes, pois acarretam criações de novas linguagens encadeadas noutras entretanto enraizadas, obrigando a uma dependência da sua aplicação à luz da inteligibilidade plausível do espectador. Contudo, são apenas funcionais, apesar da sua designação, pois as considerações de índole verdadeiramente inteligente cabem ao ser humano, capaz não só de reagir ao seu meio ambiente como interagir com nexos a ele, para além de lhe responder com causalidade. Pode mesmo fazê-lo, intencionalmente, sem qualquer lógica, usando da ironia, imprevisibilidade, erro, mentira, entre outras atitudes.

Com a nossa prática exploratória, verificámos a possibilidade de adicionar novas plasticidades à comunicação veiculada pelo figurino, cujo resultado ao nível do seu impacto ultrapassa as características físicas da peça de vestuário, de um modo mais inusitado do que seria num caso convencional. Neste âmbito, trata-se da construção de novas linguagens cujas premissas são tácitas, mas cujo código não consegue ser absolutamente deliberado, pois é aberto às várias possibilidades de emoção que consegue despoletar, sendo edificado à medida que se expõe. A simbologia presente na integração de dado figurino dinâmico e interactivo na cena tem mais relevância do que a simbologia inerente ao figurino em si, na medida em que este não necessita de explicar tudo, mas de contribuir para sugerir algo que está a ser desvendado, já que a leitura é feita a partir do todo proposto. A performance é um lugar de construção de significados, onde o tempo e a confrontação com o

espectador confere também atributos à cena. Por isso, os figurinos devem dar-lhe voz e corpo no sentido da densidade do conteúdo, propondo assim novos ciclos de interpretação e possibilidades de recriação artística e, do ponto de vista do design, do próprio design do figurino, proporcionando uma revisitação das premissas que impeliram originalmente a criação artística, potenciando a abordagem criativa de um ponto de vista diferente do original, para práticas futuras.

Os figurinos dinâmicos e interactivos propõem também uma revisão do papel aglutinador do encenador, pois a prática eclética da performance está em sintonia com o ecletismo destes figurinos, que estimulam os actores a procederem às suas «construções» pelas novas potencialidades que oferecem, abrindo caminho para contaminações de outras práticas artísticas no processo criativo, potenciando a criação de propostas menos fechadas e mais inesperadas. Portanto, o design neste âmbito ampara a performance, suportando as suas intenções com intervenções de valor criativo, sugerindo mais do que definindo caminhos para a sua implementação.

Se a obra de arte em moda nos convida a ler o corpo onde em vez dele há roupa, é porque a roupa é o seu invólucro simbólico e não indissociável conceptualmente. O corpo tecnológico, lido no limite ele próprio como interface de si mesmo, é um corpo expropriado por dar lugar a um discurso simbólico que o desmaterializa, alimentando a performatividade em potencial a ele inerente, através do corpo em contexto, do corpo em movimento ou do corpo restringido, mas essencialmente do corpo em presença. Há que reconhecer que existem qualidades inerentes aos figurinos e ao papel que desempenham nas artes performativas e que são transversais a todos os figurinos no geral, mas que os ditos inteligentes acarretam novos processos de projectá-los e de pensar a criação artística com recurso a eles. Por outro lado, se eles proporcionam novas construções em performance, também contêm potencial para novas concretizações da obra de arte, numa reciprocidade em contínuo. As assumpções a que se chegou com o corpo estático em contemplação, complementam aquelas lidas do corpo em movimento e vice-versa.

A utilização de superfícies têxteis inteligentes ou semi-inteligentes parece aguçar a exigência dos espectadores, pois são valências que acarretam a criação de expectativas de várias ordens, de modo a corresponderem à sua imaginação e satisfazer a sua curiosidade. Portanto, respondem a fasquias elevadas na sua implementação. A utilização de figurinos dinâmicos e interactivos implica um cuidado adicional perante o crivo do espectador, pois ele é sensível não apenas às falhas

técnicas, mas a incoerências de integração que o possam distrair da imersão no espectáculo. A criação de empatia é conseguida com efeitos de integração subtil, na medida em que o figurino não deve colidir com o universo dramático e cénico proposto, se tal não for o propósito da própria encenação. Tal não invalida a utilização de opções contrastantes para realçar particularidades da ficção apresentada, mas tudo deve ser harmoniosamente integrado em nome da coerência lógica.

Emoção e magia revelaram ser termos apropriado para descrever algumas premissas da utilização de figurinos inteligentes, sendo adequados por isso a situações de destaque nas narrativas. Os espectadores almejam ir para além da cena, ser envolvidos numa atmosfera imersiva que os transporte para o plano do imaginário e que os distancie das valências plásticas utilizadas, pois querem sentir o intangível. Adicionalmente, a utilização de várias valências têxteis, das não inteligentes às inteligentes, é de considerar, pois o espectador espera ser surpreendido, arrebatado. A repetição pode ser usada, mas acautelada em prol da variedade, para não cansar o espectador. Do mesmo modo, a profusão deve ser enquadrada no contexto de aplicação. A ideia é de superação das valências usadas, numa época de sofreguidão de informação e, conseqüentemente, de procura pelo encantamento, de modo a quebrar uma certa monotonia provocada pela quantidade, nem sempre diversa.

A exploração entre corpo, figurino, design de moda e o espaço próprio e fronteiro do personagem, no âmbito da expressão e da interpretação em performance artística, leva a inúmeros significados em termos da comunicação com os espectadores, reflectindo-se no performer em termos conceptuais. A relação entre roupas e expressão artística parece ser uma busca interminável. O cinema ajuda-nos a compreender estas relações intrínsecas à performance artística, porque as mostra de um modo sistematizado. A leitura global do figurino caracteriza-se por uma série de premissas formais e culturais do discurso cinematográfico, sem esquecer o gesto do corpo e a sua ligação à moda e suas idiossincrasias, principalmente aquelas que conseguem envolver o espectador na narrativa, pelo facto de lhe serem familiares e equivalerem a situações semelhantes às do seu quotidiano e contexto cultural. O figurino relativo a estas situações é seleccionado com critérios e detalhes subtis, de modo a que a performance do actor seja natural e espontânea. O contexto cultural a que pertencem os figurinos é igualmente evidente na atenção dada ao *décor*, contribuindo para veicular emoções e narrativas convergentes com o desenrolar do enredo e com a representação do universo ficcional em que este decorre. Figurinos e

restante caracterização dos personagens e o espaço cénico constituem o mundo ficcional do enredo e os seus personagens, que o espectador também habita. O figurino revela-se, portanto, um elemento primordial da narrativa cinematográfica, fundamental para a construção das personagens e do drama.

À semelhança do que acontece nas artes performativas, os figurinos no cinema desempenham um papel decisivo no desencadeamento do desejo de desmaterialização dos espectadores para alcançar uma encarnação nos personagens de sua escolha, quando os contextos ficcionais estão em sintonia com os contextos socioculturais em que vivem. Além do reflexo de uma auto-imagem dos espectadores, presente no seu imaginário colectivo, os figurinos tornam-se portais para novas realidades imaginárias, sentidas como suas. Tal tem particular destaque em mundos ficcionais de realidades fantasiosas ou pós-humanas. Figurinos e *mise-en-scène* são consistentemente combinados numa mistura de elementos umas vezes semelhantes e outras contrastantes, aludindo a memórias do espectador, enquanto neste são criadas expectativas e imagens mentais para as interpretações plausíveis de cenários fictícios. A sensação somática, dada por figurinos que permitem novas formas de corporalidade, ao anunciarem mundos ficcionais inesperados, é então assegurada.

As fronteiras entre a ilusão e a realidade, aos olhos do espectador, cruzam-se nessas tramas que oferecem promessas tecnológicas de incorporação, capazes de colocá-lo em novos territórios entre matéria orgânica e inorgânica. O figurino contribui para essa capacidade de ele se imaginar nas várias realidades, entrecruzando-as, revendo-se em situações em que a tecnologia e a fantasia parecem coexistir harmoniosamente. O desejo de pertencer a mundos virtuais tem vindo a contribuir para novas formas de contar histórias no cinema, baseadas em realidades paralelas que não as nossas, principalmente quando essas são mais apelativas, mas tal também acontece em performance, como nos mostrou Stelarc. Tal comporta uma abertura para a criação de espectáculos de forma mais imaginativa e com recursos aparentemente díspares e também contribui para repensar o papel do figurino com novos recursos. Os artifícios do cinema podem influenciar a elaboração de narrativas ficcionais no âmbito da performance artística, desembocando em apresentações mais inteligíveis e envolventes para os espectadores, num campo em que as propostas podem ser mais abertas, sugestivas e intuitivas, desprendidas das narrativas completamente fechadas, necessárias em cinema.

Do ponto de vista do trabalho de actor ou do encenador, os novos recursos plásticos dos figurinos dinâmicos e interactivos contribuem para suggestionar e desvendar soluções para a construção das personagens, narrativa e encenação no seu todo. Os aspectos ergonómicos relacionados com o desconforto ou dificuldade de manipulação parecem ser positivos do ponto de vista imersivo nos atributos físicos e psicológicos das personagens interpretadas, resultando em certos movimentos e expressividades do corpo e plasticidade da cena. A representação, que assenta em várias camadas sugestivas, do texto ao imaginário conceptual do encenador, passando pela proposta de espaço cénico com a recriação de um lugar, encontra assim mais uma camada plástica de apoio para a criação.

Mas a sua manipulação «limpa», sem «sujar» a acção foi um aspecto explorado no percurso investigativo e corroborado pelos especialistas. Comprovou-se ser um aspecto importante, tanto para o espectador como para o performer. Porém, a manipulação intuitiva acarreta um maior treino por parte dos actores. Os mesmos corroboram as valências positivas descritas em termos de imersão nos papéis e construção da dramaturgia e encenação, mas reconhecem o reverso de terem de se sentir seguros em cena e que, para tal, devem confiar nas valências técnicas dos figurinos, para não se terem de preocupar com elas no momento da representação.

Por outro lado, através do estudo de casos, constatámos que as premissas de design advindas do contexto performativo se constituíram como mais-valias para o resultado final, atendendo tanto às necessidades dos actores como ao cumprimento dos pressupostos da encenação. A preocupação com a vertente conceptual, no âmbito do enquadramento das tecnologias como adjuvantes do processo criativo a partir da sua génese, é um factor comum aos casos de sucesso apresentados. Por esse motivo, os exemplos de design em que as tecnologias são apenas adicionadas aos figurinos no final do processo, ou funcionam pior ou correspondem pouco às expectativas dos utilizadores e da própria ficção, podendo ser invalidados.

Ainda nesse estudo, verificámos que a actuação interdisciplinar dos intervenientes contribuiu para um resultado final mais integrado da componente tecnológica no vestuário. Essa colaboração, tida em conta desde a concepção de projecto, mostrou ser a actuação ideal. De facto, o design de figurinos interactivos comporta uma requalificação dos profissionais intervenientes, para saberem como filtrar as suas ideias e confrontarem-nas com as possibilidades/impossibilidades tecnológicas de situações altamente específicas. Do mesmo modo, tal parece implicar

alterações nas dinâmicas das organizações, sendo que as disciplinas criativas devem, idealmente, colaborar com as técnicas e vice-versa. Disso foi exemplo o caso da Bauhaus-Universität Weimar, que colocou alunos das diferentes áreas a colaborar nos projectos, demonstrando a necessidade de tal prática a partir das instituições de ensino. Neste sentido, a atenção dada à componente conceptual e à componente funcional dos figurinos deve ter um peso igual, da prototipagem à confecção, para que nenhum dos campos seja descurado. Os aspectos criativos dos figurinos vieram destacar valências técnicas adaptadas aos seus contextos, cujas promessas de funcionalidades singulares lhes tinham inicialmente servido de alavanca. Adicionalmente, o desenvolvimento de outras tecnologias a partir dos resultados enquadra-se numa óptica da arte a contribuir para os desenvolvimentos técnicos.

Também do ponto de vista performativo, a requalificação dos recursos humanos parece fazer sentido, com designers a colocarem-se no papel de actores, submetendo-se a acções de formação na área das artes cénicas, para poderem «pensar» do mesmo modo que os utilizadores finais. Por esse motivo, são mencionadas sessões de *bodystorming*, para além de *brainstorming*, nos casos de estudo. Nesse sentido, também o design de figurinos ganharia em ter maior expressão nas escolas de artes performativas, para que os performers pudessem dar um contributo mais enfático nesse campo durante o processo criativo e porque o figurino, neste contexto de estudo, coloca questões adicionais relativamente à sua área profissional.

Os figurinos dinâmicos e interactivos proporcionaram uma imersão dos performers nos seus papéis no sentido de contribuírem para uma maior integração num ambiente ou num conjunto, seja pelas implicações das suas acções no espaço cénico, seja pela inter-relação com os restantes performers, pois as funcionalidades têxteis permitem estabelecer novas ligações e dinâmicas entre eles. Assim, o contributo dos actores enquanto criadores pode ser então considerado, não apenas na participação no design dos figurinos em si, mas também na construção da própria dramaturgia – papel também passível de ser dado aos designers de figurinos que, ao desenharem figurinos dinâmicos e interactivos, estão também a contribuir para a criação das narrativas que os envolvem. O papel fortemente narrativo destes figurinos potencia o modo como se pode recontextualizar uma história, como também constatámos com o design exploratório que desenvolvemos.

O estudo dos aspectos ergonómicos relacionados com a vertente funcional/tecnológica no âmbito da encenação, comportam a construção de vários

protótipos de teste para aperfeiçoamento das suas valências. Para além dos figurinos interactivos responderem às necessidades habituais dos figurinos convencionais, relativamente à narrativa e características das personagens (físicas e psicológicas), têm de responder inequivocamente ao factor robustez, ou seja, têm de garantir aos utilizadores um funcionamento sem falhas, confiável. Por outro lado, o próprio processo implica uma habituação do performer ao figurino, para o manipular de forma intuitiva, por um lado, e para perceber se o figurino permite que este visualize/confira que está em funcionamento. São valências do figurino que também têm de ser explicadas de antemão pelos designers aos utilizadores. A visibilidade dos efeitos conseguidos pela inclusão das tecnologias é uma mais-valia – se for percebida pelo público. A questão da distância entre o figurino e o público é uma variável a ter em conta no processo de design, tal como já o era, mas agora com particular ênfase.

O cunho artístico e de manifesto atribuído aos figurinos dinâmicos e interactivos é destacado no estudo de casos. A comunicação de significados e a partilha de experiências entre performer e espectador também são aspectos enfatizados, embora nem sempre totalmente conseguidos, devido ao desequilíbrio entre conhecimentos tecnológicos e experiência performativa por parte dos designers de figurinos. As dinâmicas que constroem diálogos do corpo com a envolvente são mais do que a soma de elementos cénicos ou atributos formais do mesmo. É a criação de linguagens através de novas ferramentas que está em destaque com a utilização destes figurinos, numa determinada unidade de espaço-tempo/espectador-performer. Mas para que tal aconteça, o contributo somático do figurino na construção das personagens e da dramaturgia tem um papel de destaque neste tipo de abordagem, para interligar a mensagem que o corpo «quer» transmitir com a que o figurino «permite» transmitir no contexto da cena, de modo fluído e dinâmico em relação à encenação.

A inclusão dos espectadores é mencionada, abrindo-se um campo à experimentação nesse sentido, quando é manifestada a intenção de se partilhar a experiência do performer com os espectadores, de um modo mais expressivo. Kim fê-lo ao conjugar a percepção visual, tirando partido da persistência da retina na criação de imagens veiculadas pelo figurino. Linda Worbin também nos coloca perante esse contexto, quando secadores de cabelo ou chaleiras de água quente são colocadas à disposição de actores e público num workshop onde figurinos dinâmicos e interactivos são postos à prova. Nessa dinâmica de causa e efeito, existe uma inversão de papéis como que numa ilusão de espiral, pois se por um lado os resultados no têxtil só surgem

por acção dos espectadores ou performers que accionam os secadores de cabelo, por exemplo, a sua acção também só é «actuada» pelo facto de o próprio têxtil impelir a tal. Um dos nossos casos de estudo, o anteprojecto *Donas Frutas vão à Escola*, coloca então o dinamismo e a interacção dos figurinos no cerne da construção da narrativa com a colaboração do espectador. Para tal contribui o facto de o figurino deter partes destacáveis e manuseáveis pelo espectador, o que acarreta a possibilidade de tornar os espectadores em performers, com o contributo de um figurino que apresenta em si várias possibilidades de utilização e construção da narrativa.

Os materiais pobres escolhidos para o caso de estudo *Epidemia* (cetins e organzas de poliéster) provaram que podem resultar em cena apesar da sua qualidade básica; tal também foi evidente na limitação de recursos em *Cinderela*, recorrendo a LEDs, soluções e lanternas de mão com luz UV, tendo sido retirado o máximo do seu potencial. É a sua conjugação na relação com o corpo, a luz e o espaço que validam ou invalidam a sua utilização naquela dramaturgia. Do mesmo modo, a introdução de tecnologias têxteis funcionais no design de figurinos deve ser enquadrada no âmbito de cada produção. Nesse sentido, constatámos ser possível remeter para a realidade pós-humana por meio de recursos mais básicos.

O contraponto entre a sugestão da dimensão «virtual» e a dimensão «real», através de combinações de materiais, parece também poder enriquecer a mensagem transmitida ao espectador, por «chamá-lo à terra». Os nossos casos de estudo permitiram-nos verificar a existência da conotação de «magia» associada à fruição artística inerente aos figurinos dinâmicos e interactivos, pois possibilitam diferentes níveis de imersão e emoção do espectador e performer, aliando aspectos ergonómicos que enfatizam as interpretações do último, com um factor de surpresa intrínseco percebido pelo primeiro. Estes figurinos podem então não só corresponder à expectativa da cena, mas superá-la com recurso a componentes novas ligadas aos factores de inovação têxtil, se devidamente integrados na encenação de um espectáculo.

O caso de estudo concreto de *Cinderela* influenciou positivamente na extrapolação de conclusões para o campo de estudo, para além de ter gerado discussão sobre as opções tomadas dentro do seu âmbito restrito. Demonstrou-se a validade da investigação, com contributos para o conhecimento, tendo a discussão de peritos realçado as diversas nuances conceptuais que contornam o enquadramento dos figurinos na performance artística, informando, conseqüentemente, sobre aspectos

relativos ao seu design. Obtivemos apreciações críticas no sentido da integração das tecnologias nos têxteis em design de figurinos, tanto no seu aspecto mais funcional como conceptual, chegando ao ponto de vista da encenação, correlação com o espaço cénico e revisão do que é a construção de pensamento contemporâneo sobre a performance artística a partir do figurino.

De um modo geral, os pressupostos de design tidos em consideração na adaptação de *Cinderela* ao caso da demonstração foram ratificados pelas respostas dos peritos. Aspectos como a relação entre personagens através dos figurinos, tais como contraposição entre Cinderela e Pássaro, instabilidade emocional entre Madrasta e Irmãs da Cinderela ou complementaridade entre Cinderela e Príncipe, foram lidas pelos espectadores/especialistas. Da mesma forma, as interacções entre personagens, promovidas pelas alterações de estado nos figurinos, também surtiram efeito nas interpretações pessoais dos peritos enquanto espectadores, despoletando significações próprias e construção de metáforas em torno do universo apresentado. Do ponto de vista da criação do espectáculo, os figurinos de *Cinderela* comprovaram serem ferramentas auxiliares na construção da encenação, umas vezes delimitando e outras potenciando a interpretação dos actores, em prol da valorização do figurino enquanto elemento narrativo da ficção apresentada.

O caso de estudo *Cinderela* partiu de uma projecção sobre aquilo que os figurinos são capazes de propor, a partir da dicotomia entre corpo enquanto meio de expressão (que usa artefactos para se exprimir) e do figurino como entidade somática (que o condiciona ou expande), aliada às promessas criativas indicadas pelas novas tecnologias afectas aos têxteis. As peças de vestuário inteligente analisadas, de outros autores, com potencial de aplicação em performance artística inspiraram-nos, por lhes faltarem a confrontação com narrativas dentro de uma relação espaciotemporal (construindo-as), a querermos perceber que dinâmicas poderiam ser geradas pelo figurino (para além das previstas pela funcionalidade expectável). Se os figurinos de *Cinderela* condicionavam a acção, pelas funcionalidades previsíveis, paradoxalmente, essas demonstraram também elas ser alavancas de outras acções. Provocaram a interacção entre personagens, como por exemplo no caso das partes destacáveis que se transformavam em entidades independentes (Pássaro que dá partes de um vestido a Cinderela, as quais a Madrasta manuseia a seu bel-prazer), bem como a interpretação elaborada das personagens, no caso do figurino recortado a laser, que

se expandia e alterava em cor e forma, ou da máscara com luzes que piscavam em cores e ritmos diferentes, promovendo o gesto do corpo e alteração da voz.

Constatamos que os objectivos do estudo foram cumpridos ao percebermos que cada um dos figurinos de *Cinderela* pode ser uma outra entidade performativa qualquer aos olhos dos especialistas, por ter teor suficiente para construir novas expressividades, trazendo mais-valia ao corpo em performance – por ir mais além na conjuntura da narrativa e alavancando a construção de outras dramaturgias numa nova dimensão, como reforçou Sara Franqueira. Vejamos o cariz de transmutação do ser humano que os figurinos sugerem quando conseguem potenciar uma percepção irreal e animada da encenação real, como foi referido pela especialista Maria João Rocha. Tal coloca os figurinos dinâmicos e interactivos na fronteira entre os figurinos convencionais e os avatares, numa experiência próxima da pós-humana, de base analógica, potenciando o cruzamento de influências e ferramentas criativas das várias áreas artísticas que confluem na performance artística, precisamente por proporem novas variáveis para a sua utilização.

O próprio processo investigativo demonstrou que o cerne das decisões estratégicas em torno do design de um figurino era afinal menor perante a possibilidade de uma construção conceptual mais ampla da performance, quando a confrontação com os ensaios revelava novos contornos a originarem decisões inesperadas a partir dele. O figurino continha outras potencialidades em seu torno, pois se podia estar no epicentro da acção por responder a especificidades próprias dos enredos em dado momento, o controle das premissas de design dissipava-se quando ele era colocado à disposição do elenco e encenador, confrontado com cenários e outros figurinos, pois potenciava a imaginação dos intervenientes pela sua complexidade ou novidade. O que era inicialmente um processo de design de um figurino a responder a um contexto específico, sem deixar de o ser, passou a ser uma reformulação de um novo contexto, que incluía o figurino, porque este tal era capaz de despoletar.

Foram então propostos, mais do que figurinos, parâmetros de resposta a uma narrativa, com potencial de abertura a outras. Os próprios ensaios demonstraram-no, com os actores a tentarem responder aos figurinos da melhor maneira, ao nível da encenação, num equilíbrio entre o corresponder e o recriar. Se isso já era válido para figurinos sem características dinâmicas e interactivas, agora com elas, os figurinos ganharam um novo espectro de potencialidades, por abrirem caminho a novas

dinâmicas com o corpo e de comunicação com espectador, por proporem situações inespecíficas, ainda que delimitando, por sugestão, caminhos de interpretação. Abstracção, estranheza, inquietação, emoção, são termos que poderíamos usar para descrever o que eles proporcionam.

As peças de vestuário de outros autores, que mencionámos acima, pecam por abrirem demasiado o campo de interpretação e não proporem algo um pouco mais específico ou inteligível. Porém, esta especificidade que sentimos faltar-lhes, não deve limitar o actor. O carácter somático que Sally E. Dean tem proposto no seu trabalho enquanto performer, necessita de ser incorporado nas práticas com figurinos inteligentes, de modo a que haja um confronto do corpo com factores externos, tais como os tecnológicos e de interacção com o ambiente, a que ele próprio se vai habituar e que o podem expandir. São elementos adicionais a serem tidos em conta se pensarmos num futuro próximo cada vez mais tecnológico. Contudo, as dinâmicas de design centrado no utilizador (que envolvem o corpo como actuador), ou do figurino enquanto elemento narrativo de uma dada ficção (potenciado pela introdução das tecnologias têxteis funcionais, que acrescem valências à sua linguagem plástica, ergonómica e comunicativa), são uma preocupação que se sobrepõe a outras práticas do uso da tecnologia (como projecções de imagens sobre o corpo, já mais comuns), em que o corpo tem um papel predominantemente passivo.

O âmagô da presente tese não está na ideia daquilo a que um figurino desenhado com têxteis inteligentes, interactivo e/ou dinâmico, possa ser destinado ou permitir numa situação específica, está na ideia do que ele permite construir de novo para além dessa função, abrindo caminhos criativos, originando provocações metafóricas, colocando novas questões ao design e às artes performativas, proporcionando novas soluções, alimentando o ciclo criativo. O enfoque inicial da investigação foi além da avaliação de um protótipo, sendo ele também o motor de uma discussão sobre o que é o figurino no século XXI. Está em evidência o pensamento em torno da construção da performance artística, do ponto de vista do corpo e do corpo no espaço, do corpo em contexto e relacionando-se e interagindo com outras entidades, enfatizado pelas novas tecnologias, novos materiais e abordagens somáticas e novas metáforas proporcionadas por eles – destacando a comunicação e criação artística enquanto simulacro das novas realidades afectas à vivência e interacção humanas.

O design de moda tem contribuído para as artes performativas, na medida em que o design de figurinos recorre aos seus artifícios plásticos, que já ganharam significado através da confrontação com realidades quotidianas e também expositivas, no seio das apresentações das marcas ou da moda enquanto obra de arte.

A performance artística, por vezes já presente nessas situações, tem também contribuído para a revisão dessas plasticidades através da sua confrontação no seio da sua própria prática criativa. É à luz desta dinâmica conceptual que as propriedades dinâmicas e interactivas dos figurinos são enquadradas, tirando partido da revisitação de práticas anteriores, para propor criação de base original, o que se aplica também às expressividades do corpo, que despoletam novas abordagens ergonómicas no design de figurinos.

A presença de propriedades dinâmicas e interactivas nos figurinos está em sintonia com a celeridade de inovação associada à época actual hipermoderna, sendo que a criação dos espectáculos abraça meios de expressão diversos, incluindo os de inovação tecnológica e encontrando no corpo um motor conceptual capaz de os enquadrar e criticar.

O design de figurinos, neste âmbito, procura responder às questões que a arte propõe através da performance, abrindo um campo de possibilidades que permite rever associações de ideias e edificação de novas linguagens, em torno do corpo. As suas premissas são tácitas, mas o código não é deliberado, pois é fortemente associado às emoções, procurando construir-se à medida que se expõe. Assim, a actuação em design de moda renova sucessivamente as suas formas de actuar, de modo revisitar premissas que a arte entretanto questionou por meio da performance artística.

Os figurinos são então ecléticos, abrem a possibilidade de integração interdisciplinar nas áreas criativas e técnicas, porque são propostas menos fechadas às interpretações, sugerindo mais do que definindo caminhos para a sua implementação. O design de um figurino dá lugar a um discurso simbólico em torno da sua capacidade performativa, que desmaterializa o corpo para ele se encontrar noutras dimensões conceptuais. Tal implica a revisão da formação dos designers nas áreas de fronteira (artes plásticas, performance artística, engenharia têxtil, entre outras).

A expectativa dos espectadores é equivalente à curiosidade em torno das

promessas advindas dos materiais têxteis funcionais. As fasquias de implementação são então elevadas, pois o espectador é sensível às falhas técnicas, mas também às incoerências de integração nas dramaturgias que lhes são apresentadas. Tal é particularmente importante porque interferem na sua capacidade de imersão nos espectáculos. Subtileza e coerência lógica são aspectos a destacar, para que eles consigam ir «para além» da cena, tarefa particularmente complexa, numa área em que a relação entre roupas e expressão artística é uma busca interminável.

Respeitar os *backgrounds* socio-culturais do espectador ajuda à sua imersão, pois as combinações de referências passadas com o desconhecido ajudam-no a situar-se na dimensão conceptual proposta, permitindo-lhe colocar-se simultaneamente em novos territórios entre matéria orgânica e inorgânica, realidade e ficção (sentida como real). Se umas são capazes de o transportar para novas dimensões e vivências, outras «chamam-no à terra», dando-lhe simultaneamente pistas sobre o seu enquadramento e possibilidades de evasão perante o que lhe é apresentado.

O figurino, neste contexto, tem papel narrativo, porque é um mediador do espectáculo. Do ponto de vista do trabalho do performer, sugestiona-o a percorrer caminhos inusitados, ajudando-o a situar-se nos locais simbólicos onde ele tem de estar. São novas ferramentas, entendidas como camadas sugestivas a acrescerem às suas referências habituais e que ajudam à recriação de novos lugares, conferindo plasticidades à cena.

Por esse motivo, as premissas de design devem advir do contexto performativo, ser edificadas na génese da exploração das ideias, tendo em mente as valências dos figurinos, colocando a ergonomia na edificação de significados criados a partir dos materiais, texturas, pesos, volumetrias, cores e relações com a envolvente. O discurso criado a partir do corpo no espaço é fundamental para um resultado sólido e inteligível.

A manipulação de figurinos dinâmicos e interactivos é fluída em cena quando é permitido ao performer explorar todas as dimensões dos mesmos, para que tire partido deles intuitivamente e o espectador não dissocie o figurino dele, nem prejudique a acção, invalidando o seu uso.

O design destes figurinos obriga a dinâmicas interdisciplinares na criação e reorganização das organizações em prol do sucesso dos projectos. Mas também das instituições de ensino, que devem correlacionar as disciplinas artísticas e técnicas. Os protótipos implicam a realização de testes de usabilidade sucessivos e a sua repetição

é plausível.

Estas dinâmicas criativas que colocam o figurino no cerne da dramaturgia, permitem que o designer de moda seja um pouco co-autor, sendo também um pouco performer e ao mesmo tempo encenador, pois necessita de ter uma visão abrangente não só do papel do figurino, mas também de que modo ele interfere nas opções tomadas em torno do design de toda a performance.

A escolha de materiais e tecnologias é feita no âmbito da mensagem a transmitir, mas também no âmbito das dinâmicas de correlação e interação com os restantes elementos cénicos em torno do performer. Com o design associado à fruição artística, a intangibilidade é uma variável presente, relacionada com um certo factor surpresa e um cunho mágico que arrebatava o espectador, superando as expectativas que este criou em torno da cena.

Os figurinos em estudo proporcionam a recriação criativa em torno das relações das personagens nas tramas e com o espaço cénico, promovendo a reconstrução/transformação das dramaturgias, mas também possibilitam a integração do espectador de modo participativo, pondo-se este no lugar do performer, através das capacidades interactivas e dinâmicas tão sedutoras, vistas como novas possibilidades de fruição da performance.

A prática em torno do nosso caso de estudo *Cinderela* e a discussão gerada em torno dele com o contributo dos especialistas colocaram em evidência o facto de o âmbito da actuação do design de figurinos ir além da resposta a um contexto específico. Com o figurino a apresentar um potencial performativo intrínseco, com o dinamismo e a interacção enquanto motores de novas narrativas, fica implicitamente ligado a um contexto mais aberto, de provocações metafóricas. Na sequência deste contexto e dos aspectos supracitados, constatamos que respondemos às questões de investigação e que cumprimos os objectivos a que nos propusemos. Verificámos as vantagens, para a área da performance artística, do contributo de tecnologias têxteis aplicadas ao design de figurinos, melhorando a expressividade do performer e a fruição do espectador. Explorámos, portanto, relações de interacção entre o corpo e o vestuário e identificámos formas emergentes de pensar e actuar em design de moda, potenciadas pela experimentação inerente aos têxteis inteligentes.

O equilíbrio entre definitude e abertura parece ser uma vantagem dos figurinos dinâmicos e interactivos, pois relacionam-se com o corpo, despoletando as suas reacções, mas trazem também outras interrelações que o confrontam com factores

adicionais externos e que o podem expandir noutras direcções performativas. O design centrado no utilizador acresce valências à sua linguagem plástica, ergonómica e comunicativa. O design destes figurinos está então no cerne da discussão do que é o figurino no século XXI, evidenciando práticas artísticas e de design a alimentarem novas abordagens criativas que colocam a performance artística a questionar os novos modos de o ser humano viver e se expressar.

No âmbito dos ensaios de *Cinderela*, colocou-se a hipótese de procedermos à encenação de um espectáculo em meio profissional, a partir da nossa proposta de figurinos, pois tal era do interesse dos actores e do encenador. Pensamos que a possibilidade de recorrer a meios técnicos e humanos em ambientes profissionais poderá trazer contributos no seguimento da nossa investigação em design, no âmbito das valências dos figurinos e adaptações possíveis perante novos contextos criativos e perante os espectadores.

Explorar as inter-relações dos figurinos dinâmicos e interactivos com o espaço cénico, considerando relações de escala com a arquitectura inerentes ao figurino enquanto cenário, parece-nos ser uma abordagem em expansão, tendo em conta as dinâmicas já recriadas entre o corpo e o espaço envolvente em performance.

A experimentação de têxteis funcionais para espectáculos mudos pode ter relevância nesta área de estudo em que o figurino tem um carácter eminentemente narrativo, tirando forte partido do gesto em detrimento da voz. Contudo, também consideramos ser apropriada a experimentação em torno do dinamismo e interacção dos figurinos em espectáculos com particular coordenação entre figurinos e som, com a possibilidade de exploração de «têxteis sonoros».

O teatro de formas animadas será igualmente uma mais-valia relativamente à incorporação de superfícies têxteis funcionais nos figurinos, devido à possibilidade da utilização de jogos de escalas e combinação de actores e marionetas, com a vantagem da contenção de custos e maior margem para a experimentação.

Indo de encontro à sugestão da especialista Maria João Rocha, introduzir as novas dinâmicas afectas aos figurinos em estudo no campo do cinema/cinema de animação pode levar a cruzamentos interdisciplinares com a introdução de novas variáveis relacionadas com o corpo filmado, lido como se fosse desenhado.

Desenvolver projectos de arte têxtil, com recurso aos novos materiais têxteis, é uma prática cada vez mais recorrente, embora nem sempre posta em prática nas escolas de moda, sendo que consideramos tal ser uma mais-valia transversal à prática de design têxtil, de moda e de figurinos, com contributos recíprocos em matérias conceptuais e inovadoras.

É também pertinente desenvolver uma prática crescente em performance artística que considere o espectador a partir de uma experiência edificada enquanto

performer e com o contributo do figurino, colocando-o perante situações estimulantes e inovadoras e possibilitando aos encenadores e performers (e designers) reformularem a encenação dos espectáculos.

Consideramos que o nosso estudo alcança valor para a sociedade, com o seu contributo recíproco para o design de moda, performance e prática artística e engenharia têxtil. A moda tem a capacidade de permear outras áreas artísticas, o que pode despoletar o desenvolvimento de novos projectos e parcerias, também nos contextos dessas áreas adjacentes ao design.

A importância da investigação não está só centrada no caso específico do design de figurinos, como pode ser transposta ao nível da avaliação de metodologias de design, de um modo mais lato. O carácter conceptual transversal a várias disciplinas com que dialoga, aquando da produção dos espectáculos e dos próprios figurinos, acarreta novos procedimentos e técnicas para o campo do design.

Desse modo, esta investigação sugere uma prática do design colaborativa, associando instituições, empresas, marcas e designers, em torno da investigação e desenvolvimento de novos projectos, capazes de alimentar os campos do design e da cultura, contribuindo para gerar economia criativa.

A disseminação deste estudo, principalmente da pesquisa patente nos subcapítulos 1.2, 2.1, 3.1 e 4.1 ocorreu, essencialmente, por meio de apresentação e/ou publicação de artigos no âmbito de encontros científicos com comité de selecção, que enumeraremos de seguida e que evidenciam o fio-condutor relativo à delimitação dos capítulos. No caso do artigo para a conferência 4th Performance: Visual Aspects of Performance Practice, embora tenha sido aceite para publicação, foi apenas publicado online, enquanto *draft paper*. Não obstante, foi referenciado pelo *Anuário AC/E de Cultura Digital, Focus 2014: Uso de las Nuevas Tecnologias en las Artes Escénicas*, no capítulo dedicado à chegada das novas tecnologias afectivas ao sector cultural. São estes os referidos artigos:

CABRAL, A & CABRAL, I (2012) 'Interação e Transmutação no Design de Moda: entre Arte e Tecnologia', Actas do 1º CIMODE: Congresso Internacional de Moda e Design, 5-7 de Novembro, Escola de Engenharia da Universidade do Minho, Guimarães, ISBN 978-972-8692-72-8, pp.667-673.

CABRAL, A & CARVALHO, C (2013) 'Design de Figurinos Inteligentes e Criação de Discursos Simbólicos', Actas da UD'13, 2º Encontro Nacional de Investigação Doutoral em Design, 13 de Julho, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Porto, ISBN 978-989-98284-2-1, pp. 271-279.

CABRAL, A & CARVALHO, C (2013) 'Smart Costumes for Performance Art', 4th Performance: Visual Aspects of Performance Practice, 17th-19th September, Mansfield College, Oxford, *draft paper* acedido a 03/02/14 em «<http://www.inter-disciplinary.net/critical-issues/wp-content/uploads/2013/08/cabralperpaper.pdf>».

CABRAL, A & FIGUEIREDO, CM (2013) 'O Figurino na Construção das Personagens e do Drama da Ficção Cinematográfica', Actas do 8º Congresso da SOPCOM, 17-19 de Outubro, Escola Superior de Comunicação Social de Lisboa, Lisboa, ISBN: 978-989-20-3877-3, pp. 115-121.

CABRAL, A & FIGUEIREDO, CM (2014) 'Costume Design: Ergonomics in Performance Art', Proceedings of the 5th AHFE: International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics, 19-23 July, Jagiellonian University, T. Ahram, W. Karwowski and T. Marek , Kraków, ISBN: 978-1-4951-1572-1, pp. 2430-2438.

CABRAL, A & FIGUEIREDO, CM (2015) 'O papel somático do figurino na imersão em mundos cinemáticos virtuais: entre as memórias do espectador e o seu desejo de desmaterialização', Actas da AVANCA / CINEMA - Conferência Internacional de Cinema - Arte, Tecnologia, Comunicação, ISBN: 978-989-96858-6-4, pp.141-148.

CABRAL, A & FIGUEIREDO, CM (2019) 'Performative Approaches in Designing Costumes: Ergonomics in Immersion and Storytelling', Proceedings of the 10th AHFE International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics, 23-28 July, Washington, Springer, ISSN: 2194-5357.

Participámos também no Seminário de Investigação em Arquitectura, Urbanismo e Design do CIAUD, decorrido na Faculdade em 2014, com apresentação de um poster sobre o desenvolvimento da investigação. Em 2016, apresentámos o artigo 'Costume Design: Ergonomics in Performance Art' no Simpósio Costume and Fashion in Context and Practice da Universidade de Huddersfield.

Participámos nos espectáculos da Seara - Companhia de Teatro de Beja, *O Polegazinho* e *Epidemia*, em 2014, com os figurinos elaborados para essas produções, descritos no capítulo 4.1 (pp 154-167). Paralelamente, desenvolvemos ilustrações sobre os figurinos desenvolvidos para o primeiro caso, apresentadas na exposição Sete em Cena (anexo 5, p. 323, fig. 162), promovida pela mesma companhia de teatro, na Biblioteca Municipal de Beja. Ainda a respeito desse projecto, a Buzico! – Produções Artísticas e Agenciamento, Lda. e a Video Planos – Produções Audiovisuais, Lda. produziram um vídeo da apresentação teatral.

Levámos ainda a cabo, já em 2018, a demonstração do nosso caso de estudo *Cinderela*, no espaço Rainha Sonja da Noruega na Faculdade, perante um painel de de peritos e assistência.

Finalmente, concedemos uma entrevista acerca do trabalho desenvolvido para a produção *Epidemia* a Raquel Gaudart, para o seu blog Moda e Tecnologia (<https://modaetecnologia.com.br>). Procedemos também à elaboração de website para a nossa investigação (<http://costumedesignphd.wix.com/performance-art>).

- ABDELFATTAH, H, CABRAL, A & THABET, K** (2012) 'Fashion Designers' Insight in the Global Crisis', *Less More Architecture Design Landscape*, La Scuola di Pitagora Editrice, Nápoles, ISBN:978-88-6542-129-1, pp.876-884.
- AGIS, D et al.** (2010) *Vestindo o Futuro: Microtendências para as Indústrias Têxtil, Vestuário e Moda até 2020*, ATP - Associação Têxtil e Vestuário de Portugal, Vila Nova de Famalicão.
- ALBALADEJO, T** (2011) 'La Semiosis en el Discurso Retórico: Relaciones Intersemióticas', *Estética, Cultura Material e Diálogos Intersemióticos*, XIII Colóquio de Outono, Edição Húmus, Vila Nova de Famalicão, pp.89-101.
- ALLEAU, R** (2001) *A Ciência do Símbolos* [1976], Edições 70, Lisboa.
- ALVES, C** (2015) 'Top 2015, guarda-roupas: 01. Cinderela', *Magazine HD*, 25 de Dezembro, acessado em 15/01/2018, <<https://www.magazine-hd.com/apps/wp/top-2015-figura-de-estilo-cinderela/>>.
- ANDRADE, M** (2008) 'Jovem Guarda Além do iê iê iê. Estilo de Vida dos Jovens nos Anos 1960', *Anais do XIX Encontro Regional de História: Poder, Violência e Exclusão*, ANPUH/SP, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- ANTUNES, AMC** (2012) *Criação de uma Instalação Interativa para a Reconstrução da Narrativa do Vilão Cinematográfico: CINÉMART*, Mestrado, Escola de Engenharia da Universidade do Minho, Guimarães, acessado a 10/9/2014, <<http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/25771/1/Ang%C3%A9lica%20Marisa%20da%20Costa%20Antunes.pdf>>.
- ARAÚJO, D** (2016) *O (Teatro) Musical em Portugal: Processo de Criação de um Espectáculo*, Mestrado, Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, Aveiro.
- ASCOTT, R** (2000) *Art, Technology, Consciousness: Mind @ Large*, Intellect Books, Bristol.
- AUKSTANKALNIS, S & BLATNER, D** (1992) *Silicon Mirage - The Art and Science of Virtual Reality*, Peachpit Press, Berkeley.
- BASBAUM, S** (2002) *Sinestesia, Arte e Tecnologia: Fundamentos da Cromossomia*, Editora Annablume, São Paulo.
- BATTCKOK, G, NIKAS, R** (2010) *The Art of Performance: A Critical Anthology*, Edição Ubu Web, acessado a 10/01/2014, <http://anticlimacus.files.wordpress.com/2013/03/battcock_the-art-of-performance_19841.pdf>.
- BAURLEY, S** (2004) 'Interactive and Experiential Design in Smart Textile Products and Applications', *Personal and Ubiquitous Computing*, Woodhead Publishing Limited, vol. 8, pp. 274-281.
- BELL, C** (2007) 'A Hipótese Estética' [1914], *A Arte de Pensar*, Didáctica Editora, Lisboa.
- BENJAMIN, W** (2012) 'A Obra de Arte na sua Reprodutibilidade Técnica' [1939], *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Relógio D'Água, Lisboa.
- BERZOWSKA, J et al.** (2007) 'Skorpions: Kinetic Electronic Garments', *9th International Conference on Ubiquitous Computing (Ubicomp '07)*, Innsbruck, 3p., acessado a 27/06/2012, <<http://ambient.media.mit.edu/transitive/papers/berzowska.pdf>>.
- BESSER, S** (2013) 'From the Neuron to the World and Back: The Poetics of the Neuromolecular Gaze in Bart Koubaa's Het gebied van Nevski and James Cameron's Avatar', *Journal of Dutch Literature*, Vol.4 (2), pp.43-67, acessado a 10/10/2014, <<http://dare.uva.nl/document/2/158397>>.
- BORJA DE MOZOTA, B** (2011) 'Design Economics – Microeconomics and Macroeconomics: Exploring the Value of Designers' Skills in Our 21st Century Economy', *Researching Design Education Symposium Proceedings*, Cumulus Association and DRS, Paris, ISBN 978-952-60-0043-5, pp.17-39, acessado a 14/11/2011, <<http://www.cumulusassociation.org>>.

- BORTOLIN, S** (2010) *Mediação Oral da Literatura: A Voz dos Bibliotecários Lendo ou Narrando*, Doutorado, Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília.
- BRANNIGAN, R** (2013) 'Fusing Stage and Screen in Search of Empathy', *Performance: Visual Aspects of Performance Practice*, Inter-disciplinary.Net, Oxford, *draft paper* acessado a 10/7/2014, <<http://www.inter-disciplinary.net/critical-issues/wp-content/uploads/2013/08/Rbrannigan-wpaper-perform4.pdf>>.
- BRISOLA, D & MAFFEI, S** (2012) 'Dos Processos Projetuais e da Produção em Moda ao Design Emocional', *Anais do 8º Colóquio de Moda*, ABEPEM, Rio de Janeiro, ISSN 1982-0941, 8p.
- BUENO, M** (2012) *Girando entre Princesas: Performances e Contornos de Gênero em uma Etnografia com Crianças*, Mestrado, Departamento de Antropologia da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- BUGG, J** (2009) 'Fashion at the Interface: Designer – Wearer – Viewer', *Fashion Practice*, vol. 1, n. 9, DOI: 10.2752/175693809X418676, pp. 9-32.
- CABRAL, A** (2010) *Moda e Obra de Arte Contemporânea: Processos, Percursos e Contaminações na Obra de Joana Vasconcelos*, Mestrado, Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa.
- CABRAL, A** (2012) 'A Indústria Criativa da Moda e o Design Português', *Designa 2011: A Esperança Projectual*, Ed. Faculdade de Artes e Letras da Universidade da Beira Interior, pp.137-144.
- CABRAL, A** (2013) 'Vertigo: a Vertigem do Estilo', *Jornal i*, 29 de Janeiro, p. 35.
- CAPPELEN, B & ANDERSSON, AP** (2011) 'Designing Smart Textiles for Music and Health', *Ambience'11 Proceedings*, Lars Hallnäs, Annika Hellström, Hanna Landin, Boras, pp.39-48.
- CARPINTEIRA, Y** (2011) *Design de Produção: a intervenção do Designer de Produção na Peça Cinematográfica*, Mestrado, Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa.
- CELANT, G & GUGGENHEIM MUSEUM SOHO NEW YORK** (1997) *Art/Fashion*, Skira Editore, Milão.
- CICILIANI, M** (2014) 'Towards an Aesthetic of Electronic-Music Performance Practice', Conference paper, INTER-FACE – Second International Conference on Live Interfaces, 19-23 de Novembro, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, acessado a 15/02/2015, <<http://users.fba.up.pt/~mc/ICLI/ciciliani.pdf>>.
- CIDREIRA, R** (2012) 'Moda e Performance', *Anais do 8º Colóquio de Moda*, ABEPEM, Rio de Janeiro, ISSN 1982-0941, 14p., acessado a 15/01/2014, <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202012/GT08/ARTIGO-DE-GT/101417__Fashion_and_Performance.pdf>.
- CLARKE, S & O'MAHONY, M** (2005) *Techno Textiles 2: Revolutionary Fabrics for Fashion and Design*, Thames and Hudson, Londres.
- CUNHA, M & GIORDAN, M** (2009) 'A Imagem da Ciência no Cinema', *Química Nova na Escola*, vol. 31 (1), pp.9-17, acessado a 10/10/2014, <http://qnesc.s bq.org.br/online/qnesc31_1/03-QS-1508.pdf>.
- DAMÁSIO, A** (2000) *O Mistério da Consciência: do Corpo e das Emoções ao Conhecimento de Si*, Editora Shwarxcz Lda., São Paulo.
- DA SILVA, J & ZOTARELI, J** (2011) 'Moda e Cinema, uma análise cronológica'. *Conference paper, 7º Colóquio de Moda, 4ª edição internacional*, 11-14 Setembro, acessado a 10/10/2014, <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/6-Coloquio-de-Moda_2010/69286_Moda_e_Cinema_uma_analise_cronologica.pdf>.
- DEAN, SE** (2011) 'Somatic Movement and Costume: a Practical, Investigative Project', *Journal of Dance & Somatic Practices*, Vol. 3, n. 1 e 2, Ed. Intellect Ltd Interlude, pp.167-182, acessado a 15/1/2013, <<http://www.sallyedean.com/wp-content/uploads/Somatic-Movement-and-Costume.pdf>>.

- DEAN, SE** (2014) 'Amerta Movement & Somatic Costume: Sourcing the Ecological Image', *Embodied Lives: Reflections on the Influence of Suprpto Suryodarmo and Amerta Movement*, Ed. Bloom, K, Galanter, M., and Reeve, S, Triarchy Press, Axminster, pp.113-126.
- DE CARLI, AM** (2007) *Corpo Híbrido: Variações do Feminino no Cinema*, Doutorado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, acessado a 14/10/2014, <http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=5700>.
- DE PREESTER, H** (2007) 'To Perform the Layered Body – A Short Exploration of the Body in Performance', *Janus Head*, 9 (2), pp.349-383, Trivium Publications, Amherst, New York.
- ECO, U** (1972) *A Definição de Arte*, Edições 70, Lisboa.
- ECO, U** (1989) *Obra Aberta* [1962], Edições Difel, Lisboa.
- EDDY, M** (2009) 'A Brief History of Somatic Practices and Dance: Historical Development of the Field of Somatic Education and its Relationship to Dance', *Journal of Dance and Somatic Practices*, 1 (1), pp.5-27, Intellect Ltd, DOI: 10.1386/jdsp.1.1.5/1.
- ENGLISH, B** (2007) *A Cultural History of Fashion in The 20th Century: From the Catwalk to the Sidewalk*, Berg, Oxford and New York.
- ERLHOFF, M & MARSHALL, T** (2008) *Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology*, Birkhäuser Verlag AG, Basel, Boston, Berlin.
- ERNSTER, B** (2011) 'Incredibly Smart Textiles', *Specialty Fabrics Review*, Outubro, acessado a 4/12/2012, <http://specialtyfabricsreview.com/articles/1011_f3_smart_textiles.html>.
- FALZON, P** (2005) 'Developing Ergonomics, Developing People', *Proceedings of the 8th South East Asian Ergonomics Society Conference SEAES-IPS International Conference Bridging the Gap*, 23-25 de Maio, Denpasar, Bali, Indonesia, pp.1-10.
- FARIAS, R** (2016) *Professores de Libras: Identidades e Práticas Pedagógicas*, Doutorado, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Amazonas, Manaus.
- FERREIRA, FN & HELD, B** (2012) 'A dinâmica relação entre a roupa e o corpo: homem objeto do objeto', *Proceedings do 1º Congresso Internacional de Moda e Design*, Escola de Engenharia da Universidade do Minho, Guimarães, ISBN 978-972-8692-72-8, pp. 69-74.
- FERRY, K, GELFAND, J, PETERMAN, D & TOMREN, H** (2008) 'Virtual Reality and Establishing a Presence in Second Life: New Forms of Grey Literature?', *Grey Journal*, vol.4(3), pp. 159-164.
- FOGEL, D** (2006) 'Chapter 1: Defining Artificial Intelligence', *Evolutionary Computation (3ª edição)*, The Institute of Electrical and Electronics Engineers, New York, p.27.
- FONSECA, N** (2014) *O Ensino de Teatro de Animação: Contribuições para Construção de Novos Saberes e Fazeres acerca da Cultura de Ensinar e Aprender Teatro*, Doutorado, Instituto de Educação, Universidade do Minho.
- FORLIZZI, J & BATTARBEE, K** (2004) 'Understanding Experience in Interactive Systems', *DIS04 Conference Proceedings*, MA, Cambridge, pp.261-268.
- FORMIGA, B & WAECHTER, HN** (2012) 'Futuro do Presente: Comunalidades Visuais entre Figurinos Futuristas e Moda Vigente', *Anais do 8º Colóquio de Moda*, ABEPEN, Rio de Janeiro, ISSN 1982-0941, 13p.
- FREENBERG, A** (1999) *Questioning Technology*, Routledge, London and New York.
- FREITAS, NS** (2011) 'A trajetória do herói em Avatar', *Todas as Musas*, Ano 2, nº 2, pp.34-45, acessado a 10/10/2014, <http://www.todasas musas.org/04Norma_Siqueira.pdf>.
- FRICKE, C, HONNEF, K & SHNECKENBURGER, M** (2005) *Arte do Século XX*, Tashen GmbH, Colônia.
- GARCIA, C.** (2011) *Imagens Errantes: Ambiguidade, Resistência e Cultura de Moda*, Estação das Letras e Cores, São Paulo.

- GARCIA, C & MIRANDA, AP** (2010) *Moda é Comunicação: experiências, memórias, vínculos*, Editora Anhembi Morumbi, São Paulo.
- GAUDARD, R** (2015) 'Tecnologias Vestíveis: Entrevista Alexandra Cabral', *Moda e Tecnologia*, 23 de Fevereiro, acessado a 16/5/2015, <<https://modaetecnologia.com.br/2015/02/23/entrevista-alexandra-cabral/>>.
- GOFFMAN, E** (1990) 'The Presentation of Self in Everyday Life [1959]', *Monographs*, no. 2, Social Sciences Research Centre of the University of Edinburgh, Edinburgh.
- GOLDBERG, R** (2011) *Performance Art*, 3rd ed, Thames & Hudson, London and New York.
- GOMES, C** (2014) 'Cyberperformance – interfacing the physical and the virtual', Conference paper, *INTERFACE - Second International Conference on Live Interfaces*, 19-23 de Novembro, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, acessado a 15/2/2015, <<http://users.fba.up.pt/~mc/ICLI/gomes.pdf>>.
- GORDON, O** (2008) 'The ultimate in bespoke tailoring: a dress that can be any size you want', *Design Council Magazine*, vol. 4, pp. 10-15, acessado a 5/4/2012, <<http://www.designcouncil.org.uk/publications/Design-Council-Magazine-issue-4/The-future-of-fashion/com>>.
- GUEDES, M & D'ALMEIDA, T** (2012) 'Moda e Corpo: (de)forma, (re)forma, (trans)forma, (in)forma', *Anais do 8º Colóquio de Moda*, ABEPEM, Rio de Janeiro, ISSN 1982-0941, 6p.
- GUSSOW, M** (1986) 'DEEP SLEEP' BY JESURUN AT LA MAMA', *New York Times*, 7 de Fevereiro, acessado a 15/1/2018, <<https://sites.google.com/site/johnjesurun/deepsleep,whitewater,blackmaria>>.
- HAILES, K** (1999) *How we Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, The University of Chicago Press, Chicago and London.
- HANNA, T** (1991) 'A Conversation with Thomas Hanna, Ph.D. by Helmut Milz, M.D.', *Somatics: Magazine-Journal of the Bodily Arts and Sciences*, Primavera/Verão, vol. 8, n.2, pp.50-56, acessado a 15/1/2014, <<http://somatics.org/library/mh-hannaconversation.html>>.
- HARADA, T, SAKATA, A, MORI, T & SAT, T** (2000) 'Sensor Pillow System: Monitoring Respiration and Body Movement in Sleep', *International Conference on Intelligent Robots Systems*, vol. 2, pp.351-356, Takamatsu.
- HONAUER, M & HORNECKER, E** (2015) 'Challenges for Creating and Staging Interactive Costumes for the Theatre Stage', *C&C'15*, 22-25 de Junho, Glasgow, acessado a 5/07/2018, <<http://www.ehornecker.de/Papers/CCp189-honauer.pdf>>.
- IGLECIO, P & ITALIANO, I** (2012) 'O Figurinista e o processo de criação de figurino', *Anais do 8º Colóquio de Moda*, ABEPEM, Rio de Janeiro, ISSN 1982-0941, 11p.
- INGOLD, T** (2000) *The Perception of the Environment: Essays on Livelihood, Dwelling and Skill*, Routledge, London and New York.
- IOSSIFOVA, M & KIM, Y** (2004) 'HearWear: the fashion of environmental noise display', acessado a 15/2/2017, <https://www.researchgate.net/publication/229015266_HearWear_the_fashion_of_environmental_noise_display>.
- JESURUM, J** (2015) *Deep Sleep, White Water, Black Maria*, acessado a 10/10/2018, <<https://sites.google.com/site/johnjesurun/deepsleep,whitewater,blackmaria>>.
- KAESBOHRER, B** (2013) 'Why Theatre Critics Overlook so Much Perception of Time-Based Art Forms', *Performance: Visual Aspects of Performance Practice*, Inter-disciplinary.Net, Oxford, *draft paper*, acessado a 10 de Julho de 2014, <<http://www.inter-disciplinary.net/critical-issues/wp-content/uploads/2013/08/Kaesbohrer-draftpaper-perform4.pdf>>.
- KAPTELININ, V & BANNON, L** (2009) 'Perspectives on the Design Process: From a Focus on Artefacts to Practices', *Designing beyond the Product – Understanding Activity and User Experience in Ubiquitous Environments*, European Conference on Cognitive Ergonomics 2009, Edita Prima Oy, Helsinki, pp.29-36.
- KAWAKURA, Y** (2005) *Fashion-ology: An Introduction to Fashion Studies*, Berg Publishers, Oxford.

- KIM, Y** (2011) 'Body Graffiti: Expressive Wearable Art Through Bodily Performance', *ISEA2011, 17th International Symposium on Electronic Art*, 14-21 de Setembro, acessado a 15/1/2013, <<https://isea2011.sabanciuniv.edu/paper/body-graffiti-expressive-wearable-art-through-bodily-performance>>.
- KOCH, SC & FUCHS, T** (2011) 'Embodied Arts Therapies', *The Arts in Psychotherapy*, Elsevier Inc., DOI: 10.1016/j.aip.2011.08.007, n.38, pp.276-280, 5p., acessado a 27/6/2012, <www.sciencedirect.com>.
- KOLKO, J** (2007) *Thoughts on Interaction Design*, 1ª edição, Brown Bear, Georgia.
- LAMONTAGNE, V** (2012) 'Wearable Technologies: From Performativity to Materiality', *Studies in Material Thinking, Where Art, Technology and Design Meet*, vol.7 (Fevereiro), AUT University, ISSN 1177-6234, acessado a 4 de Dezembro de 2012, <<http://www.materialthinking.org>>.
- LANDAUER, T** (1999) *The Trouble with Computers: Usefulness, Usability and Productivity* [1996], MIT Press, Massachusetts.
- LASCHUK, T** (2008) *Aplicação de Têxteis Inteligentes a Produtos de Design de Moda*, Mestrado, Escola de Engenharia da Universidade do Minho, Guimarães.
- LINDEN, P** (1994) 'Somatic Literacy: Bringing Somatic Education into Physical Education', Columbus Center for Movement Studies, 12p, acessado a 15/2/2015, <<http://www.being-in-movement.com/content/somatic-literacy-bringing-somatic-education-physical-education>>
- LIPOVETSKY, G & CHARLES, S** (2004) *Les Temps Hypermodernes*, Éditions Grasset & Fasquelle, Paris.
- LOPES, DA** (2012) "Jogo, avatar e identidade: quando a moda invade o videogame", Conference paper, 8º Colóquio de Moda, 5ª edição internacional, 17-20 de Setembro, acessado a 10/10/2014, <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/8-Coloquio-de-Moda_2012/GT03/ARTIGO-DE-GT/103013_Jogo_avatar_e_identidade.pdf>.
- LOPES, ES** (2011) *CINEMA UTÓPICO: a construção de um novo homem e um novo mundo*, Doutorado, Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, acessado a 10/10/2014, <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/JSSS-8LMGYA/tese_erika_savernini.pdf?sequence=1>.
- MACHADO, AM** (2011) *Vestuário Transformável: o Contributo de um Novo Sistema Modular*, Mestrado, Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa.
- MALONE, T** (2015) 'Nick Cave's Soundsuits bring found object sculpture to life', *Atlanta Magazine*, 23 de Abril, acessado a 9/10/2018, <<https://www.atlantamagazine.com/news-culture-articles/nick-caves-soundsuits-brings-found-object-sculpture-to-life/>>.
- MANETTA, PR** (2012) *MOCAPE. O SIMULACRO DA PROPAGANDA: Análise da técnica do mock-up nas imagens hiper-realistas do filme publicitário audiovisual*, Mestrado, Universidade Anhembi Morumbi, acessado a 10/10/2014, <http://portal.anhembi.br/wp-content/uploads/dissertacao_paulo-roberto-manetta.pdf>.
- MARCOLLI, A** (1981) *Teoria del Campo*, 2ª edição, G. C. Sansoni, Florença.
- MARTIN, R** (1996) *Fashion and Surrealism*, Rizzoli International Publications Inc., New York.
- MARTINELLI, M** (2008) *Era uma vez... por onde anda Cinderela? Estudo de Caso do Conto de Fadas Cinderela, na Cidade de Maringá-PR*, Mestrado, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Estadual de Maringá, Maringá.
- MATILLA, HR** (2006) *Intelligent textiles and clothing*, Woodhead Publishing Limited and The Textile Institute, Cambridge.
- MAUBREY, B** (2015) 'Idwals Lament: the Valley Peacocks', acessado a 10/10/2018, <http://www.benoitmaubrey.com/?page_id=1857>.

- MEDEIROS, T** (2011) *O futuro do presente: a mídia audiovisual e a sociedade contemporânea na ficção científica do cinema de animação*, Mestrado, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, acessado a 10/10/2014, <<http://repositorio.ufrn.br:8080/jspui/handle/123456789/16401>>.
- MONTGOMERY, J** (2011) *Pillow Talk*, acessado a 23/1/2012, <<http://cargocollective.com/joannamontgomery/Pillow-Talk>>.
- MULATO, A & QUEIROZ, J** (2012) 'Estudos Aplicados Sobre o Ballet Triádico', *Anais do 7º Congresso de Iniciação Científica, Tecnológica e Artística*, Senac, ISSN 2176-4468, pp.160-162, acessado a 15/1/2014, <http://www3.sp.senac.br/hotsites/campus_santoamaro/cd/arquivos/pesquisa/2013/anais_vii_cicta.pdf>.
- MÜLLER, F** (2000) *Art & Fashion*, Thames and Hudson, Londres.
- NICOLELIS, M** (2011) 'Neuroprosthetics: Mind Out of Body', *Scientific American*, vol. 304, nº2 (Fevereiro), acessado a 27/6/2012, <www.scientificamerican.com>.
- NOGUEIRA, J & CARVALHO, A** (2012) 'Performance da modelagem no design de moda', *Proceedings do 1º Congresso Internacional de Moda e Design*, Escola de Engenharia da Universidade do Minho, Guimarães, ISBN 978-972-8692-72-8, pp.1597-1604.
- NORMAN, DA** (2004) *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*, Basic Books, New York.
- OLSEN-RULE, N** (2006) 'When all that is Solid Melts into Fashion – Fashion's Flirt with Modernity', *Two Papers on Fashion Theory*, Danmark Designskole / Center for Design Research, Copenhagen, ISBN 87-983504-0-4, pp. 1-9.
- OSTERGAARD, C** (2018) 'Mask', acessado a 15/2/2018, <<https://www.charlotteostergaardcopenhagen.dk/kunstnerisk-profil/artistic-collaborations/mask>>.
- PACHICARA, C** (1995) 'Intimate Paralels Between Installation and Wearable Art', *Metalsmith*, 15 (3), Society of North American Goldsmiths, Eugene, pp.32-37.
- PAIVA, A et. al** (2015) 'Noise: Sound Reactive Fashion', *15th AUTEX World Textile Conference*, 10-12 de Junho, Bucareste.
- PECORARI, G** (2012) 'NI UNA MAS - performance', acessado a 1/1/2018, <<https://giuliapecorari.com/NI-UNA-MAS-performance>>.
- PENNA, X** (2013) 'A Blink of an Eye': A Layered Scenography Depicting the Brain's Underlying Paralelism', *Performance: Visual Aspects of Performance Practice*, Inter-disciplinary.Net, Oxford, *draft paper* acessado a 10/7/2014, <<http://www.inter-disciplinary.net/critical-issues/wp-content/uploads/2013/08/pennaperpaper.pdf>>.
- PANTOUVAKI, S** (2015) 'Critical Costume 2015 - New Costume Practices and Performances', *An international conference and exhibition of costume*, 25-27 de Março, School of Arts, Design and Architecture, Aalto University, Helsinquia.
- PERSSON, A** (2013) *Exploring Textiles as Materials for Interaction Design*, Doutorado, Swedish School of Textiles, University of Borås, Boras.
- PRESS, M & COOPER, R** (2003) *The Design Experience: The Role of Design and Designers in the Twenty First Century*, Ashgate Publishing Limited, Hants and Burlington.
- QUINN, B** (2012) *Fashion Futures*, Merrell, London and New York.
- QUITÉRIO, H** (2011) *A Presença Materna em Contos da Literatura Tradicional: uma Leitura da sua Intervenção em Contos Tradicionais Portugueses que Relatam o Processo de Crescimento / Autonomização da Criança*, Mestrado (Estudos Portugueses Multidisciplinares), Universidade Aberta, Lisboa.
- RIBEIRO, A** (2011) *Design de Moda e Electrónica: LEDs aplicados a Vestido de Látex*, Mestrado, Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa.

- ROBERTSON, K** (2011) 'Erasing Environment: The Soldier of the Future and Utopian Smart Textiles', *Scapegoat: Materialism*, nº2, pp 15-16.
- RODRIGUES, D** (2015) 'Cinderela, em Análise', *Magazine HD*, nº de Março, acessido a 15/2/2018, <<https://www.magazine-hd.com/apps/wp/cinderela-em-analise/>>.
- RODRIGUES, L** (2012) *O cinema digital e seus impactos na formação em cinema audiovisual*, Doutoramento, Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, acessido a 10/10/2014, <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-1005-2013-162929/publico/LucianaRodrigues.pdf>>.
- ROY CHOUDHURY, AK, MAJUMDAR, PK & DATTA, C** (2011) 'Factors Affecting Comfort: Human Physiology and The Role of Clothing', *Improving Comfort in Clothing*, Guowen Song (ed.), The Textile Institute and Woodhead Publishing, Cambridge, pp.1-60.
- RUHRBERG, K et al.** (2005) *Arte do Século XX*, vol.I, Tashen GmbH, Köln.
- SANTA CLARA, GM** (2009) *O Desenho de Figurino e a Formação Académica*, Mestrado, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, Lisboa.
- SANTOS, DR** (2008) *Anything Goes? Uma discussão sobre a necessidade de uma orientação ética na arte contemporânea*, Mestrado, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade de Aveiro, Aveiro.
- SANTOS, M et al.** (2016) 'Plataforma Vestível: o Manifesto Artístico-Visual em Interface com o Design, a Moda e a Tecnologia', *Proceedings do 3º Congresso Internacional de Moda e Design*, Escola de Engenharia da Universidade do Minho, Guimarães, ISBN 978-972-8692-93-3
- SARGENTO, AM** (2011) *Design de Moldes para Posturas de Dança: Esculturas com Movimento*, Mestrado, Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa.
- SCHÜRR, V** (2013) 'Transient Spaces – What is Home: A Narrative Based Process for an Exhibition', *Performance: Visual Aspects of Performance Practice*, Inter-disciplinary.Net, Oxford, *draft paper* acessido a 10/7/2014, <<http://www.inter-disciplinary.net/critical-issues/wp-content/uploads/2013/08/schurrpaper.pdf>>.
- SCOFIELD, T** (2010) 'Cor e figurino: elementos simbólicos no filme Matrix Reload', *6º Colóquio de Moda, 3ª edição internacional*, 12-15 de Setembro, acessido a 10/10/2014, <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/6-Coloquio-de-Moda_2010/68850_Cor_e_figurino_elementos_simbolicos_no_filme_Matrix_.pdf>.
- SEARLE, J** (1980) *Minds, Brains, and Programs*, *Mind Design II: Philosophy, Psychology, Artificial Intelligence*, Haugeland, J (ed. 1997), Massachusetts Institute of Technology, London, pp.183-204.
- SEELING, C** (2000) *Moda: Século dos Estilistas, 1900-1999*, Köneman Verlagsgesellschaft mbH, Köln.
- SEYMOUR, S** (2008) *Fashionable Technology: The Intersection of Design, Fashion, Science, and Technology*, Springer, Wien and New York.
- SERPA, M** (2018) 'Cinderela (1950)', *Medium*, acessido a 15/2/2018, <<https://medium.com/@migloko.serpa/cinderela-1950-6690bb25ec7c>>.
- SHIFFERSTEIN, H & SPENCE, C** (2008) 'Multisensory Product Experience', *Product Experience*, Elsevier (ed.), pp.133-161.
- SILVA, D** (2014) 'Seara estreia «Polegarzinho» no Pax Julia', *Voz da Planície*, acessido a 23/04/2014, <<http://www.vozdaplanicie.pt/noticias/seara-estrela-polegarzinho-no-pax-julia>>.
- SILVA, J, ALMEIDA, J & COSTA, A** (2012) 'Materiais Alternativos: Inovação e Aplicações no Vestuário Conceitual', *Anais do 8º Colóquio de Moda*, ABPEM, Rio de Janeiro, ISSN 1982-0941, 11p.
- SIMÕES, I** (2007) 'O Modelo de Representação do Corpo no Design de Moldes', *Artitextos*, nº 5 (Dez. 2007), CEFA e CIAUD, Lisboa, ISBN 978-972-9346-03-3, p.157-170.

- SIMON, J** (1999) 'Miyake Modern - Japanese designer Issey Miyake - Interview', *Art in America*, Brant Publications Inc., pp.1-11, acedido a 13/01/2009, <http://findarticles.com/p/articles/mi_m1248/is_2_87/ai_53868147/>.
- SMITH, M** (2011) 'A Dualidade das Personagens', *Estética, Cultura Material e Diálogos Intersemióticos*, XIII Colóquio de Outono, Ed. Húmus, Vila Nova de Famalicão, pp.129-144.
- SNODGRASS, A & COYNE, R** (1997) 'Is Designing Hermeneutical?', *Architectural Theory Review*, Journal of the Department of Architecture, vol. 1 (1), University of Sydney, Sydney, pp 65-97.
- SONNEVELD, M & SCHIFFERSTEIN, H** (2008) 'The Tactual Experience of Objects', *Product Experience*, Elsevier (ed.), pp.41-77.
- SOUSA, F & PACHECO, N** (2016) 'Funcionalização de Materiais Têxteis', *Icônica*, vol. 2, nº 1, ISSN 2447-0902, pp. 107-122, acedido a 20/08/2018, <<http://revistas.utfr.br/ap/index.php/iconica/article/view/70/50>>.
- STEFFEN, D, ADLER, F & MARIN, AW** (2009) *Smart Semantics: Product Semantics of Smart Clothes*, ACM, International Association of Societies of Design Research, Seoul, pp.79-88.
- STEIJN, AM** (2013) 'Projection Surfaces: Video Projections and Motion Graphics in Spatial Experience Design', *Performance: Visual Aspects of Performance Practice*, Inter-disciplinary.Net, Oxford, *draft paper* acedido a 10/10/2014, <<http://www.inter-disciplinary.net/critical-issues/wp-content/uploads/2013/08/steijnpaper-wpaper-perform4.pdf>>.
- STELARC** (2018) 'Ear on Arm, Engineering Internet Organ', acedido a 15/2/2018, <<http://stelarc.org/?catID=20242>>.
- STEPHENS, JG** (2011) *Modern Art and Modern Movement: Images of Dance in American Art, c.1900-1950*, Doutoramento, Faculty of the Graduate School of the University of Kansas, Lawrence.
- STUDIOROOSEGAARDE** (2012) *Factsheet Intimacy 2.0*, acedido a 23/1/2013, <<http://www.studioroosegaarde.net/uploads/files/2012/04/12/107/Factsheet%20INTIMACY%202.0-%20Studio%20Roosegaarde.pdf>>.
- SUN, L** (2012) 'Stimulus-Responsive Shape Memory Materials: A Review', *Materials & Design*, Elsevier.
- TACHI, S** (2003) 'Telexistence and Retro-reflective Projection Technology (RPT)', *Proceedings of the 5th Virtual Reality International Conference (VRIC2003)*, Laval Virtual, France, pp.69/1-69/9.
- TAO, X** (2001) *Smart fibres, fabrics and clothing*, Woodhead Publishing Limited and The Textile Institute, Cambridge.
- VARCOE, A** (2013) 'Fashion Situations: The Affect of Fashion on Everyday Life', *Performance: Visual Aspects of Performance Practice*, 17-19 de Setembro, Mansfield College, Oxford, *draft paper* acedido a 2/1/2014, <www.inter-disciplinary.net/critical-issues/wp-content/uploads/2013/08/varcoeperpaper.pdf>.
- VASCO, NM** (2009) *Arte: comunicação ou não comunicação? Da objectividade elementar à subjectividade artística*, Doutoramento, Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, Aveiro.
- VIANA, L & PIRES, B** (2012) 'Vestir o Corpo: Breve Painel – Das Pinturas Corporais aos Wearable Computers', *Anais do 8º Colóquio de Moda*, ABEPEN, Rio de Janeiro, 10p.
- VIGGIANI, MF** (2011) 'Utilizando a Ergonomia na modelagem da Lingerie', *Anais do VII Colóquio de Moda*, 10p., acedido a 15/2/2014, <http://coloquiomodacom.br/anais/anais/7-Coloquio-de-Moda_2011/GT13/Comunicacao-Oral/CO_88564Utilizando_a_ergonomia_na_modelagem_da_lingerie_.pdf>.
- VINIK, P & DE LOOZE, MP** (2008) 'Crucial Elements of Designing for Comfort', *Product Experience*, Elsevier (ed.), pp.441-460.
- VON BUSCH, O** (2008) *FASHION-able Hactivism and Engaged Fashion Design*, Doutoramento, School of Design and Crafts (HDK), Faculty of Fine, Applied and Performing Arts, University of Gothenburg, Johan Öberg, Gothenburg.

WARR, T (2013) 'The Practice of Space: Hayley Newman & Emily Speed', acessido a 15/3/2014, <<http://www.castlefieldgallery.co.uk/wp-content/uploads/2013/02/Tracey-Warr-essaywith-images.pdf>>.

WORBIN, L (2010) *Designing Dynamic Textile Patterns, Studies, Artistic Research nº1 - 2010*, Universtity of Boras, Boras.

WOWSON, A (2007) *The Body in Society: An Introduction* [2004], Polity Press, Cambridge and Malden.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABDELFATTAH, H, CABRAL, A & THABET, K (2012) 'Fashion Designers' Insight in the Global Crisis', *Less More Architecture Design Landscape*, La Scuola di Pitagora Editrice, Nápoles, ISBN:978-88-6542-129-1, pp.876-884.

AGIS, D et al. (2010) *Vestindo o Futuro: Microtendências para as Indústrias Têxtil, Vestuário e Moda até 2020*, ATP - Associação Têxtil e Vestuário de Portugal, Vila Nova de Famalicão.

ALBALADEJO, T (2011) 'La Semiosis en el Discurso Retórico: Relaciones Intersemióticas', *Estética, Cultura Material e Diálogos Intersemióticos*, XIII Colóquio de Outono, Edição Húmus, Vila Nova de Famalicão, pp.89-101.

ALLEAU, R (2001) *A Ciência do Símbolos* [1976], Edições 70, Lisboa.

ALVES, C (2015) 'Top 2015, guarda-roupas: 01. Cinderela', *Magazine HD*, 25 de Dezembro, acessido em 15/01/2018, <<https://www.magazine-hd.com/apps/wp/top-2015-figura-de-estilo-cinderela/>>.

ANDRADE, M (2008) 'Jovem Guarda Além do iê iê iê. Estilo de Vida dos Jovens nos Anos 1960', *Anais do XIX Encontro Regional de História: Poder, Violência e Exclusão*, ANPUH/SP, Universidade de São Paulo, São Paulo.

ANTUNES, AMC (2012) *Criação de uma Instalação Interativa para a Reconstrução da Narrativa do Vilão Cinematográfico: CINÉMART*, Mestrado, Escola de Engenharia da Universidade do Minho, Guimarães, acessido a 10/9/2014, <<http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/25771/1/Ang%C3%A9lica%20Marisa%20da%20Costa%20Antunes.pdf>>.

ARAÚJO, D (2016) *O (Teatro) Musical em Portugal: Processo de Criação de um Espectáculo*, Mestrado, Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, Aveiro.

ASCOTT, R (2000) *Art, Technology, Consciousness: Mind @ Large*, Intellect Books, Bristol.

AUKSTANKALNIS, S & BLATNER, D (1992) *Silicon Mirage - The Art and Science of Virtual Reality*, Peachpit Press, Berkeley.

BASBAUM, S (2002) *Sinestesia, Arte e Tecnologia: Fundamentos da Cromossonia*, Editora Annablume, São Paulo.

BATTCKOK, G, NIKAS, R (2010) *The Art of Performance: A Critical Anthology*, Edição Ubu Web, acessido a 10/01/2014, <http://anticlimacus.files.wordpress.com/2013/03/battcock_the-art-of-performance_19841.pdf>.

BELL, C (2007) 'A Hipótese Estética' [1914], *A Arte de Pensar*, Didáctica Editora, Lisboa.

BERZOWSKA, J et al. (2007) 'Skorpions: Kinetic Electronic Garments', *9th International Conference on Ubiquitous Computing (Ubicomp '07)*, Innsbruck, 3p., acessido a 27/06/2012, <<http://ambient.media.mit.edu/transitive/papers/berzowska.pdf>>.

BESSER, S (2013) 'From the Neuron to the World and Back: The Poetics of the Neuromolecular Gaze in Bart Koubaa's Het gebied van Nevski and James Cameron's Avatar', *Journal of Dutch Literature*, Vol.4 (2), pp.43-67, acessido a 10/10/2014, <<http://dare.uva.nl/document/2/158397>>.

- BORJA DE MOZOTA, B** (2011) 'Design Economics – Microeconomics and Macroeconomics: Exploring the Value of Designers' Skills in Our 21st Century Economy', *Researching Design Education Symposium Proceedings*, Cumulus Association and DRS, Paris, ISBN 978-952-60-0043-5, pp.17-39, acessado a 14/11/2011, <<http://www.cumulusassociation.org>>.
- BORTOLIN, S** (2010) *Mediação Oral da Literatura: A Voz dos Bibliotecários Lendo ou Narrando*, Doutoramento, Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília.
- BRANNIGAN, R** (2013) 'Fusing Stage and Screen in Search of Empathy', *Performance: Visual Aspects of Performance Practice*, Inter-disciplinary.Net, Oxford, *draft paper* acessado a 10/7/2014, <<http://www.inter-disciplinary.net/critical-issues/wp-content/uploads/2013/08/RBrannigan-wpaper-perform4.pdf>>.
- BRISOLA, D & MAFFEI, S** (2012) 'Dos Processos Projetuais e da Produção em Moda ao Design Emocional', *Anais do 8º Colóquio de Moda*, ABEPEN, Rio de Janeiro, ISSN 1982-0941, 8p.
- BUENO, M** (2012) *Girando entre Princesas: Performances e Contornos de Gênero em uma Etnografia com Crianças*, Mestrado, Departamento de Antropologia da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- BUGG, J** (2009) 'Fashion at the Interface: Designer – Wearer – Viewer', *Fashion Practice*, vol. 1, n. 9, DOI: 10.2752/175693809X418676, pp. 9-32.
- CABRAL, A** (2010) *Moda e Obra de Arte Contemporânea: Processos, Percursos e Contaminações na Obra de Joana Vasconcelos*, Mestrado, Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa.
- CABRAL, A** (2013) 'Vertigo: a Vertigem do Estilo', *Jornal i*, 29 de Janeiro, p. 35.
- CARPINTEIRA, Y** (2011) *Design de Produção: a intervenção do Designer de Produção na Peça Cinematográfica*, Mestrado, Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa.
- CELANT, G & GUGGENHEIM MUSEUM SOHO NEW YORK** (1997) *Art/Fashion*, Skira Editore, Milão.
- CICILIANI, M** (2014) 'Towards an Aesthetic of Electronic-Music Performance Practice', Conference paper, INTER-FACE – Second International Conference on Live Interfaces, 19-23 de Novembro, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, acessado a 15/02/2015, <<http://users.fba.up.pt/~mc/ICLI/ciciliani.pdf>>.
- CIDREIRA, R** (2012) 'Moda e Performance', *Anais do 8º Colóquio de Moda*, ABEPEN, Rio de Janeiro, ISSN 1982-0941, 14p., acessado a 15/01/2014, <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202012/GT08/ARTIGO-DE-GT/101417__Fashion_and_Performance.pdf>.
- CLARKE, S & O'MAHONY, M** (2005) *Techno Textiles 2: Revolutionary Fabrics for Fashion and Design*, Thames and Hudson, Londres.
- CUNHA, M & GIORDAN, M** (2009) 'A Imagem da Ciência no Cinema', *Química Nova na Escola*, vol. 31 (1), pp.9-17, acessado a 10/10/2014, <http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc31_1/03-QS-1508.pdf>.
- DAMÁSIO, A** (2000) *O Mistério da Consciência: do Corpo e das Emoções ao Conhecimento de Si*, Editora Shwarxcz Lda., São Paulo.
- DA SILVA, J & ZOTARELI, J** (2011) 'Moda e Cinema, uma análise cronológica'. *Conference paper, 7º Colóquio de Moda, 4ª edição internacional*, 11-14 Setembro, acessado a 10/10/2014, <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/6-Coloquio-de-Moda_2010/69286_Moda_e_Cinema_uma_analise_cronologica.pdf>.
- DEAN, SE** (2011) 'Somatic Movement and Costume: a Practical, Investigative Project', *Journal of Dance & Somatic Practices*, Vol. 3, n. 1 e 2, Ed. Intellect Ltd Interlude, pp.167-182, acessado a 15/1/2013, <<http://www.sallyedean.com/wp-content/uploads/Somatic-Movement-and-Costume.pdf>>.

- DEAN, SE** (2014) 'Amerta Movement & Somatic Costume: Sourcing the Ecological Image', *Embodied Lives: Reflections on the Influence of Suprpto Suryodarmo and Amerta Movement*, Ed. Bloom, K, Galanter, M., and Reeve, S, Triarchy Press, Axminster, pp.113-126.
- DE CARLI, AM** (2007) *Corpo Híbrido: Variações do Feminino no Cinema*, Doutorado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, acessado a 14/10/2014, <http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=5700>.
- DE PREESTER, H** (2007) 'To Perform the Layered Body – A Short Exploration of the Body in Performance', *Janus Head*, 9 (2), pp.349-383, Trivium Publications, Amherst, New York.
- ECO, U** (1972) *A Definição de Arte*, Edições 70, Lisboa.
- ECO, U** (1989) *Obra Aberta* [1962], Edições Difel, Lisboa.
- EDDY, M** (2009) 'A Brief History of Somatic Practices and Dance: Historical Development of the Field of Somatic Education and its Relationship to Dance', *Journal of Dance and Somatic Practices*, 1 (1), pp.5-27, Intellect Ltd, DOI: 10.1386/jdsp.1.1.5/1.
- ENGLISH, B** (2007) *A Cultural History of Fashion in The 20th Century: From the Catwalk to the Sidewalk*, Berg, Oxford and New York.
- FALZON, P** (2005) 'Developing Ergonomics, Developing People', *Proceedings of the 8th South East Asian Ergonomics Society Conference SEAES-IPS International Conference Bridging the Gap*, 23-25 de Maio, Denpasar, Bali, Indonesia, pp.1-10.
- FARIAS, R** (2016) *Professores de Libras: Identidades e Práticas Pedagógicas*, Doutorado, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Amazonas, Manaus.
- FERREIRA, FN & HELD, B** (2012) 'A dinâmica relação entre a roupa e o corpo: homem objeto do objeto', *Proceedings do 1º Congresso Internacional de Moda e Design*, Escola de Engenharia da Universidade do Minho, Guimarães, ISBN 978-972-8692-72-8, pp. 69-74.
- FONSECA, N** (2014) *O Ensino de Teatro de Animação: Contribuições para Construção de Novos Saberes e Fazeres acerca da Cultura de Ensinar e Aprender Teatro*, Doutorado, Instituto de Educação, Universidade do Minho.
- FORMIGA, B & WAECHTER, HN** (2012) 'Futuro do Presente: Comunalidades Visuais entre Figurinos Futuristas e Moda Vigente', *Anais do 8º Colóquio de Moda*, ABEPEN, Rio de Janeiro, ISSN 1982-0941, 13p.
- FREENBERG, A** (1999) *Questioning Technology*, Routledge, London and New York.
- FREITAS, NS** (2011) 'A trajetória do herói em Avatar', *Todas as Musas*, Ano 2, nº 2, pp.34-45, acessado a 10/10/2014, <http://www.todasas musas.org/04Norma_Siqueira.pdf>.
- FRICKE, C, HONNEF, K & SHNECKENBURGER, M** (2005) *Arte do Século XX*, Tashen GmbH, Colónia.
- GARCIA, C.** (2011) *Imagens Errantes: Ambiguidade, Resistência e Cultura de Moda*, Estação das Letras e Cores, São Paulo.
- GARCIA, C & MIRANDA, AP** (2010) *Moda é Comunicação: experiências, memórias, vínculos*, Editora Anhembi Morumbi, São Paulo.
- GOFFMAN, E** (1990) 'The Presentation of Self in Everyday Life [1959]', *Monographs*, no. 2, Social Sciences Research Centre of the University of Edinburgh, Edinburgh.
- GOLDBERG, R** (2011) *Performance Art*, 3rd ed, Thames & Hudson, London and New York.
- GOMES, C** (2014) 'Cyberperformance – interfacing the physical and the virtual', Conference paper, *INTERFACE - Second International Conference on Live Interfaces*, 19-23 de Novembro, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, acessado a 15/2/2015, <<http://users.fba.up.pt/~mc/ICLI/gomes.pdf>>.
- GUEDES, M & D'ALMEIDA, T** (2012) 'Moda e Corpo: (de)forma, (re)forma, (trans)forma, (in)forma', *Anais do 8º Colóquio de Moda*, ABEPEN, Rio de Janeiro, ISSN 1982-0941, 6p.

- GUSSOW, M** (1986) 'DEEP SLEEP' BY JESURUN AT LA MAMA', *New York Times*, 7 de Fevereiro, acessado a 15/1/2018, <<https://sites.google.com/site/johnjesurun/deepsleep,whitewater,blackmaria>>.
- HAILES, K** (1999) *How we Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, The University of Chicago Press, Chicago and London.
- HANNA, T** (1991) 'A Conversation with Thomas Hanna, Ph.D. by Helmut Milz, M.D.', *Somatics: Magazine-Journal of the Bodily Arts and Sciences*, Primavera/Verão, vol. 8, n.2, pp.50-56, acessado a 15/1/2014, <<http://somatics.org/library/mh-hannaconversation.html>>.
- HONAUER, M & HORNECKER, E** (2015) 'Challenges for Creating and Staging Interactive Costumes for the Theatre Stage', *C&C'15*, 22-25 de Junho, Glasgow, acessado a 5/07/2018, <<http://www.ehornecker.de/Papers/CCp189-honauer.pdf>>.
- INGOLD, T** (2000) *The Perception of the Environment: Essays on Livelihood, Dwelling and Skill*, Routledge, London and New York.
- IOSSIFOVA, M & KIM, Y** (2004) 'HearWear: the fashion of environmental noise display', acessado a 15/2/2017, <https://www.researchgate.net/publication/229015266_HearWear_the_fashion_of_environmental_noise_display>.
- JESURUM, J** (2015) *Deep Sleep, White Water, Black Maria*, acessado a 10/10/2018, <<https://sites.google.com/site/johnjesurun/deepsleep,whitewater,blackmaria>>.
- KAESBOHRER, B** (2013) 'Why Theatre Critics Overlook so Much Perception of Time-Based Art Forms', *Performance: Visual Aspects of Performance Practice*, Inter-disciplinary.Net, Oxford, *draft paper*, acessado a 10 de Julho de 2014, <<http://www.inter-disciplinary.net/critical-issues/wp-content/uploads/2013/08/Kaesbohrer-draftpaper-perform4.pdf>>.
- KAPTELININ, V & BANNON, L** (2009) 'Perspectives on the Design Process: From a Focus on Artefacts to Practices', *Designing beyond the Product – Understanding Activity and User Experience in Ubiquitous Environments*, European Conference on Cognitive Ergonomics 2009, Edita Prima Oy, Helsinki, pp.29-36.
- KAWAKURA, Y** (2005) *Fashion-ology: An Introduction to Fashion Studies*, Berg Publishers, Oxford.
- KIM, Y** (2011) 'Body Graffiti: Expressive Wearable Art Through Bodily Performance', *ISEA2011, 17th International Symposium on Electronic Art*, 14-21 de Setembro, acessado a 15/1/2013, <<https://isea2011.sabanciuniv.edu/paper/body-graffiti-expressive-wearable-art-through-bodily-performance>>.
- KOCH, SC & FUCHS, T** (2011) 'Embodied Arts Therapies', *The Arts in Psychotherapy*, Elsevier Inc., DOI: 10.1016/j.aip.2011.08.007, n.38, pp.276-280, 5p., acessado a 27/6/2012, <www.sciencedirect.com>.
- KOLKO, J** (2007) *Thoughts on Interaction Design*, 1ª edição, Brown Bear, Georgia.
- LAMONTAGNE, V** (2012) 'Wearable Technologies: From Performativity to Materiality', *Studies in Material Thinking, Where Art, Technology and Design Meet*, vol.7 (Fevereiro), AUT University, ISSN 1177-6234, acessado a 4 de Dezembro de 2012, <<http://www.materialthinking.org>>.
- LANDAUER, T** (1999) *The Trouble with Computers: Usefulness, Usability and Productivity* [1996], MIT Press, Massachusetts.
- LINDEN, P** (1994) 'Somatic Literacy: Bringing Somatic Education into Physical Education', Columbus Center for Movement Studies, 12p, acessado a 15/2/2015, <<http://www.being-in-movement.com/content/somatic-literacy-bringing-somatic-education-physical-education>>
- LIPOVETSKY, G & CHARLES, S** (2004) *Les Temps Hypermodernes*, Éditions Grasset & Fasquelle, Paris.
- LOPES, DA** (2012) "Jogo, avatar e identidade: quando a moda invade o videogame", Conference paper, 8º Colóquio de Moda, 5ª edição internacional, 17-20 de Setembro, acessado a 10/10/2014, <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/8-Coloquio-de-Moda_2012/GT03/ARTIGO-DE-GT/103013_Jogo_avatar_e_identidade.pdf>.

LOPES, ES (2011) *CINEMA UTÓPICO: a construção de um novo homem e um novo mundo*, Doutorado, Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, acessado a 10/10/2014, <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/JSSS-8LMGYA/tese_erika_savernini.pdf?sequence=1>.

MACHADO, AM (2011) *Vestuário Transformável: o Contributo de um Novo Sistema Modular*, Mestrado, Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa.

MALONE, T (2015) 'Nick Cave's Soundsuits bring found object sculpture to life', *Atlanta Magazine*, 23 de Abril, acessado a 9/10/2018, <<https://www.atlantamagazine.com/news-culture-articles/nick-caves-soundsuits-brings-found-object-sculpture-to-life/>>.

MANETTA, PR (2012) *MOCAPÉ. O SIMULACRO DA PROPAGANDA: Análise da técnica do mock-up nas imagens hiper-realistas do filme publicitário audiovisual*, Mestrado, Universidade Anhembi Morumbi, acessado a 10/10/2014, <http://portal.anhembi.br/wp-content/uploads/dissertacao_paulo-roberto-manetta.pdf>.

MARCOLLI, A (1981) *Teoria del Campo*, 2ª edição, G. C. Sansoni, Florença.

MARTINELLI, M (2008) *Era uma vez... por onde anda Cinderela? Estudo de Caso do Conto de Fadas Cinderela, na Cidade de Maringá-PR*, Mestrado, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Estadual de Maringá, Maringá.

MAUBREY, B (2015) 'Idwals Lament: the Valley Peacocks', acessado a 10/10/2018, <http://www.benoitmaubrey.com/?page_id=1857>.

MEDEIROS, T (2011) *O futuro do presente: a mídia audiovisual e a sociedade contemporânea na ficção científica do cinema de animação*, Mestrado, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, acessado a 10/10/2014, <<http://repositorio.ufrn.br:8080/jspui/handle/123456789/16401>>.

MONTGOMERY, J (2011) *Pillow Talk*, acessado a 23/1/2012, <<http://cargocollective.com/joannamontgomery/Pillow-Talk>>.

MULATO, A & QUEIROZ, J (2012) 'Estudos Aplicados Sobre o Ballet Triádico', *Anais do 7º Congresso de Iniciação Científica, Tecnológica e Artística*, Senac, ISSN 2176-4468, pp.160-162, acessado a 15/1/2014, <http://www3.sp.senac.br/hotsites/campus_santoamaro/cd/arquivos/pesquisa/2013/anais_vii_cicta.pdf>.

NICOLELIS, M (2011) 'Neuroprosthetics: Mind Out of Body', *Scientific American*, vol. 304, nº2 (Fevereiro), acessado a 27/6/2012, <www.scientificamerican.com>.

NOGUEIRA, J & CARVALHO, A (2012) 'Performance da modelagem no design de moda', *Proceedings do 1º Congresso Internacional de Moda e Design*, Escola de Engenharia da Universidade do Minho, Guimarães, ISBN 978-972-8692-72-8, pp.1597-1604.

OSTERGAARD, C (2018) 'Mask', acessado a 15/2/2018, <<https://www.charlotteostergaardcopenhagen.dk/kunstnerisk-profil/artistic-collaborations/mask>>.

PACHICARA, C (1995) 'Intimate Paralels Between Installation and Wearable Art', *Metalsmith*, 15 (3), Society of North American Goldsmiths, Eugene, pp.32-37.

PAIVA, A et. al (2015) 'Noise: Sound Reactive Fashion', *15th AUTEX World Textile Conference*, 10-12 de Junho, Bucareste.

PECORARI, G (2012) 'NI UNA MAS - performance', acessado a 1/1/2018, <<https://giuliapecorari.com/NI-UNA-MAS-performance>>.

PENNA, X (2013) 'A Blink of an Eye': A Layered Scenography Depicting the Brain's Underlying Paralelism', *Performance: Visual Aspects of Performance Practice*, Inter-disciplinary.Net, Oxford, *draft paper* acessado a 10/7/2014, <<http://www.inter-disciplinary.net/critical-issues/wp-content/uploads/2013/08/pennaperpaper.pdf>>.

- PANTOUVAKI, S** (2015) 'Critical Costume 2015 - New Costume Practices and Performances', *An international conference and exhibition of costume*, 25-27 de Março, School of Arts, Design and Architecture, Aalto University, Helsinki.
- PERSSON, A** (2013) *Exploring Textiles as Materials for Interaction Design*, Doutoramento, Swedish School of Textiles, University of Borås, Borås.
- PRESS, M & COOPER, R** (2003) *The Design Experience: The Role of Design and Designers in the Twenty First Century*, Ashgate Publishing Limited, Hants and Burlington.
- QUINN, B** (2012) *Fashion Futures*, Merrell, London and New York.
- QUITÉRIO, H** (2011) *A Presença Materna em Contos da Literatura Tradicional: uma Leitura da sua Intervenção em Contos Tradicionais Portugueses que Relatam o Processo de Crescimento / Autonomização da Criança*, Mestrado (Estudos Portugueses Multidisciplinares), Universidade Aberta, Lisboa.
- RODRIGUES, D** (2015) 'Cinderela, em Análise', *Magazine HD*, nº de Março, acessado a 15/2/2018, <<https://www.magazine-hd.com/apps/wp/cinderela-em-analise/>>.
- RODRIGUES, L** (2012) *O cinema digital e seus impactos na formação em cinema audiovisual*, Doutoramento, Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, acessado a 10/10/2014, <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-1005-2013-162929/publico/LucianaRodrigues.pdf>>.
- ROY CHOUDHURY, AK, MAJUMDAR, PK & DATTA, C** (2011) 'Factors Affecting Comfort: Human Physiology and The Role of Clothing', *Improving Comfort in Clothing*, Guowen Song (ed.), The Textile Institute and Woodhead Publishing, Cambridge, pp.1-60.
- RUHRBERG, K et al.** (2005) *Arte do Século XX*, vol.I, Tashen GmbH, Köln.
- SANTA CLARA, GM** (2009) *O Desenho de Figurino e a Formação Académica*, Mestrado, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, Lisboa.
- SANTOS, DR** (2008) *Anything Goes? Uma discussão sobre a necessidade de uma orientação ética na arte contemporânea*, Mestrado, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade de Aveiro, Aveiro.
- SANTOS, M et al.** (2016) 'Plataforma Vestível: o Manifesto Artístico-Visual em Interface com o Design, a Moda e a Tecnologia', *Proceedings do 3º Congresso Internacional de Moda e Design*, Escola de Engenharia da Universidade do Minho, Guimarães, ISBN 978-972-8692-93-3
- SARGENTO, AM** (2011) *Design de Moldes para Posturas de Dança: Esculturas com Movimento*, Mestrado, Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa.
- SCHÜRR, V** (2013) 'Transient Spaces – What is Home: A Narrative Based Process for an Exhibition', *Performance: Visual Aspects of Performance Practice*, Inter-disciplinary.Net, Oxford, *draft paper* acessado a 10/7/2014, <<http://www.inter-disciplinary.net/critical-issues/wp-content/uploads/2013/08/schurrperpaper.pdf>>.
- SCOFIELD, T** (2010) 'Cor e figurino: elementos simbólicos no filme Matrix Reload', *6º Colóquio de Moda, 3ª edição internacional*, 12-15 de Setembro, acessado a 10/10/2014, <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/6-Coloquio-de-Moda_2010/68850_Cor_e_figurino_elementos_simbolicos_no_filme_Matrix_.pdf>.
- SEELING, C** (2000) *Moda: Século dos Estilistas, 1900-1999*, Köneman Verlagsgesellschaft mbH, Köln.
- SEYMOUR, S** (2008) *Fashionable Technology: The Intersection of Design, Fashion, Science, and Technology*, Springer, Wien and New York.
- SERPA, M** (2018) 'Cinderela (1950)', *Medium*, acessado a 15/2/2018, <<https://medium.com/@migloko.serpa/cinderela-1950-6690bb25ec7c>>.
- SHIFFERSTEIN, H & SPENCE, C** (2008) 'Multisensory Product Experience', *Product Experience*, Elsevier (ed.), pp.133-161.

- SILVA, D** (2014) 'Seara estreia «Polegarzinho» no Pax Julia', *Voz da Planície*, acessado a 23/04/2014, <<http://www.vozdaplanicie.pt/noticias/seara-estrela-polegarzinho-no-pax-julia>>.
- SILVA, J, ALMEIDA, J & COSTA, A** (2012) 'Materiais Alternativos: Inovação e Aplicações no Vestuário Conceitual', *Anais do 8º Colóquio de Moda*, ABEPEN, Rio de Janeiro, ISSN 1982-0941, 11p.
- SIMÕES, I** (2007) 'O Modelo de Representação do Corpo no Design de Moldes', *Artitextos*, nº 5 (Dez. 2007), CEFA e CIAUD, Lisboa, ISBN 978-972-9346-03-3, p.157-170.
- SIMON, J** (1999) 'Miyake Modern - Japanese designer Issey Miyake - Interview', *Art in America*, Brant Publications Inc., pp.1-11, acessado a 13/01/2009, <http://findarticles.com/p/articles/mi_m1248/is_2_87/ai_53868147/>.
- SMITH, M** (2011) 'A Dualidade das Personagens', *Estética, Cultura Material e Diálogos Intersemióticos*, XIII Colóquio de Outono, Ed. Húmus, Vila Nova de Famalicão, pp.129-144.
- SNODGRASS, A & COYNE, R** (1997) 'Is Designing Hermeneutical?', *Architectural Theory Review*, Journal of the Department of Architecture, vol. 1 (1), University of Sydney, Sydney, pp 65-97.
- SONNEVELD, M & SCHIFFERSTEIN, H** (2008) 'The Tactual Experience of Objects', *Product Experience*, Elsevier (ed.), pp.41-77.
- SOUSA, F & PACHECO, N** (2016) 'Funcionalização de Materiais Têxteis', *Icônica*, vol. 2, nº 1, ISSN 2447-0902, pp. 107-122, acessado a 20/08/2018, <<http://revistas.utfr.edu.br/ap/index.php/iconica/article/view/70/50>>.
- STEIJN, AM** (2013) 'Projection Surfaces: Video Projections and Motion Graphics in Spatial Experience Design', *Performance: Visual Aspects of Performance Practice*, Inter-disciplinary.Net, Oxford, *draft paper* acessado a 10/10/2014, <<http://www.inter-disciplinary.net/critical-issues/wp-content/uploads/2013/08/steijnpaper-wpaper-perform4.pdf>>.
- STELARC** (2018) 'Ear on Arm, Engineering Internet Organ', acessado a 15/2/2018, <<http://stelarc.org/?catID=20242>>.
- STEPHENS, JG** (2011) *Modern Art and Modern Movement: Images of Dance in American Art, c.1900-1950*, Doutoramento, Faculty of the Graduate School of the University of Kansas, Lawrence.
- TACHI, S** (2003) 'Telexistence and Retro-reflective Projection Technology (RPT)', *Proceedings of the 5th Virtual Reality International Conference (VRIC2003)*, Laval Virtual, France, pp.69/1-69/9.
- TAO, X** (2001) *Smart fibres, fabrics and clothing*, Woodhead Publishing Limited and The Textile Institute, Cambridge.
- VARCOE, A** (2013) 'Fashion Situations: The Affect of Fashion on Everyday Life', *Performance: Visual Aspects of Performance Practice*, 17-19 de Setembro, Mansfield College, Oxford, *draft paper* acessado a 2/1/2014, <www.inter-disciplinary.net/critical-issues/wp-content/uploads/2013/08/varcoeperpaper.pdf>.
- VASCO, NM** (2009) *Arte: comunicação ou não comunicação? Da objectividade elementar à subjectividade artística*, Doutoramento, Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, Aveiro.
- VIANA, L & PIRES, B** (2012) 'Vestir o Corpo: Breve Painel – Das Pinturas Corporais aos Wearable Computers', *Anais do 8º Colóquio de Moda*, ABEPEN, Rio de Janeiro, 10p.
- VIGGIANI, MF** (2011) 'Utilizando a Ergonomia na modelagem da Lingerie', *Anais do VII Colóquio de Moda*, 10p., acessado a 15/2/2014, <http://coloquiomodacom.br/anais/anais/7-Coloquio-de-Moda_2011/GT13/Comunicacao-Oral/CO_88564Utilizando_a_ergonomia_na_modelagem_da_lingerie_.pdf>.
- VINIK, P & DE LOOZE, MP** (2008) 'Crucial Elements of Designing for Comfort', *Product Experience*, Elsevier (ed.), pp.441-460.
- VON BUSCH, O** (2008) *FASHION-able Hacktivism and Engaged Fashion Design*, Doutoramento, School of Design and Crafts (HDK), Faculty of Fine, Applied and Performing Arts, University of Gothenburg, Johan Öberg, Gothenburg.

WARR, T (2013) 'The Practice of Space: Hayley Newman & Emily Speed', acedido a 15/3/2014, <<http://www.castlefieldgallery.co.uk/wp-content/uploads/2013/02/Tracey-Warr-essaywith-images.pdf>>.

WORBIN, L (2010) *Designing Dynamic Textile Patterns, Studies, Artistic Research nº1 - 2010*, Univertisty of Boras, Boras.

FILMOGRAFIA

Avatar (2009) de James Cameron (realização). EUA: 20th Century Fox.

La Strada (1954) de Federico Fellini (realização). Itália.

Star Wars: Episode I - The Phantom Menace (1999) de George Lucas. EUA: 20th Century Fox.

The Matrix (1999) de Wachowski Brothers. EUA: Warner Bros.

The Philadelphia Story (1940) de George Cukor (realização). EUA.

Vertigo (1958) de Alfred Hitchcock (realização). EUA.

VIDEOGRAFIA

CRANE.TV (2011) *Aamusong, REDDRESS* [video], acedido a 15/1/2014, <<https://www.youtube.com/watch?v=YrApHtZda7Q>>.

GROTOWSKI (1969) *Jerzy Grotowski on the Notion of Poor Theatre* [video], ORTF (Collection: L'art et les hommes), acedido a 15/1/2014, <<http://fresques.ina.fr/europe-des-cultures-en/fiche-media/Europe00064/jerzy-grotowski-on-the-notion-of-poor-theatre>>.

THRITTEEN/WNET & MATHA GRAHAM DANCE COMPANY (1976), *Martha Graham – Lamentation 1930* [video], acedido a 15/01/2014, <<https://www.youtube.com/watch?v=xgf3xgbKYko>>.

WEBGRAFIA

<https://www.adelevarcoe.com/>

<https://www.anna-nicoleziesche.com>

<http://www.anrealage.com/>

<https://www.benoitmaubrey.com/>

<https://www.brooklynmuseum.org/>

<http://www.charlotteostergaardcopenhagen.dk/>

<https://www.dezeen.com/>

<https://www.giuliapecorari.com/>

<http://www.hfcollection.org/>

<http://highlike.org/>

<http://www.jeppeworning.dk/>

<http://www.sallyedean.com/>

<https://sfmoma.org/>

<http://stdl.se/>

<http://stelarc.org/projects.php>

<https://www.studiooosegaarde.net/>

<http://www.thelovemagazine.co.uk/>

<https://veradepont.com/>

<http://yinggao.ca/>

ÍNDICE BIBLIOGRÁFICO DE FIGURAS

Fig.	Fonte	Pág.
1	FRICKE, C, HONNEF, K & SHNECKENBURGER, M (2005) <i>Arte do Século XX</i> , vol. II, Tashen GmbH, Colónia, p. 604.	11
2	GREER, F & CASADIO, M (2005) <i>Leigh Bowery Looks</i> , Thames & Hudson, London, capa.	13
3	Fernando Brízio.	15
4	GAN, S (1997) <i>Visionaires Fashion 2000</i> , Laurence King Publishing, London, p. 73.	17
5	http://dianasilvajewellery.blogspot.pt/ [consult. 1/02/2014]	19
6	https://www.youtube.com/watch?v=YrApHtZda7Q [consult. 27/02/2014]	20
7	https://vimeo.com/88809335 [consult.15/03/2014]	21
8	Sally E. Dean	24
9	https://vimeo.com/36279283 [consult. 24/02/2014]	25
10	https://www.youtube.com/watch?v=xgf3xgbKYko [consult. 24/02/2014]	27
11	Tachi Laboratory, Keio University & The University of Tokyo	28
12	http://www.hfcollection.org/breathing-volume/ [consult. 17/07/2017]	31
13	FRICKE, C, HONNEF, K & SHNECKENBURGER, M (2005) <i>Arte do Século XX</i> , vol. II, Tashen GmbH, Colónia, p.436.	32
14	Ibidem, p.437	32
15	http://highlike.org/text/dai-rees/ [consult. 16/07/2017]	32
16	https://theartstack.com/artist/sophie-tauber-arp/sophie-tauber-arp-and-h [consult. 17/07/2017]	33
17	MARTIN, R (1996) <i>Fashion and Surrealism</i> , Rizzoli International Publications Inc., New York, p.57.	33
18	PANTOUVAKI, S (2015) 'Critical Costume 2015 - New Costume Practices and Performances', <i>An international conference and exhibition of costume</i> , 25-27 de Março, School of Arts, Design and Architecture, Aalto University, Helsinquia, p.15.	33
19	https://walkerart.org/collections/artworks/merce-cunningham-in-antic-meet [consult. 20/09/2018]	34
20	https://www.sfmoma.org/artwork/98.302/essay/scanning/ [consult. 20/09/2018]	34
21	https://db-artmag.de/archiv/2004/e/8/2/284.html . [consult. 17/07/2017]	34
22	https://www.youtube.com/watch?v=MBlzeehZleE [consult. 20/09/2018]	35
23	https://mariablaise.com/portfolio/moving-back-film/ [consult. 20/07/2018]	35
24	https://www.atlantamagazine.com/news-culture-articles/nick-caves-soundsuits-brings-found-object-sculpture-to-life/ [consult. 20/07/2018]	36
25	http://love.imgix.net/post/20171106/esgez4wxfgck1r1zrf2kycm.jpg?fm=jpg&ixjsv=1.1.1&q=74&w=800 [consult. 23/07/2017]	36
26	https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/yinka_shonibare_mbe [consult. 23/07/2017]	37
27	http://www.benoitmaubrey.com/?p=718 [consult. 28/07/2018]	38
28	https://sites.google.com/site/johnjesurun/deepsleep,whitewater,blackmaria [consult. 28/07/2017]	38
29	http://yinggao.ca/interactifs/nowhere-nowhere/ [consult. 20/03/2014].	39
30	http://stelarc.org/?catID=20290 [consult. 13/11/2017]	40
31	http://stelarc.org/?catID=20290 [consult. 13/11/2017]	40
32	https://www.dezeen.com/2007/10/14/moritz-waldemeyer-puts-laser-beams-in-hussein-chalayan-dresses/ [consult. 13/11/2017]	41
33	http://www.stdl.se/?p=1214 [consult. 10/10/2012]	42
34	http://thecreatorsproject.com [consult. 22/01/2013]	42
35	http://stelarc.org/?catID=20290 [consult. 13/11/2017]	44
36	http://www.anna-nicoleziesche.com/images/projects/states/States_of_Mind_and_Dress_2002.jpg [consult. 9/12/2017]	45
37	http://www.studioroosegaarde.net/project/intimacy/photo/#intimacy-white [consult.20/11/2012]	69
38	http://www.design.philips.com/philips/shared/assets/design/probes/dresses2_hr.jpg > [consult.15/11/2012]	70
39	http://chalayan.com/collection/view/album/id/35 [consult.20/11/2012].	71

40	CABRAL, A (2010) <i>Moda e Obra de Arte Contemporânea: Processos, Percursos e Contaminações na Obra de Joana Vasconcelos</i> , Mestrado, Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa, p. 57.	71
41	http://www.joannamontgomery.com/#Pillow-Talk [consult. 10/10/2012].	78
42	https://giuliapecorari.com/NON-EXISTENT-KNIGHT [consult. 8/12/2016].	79
43	BERZOWSKA, J et al. (2007) 'Skorpions: Kinetic Electronic Garments', <i>9th International Conference on Ubiquitous Computing (Ubicomp '07)</i> , Innsbruck, 3p., acessado a 27/06/2012, < http://ambient.media.mit.edu/transitive/papers/berzowska.pdf >, p. 1.	81
44	http://www.sustainable-fashion.com/tag/london-college-of-fashion [consult. 22/01/2013]	83
45	Helen Storey Foundation, foto de Alex Maguire.	83
46	HONAUER, M & HORNECKER, E (2015) 'Challenges for Creating and Staging Interactive Costumes for the Theatre Stage', <i>C&C'15</i> , 22-25 de Junho, Glasgow, acessado a 5/07/2018, http://www.ehornecker.de/Papers/CCp189-honauer.pdf , p. 3.	89
47	Ibidem, p. 4.	90
48	ibidem, p. 7.	93
49	ibidem, p. 7.	94
50	SANTOS, M et al. (2016) 'Plataforma Vestível: o Manifesto Artístico-Visual em Interface com o Design, a Moda e a Tecnologia', <i>Proceedings do 3º Congresso Internacional de Moda e Design</i> , Escola de Engenharia da Universidade do Minho, Guimarães, ISBN 978-972-8692-93-3, p. 2287.	96
51	PAIVA, A et al. (2015) 'Noise: Sound Reactive Fashion', <i>15th AUTEX World Textile Conference</i> , 10-12 de Junho, Bucareste, p.4.	98
52	IOSSIFOVA, M & KIM, Y (2004) 'HearWear: the fashion of environmental noise display', acessado a 15/2/2017, https://www.researchgate.net/publication/229015266_HearWear_the_fashion_of_environmental_noise_display , p.1.	101
53	KIM, Y (2011) 'Body Graffiti: Expressive Wearable Art Through Bodily Performance', <i>ISEA2011, 17th International Symposium on Electronic Art</i> , 14-21 de Setembro, acessado a 15/1/2013, < https://isea2011.sabanciuniv.edu/paper/body-graffiti-expressive-wearable-art-through-bodily-performance >.	102
54	WORBIN, L (2010) <i>Designing Dynamic Textile Patterns, Studies</i> , Artistic Research nº1 - 2010, Univertisty of Boras, Boras, pp. 144-145.	106
55	Ibidem, pp. 151-156.	107
56	Ibidem, pp. 147.	108
57	<i>Vertigo</i> (1958), Alfred Hitchcock	117
58	<i>La Strada</i> (1954), Federico Feliini	118
59	<i>The Philadelphia Story</i> (1940), George Cukor	119
60	<i>La Strada</i> (1954), Federico Fellini	120
61	<i>Vertigo</i> (1958), Alfred Hitchcock	120
62	<i>La Strada</i> (1954), Federico Fellini	121
63	<i>The Philadelphia Story</i> (1940), George Cukor	121
64	Ibidem	123
65	<i>La Strada</i> (1954), Federico Fellini	123
66	<i>Vertigo</i> (1958), Alfred Hitchcock	124
67	<i>Avatar</i> (2009), James Cameron	128
68	ibidem	128
69	ibidem	129
70	<i>The Matrix</i> (1999), Wachowski Brothers	130
71	<i>Star Wars: Episode I</i> (1999), George Lucas	131
72	Ibidem	132
73	ibidem	133
74	<i>The Matrix</i> , Wachowski Brothers	133
75	Fonte própria	143
76	Ibidem	144
77	Ibidem	145
78	Ibidem	146
79	Ibidem	146
80	Ibidem	146
81	https://giuliapecorari.com/NI-UNA-MAS-performance [consult. 8/12/2016].	148

82	http://www.charlotteostergaardcopenhagen.dk/kunstnerisk-profil/artistic-collaborations/mask [consult. 8/12/2016].	149
83	Ibidem	150
84	Fonte própria	154
85	Ibidem	155
86	Ibidem	156
87	Ibidem	157
88	Ibidem	157
89	Ibidem	157
90	Ibidem	160
91	Ibidem	160
92	Ibidem	160
93	David Silva	162
94	Fonte própria	162
95	ibidem	163
96	Seara – Companhia de Teatro de Beja	163
97	Ibidem	164
98	Ibidem	164
99	Seara – Companhia de Teatro de Beja	165
100	ibidem	165
101	Fonte própria	167
102	Fonte própria	170
103	Fonte própria	171
104	https://www.imdb.com/title/tt0042332/mediaviewer/rm1924313088 [consult. 21/09/2018]	174
105	https://medium.com/@migloko.serpa/cinderela-1950-6690bb25ec7c [consult. 21/09/2018]	175
106	https://www.imdb.com/title/tt0042332/mediaviewer/rm397586432 [consult. 21/09/2018]	175
107	https://www.mozi-dvd.hu/kepek-234-hamupipoke-2015-kepek.html [consult. 21/09/2018]	176
108	http://collider.com/cinderella-posters-cate-blanchett/ [consult. 21/09/2018]	177
109	https://www.dgartes.gov.pt/pt/evento/1802 [consult. 21/09/2018]	178
110	https://www.facebook.com/SaoLuizTeatroMunicipal/photos/a.380051147701/10156084294452702/?type=1&theater [consult. 21/09/2018]	178
111	http://elencoproducoes.com/espeticulos/cinderela_xxi_o_musical/ [consult. 21/09/2018]	179
112	http://elencoproducoes.com/espeticulos/cinderela_xxi_o_musical/ [consult. 21/09/2018]	179
113	https://www.sabado.pt/gps/palco-plateia/musica/detalhe/teatro-infantil-de-lisboa-leva-cinderela-a-casa-do-artista [consult. 21/09/2018]	180
114	https://canelaehortela.com/til-apresenta-a-cinderela-para-os-mais-pequenos6321/ [consult. 21/09/2018]	180
115	https://www.movenoticias.com/wp-content/uploads/2015/11/JMO_3316-850x567.jpg [consult. 21/09/2018]	180
116	https://www.rtp.pt/noticias/cultura/coro-e-trapezistas-em-nova-versao-de-cinderela_v929729 [consult. 21/09/2018]	181
117	https://marionetasdoporto.pt/portfolio/cinderela/ [consult. 21/09/2018]	182
118	https://marionetasdoporto.pt/portfolio/cinderela/ [consult. 21/09/2018]	182
119	http://www.cinept.ubi.pt/images/bd/ecca4a9763ef8c072ab08926a85501f2.jpg [consult. 21/09/2018]	183
120	http://4.bp.blogspot.com/-NAacuZEbfR0/VCnSKYRZvLI/AAAAAAAAACXI/1yiZw1zJvps/s1600/4335_boanoitecinderela_01.jpg [consult. 21/09/2018]	183
121	Fonte própria	186
122	Ibidem	187
123	Ibidem	188
124	Hugo Queirós	189
125	Ibidem	189
126	Ibidem	189
127	Fonte: vídeo da demonstração, Centro Multimédia da FA-ULisboa	190
128	Ibidem	190
129	Ibidem	193
130	Ibidem	194
131	Ibidem	195
132	Ibidem	196
133	Ibidem	197

134	Ibidem	198
135	Ibidem	200
136	Centro Multimédia da FA-ULisboa	200
137	ibidem	201
138	Fonte própria	201
139	Centro Multimédia da FA-ULisboa	202
140	Fonte própria	202
141	Ibidem	202
142	Centro Multimédia, FA-ULisboa	203
143	Fonte própria	203
144	Ibidem	204
145	Centro Multimédia, FA-ULisboa	204
146	Fonte própria	205
147	Ibidem	205
148	Ibidem	207
149	Ibidem	207
150	Fonte própria e Centro Multimédia, FA-ULisboa	208
151	Ibidem	208
152	Centro Multimédia, FA-ULisboa	209
153	Fonte própria	210
154	Ibidem	210
155	vídeo da demonstração, Centro Multimédia, FA-ULisboa.	212
156	Ibidem	213
157	Ibidem	215
158	Ibidem	216
159	Ibidem	217
160	Ibidem	218
161	Fonte própria	319
162	Ibidem	323
163	Ibidem	327
164 a)	Ibidem	331
164 b)	Ibidem	332
164 c)	Ibidem	333
165	Ibidem	345
166	Ibidem	346
167	Ibidem	347
168	Ibidem	348
169	Ibidem	351
170	Ibidem	352
171	Ibidem	353
172	Ibidem	354
173 a)	Ibidem	355
173 b)	Ibidem	356
174	Ibidem	357
175	Ibidem	358
176	Ibidem	359
177	Ibidem	360
178	Ibidem	363
179	Ibidem	364
180	Centro Multimédia, FA-ULisboa	365
181	Ibidem	366
182	Ibidem	367
183	Ibidem	368
184	Ibidem	369
185	Ibidem	370
186	Ibidem	371
187	Ibidem	372
187	Ibidem	373

ARTE CONTEMPORÂNEA _ manifestação de ordem cultural e estética que estimula a consciência do fruidor. Diversa, indistinta e contaminada, livre de pressupostos que a delimitem, é de definição complexa, circunstancial e ambígua. Volátil em termos conceptuais, condiz com a liberdade de expressão da democracia. É definida pela própria indefinição.

CINDERELA _ personagem de um conto de fadas tradicional, mulher forçada a viver uma vida doméstica condicionada pelos outros e que aspira uma oportunidade de emancipação.

CORPO _ organismo humano no seu aspecto físico; parte física dos seres animados; incorporação de um pensamento.

DESIGN _ disciplina que visa a concepção e implementação de projectos na criação de objectos de cunho industrial, ambientes ou gráficos, mas também de actividades ou sistemas, aliando-se à estrutura e gestão das organizações de uma forma hermenêutica. Responde às expectativas de determinadas estruturas ou mercados e cumpre os objectivos estipulados em programas. Baseado num modelo racional, a sua actuação é porém de sentido lato, incluindo abordagens das artes aplicadas, engenharia e tecnologia de ponta ou, no outro extremo, do artesanato, já que alia valor acrescentado à forma/função, com todo o aporte simbólico que daí advém.

DINAMISMO _ sistema que considera a matéria animada por forças inerentes e em permanência, sem as quais não existiria; actividade; energia; alternância, novidade e surpresa; alteração de estado.

EMOÇÃO _ conjunto de reacções, variáveis na duração e na intensidade, que ocorrem no corpo e no cérebro, geralmente desencadeadas por um conteúdo mental; alteração de ordem ou estabilidade.

ENCENAÇÃO _ organização, coordenação e direcção das componentes que permitem a adaptação de um texto dramático a uma performance.

ERGONOMIA _ disciplina científica aplicada ao design, na interacção estabelecida entre o corpo humano e elementos de um sistema, na sua resposta física e cognitiva. Aplicada às práticas artísticas, alia-se à imersão de performers e espectadores nas obras, tomando o corpo como um simulacro das mesmas. Compreende as novas correlações advindas da customização do corpo e do seu potencial de expropriação em outras entidades físicas ou virtuais e da sua inserção em realidades pós-humanas.

ESPAÇO CÉNICO _ ambiente dotado de elementos visuais, espaciais e sonoros que recriam um lugar em resposta à cena. Espaço que alude à imaginação do espectador, suggestionando-o pela sua carga simbólica e emotiva, associada a dada narrativa. Contempla o local, cenários, figurinos, adereços, luzes, sons e é onde a acção da performance ocorre, perante determinado público. É ainda o campo de visão deste, mas também o da sua imersão e integração enquanto elemento de interacção.

ESPECTADOR _ aquele que assiste a um espectáculo, o frui e o recria; observador que pode ou não ser participante activo.

FIGURINO _ caracterização da personagem por meios plásticos, tirando partido do corpo, é a «segunda-pele» da mesma. Súmula de signos vestíveis ou usáveis, cuja configuração se relaciona com suporte (corpo) e/ou espaço cénico, no contexto de narrativas ficcionais.

«FORMA-SIGNIFICANTE» _ forma distintiva da obra de arte, capaz de emocionar. Caracterizada por conseguir conter e revelar a intensidade do sentimento nela materializado. Conceito introduzido por Clive Bell, em 1914.

HAPPENING _ conceito criado por Kaprow no início dos anos 60 do século XX, baseado nas apresentações artísticas Futuristas e Dadaístas. Evento que incluía tipicamente o público na sua

dinâmica, que assim o caracterizava, colocando a obra de arte no prisma do imaterial e do efémero e transferindo-a para a esfera quotidiana.

HIPERMODERNISMO_ época actual, em que a celeridade, a fluidez e a flexibilidade combinam com os excessos de consumo e uma competição exacerbada, a par do desenvolvimento frenético das tecnologias de informação. Moldada por uma cultura da individualidade, da singularidade, da mudança constante, da auto-superação.

IMERSÃO_ acto de imergir; envolvimento; experiência de sentir como se fosse realidade.

INCORPORAÇÃO_ acto ou efeito de incorporar ou integrar; inclusão de algo num todo, de modo considerado verosímil.

INTANGIBILIDADE_ qualidade de intangível; que não se pode tocar; imaterial; virtual mas presente.

INTELIGÊNCIA_ conjunto de todas as faculdades intelectuais (memória, imaginação, juízo, raciocínio, abstracção e concepção); conhecimento conceptual e racional; intelecto.

INTERACÇÃO_ influência recíproca de dois ou mais elementos, grupos, partículas ou corpos.

MODA_ arte para vestir, funcional e efémera, cujo significado depende dos contextos contemporâneos de significação em que se introduz. Pela ligação com o corpo, reveste-se de características de «segunda-pele» e advém do design e baseia-se nele, por incluir elementos reprodutíveis, e por ela própria ser igualmente uma arte reprodutível.

NARRATIVA_ obra literária, geralmente em prosa, em que se relata um acontecimento ou um conjunto de acontecimentos, reais ou imaginários, com intervenção de uma ou mais personagens num espaço e num tempo determinados; fio-condutor de uma performance.

PERFORMANCE_ manifestação artística com contornos de uma representação teatral, abrange práticas de contaminação cruzada entre disciplinas artísticas, reforçadas pelo próprio contexto hipermoderno da arte contemporânea. A sua caracterização está em constante evolução, devido a essas práticas e também às novas valências tecnológicas e contextos de aplicação cada vez mais imprevisíveis e inovadores. Decorrente do conceito surgido nos anos 60 do séc. XX, compreende a imprevisibilidade própria das práticas que podem incluir o público na sua dinâmica.

PÓS-HUMANO_ para além do humano, mas na dimensão presente; recriação da vivência por meios de imersão que apelam à metafísica e recriação da realidade.

«SEGUNDA-PELE»_ no caso da moda, refere-se aos têxteis, vestuário ou acessórios que são a extensão do pensamento, que não revestem apenas o corpo, mas que são capazes de o ampliar e corresponder a esse desejo da mente. No caso das artes plásticas, foca o carácter transitório na barreira entre o objecto e o meio, podendo tomar contornos antropomórficos.

SIGNIFICAÇÃO_ sentido ou discurso advindo de um conjunto de circunstâncias físicas, temporais e conceptuais em que performer e espectador se vêm envolvidos, atribuído a objectos, situações ou lugares reais ou imaginários. Conceito baseado na *Teoria del Campo*, de Marcolli (1981).

SIGNIFICADO_ conceito atribuído a um signo.

SIGNIFICANTE_ elemento gráfico, objecto ou contexto a que é atribuído um significado.

SIGNO_ unidade significativa que congrega significante e significado.

SÍMBOLO_ signo que remete para determinado conceito, imagem ou objecto identificável num contexto social.

SOMÁTICO_ qualidade do que é sentido como parte integrante do corpo. Para além de corpóreo, é emocional, interfere na cognição e influencia o comportamento humano. Baseado em Thomas Hanna, que se refere ao processo vivo da unificação entre mente e corpo.

SUPERFÍCIE TÊXTIL_ camada flexível composta por combinações de fibras, segundo estruturas pré-definidas; contempla combinações de materiais têxteis de origens diversas para recriar um novo, podendo contemplar diversas técnicas e tecnologias.

TECNOLOGIA_ ciência cujo objecto é a aplicação do conhecimento técnico e científico; estudo sistemático dos procedimentos e equipamentos técnicos; capacidades inovadoras afectas aos objectos, por meio de recursos advindos da investigação científica.

TEXTÊIS FUNCIONAIS_ têxteis capazes de produzir actividades funcionais para além daquelas mais básicas comumente atribuídas aos tecidos, ampliando as possibilidades da sua aplicação em situações em que se pretende que dêem uma resposta particular. Aqueles que reagem e se adaptam a situações específicas, apelidados de inteligentes, são-no apenas dentro de um espectro de possibilidades e não o são na sua plenitude, comparativamente à inteligência humana. Assim, incluem-se na gama dos têxteis funcionais, os têxteis técnicos e os têxteis inteligentes ou semi-inteligentes. Conceito baseado no artigo 'Funcionalização de Materiais Têxteis' de Souza e Pacheco (2016).

WEARABLES_ vestuário incorporado com «tecnologias vestíveis» electrónicas, cujo o significado é algo dependente da própria inovação e decorrentes modos de interacção com o utilizador.

- Anexo 1. Entrevista a Sally E. Dean
- Anexo 2. Entrevista a Tiago da Cruz
- Anexo 3. Entrega a Oscar Wagenmans
- Anexo 4. Caracterização das Personagens/Figurinos em *O Polegarzinho*
- Anexo 5. Transição de Personagem entre *Polegarzinho* e *Filhas do Gigante*
- Anexo 6. Ilustrações *O Polegarzinho* para a exposição *Sete em Cena (2014)*
- Anexo 7. Mapa Mental do Caso de Estudo *Cinderela*
- Anexo 8. *Storyboard* do Caso de Estudo *Cinderela*
- Anexo 9. *Script* do Caso de Estudo *Cinderela*
- Anexo 10. Ilustrações dos Figurinos de *Cinderela*
- Anexo 11. Desenhos Planos dos Figurinos de *Cinderela*
- Anexo 12. Registo Fotográfico dos Figurinos para *Cinderela*
- Anexo 13. Inquérito a Peritos (Demonstração *Cinderela*)
- Anexo 14. Testemunho de Maria João Rocha (Demonstração *Cinderela*)
- Anexo 15. Inquérito aos Actores (Demonstração *Cinderela*)
- Anexo 16. Transcrição da Reunião de Peritos (Demonstração *Cinderela*)
- Anexo 17. Registo em Vídeo da Demonstração *Cinderela* (CD)

Anexo 1

ENTREVISTA A SALLY E. DEAN

Transcrição da entrevista gravada a 20 de Janeiro de 2015

1 **Doutoranda:** In your opinion, what does the term Performance mean?
2

3 **Sally E. Dean:** Well, performance can be almost anything, there are lots of definitions of
4 performance being not just something within the arts, but also something like a sports event, a
5 daily life event like a wedding, so I think many things can be performance. But I think there is
6 always a sense of audience or spectator or witness in that, there is always somebody present or
7 something present as part of the process, as part of your awareness. And I don't think that
8 necessarily has to be a human, so also can be non-human, for example you have ritual
9 performance which is also about a performance for the gods, it's not just for humans and
10 animistic cultures were focused on the gods as a kind of nature, so nature itself as a witness or
11 spectator or audience. All of those elements are part of the performance, and can be, and that's
12 just being aware of which ones you are working with.
13

14 So, are you creating a performance for just humans or are you creating a performance for the
15 nature or for the gods, and what the intention of that performance is. Basically, it's a meeting
16 of perceptions between the performer and then all these elements, the spectator-witness,
17 whether that's god, nature, human or also the environment in which culture that takes place in.
18 There is a phrase I keep thinking Prapto uses, which is "seeing and being seen" and I think
19 there is some essence of this about performance. But not just seeing but perceiving, all the
20 senses are incorporated, I am allowing myself to be perceived as a performer, at the same time
21 I am perceiving the witnesses, the spectators, the audience, all those elements. And then the
22 actual performance is happening in the meeting of all those, it's not just on the stage; it's the
23 place we were talking about, it's the interbeing. I think it's easy nowadays for people to forget
24 this, like some performers who think that performance is about themselves, but I think there is
25 a responsibility in the performer to be aware of the audience, the spectators, that people are
26 witnessing, the environment, or spirits or gods. You never enter an empty space, there is always
27 a performance happening in any environment you enter. A performance is a dance, is a
28 meeting between all of our perceptions.
29

30 **Doutoranda:** When was the exact moment you knew you became an actual performer?
31

32 **Sally E. Dean:** As a kid, I was a gymnast from age five to 12 and then I was involved in a lot of
33 theatre performances as part of the school system. I remember I wrote a play as a kid and
34 putting it on for the neighbors. Even as a kid, there was a practice of performing in more of the
35 traditional sense, whether is a gymnast sense or a theatre sense and then evolving more to the
36 idea of a possible career. That became clearer when I was in London and I was 19 and come
37 over for a semester abroad program and I was at Middlesex University and I realized that I
38 wanted to be a choreographer and I remember calling my mom on the phone saying "I know
39 what I wanna do in my life!". I mean, choreographer is a very general term, because I love the
40 moving body, the physicality of the moving body and its possibilities of expression and I was
41 also really excited by communicating things that weren't seen or understood or the pieces that
42 were missing somehow. So, it's some kind of desire of having another perspective and I think
43 that seems very much intertwined with this desire to create performance. That's also why I
44 accidentally found myself in the middle, between movement, costume and performance,
45 because there seems to be this absence of the body in some of it, the absence of costume, so
46 its bringing all those mediums to life – or a discussion or dialogue about them.
47

48 **Doutoranda:** Your practice focuses in grasping both the human form and spirit; can you explain
49 us how you do it, how you grasp and convey form and spirit?
50

51 **Sally E. Dean:** The simplest way I could explain was talking a little bit about my background,
52 my history, because I've been in the fields of dance and theatre training and they have two
53 different approaches to the body and I keep talking about the body, but I really mean
54 body/mind, so in that kind of perspective. Basically, in dance there are these two general
55 approaches of training: one is training the external form of the body, as you know, ballet

56 training teaches you to memorize steps and movements and you copy; and then there are
57 contemporary techniques, more of a somatic based approach, starting with this internal world
58 of the performer – how can we train a dancer that is not just about external form but internal
59 form or internal world? How do these internal or external worlds meet? So, those techniques
60 would be the Skinner Releasing Technique, Alexander Technique, Feldenkrais, Body-Mind
61 Centering and Experiential Anatomy. The work in Java added some somatic elements in there,
62 but it's a lot more complicated, it's about what kind of art form comes from that. There is still
63 this idea that creating an alignment in the body, but you would do it through an inner image
64 or poetic image, or through touch or through sound, so if you close your eyes for a moment
65 and you picture for yourself all your tissue softening at first, the releasing of the tension, so your
66 shoulders can begin to soften, and then you can place an image like "the breath transforms
67 into a white mist spiraling along the vertebrae all the way through the limbs", then you would
68 move according to that sense. So, you will be starting from that place opposed to external form;
69 that gives you an example. These two approaches tend to fight with each other, but each has
70 an important value and ideally you'll have both. And also, theatre does the same, like some
71 start by training the physical form of the body, others by the internal form of the body, all the
72 psychological processes of the character. Again, how do these meet? I think that in the dialogue
73 with these you can start to create a sense of spirit or open up to something else. And there is
74 something here about what you are following.

75
76 As a performer and also as a choreographer and performance maker, I am kind of playing
77 with these layers and of how much I am following the process or the others or the environment,
78 etc., and how much of it I am guiding and directing. And then, there is this place where they
79 meet and it almost feels like there is an invisible director guiding the process. To make it very
80 simple: if there are these two people moving in the space, sometimes one person can be leading
81 the movement more than the other, so one can be leading and the other can be following. And
82 then, there is a place where neither is leading, neither is following, but the place where they
83 meet moves them somehow. I feel this is the place where there is this potential form of
84 something spiritual, something beyond the human realm. It's definitely this dance between the
85 physical components of one's body and then the other layers such as emotion and character or
86 story and imagination, the fictions of the dream world which Prapto refers to and the dialogue
87 with those and the relationship to others, and this is where this kind of magic can happen.

88
89 **Doutoranda:** When you design a performance piece, how do you progress from generating,
90 developing and refining the project? Is it an interdisciplinary approach or not always?

91
92 **Sally E. Dean:** I'd say it's always, in some shape or form, an interdisciplinary approach, and
93 that's simply because I have the background of both dance and theater, but also in the last 10
94 years or so I am very much working with site environment and also objects and costume, so it
95 helps integrating those two worlds that Surprapto frames, which are the 'dream world fiction'
96 and the 'reality world fact'. I find it really helpful to have something concrete to work with as
97 well as to have access to the imaginary realm. It's what frames the interdisciplinary approach.

98
99 The other thing is the stages of generating, developing and refining and that's on the
100 performance workshops that I teach, I teach these three stages. For myself, I created that
101 progression, because I found that often I was doing one when I needed to be doing the others.
102 I also see it in other performers and makers where, in the beginning of the process, which I
103 would say "generate" (for myself it's really to say yes to almost all possibilities and ideas and
104 not editing things yet), and sometimes performers can start editing it all down. When I say
105 generate, it can come from different places, I can start with this starting point that is structure
106 or concept and then, for myself, is very much improvisational first, and from there it is finding
107 structure, to imagine ways of working that, helping develop those further. So, for example, often
108 in the workshops I teach or in my own work process, the starting point can be my body and the
109 costume, and then see the material that is generated from there, as I follow my own movement
110 and sound in the process. So, I improvise with my body and my voice in relationship to an object

111 and I build the material from there. And then, even though I am talking about these elements
112 generate, develop and refine as kind of stages, they can overlap, there are many layers and
113 you don't necessarily have to do that in that order, but I just find this can be helpful to be aware
114 in each one you are in.

115

116 The RSVP cycles, developed by a woman named Anna Halprin, a choreographer in the U.S.A.,
117 and her husband Lawrence Halprin. It's like using scores, like a music score but it's a
118 performance score. I am at the moment looking at that in my current ways of creating. So, I am
119 using scores and other elements to help me create a structure for the performance.

120

121 **Doutoranda:** It's like in Design, the process is so similar. I start to think that in different artistic
122 disciplines there is the same kind of ritual, let's say.

123

124 **Sally E. Dean:** I was thinking about also where the differences are for the costume design
125 process and I don't know about it, I mean, I am still learning about the costume design process,
126 so I might have a completely wrong idea; but I can share with you some ideas, I guess you
127 asked something related to that...

128

129 **Doutoranda:** Yes, I guess in the next question. When using somatic costumes, you usually begin
130 with the "fact", let's say, the "view of the body". You collaborate with costume designers, so
131 how are those costumes designed? Are they designed a priori or do rehearsals function as tools
132 and processes of the somatic design approach?

133

134 **Sally E. Dean:** I think that, initially, is not necessarily starting with the concept, I think maybe this
135 is the difference. Often, costume design typically starts with story or image or narrative,
136 something like that to create from, and the art process has been a bit different, it's started with
137 a somatic instigator of some kind. And that somatic instigator is about reading a specific
138 awareness in the body and then, for example, creative costumes that bring awareness to the
139 pelvis or other parts of the body, so any of these can lead to story, narrative.

140

141 **Doutoranda:** So, do you always create the costumes first? Or do costumes come from the
142 dance, because you can dance first and then create a costume?

143

144 **Sally E. Dean:** This is kind of a bit of both and it's not sometimes necessarily dance, but it might
145 be a movement experience, so the somatic instigator is not necessarily arbitrary, though it could
146 be. So, we made these costumes which were exploring different boundaries of the body and
147 one of them was about the boundaries of the heart. That came from the movement experience
148 that I had and then different information that I received from different workshops that inspired
149 me. What happened was that I was moving in the environment, as part of the walk of life
150 training, and I was by the sea and there were all these amazing stones. I covered my body in
151 stones and I was moving slowly because they were on the top of my body, and then I noticed
152 that, because of the weight, I could feel the space between the front of my heart and the back
153 of my heart and I thought I needed some kind of a heart protector for myself – so, that was one
154 moment. Then, another moment is a memory of when I was moving in Java and Prapto said
155 "Sally, feel the back of your heart, not just the front". And then I thought how could I help people
156 to support and sense that? How could I support them to feel the space between the front of the
157 body and the back or the place where the heart is, and then feel the front of the heart as well
158 as the back of the heart? And then, I was curious about how that relates to other people, like
159 how do we sense the boundaries of our own heart in relationship to others. From there, what
160 happened is Sondra and I were just looking for materials and putting them on our bodies and
161 we found these funny looking pots that we were sort of putting on our heart area, and that
162 created a kind of costume that has an opening so somebody's hand can go inside. It is really
163 unique, because you feel like someone is really inside your body, it's really weird. We did that,
164 as an example, but we also made something from the rocks themselves. So, we made another
165 one which is a little pocket and you put a stone in the front and you put another stone in the

166 back in the heart area, so you can sense the weight and also the space. And we also made
167 another one with balloons and feathers out the fingers, because I also wanted to connect the
168 heart with the arms and also the legs, and actually figuring out a way of doing that. Because
169 the boundary the heart creates is a sense of safety when you connect it to the other areas of the
170 body. And I found out that was actually half way on the meridians of Chinese medicine, and I
171 thought “wow, it’s working”.

172

173 **Doutoranda:** The Kolaborasi project, which you are deeply involved in, aims to find a
174 “contemporary performative language” by mixing cultural and technical backgrounds. What
175 do costumes either gain or lose from that exchange in their facts and fictions?
176

176

177 **Sally E. Dean:** I think ideally you don’t have to lose anything. If you are aware of where you are
178 coming from and where you are going. I think that what happens often, I mean I could see it
179 in Java, they have their traditional dance practices and then they are trying to find their
180 contemporary forms. Many of them just copy the western ones, because that’s for them modern.
181 They wear the jeans of the modern culture, but what’s interesting in Java is that there is a lot of
182 discussion about how can they find a contemporary from their own history. And so, I think that’s
183 kind of what I am interested in more, whatever you are working with, you are kind of respectful
184 of both the historical context and be aware of what’s needed in this time to be created. There
185 is this quote from John Cage and he says something like in order to create a new performance,
186 you need to create new ways of practicing. I guess I am just kind of looking for the absences
187 while we are practicing, so there can be new dialogue and discussion, and at the same time,
188 sometimes in those absences, we can find a presence by overlapping, integrating other forms
189 and respecting both histories.

190

191 **Doutoranda:** You refer that “the somatic costumes (...) connect the body with the environment”,
192 thus in a collective performance, the body would connect with the other performers’ bodies
193 around. Can we talk of a collective body when referring to that state of «interbeing»
194 acknowledge by Prapto? If so, how much is left from the individual body and how much does
195 it perform a new role?
196

196

197 **Sally E. Dean:** This is what I was also meaning also about the history somehow, and not losing
198 your own body in whatever situation, it doesn’t mean that there is not layers of merging that
199 you can do, but then you still have a sense of your own body. I like this term, the collective body,
200 I find it really interesting, and then I start to think that maybe it’s not just a body, it’s the collective
201 beings, because then we can include not just the human form but also the site and the nature,
202 as well as the people, or we could just call the environment a body, and then, for me, it kind of
203 captures this idea of collectivity that I really like, while it somehow speaks to my own values.
204 You don’t need to lose your body to create a collective body and I think if you do lose your
205 body, then I would argue that you lose the chance to create the collective body. There needs to
206 be this embodied presence in performance so that we are really listening, tuning, perceiving
207 and being perceived, seeing and being seen. And then, we are able to respond and make
208 choices and still have a sense of space before a choice happens, so we are not in reaction. And
209 I think there is also this following vs. guiding /directing, because a collective body is like this
210 meeting between everything. To keep yourself safe as a performer, following is great, but
211 sometimes it is important to guide and direct and also not to lose your body – once you lose
212 your body you lose your sense of safety. And I think it’s also where the spiritual exists in this
213 collective exchange somehow.

214

215 **Doutoranda:** Regarding the costumes’ physical attributes and somatic properties, besides
216 shape, is color an important attribute? How often do you consider it in the creative process and
217 also while communicating with the audience?
218

218

219 **Sally E. Dean:** It’s really interesting, because I think color is a really powerful component of the
220 costumes and that it can affect one’s experiences, but I think since we start more from this

221 kinesthetic haptic touch place, I usually consider the fact of the color later. So, it's more once
222 the costumes have been designed and we start to experiment with them in workshops and see
223 how people respond, and then we see how the color might affect, for example. And then, we
224 go "so, for the next balloon hat, let's try this way"; and another explanation is also "let's do one
225 with people's eyes closed, they don't know what color it is". So, colors were accidental, they
226 were not planned beforehand. I could give you the example of the tube costume we created,
227 which was this idea of creating an outer skin or boundary of the body and when we saw this
228 beige material, very stretchy and soft that actually looked like skin, but then it was beige color,
229 that doesn't represent everybody's skin. Then, you have the other cultural things that come into
230 it and I guess color also still has these cultural associations. So, color is part of the process, but
231 much later in the stage.

232

233 **Doutoranda:** During a performance, there is a state of flux among the performer and the
234 audience, framed by a certain body and space environment, involving them both. Nevertheless,
235 more than communicating, they can interact in a tangible «dialogue». How often do you
236 consider this kind of interaction in a performance or foresee it while designing the performance
237 material?

238

239 **Sally E. Dean:** In a participatory way, it depends on the performance. Ideally, this
240 spectator/performer dialogue depends on the structure that I have chosen and I always have
241 an element of improvisation. It's about how much structure and how much freedom I have, the
242 balance between those two, and basically what I know and I don't know. How much do I allow
243 space for what I know and for what I don't know. And in this unknown, there is often this place
244 for the unpredictable, but also the participatory. I can give you an example. The last
245 performance I did was called "Something's the Living Room" and it was with this bin bag skirt.
246 The site kept changing, so where I performed it it started off in this theatre space in Java and
247 then it moved into edinburgh french festival in a 15th century historic building with a fireplace
248 and painted ceilings and chandeliers, then it moved to Finland in a private home, so it was
249 always very different and the piece had to change, it had to respond to that and so I just allowed
250 that to happen, but there is always something that continues with it.

251

252 **Doutoranda:** That shows how unpredictable a performance can become. Are there other factors
253 implicit to it?

254

255 **Sally E. Dean:** The other implicit factors are the animate and the inanimate, whether that's
256 costumes, objects, site, set, lights and then this three things human/nature/spirit and how all
257 these interact, and the more components the more unpredictable performance gets.

258

259 **Doutoranda:** Talking of liveness, how about the usage of voice in performance practice? How
260 important is it for the dance field, I mean for the body in movement, for example?

261

262 **Sally E. Dean:** I think it's crucial, basically because voice is also movement and also the sound
263 resonates in both not only one's own body but the bodies of the others and also in the
264 environment, so it's this direct communication with body and the collective body we've been
265 talking about. So, I think it's essential. I use it in my own workshops and classes, quite a lot.
266 There is always some element of the voice and because I can bring a lot of awareness of one's
267 body, connection to others and space. It's a great way of warming up all of those at once. With
268 that heart costume, what we also did is we warmed up people with sound, so we used the
269 "ahhhh" sound to warm up this area of the heart. And also the moving of the body and the
270 position of the body of course affects the voice.

271

272 **Doutoranda:** Music influences the workshops you conduct, seeming to guide the participants.
273 Can you tell us more on that influence in your work?

274

275 **Sally E. Dean:** In the Skinner Releasing Technique, a dance technique that I teach, I give them
276 this poetic images like the one I gave you an example of before, which was “the breath
277 transforms into a white mist, travelling along the spine, curling around the vertebrae and
278 spiraling out through the limbs”, and basically they’d play music to accompany that image, to
279 support the quality of that image in the body, trying to find a sound that resonates with and
280 embodies the quality of the image. If the image has strings, we might use strings music, for
281 example. Or when we are working with space inside the body, the cavernous space, we use
282 music by John Cage, Steve Roach or Braheny, which has this very resonant vibe, almost like
283 new aging music. I also do this with the costumes, I look for sound that will support the poetic
284 quality that is being evoked by the costume itself or whatever quality I want to resonate in the
285 body and where. Our balloon hats originally did not have sound, but then the other step was
286 to put lentils inside the balloons, so they made sound. But there was a reason behind that, kind
287 of physically, because also with the balloon hat, one of the questions after we created it was it
288 still felt like it made you aware of the head, but it was more difficult to sense the whole body,
289 unless I supported it with the somatic awareness exercises prior, integrating the spine. So, I
290 thought what could I do; and the sound, once you have it on, you feel the whole body because
291 it covers your ears, so you feel like the sound is in your whole body. That was the reason and it
292 was coming from wanting to support an experience. And at the same time, Esbjorn Wettermark
293 tried on the balloon hat, the lentil socks and some other costumes and he made music based
294 on the experience of that costumes. So, it was like he was trying to create a sound, a music,
295 from the music experience with the lentil socks, the balloon hats, etc. He tried them on and
296 thought of what instrument he could use, like “let’s try the flute for the lentil socks”. And then,
297 he would play around and he would say “ok, this seems similar to the experience with the lentil
298 socks”. I think there is a lot more there that I didn’t have the chance to develop further, but I
299 would love to develop the music component more.

300

301 **Doutoranda:** Have you already used a dynamic costume during a performance, a costume you
302 could change the shape and convert into a different costume, by using the body movement?

303

304 **Sally E. Dean:** With the “Something’s in the Living Room”, the bin bag skirt costume really took
305 off from of becoming many different entities; it moved and changed its shape based on the
306 movement of my body. It responds to my different relationships to it, because I start underneath
307 the costume and it moves as though there is no body, and then gradually body parts appear,
308 and then it becomes something else. And then, I slowly begin to rise and you just see as if the
309 costume is lengthening, but you can’t see my face, it’s like the costume is growing. From there,
310 my head begins to emerge and then it goes down to my waist and then becomes a skirt. So, it
311 is changing, but maybe in a way that may be different from what you may be talking about.
312 Many things happen to the skirt itself in the process, but in the end I shatter it and I take it off
313 and it’s left as a form, in space. But if you are talking more about creating a costume that
314 structurally is based on changing its actual form, I don’t think I have used it.

315

316 **Doutoranda:** When clothing becomes a second-skin, it’s “a living and breathing membrane
317 between ‘inner world’ (inside the body) and ‘outer world’ (outside the body)”, thus an
318 independent entity. Could clothing, under the performance realm, become the reflection of the
319 inner world instead, like a double-skin, revealing the character’s gut?

320

321 **Sally E. Dean:** I don’t know if I perceive clothing as an independent entity, at least not in a
322 performance context or in a daily life context, I think clothing is always in relationship, so it’s
323 like the bridge between the inner and the outer and the costume is in response to the outer
324 world and culture as well as the inner world of the person. But it’s like a spectrum, your intention
325 could be more about the costume revealing the inner world of the character or the intention
326 could be more about revealing the awareness of the outer world, outside of the body. I don’t
327 think you ever lose that relationship somehow.

328

329 **Doutoranda:** I was thinking about the spectator's perspective, when you look at the character,
330 you look at the costume as a body, spectators transfer the body into the shell the costume is.
331 When I was studying fashion works of art in museums, how they were exhibited and how you
332 use the body as a means of expression, although it is not there but it's part of the process, it's
333 transferred somehow to the piece. The spectators are not thinking about how the performer
334 feels, but what they perceive from the performer.

335
336 **Sally E. Dean:** I guess where I am getting stuck is I think that's seeing the costume only in a
337 place of stillness, but the costume is in a place of movement and so I think that's coming from
338 the perspective of stillness vs. movement – and maybe that's another thing to say in the process
339 when we're making the costume. There is an exercise that we do that is called the influx costume
340 creation, which is creating a costume in a changing body, with a moving changing costume.
341 And it still can have moments of stillness, but again I think there is a tendency to both create
342 the costume and perceive the costume in stillness, and also in the absent body. There is no real
343 body, so I think my perspective is very much hoping to return to the moving live body in the
344 costume design process and also in its presentation, somehow, because it's often absent. Even
345 though I understand what you are saying, it can be almost like a memory or shudding of the
346 body itself, you can see the interaction that was there, but still the real body is gone. But you
347 need both stillness and movement and I do think of them mostly forgotten.

348
349 **Doutoranda:** Considering the new technologies in textiles, how would you react to a costume
350 capable of revealing the 'view of your mind', responding by its own to your
351 emotions/movements by changing its shape or color? Would it bring advantages to the
352 performance practice?

353
354 **Sally E. Dean:** Often technology is starting with the body as a still body as opposed to a moving
355 body, in order to collect data, because information can be received better. And what is
356 interesting to me is that it is listening to the internal movement of the body. Everything has a
357 potential, there is the intention of it, what's it for, but I think anything has potential to benefit
358 something – or create awareness of the body, others or the environment. I mean, that's my
359 value, how does this support awareness practice, make people more aware of the body. I just
360 think the danger of technology is sometimes it could become a gadget to support a concept, as
361 opposed to a tool that supports awareness or embodiment. And it can take one out of one's
362 body sometimes, as supporting one to really sense one's body, that's what technology does in
363 general. There seems like there hasn't been a lot of research about the simplicity of the touch
364 or just, in general, the interaction between the body in costume, and maybe that's why I am
365 more interested in it, than the technology yet. Because it seems that there are a whole lot of
366 elements and it feels that there hasn't been enough research just on "what is this costume doing
367 to our bodies?". There is so much it's doing but we just don't have a language for that. And the
368 question about technology is it has been a lot more about the aesthetics still, like a pill that you
369 swallow and you'd sweat out the perfume and you also could sweat out color. As the technology
370 goes on and gets stronger and stronger, there is just a kind of the other side, as people are
371 getting really into this somatic field – it has come up, basically. And I think that also is the wave
372 of the future and ideally how do they dialogue and, for myself, I just have a concern about
373 whenever the technology becomes about just being like "how can we create this because it's
374 exciting and new" and we're not necessarily thinking of the intention.

Anexo 2

ENTREVISTA A TIAGO DA CRUZ

Transcrição da entrevista enviada por email a 25 de Fevereiro de 2014

1 **Doutoranda:** Sei que a tua vida não tem sido feita só de teatro, tem sido antes pautada por duas artes,
2 as artes marciais e a representação, por isso começo por te perguntar de que forma as duas se têm
3 entrecruzado, ou seja, trouxeste alguma aprendizagem de uma área para a outra?
4

5 **Tiago da Cruz:** As ferramentas internas dos actores consistem em todas as suas emoções, memórias,
6 imaginação, experiências de vida. Assim, as artes marciais influenciam necessariamente a minha
7 actividade de actor a vários níveis.
8 De uma forma muito directa posso dizer que a concentração e disciplina física e mental necessárias
9 para se evoluir nas artes marciais e mesmo na esgrima foram muito úteis para o trabalho de actor:
10 consigo estar concentrado e a trabalhar muitas horas seguidas e sem pausas; consigo dedicar-me por
11 extensos períodos de tempo a um projecto sem me distrair com actividades prazenteiras, mas que em
12 dada altura são supérfluas ou impeditivas de sucesso; consigo relaxar na dor e suportar bastante
13 sofrimento físico e psicológico o que ajuda a manter a sanidade quando as coisas se complicam (o que
14 acontece com regularidade a quem vive do seu trabalho como actor e coreógrafo de combates) quer
15 em actividade quer fora dela.
16 O treino e trabalho para a actividade de actor também influenciou a minha actividade de artista
17 marcial e esgrimista. O processo é fluido e de interacção permanente. O crescimento da minha
18 memória para textos e marcações aumentou a minha capacidade para memorizar técnicas e
19 coreografias de treino, o que por sua vez ajudou com o desenvolvimento da memória física para
20 acções em teatro, televisão e cinema. A noção espacial foi crescendo em ambas as disciplinas tendo
21 sido muito útil para o trabalho misto que é o que coreógrafo de combate.
22 Claro que nem todas as interacções foram positivas. Tive, como actor, de desfazer a postura física e
23 imponente das artes marciais para poder ser capaz de fazer um leque mais variado de personagens.
24 Por outro lado, o trabalho emocional desenvolvido no treino para actor e na minha actividade
25 profissional tornaram-me mais sensível e expansivo na atitude e comportamento, o que influenciou a
26 minha maneira de estar nas artes marciais e até me fez mostrar demais as minhas emoções. Claro que
27 com a prática o meu controle emocional, graças aos dois tipos de disciplinas, permitiu-me não só
28 corrigir estas situações ir para além do que tenho visto na maioria dos meus colegas de qualquer dos
29 campos.
30

31 **Doutoranda:** A questão do uso do corpo como meio de expressão é essencial nas artes em geral, com
32 maior evidência na performance artística. Podemos dizer que as artes marciais te deram uma maior
33 consciência dos limites do corpo, do que aquela que terias se não as praticasses?
34

35 **Tiago da Cruz:** Realmente, tal como acontece com um bailarino, as artes marciais tornaram-se uma
36 forma de expressão profunda que se revela quando, por exemplo, danço livremente (sem uma
37 coreografia para respeitar). O treino de actor permitiu-me ultrapassar isto como condicionamento,
38 mas não eliminou a influência que as dezenas de anos têm em mim quando não estou à procura de
39 uma personagem. Por vezes dou por mim na cozinha a mexer-me como numa luta com vários
40 adversários enquanto, ao abrir a porta de um armário, para tirar de lá algo com as mãos, fecho com
41 um pé o frigorífico onde estivera a guardar algo (só para dar um exemplo).
42 E sim, o treino em artes marciais e esgrima ajudou-me a desenvolver a minha percepção do meu corpo
43 e dos meus limites físicos. Mas o treino para actor também, principalmente o trabalho com Howard
44 Sonnenklar na Escola Superior de Teatro e Cinema a partir do método de fasciaterapia desenvolvido
45 por Danis Bois. Sem dúvida que sem os anos de treino contínuo em artes marciais não teria a mesma
46 percepção que tenho do meu corpo. Mas esta não seria tão completa se não fosse o meu trabalho de
47 preparação para a actividade de actor.
48

49 **Doutoranda:** Como descreverias um equipamento de artes marciais, como um figurino para as
50 mesmas?
51

52 **Tiago da Cruz:** Bem... o equipamento tradicional para artes marciais é inspirado na roupa tradicional
53 que se usava quando as mesmas artes marciais foram desenvolvidas. Pode ser um figurino
54 interessante num número limitado e restrito de contextos (os mais recorrentes, na verdade). Mas não

55 são necessariamente os melhores do ponto de vista estético ou artístico. Depende do objectivo da
56 apresentação... No entanto são geralmente muito práticos por permitirem os movimentos necessários
57 à prática da arte em questão. No entanto... o casaco de um quimono Japonês tem a particularidade
58 de se abrir com os movimentos repetidos e o cinto move-se por não estar preso em presilhas. Um fato
59 de treino não é tão resistente a puxões e não é geralmente tão bonito como os quimonos ou uniformes
60 de artes marciais mais cuidados, mas é muito mais prático a nível de movimento. Já os fatos inspirados
61 nos chineses não têm esse problema. Enfim... depende da arte, do estilo, do objectivo, etc..
62

63 **Doutoranda:** Como encaras o figurino na relação entre “o corpo que veste” e a interpretação em torno
64 da personagem? Tem alguma influência na construção do personagem?
65

66 **Tiago da Cruz:** Alguns actores só encontram realmente a personagem depois de vestirem o figurino.
67 Cada trabalho é um trabalho e cada artista tem o seu método. No entanto acho que a roupa pode ter
68 um papel determinante em certos contextos, noutros é mais secundário mas sempre de alguma
69 importância. A nível da interpretação influencia directamente pela imagem que transmite e que pode
70 determinar a interpretação do papel mas também pelos movimentos que permite ou limita. Por outro
71 lado as características do figurino podem influenciar pelo que o actor (encenador/director de actores)
72 consegue fazer com o próprio figurino em termos de acções cénicas, usando o figurino como se de um
73 adereço se tratasse.
74

75 **Doutoranda:** Para um figurinista, a análise das personagens revê-se nos seus figurinos, por estes
76 serem como uma «segunda-pele». Pensar no figurino com papel de narrativa faz sentido para ti?
77

78 **Tiago da Cruz:** Sem dúvida. Dependendo das escolhas estéticas, claro, o figurino pode ser importante
79 na narrativa. Não só como sugeri na resposta anterior, mas também como meio de identificação da
80 personagem a vários níveis (papel social, alinhamento moral, etc.).
81

82 **Doutoranda:** Segundo a tua experiência, seria desejável ter acesso aos figurinos logo no início dos
83 ensaios?
84

85 **Tiago da Cruz:** Sim. Idealmente o encenador/realizador teria idealizado com o figurinista e,
86 eventualmente, o actor e o autor da peça, que figurinos seriam utilizados e nos primeiros ensaios de
87 palco os actores já os teriam.
88

89 **Doutoranda:** Já te aconteceu o acesso ao figurino ser fulcral para poderes começar a ensaiar?
90

91 **Tiago da Cruz:** Não. Como actor, e nas condições em que normalmente trabalho, não posso dar-me
92 ao luxo de ficar dependente da roupa para começar a trabalhar. Normalmente iniciamos o trabalho
93 de texto à mesa e vamos preparando as coisas a partir daí. Quando vamos para o palco utilizamos
94 roupas que permitam movimento e mais tarde roupas com características semelhantes às do figurino
95 idealizado entretanto. O mesmo vale para televisão, teatro de ópera e cinema. Claro que por vezes
96 isto implica adaptações e alterações aquando da chegada dos figurinos, mas é o melhor que se pode
97 fazer.
98

99 **Doutoranda:** Uma preocupação do figurinista é a de desenhar figurinos confortáveis, embora esta
100 noção possa ser no sentido lato. Já estiveste em alguma situação em que tivesses de alterar um
101 figurino por não estar de acordo com aquilo que esperavas?
102

103 **Tiago da Cruz:** Já me aconteceu algumas vezes precisar de alterar um figurino por este não me permitir
104 executar movimentos essenciais ao espectáculo. Acho que nunca alterei, enquanto actor, um figurino
105 pelo seu aspecto ou forma (pela estética); já o fiz enquanto encenador, mas aí tinha uma linha de
106 encenação a defender. Enquanto actor preocupo-me essencialmente com a funcionalidade e só nessa
107 medida tive alterações ou pedidos a fazer.
108

109 **Doutoranda:** Já te aconteceu colaborares com o figurinista no desenvolvimento de um figurino
110 desenhado de raiz?
111

112 **Tiago da Cruz:** Já me aconteceu num projecto em que participava tanto como actor como encenador,
113 sim.
114

115 **Doutoranda:** O que é para ti um figurino desconfortável?
116

117 **Tiago da Cruz:** Bem... pode ser um figurino cujo tecido ou cheiro me incomode, ou um que esteja
118 demasiado apertado ou largo (o que seria desconfortável para qualquer pessoa, penso). Mas
119 principalmente, lá está, um figurino que não me permita fazer o que é necessário à cena.
120

121 **Doutoranda:** O que pensarias de um figurino que te constrangesse ou descontrolasse os movimentos,
122 se tal fosse necessário para a compreensão da personagem pelo espectador?
123

124 **Tiago da Cruz:** Poderia ser fisicamente desconfortável, mas se fosse útil como um meio de melhorar
125 o espectáculo no geral e/ou a minha prestação em particular, provavelmente utilizá-lo-ia de bom
126 grado. Há figurinos que só pelo aspecto identificam a personagem mas que são pouco práticos. Por
127 exemplo nos filmes do Batman nos anos 80 e 90 o actor não podia virar a cabeça, no entanto o fato
128 era essencial para caracterizar a personagem.
129

130 **Doutoranda:** Poderia um figurino que limitasse os movimentos proporcionar uma certa catarse, ou
131 seja, ajudar na interpretação de um papel angustiante, por exemplo? Ou essa relação, para ti, não é
132 directa?
133

134 **Tiago da Cruz:** Bem... eu não o veria como uma catarse. Mas sim... em certas personagens pode ser
135 essencial. Na minha opinião um actor deve poder conseguir fazer tudo sem ajuda externa de adereços
136 e roupas. Mas pode acontecer que o figurino funcione como forma de caracterização (fazer um actor
137 que tem dois braços parecer que só tem um ou fazer com que um actor a quem falta um braço pareça
138 ter os dois, por exemplo). Por vezes, em exercício ou em ensaios, limitamos o movimento de um actor
139 para estimular uma determinada resposta emocional ou corrigir movimentos parasitas. Nesta medida,
140 um figurino como o sugerido pode ser útil e facilitar o trabalho do actor, limitando-o onde a
141 personagem tem limites ou limitando-o ao que a personagem consegue fazer por limite físico ou por
142 limite de personalidade.
143 Ou seja... para mim essa relação não deve ser directa porque o actor deve conseguir fazer o trabalho
144 sem isso. No entanto pode ser uma ferramenta útil tanto em ensaios como directamente em
145 espectáculo, para complementar a eficácia do actor, a sua falta de tempo para trabalhar ou corrigir
146 características físicas específicas.
147

148 **Doutoranda:** Achas que um determinado tipo de têxtil poderia potenciar a performance artística, tais
149 como têxteis com tecnologia incorporada?
150

151 **Tiago da Cruz:** Acho que sim. A tecnologia tem vindo a permitir mais e mais possibilidades aos
152 criadores artísticos. A tecnologia certa no figurino certo tem potenciais muito interessantes.
153

154 **Doutoranda:** Se pensarmos no figurino de um modo lato, ou seja, num adereço que seja tão
155 importante quanto ele, por exemplo, poderíamos até chegar ao espaço cénico... Achas que o espaço
156 cénico poderia ser a «segunda-pele» da personagem, em substituição do figurino?
157

158 **Tiago da Cruz:** Jerzy Grotowsky defendia um teatro pobre, quase sagrado, sem necessidade de
159 figurinos ou adereços. Podemos ter nada e esse ser o nosso figurino. Tudo depende do que se
160 pretende provocar no público e da linguagem que queremos utilizar para o fazer. Por vezes
161 trabalhamos só com roupa preta e mais nada, neutros em tudo menos na expressão, manipulando

162 objectos imaginários, interagindo com coisas imaginárias. Por isso sim, creio que tal seria possível e
163 de certa forma já o fiz.

164

165 **Doutoranda:** Se te apresentassem um figurino que fosse uma projecção de uma imagem, conseguirias
166 «vesti-lo»?

167

168 **Tiago da Cruz:** Bem, tal como na situação anterior, creio que sim.

169

170 **Doutoranda:** Se te pusessem à disposição o figurino ideal, que características teria?

171

172 **Tiago da Cruz:** Confortável e eficiente. Em primeiro lugar teria de ser o necessário para que a cena
173 funcionasse – estar de acordo com a estética do conjunto e, mais importante, caracterizar a
174 personagem junto do público. Depois, claro, teria de me permitir os movimentos necessários à cena.

175

176 **Doutoranda:** Quando entras em cena, sentes de algum modo que o público reage ao figurino?

177

178 **Tiago da Cruz:** Bem... quando entro em cena, tenho de estar absolutamente na cena, a viver o
179 momento. Se eu desse conta da reacção do público ao figurino, estaria fora do momento. Quando
180 estamos em cena, e a fazê-lo «bem», nós sentimos o público e reagimos sem pensar nisso. É uma
181 espécie de transe, de estado de meditação ou auto-hipnose.

182 Mas já tenho reparado, enquanto público, como certas pessoas reagem aos figurinos. E claro, essa
183 reacção afecta a forma como reagem ao actor e ao espectáculo em si. Mas eu os meus colegas
184 costumamos dizer que se as pessoas estiverem a pensar no que temos vestido então o espectáculo
185 está a correr mal, heh.

186

187 **Doutoranda:** Como te relacionas com a audiência? A comunicação funciona a vários níveis, por isso
188 calculo que estar frente a um público possa interferir na actuação... ou isso só acontece quando há
189 margem para improvisação?

190

191 **Tiago da Cruz:** A relação com a audiência depende do tipo de espectáculo mas acontece sempre. Se
192 estiver a falar directamente com as pessoas procuro comunicar mesmo com elas. Falar como quando
193 falamos com um amigo (ou o equivalente para a personagem e a situação). Em comédia, por exemplo,
194 sentimos os risos e os altos e baixos de energia e, instintivamente, adaptamos os tempos de reacção
195 aos do público numa relação íntima. Numa tragédia também sentimos o público e jogamos com os
196 seus sentimentos. Temos de estar absolutamente no momento para isto, agindo por instinto, sem
197 pensar, em íntima relação com os outros actores e com o público.

198 Como somos humanos a interacção, principalmente quando falamos directamente para o público,
199 pode distrair-nos. No entanto, se o actor estiver bem preparado, isso não deve acontecer. A
200 improvisação normalmente é um recurso durante o processo criativo ou então para quando as coisas
201 não correm bem ou não puderam ser mais bem preparadas.

202 Porém, existem espectáculos em que a improvisação está no amago do conceito. Nesses espectáculos
203 é comum haver interacção com o público, mas, como nos outros, a interferência do público é
204 esperada. Em todos os tipos de espectáculo a interacção com o público deve ser controlada pelos
205 actores. Desta forma, para o actor bem treinado e ensaiado, as interferências não são negativas.

206 Negativas são as interferências fora do esperado, fora do âmbito dos espectáculos, como telemóveis
207 a tocar e afins, mas mesmo com essas aprendemos a lidar.

Anexo 3

ENTREVISTA A OSCAR WAGENMANS

Transcrição da entrevista gravada a 17 de Março de 2015

1 **Doutoranda** – Do you think we could have this interview in Second Life, is that possible?
2

3 **Oscar Wagenmans** – Yes, because you can also use voice in Second Life, the only problem is that when
4 I use a female character, I cannot use a female voice. So, in Second Life, I don't use voice so much
5 when I use Save Me Oh, but for other characters I do sometimes.
6

7 **Doutoranda** – Well, that does not really matter, what matters is the content of the conversation, not
8 if it's a male or female voice.
9

10 **Oscar Wagenmans** – Yes. So, I could come up with, for example, I have a character, it's the father of
11 Save Me Oh.
12

13 **Doutoranda** – Ok, we could do something like that.
14

15 **Oscar Wagenmans** – Because that character really exists already, it also exists for seven years and
16 people who are following online Save Me Oh, they also know her father, because it's a character of
17 the story.
18

19 **Doutoranda** – All right. I think that it would be perfect, because I am also exploring virtual worlds and
20 real worlds and what's different between both worlds in performance.
21

22 **Oscar Wagenmans** – That is maybe the most important thing, because that is exactly what I'm
23 exploring too. What is the difference between from the real life, where it connects and where it
24 separates, and in a virtual life, people are asked to make a fantasy character, and when they do, people
25 star to be angry when they are not really their real self. So, it's a very nice thing to investigate, what
26 it's real and what is unreal.
27

28 **Doutoranda** – Because it's all actually about concept... In the real world we are always performing
29 with which other.
30

31 **Oscar Wagenmans** – Yes. That is true and in an extreme form, I use that in Second Life, because the
32 whole character of Save Me Oh became a concept. And of course, people started to question that
33 concept, because they want to speak with the real me behind of Save Me Oh and I also have fights
34 and quarrels... I lost friends who were not agreeing that they didn't know who I was. I am also losing
35 friends there who are also friends in real life, but don't want to speak with me in Second Life anymore.
36

37 **Doutoranda** – Really?
38

39 **Oscar Wagenmans** – Yes. Those are very interesting developments.
40

41 **Doutoranda** – So... in two parallel dimensions you became two people at the same time!
42

43 **Oscar Wagenmans** – Yes, because sometimes it gets so intense, the virtuality, that people want reality
44 in there. But then it starts to trouble the minds of everybody because it's difficult, of course, to
45 distinguish what is real from what is unreal, what is a real opinion from what is a role play, when of
46 course I am not Save Me Oh. But I play like her, and when people start to know me, they want to know
47 more what's behind it.
48

49 **Doutoranda** – That reminds me of Hussein Chalayan in a work in which he has a fashion performance
50 with clothes made with a certain kind of glass, and the models break each other's outfits, and then
51 behind them, there is a video animation projection reproducing the same movement they are making.
52 So he is kind of making this parallel comparison between what is happening in real life and what's our
53 idea, concept, on things in life.
54

55 **Oscar Wagenmans** – Yes. I have an exhibition coming soon in Sweden and it’s a step farther than that,
56 because it’s about third life, and it’s about my avatar escaping from my real-life person and making
57 herself a kind of robot for her spirit. It’s like she is abandoning me. As a controller, she gets free and
58 she is going to control somebody in third life, and there are pictures and movies about that in that
59 exhibition.

60

61 **Doutoranda** – So, it’s an out of the body projection of what we are...

62

63 **Oscar Wagenmans** – In a way... I don’t know if you are aware of the Droste effect? It was a commercial
64 from a chocolate powder in Holland, from the 50’s or 60’s and the package had the same image in a
65 mirror, so you get the same image and somebody is looking in the mirror, and then you get the second,
66 and the third, and the fourth reflection... so you get the copies of the second dimension until the
67 infinite. So that is what I explore there. I also had this exhibition in Cerveira, in Portugal, with a similar
68 concept, they did an exhibition about Save Me Oh with two movies on screens and then they had also
69 digital pictures I had sent them. They also made this “physical” exhibition in São Paulo (FILE), where
70 they show these animation movies, because that is what this is, of course, just like when you make
71 movies out of the virtual world.

72

73 **Doutoranda** – I was just thinking about Kamak, about costumes, because performance and costumes
74 can be related, although in Kamak we have a different connection because we are not talking of the
75 virtual world but of the real one. What’s the costume’s role for actors... because also Save Me Oh is
76 not naked, every character needs to be dressed...

77

78 **Oscar Wagenmans** – Not always, she also has a movie where she is naked and it’s about “nothing”,
79 it’s a song about “nothing”. She is dancing naked, in a big space and singing *Nothing*.

80

81 **Doutoranda** – So, is it about emptiness?

82

83 **Oscar Wagenmans** – It’s about whatever you want to see in it.

84

85 **Doutoranda** – But you relate “nothing” to being “naked”

86

87 **Oscar Wagenmans** – It could be, since it’s just a philosophy and you could go further and further... we
88 could question why you have a body or an image of a human. When we are talking of Malevich, he
89 will show you a black square.

90

91 **Doutoranda** – So, the projection of the self seems to be important for us to create some linkage with
92 what we want to express?

93

94 **Oscar Wagenmans** – Yes, and it’s always like that, and of course that’s why it’s always difficult to talk
95 about the intentions of an art work, it’s about what it’s made of and what people want to see in it. To
96 make their own story is maybe the main reason of an art work. It doesn’t matter that much what the
97 artist wants to tell, but what the viewers are going to think of it.

98

99 **Doutoranda** – Yes, of course. Let’s go back to Kamak. What’s then the importance given to costumes
100 in its long activity?

101

102 **Oscar Wagenmans** – What is very basic for the actors, since they are not standard sized and with
103 different proportions, and also very important when making costumes for them, is that they fit
104 perfectly. You cannot use the normal clothes in a shop for them, so we ask an extra effort from the
105 designers. That’s very important but it’s also the only particular thing, because for the rest it’s normal
106 costume design and it depends on the idea of the creative team.

107

108 **Doutoranda** – We are speaking of costumes that are ergonomically fitted to the body but we have to
109 consider the concept of a theatre play. Do you think that the costume is the skin of the actor or the
110 skin of the character?
111

112 **Oscar Wagenmans** – It is both, of course. That helps the character to become more what the director
113 wanted it to be. It starts of course with the acting, because before we play with the costumes, they
114 play with normal clothes, it should have the same intention otherwise they are not good actors, but
115 afterwards, the scenery, the clothes, the lights, everything helps to shape the image and the
116 imagination of the audience.
117

118 **Doutoranda** – Is it like a complete scheme made of different pieces, with the costumes as the skin of
119 the theatre play, let's say?
120

121 **Oscar Wagenmans** – It's a combination of everything. When it would be only the costumes, the play
122 would be uninteresting, you'd have walking dolls. That's also about the result, having people to say
123 "oh, it's a marvelous play, and the costumes are beautiful and the stage design was beautiful". It's all
124 together, because when one part is not alright, the show is not good.
125

126 **Doutoranda** – So, if they are related, scenery and costumes, could costumes substitute scenery? Could
127 you imagine something like costumes playing the role of the scenery?
128

129 **Oscar Wagenmans** – That's something I have already used, just like that. You can also combine them.
130 When you think of Salvador Dali's surrealistic painting you already see the example. In the next play
131 for Kamak I will be also using that... I'm going to have a speaking clock or a speaking bed, they will be
132 having a theatre role. In that sense, the costume role will be part of the scenery because someone will
133 walk around in a suit like a bed. So, we already used that with an orchestra, the members were all
134 inside the scenery, inside the trees, inside the green, there were almost no "people" in that play... only
135 two or three people, and all the other ones were part of the big stage design.
136

137 **Doutoranda** – Talking about all these people entering the performance space, how would you consider
138 the audience, how important is the engagement between the actors and the audience?
139

140 **Oscar Wagenmans** – It's very important because the reason of theatre is that you try to give the
141 audience a hand full of nothing when they know all it's completely fake... because when you go inside
142 the theatre, you know that you are going to watch something completely fake. You know that the
143 garden that you see on stage is not a real garden, you know that the bed your are going to see on
144 stage is not a real bed, and when I tell you in a play that we are going back to Portugal in 1533 and I
145 succeed to make you believe that you are in Portugal in 1533, that is the connection you have to make
146 with the audience. So, you have to be able to touch the imagination of the audience. And when the
147 play is finished and they go outside they will talk about it as if they had a real experience. That is the
148 funny part about theatre but also about literature or cinema, they enable you to dream away and get
149 inside the story. That is the magic of all those arts.
150

151 **Doutoranda** – Now I am remembering that you did a theatre play where you combined the virtual and
152 real worlds together. This can also help the audience to feel that way, or not?
153

154 **Oscar Wagenmans** – It didn't really work out like that because take yourself as an example: very
155 enthusiastic about Second Life, but in reality, only a few people really know what it means. And that
156 also happened in the theatre play. I used the live projections of Second Life inside the theatre play,
157 but the audience had no idea of what was happening, because they don't know Second Life or virtual
158 worlds that much, so they thought they were looking at a projection, pieces of movies, they didn't
159 realize that it was all live.
160

161 **Doutoranda** – But do you think that if you had informed them, in the beginning, information on
162 Second Life, they would have acted differently?
163

164 **Oscar Wagenmans** – Yes, they would, but then you have to ask is that the goal of a theatre maker, to
165 educate people first, before they can understand what is happening?
166

167 **Doutoranda** – Perhaps in the long run you will...
168

169 **Oscar Wagenmans** – Yes, but even if I could explain it to some people, it wouldn't lead to a massive
170 interest in Second Life, people would have a look and after they would disappear. And there is this
171 kind of a heart core group in the world that really gets into it and knows how to use it, it's like an elite,
172 a very small circle using it.
173

174 **Doutoranda** – So, let's talk about Savernina Bohowski. How did you come up with that?
175

176 **Oscar Wagenmans** – I didn't come up with her at all. First I started with Save me oh, Severina is just
177 a Facebook account number three or four, because the other ones are closed or banned by Facebook.
178 Borchovski is the name of the last name of her wife, that's why this time she chose that last name.
179 But when she is kicked off by Facebook, she will need another name again. Because part of the story
180 of Save Me Oh is that whatever internet platform kicks her out, she will always come back.
181

182 **Doutoranda** – So this is also funny performance for you to do.
183

184 **Oscar Wagenmans** – Yes, I have a blog with Save Me Oh for seven years now with a lot of readers, it's
185 like a soap opera. Because, in Second Life, she is also a kind of art critic make fights with everybody
186 and that's why she is banned and rejected all the time and she has lots of enemies.
187

188 **Doutoranda** – She's a true artist, let's say.
189

190 **Oscar Wagenmans** – When you google Save Me Oh you will see how many hints you get, thousands
191 of stories. There are other researchers working on her like you, or other art critics and another thing
192 that Save Me Oh does is making fun of that too. In a blog of mine, there are fake reviews I made and
193 also real ones about her.
194

195 **Doutoranda** – Going to the *Wear to Move* video with Save Me Oh, the one with various participants
196 from Facebook. Was there a sense of sharing the same experience among the participants?
197

198 **Oscar Wagenmans** – Yes. The fights of Save Me Oh are always about that, because what I try to achieve
199 in the third world is to get rid of the real life, because, again, Save Me Oh is fighting against all those
200 people who go into Second Life and rebuild reality (like Lisbon, Amsterdam), and what I try to explain
201 is that you don't have to rebuild reality but make virtuality as a real new experience, so I challenge
202 people not to wear clothes when they can wear buildings, they can wear paintings, that's why I made
203 that *Wear to Move* performance, it's all kinds of dresses, but they are not really dresses but structures
204 and I share also the animations along with them, so that they can all use for one dress the same
205 animation so it becomes a dance. And then, what I do, what you have to experience when you go into
206 Second Life, is that I create a surrounding around it, I make a big box where everybody can be dancing
207 inside. I am also doing a new one where people are wearing the surroundings too.
208

209 **Doutoranda** – So, what I find really interesting in that is the relationship between costumes and their
210 surroundings because you are creating a new reality, a new space.
211

212 **Oscar Wagenmans** – Yes, and what is nice about it is that I am not wearing the dresses, but I am also
213 wearing the theatre around it.
214

215 **Doutoranda** – So, you are inhabiting, let's say. By wearing you are inhabiting.
216
217 **Oscar Wagenmans** – Yes. When I make a black or white zebra dress that they are wearing, I also make
218 a theatre like zebra with structures moving, with the sky being zebra, the walls being zebra. And they
219 can wear all of that. People in Second Life are not aware that they can wear anything, they can wear
220 complete simulations. But people are not still capable of making that click in their minds, that they
221 can do that, to see that.
222
223 **Doutoranda** – That they are interpreting a new reality, so everything is possible. There are no
224 boundaries around it.
225
226 **Oscar Wagenmans** – Yes, and what is a fun thing about it is when I go to people who build the real life
227 Lisbon, for example, and I walk in Rossio and wear one of my dresses that can cover up all Lisbon, but
228 it is an awful thing to do of course, because those people want everyone to see the statue of D. Pedro
229 and I cover it all, and I understand the reason why they kick me out, they don't want their image to be
230 disturbed.
231
232 **Doutoranda** – Disturbed or transformed into something else...
233
234 **Oscar Wagenmans** – I am able to transform every environment that I want at my will.
235
236 **Doutoranda** – Yes, but everything you see you transform it, because you are doing an interpretation
237 out of it.
238
239 **Oscar Wagenmans** – Yes, and that can be in a sense of art. But what I also do is, well, imagine the
240 dance party, there are DJ's and everyone can go to a space to dance, make their dolls to dance (a little
241 bit ridiculous), so I also do DJ and wear all sorts of crazy effects, all kind of colors, transforming images,
242 textures, turning the music parties inside Second Life into almost LSD like performances. And people
243 are also performing, singers performing from their living rooms in live concerts in Second Life and they
244 sometimes call Save Me Oh to create environments.
245
246 **Doutoranda** – I'd like to hear from you some opinions about the way you chose costumes in terms of
247 texture or color, or the appearance that they have. In real life for Kamak, how you do it in that different
248 materiality? Do you prefer more conventional or more conceptual shapes and materials? Or it
249 depends?
250
251 **Oscar Wagenmans** – Of course it depends. It depends on the concept you have, because the costumes
252 are not the only thing of a concept, first comes the concept and the concept will lead you to a realistic
253 or absurd costume, or to make everybody walk around in wood, in stone or plastic...
254
255 **Doutoranda** – If you had a completely conceptual outfit, would you need to have something concrete
256 in there to remind you of something realistic or you don't need that (so that people could understand
257 what you are talking about)?
258
259 **Oscar Wagenmans** – I think that everything that we do has a relation to something else, because
260 everything has a history. And I think that the human mind works like that, it always makes connections
261 to images seen before. So, the illusion of coming up with something completely new will never
262 happen, everybody will relate to what they've seen before. Of course they can make a wrong
263 connection...
264
265 **Doutoranda** – So, it means that people would create symbolism in the moment they would see
266 different things coming up...
267

268 **Oscar Wagenmans** – I think it works a little bit like that, but the magic of a performance or a theatre
269 play or a movie can also take away your option, because when the story of something gets stronger
270 and you get inside the story, then you start to forget all the connections you had with this or that
271 element...

272

273 **Doutoranda** – In reality we are not that rational, we get inside the play....

274

275 **Oscar Wagenmans** – That is also why you get completely different opinions when people look at the
276 things that you are making. One may be more sensible for the music part, another will be talking about
277 the costumes, and the other will be talking about how intense the acting was, it's different for
278 everybody. The ones who are making things should follow their own impulses and not follow what
279 others or the public wants them to do, or how they will react – because that is somehow
280 unpredictable.

281

282 **Doutoranda** – Let me ask you about smart costumes. What would you think if you had in your Kamak
283 group, let's say, and interactive costume that would respond to the audience and the environment...
284 imagine that you have this special fabrics that would react to temperature, peoples' emotions, and
285 then they'd change, for example, their shapes or their colors. Would you find this interesting?

286

287 **Oscar Wagenmans** – I find it very interesting, but not directly for Kamak, because you enter another
288 sphere where you have to see what it means to have a mental handicapped as an actor and not having
289 the actors to understand completely what's going on. And I never set them up with things that they
290 cannot understand themselves. So, I would experiment that when I had the idea that they would
291 understand it completely, it could be interesting, but having them like walking dolls with interactive
292 materials it's a different thing. As soon as I'd see that they'd be were able to play it, I would do it
293 immediately.

294

295 **Doutoranda** – But why, would it be better for the audience to understand the play or to feel it if they
296 wear such a costume?

297

298 **Oscar Wagenmans** – No, it's again like we talked before, if it is part of the concept is ok, but the
299 costume will never be first or perceived alone, of course it could be like an experiment as we did
300 before with lights sensors or with sounds.

301

302 **Doutoranda** – But if people are not aware of the technological aspect and there is just fruition of the
303 show, it would meet what you just said, because the intention would not be to show the abilities of
304 the costume, but to make the show more enjoyable, respecting the concept.

305

306 **Oscar Wagenmans** – But then I'd really prefer to have it inside a real artwork, like a performance in a
307 museum or something like that, because in a theatre we are not a school, we are not teaching the
308 audience new techniques, it has to be the other way around. We have to be able to use new
309 techniques and as soon as we are able to use them well, then we will use them to surprise an audience
310 and not to teach an audience about new developments. If you do it in a museum, you focus on an
311 extreme possibility of a new invention and place the new intention as central. But, in a theatre play,
312 everything has to adapt to the concept. Whatever works there, we will use it. And in Second Life, of
313 course, you could experiment a little bit further with that, because it's a good playground to try those
314 things out. I already made dresses in Second Life which are able to project complete movies (stream
315 movies inside Second Life, put then on textures and everything is moving), everywhere around is
316 projected movies, even on the faces and the skins, walls or floors.

317

318 **Doutoranda** – Like a complete outfit.

319

320 **Oscar Wagenmans** – Yes, avatars are walking screens. I made one movie that is called Screen Me, a
321 variation of Save Me, and what she is wearing is like a big cinema with projection screens with crazy
322 of big squares, triangles, flexible walls that move with the wind...
323

324 **Doutoranda** – Let's go back to the real world and imagine that you are wearing those tubes, those
325 clothes out of "normality", let's say... we could talk about discomfort. If you have that kind of costume
326 which is a tube in which you cannot move your arms, have you explored that? Perhaps not with Kamak,
327 but what do you think about discomfort in costumes, have you explored that facet already?
328

329 **Oscar Wagenmans** – Yes, because the *Wear to Move* performance is based in what I said before, when
330 you search in the internet for the Oskar Schlemmer ballet called Triadic, you see people dancing in
331 very uncomfortable dresses. They are really walking in tubes and cubes and doing very mechanical
332 movements in a very abstract way.
333

334 **Doutoranda** – Do you think you we can talk of discomfort as a tool?
335

336 **Oscar Wagenmans** – Yes, because while in sports or in ballet you are searching for the ultimate
337 perfection or the possibilities of the human body, you can also go in the other direction, that is, how
338 much I limit the movement of the body and still trigger a reaction from an audience. And if that is still
339 related to human appearance or it relates to something else.
340

341 **Doutoranda** – That is, discomfort can trigger feelings in the spectator and be a catharsis from the
342 performer? Can there be an always presence sense of renewal in the performer in a performance?
343

344 **Oscar Wagenmans** – Yes, I think in a sense, it is. It's always a renewal, it's always trying to get to the
345 next boundary, to explore further, to investigate and to surprise the audiences with that. That's also
346 in the mind of an artist.
347

348 **Doutoranda** – With the Kamak actors, due to their condition, in what extent does that contribute to
349 their acting?
350

351 **Oscar Wagenmans** – It delivers a lot, because people almost say that it's like a therapy, like studying
352 and that is completely true. Only, we will always say we are a theatre first, but then comes an
353 incredible list of benefits of being an actor, that are even proven in scientific studies, because people
354 use to investigate that. You can prove, when you are an actor but mentally handicapped, that you
355 start to talk better. You can prove that you are really able of making a career, what is not expected
356 from a mental handicapped. You can also say that the integration in society will be advancing
357 incredibly because, normally, those people are a little bit locked up in institutions, so by making
358 theatre, they meet the audience, they talk to the audience, they go to places where they would not
359 go otherwise and the learning aspect is, of course, very big. When I get new actors in Kamak, they are
360 18 or 19 and I tell their parents that the theatre will guaranty a lifelong education, because every
361 theater play is a new learning experience. When, in our last play, we investigated the dark side of
362 humans, jealousy, envy, of course that teaches people something and so, every concept is a learning
363 piece and will benefit them to get smarter, after a year of being busy with that. And this is valid for
364 any other actor, it is exactly the same. The moment they tell you that you have to be a drunk or a
365 prostitute, you will have to read about it, investigate, to know how it is like and that will teach you
366 something about that kind of life.
367

368 **Doutoranda** – It's like living a new page of life, no?
369

370 **Oscar Wagenmans** – Yes, because that's the fun part of the arts, of course. It's a kind of extension of
371 your personality and the virtual life is even more crazy because you can almost stay sitting in your
372 house behind your laptop and not moving at all and you are still able to explore a complete crazy
373 world.

374 **Doutoranda** – Thank you, it was a lot of fun taking about this with you. If you happen to remember
375 cases of other interesting costumes, of yours or from others, please let me know.

376

377 **Oscar Wagenmans** – Yes, well, I make the avatars to line up. And it is completely ridiculous because
378 why should you line up in a virtual world? When one is in Japan, the other one in America, and the
379 other one in Russia... and people are in line, waiting to get a costume. I made a virtual dressing room,
380 which is also completely stupid, because you don't dress or undress, you just attach or detach things,
381 so it's funny to play with it that. And that's why Save Me Oh is notorious, because I will take those art
382 galleries with paintings on walls and I will make big interruptions so that you don't see the paintings
383 on the walls anymore, I make myself walking in the museum wearing the museum itself – but when
384 you want to see that, you have to go inside Second Life to explore.

TABELA 1. CARACTERIZAÇÃO DAS PERSONAGENS /
FIGURINOS EM O POLEGAZINHO

PERSONAGEM	CARACTERIZAÇÃO PSICOLÓGICA	GESTUALIDADE ASSOCIADA	VOLUMETRIA / PERÍMETRO DO CORPO DO PERSONAGEM	FACILIDADE DE MANIPULAÇÃO E RAPIDEZ DE MUTAÇÃO	ELEMENTOS FUNCIONAIS E ESTÉTICOS
Actor Estêvão Antunes					
POLEGARZINHO	divertido, perspicaz, aventureiro, relaxado, bondoso, maduro	traquina, atlética, infantil, veloz e assertiva	corpo de menino, figura esguia, capuz a definir o rosto e olhar traquina	Actor ágil; mudanças simples e demarcadas (é o que muda mais vezes e mais vezes sob a luz dos holofotes)	bolsos para as pedras e capuz; botões
LENHADOR	humilde e sério, preocupado, resignado, trabalhador, impotente	gesto grave, vertical, sereno, pausado, voz suave mas insegura	figura esguia e de leitura simples		avental
FILHAS DO GIGANTE	detestáveis, irritantes, mimadas, ansiosas, gulosas e submissas	risos nervosos, ombros encolhidos, inquietude	figura esguia mas a realçar a feminilidade		Pregas horizontais a remeter para a horizontalidade (morrem nas suas camas)
Actriz Sandra Seca					
GIGANTE	seguro de si, arrogante, desconfiado, faminto, grande e forte	amplitude de braços, pernas afastadas, rosto fechado e franzido	figura grande, ampliando a estatura da atriz na largura de ombros	Actriz com tempo para manipular o figurino	parte de cima larga e com aba de grilo atrás
MULHER DO LENHADOR	resignada, protectora, humilde, séria, preocupada, conivente	maternal, suave, contemplativa	estatura normal mas com largura de saias (figura de mãe)		franzidos na saia, bolso para guardar pedras.
Actriz Maria Lalande					
MULHER DO GIGANTE	resignada, protectora, cega (física e psicologicamente), ardilosa	atitude serpenteante, voz sibilante, com uso dos braços e mãos a alongar a figura, cobrindo a face, e pernas afastadas a balançar a figura	figura andrógina, altiva, a demarcar a verticalidade	Actriz com pouco tempo para manipular o figurino, soluções simples	franzido na gola e elástico invisível para a prender às orelhas
FILHOS DO LENHADOR	ingénuos, sugestionáveis e mimados	imitação dos gestos do Polegazinho, postura encolhida e amedrontada, infantil	figura infantil, barriguda, de menino		Franzidos na parte de cima, bolso para as pedras, calças com pregas verticais (associação à floresta onde se perdem)

Tabela 1. Caracterização das Personagens / Figurinos em *O Polegarzinho*. Fonte própria.

TRANSIÇÃO DE PERSONAGEM ENTRE
POLEGARZINHO E FILHAS DO GIGANTE



Fig 161. Transição de personagem entre Polegarzinho e Filhas do Gigante. Fonte própria

ILUSTRAÇÕES O POLEGARZINHO
PARA A EXPOSIÇÃO SETE EM CENA (2014)



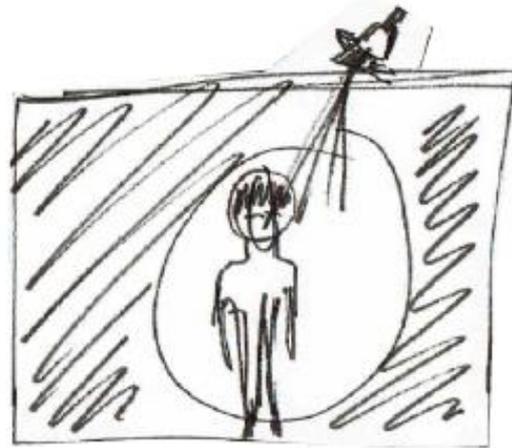
Fig 162. Ilustrações *O Polegarzinho*, para a exposição *Sete em Cena* (2014). Fonte própria

MAPA MENTAL DO CASO DE ESTUDO CINDERELA

STORYBOARD DO CASO DE ESTUDO CINDERELA

STORYBOARD

Cinderela



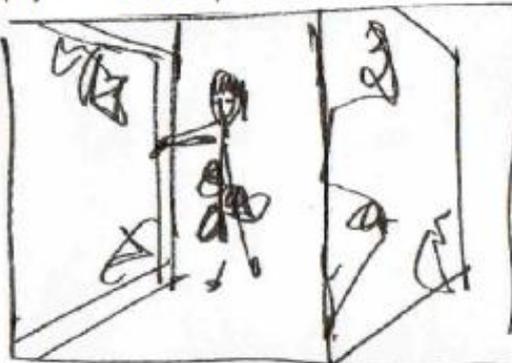
1. Cinderela no quarto: monólogo sobre a sua vida.
Look básico / denim? Look revelador: lingerie?



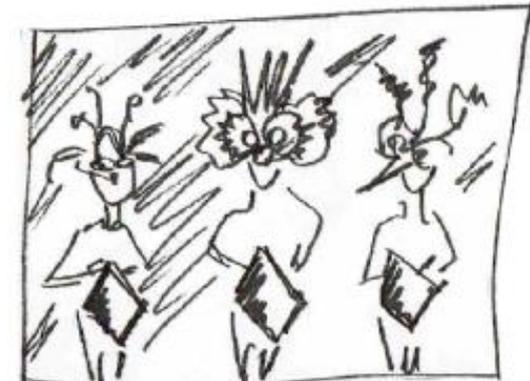
2. Apanha do chão as suas memórias e desejos
(objectos simbólicos)



3. Ficam presos à roupa / imanes?



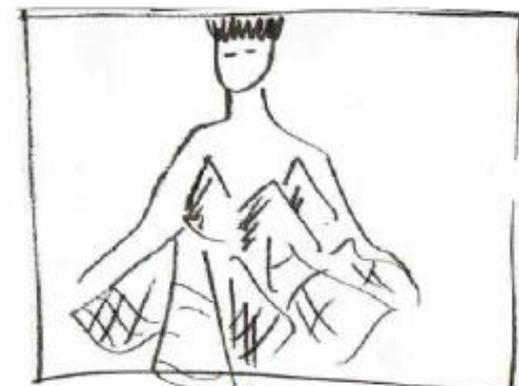
4. Fala do baile, aproxima-se do exterior / jardim
e pede ajuda aos amigos pássaros



5. Estes entregam-lhe adereços



6. Cinderela compõe um vestido com os mesmos,
Ficam luminosos (imanes-interruptores).



7. São desdobráveis / organza, tule; prolongam
a silhueta.



8. Logo aparecem as Irmãs+Mãe. Malvadas, dizem-lhe que não pode ir ao baile.



9. Invejosas, roubam-lhe o vestido:
'Ah! Ah! Ah! Já temos vestido para o baile!'



10. Cinderela desgostosa, chora e pede ajuda à fada madrinha (voz off / luz).



11. Magia: 'Olha em teu redor e verás o teu vestido' (vestido = cenário; voz + projecção)



12. Vestido reflector + sapatos que se tornam luminosos (luminescentes)



13. Magia: é carregada ao colo para o baile, figurinos interactivos ao dar as mãos.

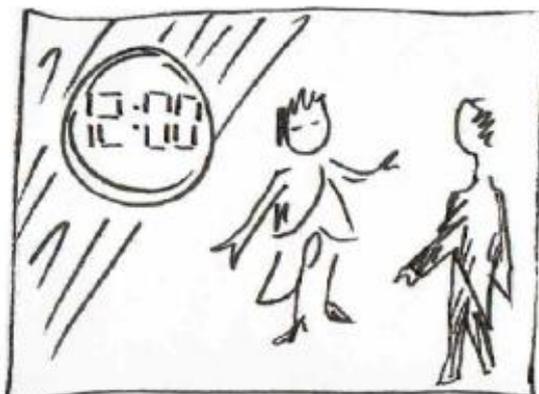


14. Irmãs interrogam-se sobre quem será ela? Príncipe: aproxima-se dela e figurino muda de cor.



15. Baile: música, várias projecções (ideia de sombras chinesas) do casal a dançar.

Fig 164 b). Storyboard do caso de estudo *Cinderela*, prancha 2. Fonte própria



16. Doze badaladas: som de despertador; separação do casal = fato dele perde a cor.



17. Ela corre no mesmo sítio e para casa / projecção de pés + sonoplastia a descer degraus.



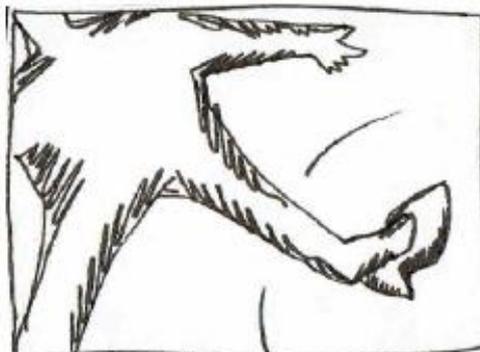
18. 'Oh! Perdi o sapato!'. Só um pé iluminado.



19. No dia seguinte, o Príncipe percorre o público a experimentar o sapato. Muda o figurino.



20. O sapato não serve a ninguém e as Irmãs+Mãe também querem experimentar.



21. O sapato não serve / não acende.



22. O Príncipe pede à Cinderela para experimentar e serve / acende. Os figurinos são semelhantes.



23. ... E dançaram felizes para sempre! Saem a dançar e os fatos interagem entre si.

SCRIPT DO CASO DE ESTUDO CINDERELA

CINDERELA: e dançaram felizes para sempre...

DEMONSTRAÇÃO

texto adaptado, a partir do conto
Cinderela, de Charles Perrault

Encenação: David Silva

Projecto de investigação: *Design de Figurinos Dinâmicos e Interactivos para a Performance Artística*

Caso de estudo / componente prática

Doutoranda: Alexandra Cabral

Orientação: Professora Doutora Manuela Cristina Figueiredo e Professor Doutor Carlos Figueiredo

Curso de Doutoramento em Design | Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa

PERSONAGENS

<u>Cinderela</u>	Uma mulher magra e aparentemente frágil
<i>Sónia Baptista</i>	Vive em Xangai ou numa metrópole chinesa. Vive num prédio de classe média, frente ao jardim do condomínio. É no meio da natureza que encontra refúgio, conversa com as árvores e os bichos, meditando, enquanto faz 太極拳 (Tai-chi). Vive amontoada com a madrasta e as meias-irmãs num T0 com 40m2.
<u>Irmãs e Madrasta</u>	Um bicho humanóide de 3 cabeças
<i>Ana Constantino</i>	Metáfora de Hidra de Lerna, a serpente de 9 cabeças. São “farinha do mesmo saco”. Vendem panquecas na rua e tofu fedorento, no atrelado da bicicleta, aos trabalhadores das obras e aos transeuntes. Vivem com Cinderela e sustentam-na, motivos para a controlarem, sem a deixar respirar – têm receio que seja mais feliz que elas.
<u>Príncipe</u>	Um homem alto e elegante
<i>André Tavares</i>	É um homem moderno, rico em sentimentos. Vive num condomínio high-tech, onde organiza bailes com DJ. Estudou em Londres, mas voltou a casa antes de decidir o que fazer da vida. É quem resgata Cinderela do poder opressivo das irmãs e madrasta. É a metáfora de Hércules ao matar a serpente Hidra de Lerna.
<u>Pássaro do jardim</u>	Figura humanóide com penas e máscara com bico. Tem adereços para entregar à Cinderela.
<i>André Tavares</i>	

ENCENAÇÃO

<u>Cena</u>	Interior de apartamento de classe média e pátio de condomínio moderno, numa metrópole chinesa, separados por um jardim. Cenário constituído por molduras e superfícies têxteis e papel.
<u>Época</u>	2050. Uso generalizado de têxteis funcionais.

MÚSICA

Música 1. Entrada do público / luz UV sobre o cenário do jardim:
“I’ve Got you Under My Skin-Echo”, versão de Karsh Kale Remix

Música 2: *Sansheng Sanshi Shili Peach Blossom*, de Zhan Qian, versão cítara

Música 3: *Babylon of the Ocident*, de Shanghai Restoration Project

Música 4: *Nanjing Lu*, de Shanghai Restoration Project

QUADRO 1

Cinderela pede ajuda ao Pássaro

Cenário: quarto, janela. Luz normal a incidir sobre Cinderela.

O espaço está vazio, apenas existe uma cortina pendurada junto à janela, junto da qual Cinderela poisa o saco de compras da sapataria Cristal e esse lettering é a única coisa iluminada e visível. Lamenta-se por não ter o que levar vestido ao baile, pedindo ajuda ao Pássaro:

CINDERELA: Tenho um par de sapatos tão bonitos e nada para vestir... Querido pássaro, será que me podes ajudar? Não terás... uns retalhos mágicos, ou qualquer coisa que eu possa usar?

O Pássaro surge do jardim, aproxima-se e dá-lhe parte das suas penas das costas, num bailado elegante.

A luz UV incide sobre ele e também sobre ela, à medida que os retalhos lhe são transferidos. O Pássaro vai emitindo suaves sons. Cinderela prende esses retalhos ao vestido, dizendo:

CINDERELA: Ah, que lindo!... Assim, está perfeito!

E depois chega-se a ele, confessando:

CINDERELA: Bom, eu só espero que as minhas irmãs e a minha madrasta não dêem por nada.

O Pássaro manifesta-se com um som, gracejando com as asas e sai de cena pelo jardim. Cinderela mexe no vestido, contemplando-o, rodopiando, feliz. Nisto, entram a Madrasta e Irmãs e quando falam, a cabeça de cada uma ilumina-se à vez e a Cinderela, cabisbaixa, vai-se encolhendo e resguardando das investidas:

MADRASTA: Cinderela! Onde pensa que vai? Ia jurar que passei por uma pilha de loiça por lavar, um monte de roupa para passar e uma saca de batatas para descascar...

Nastacia (irmã 2): És tão ridícula! Achas que vais à festa nessa figura? Darling, a fashionista sou eu! *(acende a luz da 2ª cabeça)*

Drizella (irmã 1): Mamã, faz alguma coisa... *(acende a luz da 1ª cabeça)*

MADRASTA: Vai já para a cozinha antes que eu perca a cabeça!

Nastacia (irmã 2): Estás surda ou é preciso a mamã repetir? *(acende a luz da 2ª cabeça)*

Nisto, roubam os retalhos à Cinderela e a luz UV deixa de incidir sobre o vestido, terminando a magia. Passa a luz normal. Afastam-se dela zombando, para trás do cenário. Contraluz. A

sua silhueta surge, elas continuam a rir-se e a manipular os retalhos, que entretanto colocam às ancas. Cai a luz.

QUADRO 2

A Fada-Madrinha aconselha Cinderela a levar o cortinado ao baile

Cenário: quarto, janela. Luz normal a incidir sobre a Cinderela de costas. Cinderela dirige-se para o cortinado, retirando-o da sanefa para o vestir. Ouve-se música chinesa (2). Como contraponto, surge a Madrasta/irmãs no lado oposto do cenário, no local do baile, dançando às escuras. O foco de luz só incide sobre a Cinderela, deixando os LED das cabeças e braços das outras personagens em evidência. Terminado de se vestir, Cinderela retira os sapatos do saco e calça-os, as suas luzes acendem. Está pronta para ir para o baile. Caem as luzes e só se vêem os sapatos e os LED da Madrasta e Irmãs iluminados.

QUADRO 3

Cinderela vai ao baile

Cenário: local do baile, cidade. Luz normal. Ouve-se música (3) da festa. Cinderela está a chegar ao baile e dança. A Madrasta/Irmãs vêem-na a chegar e dizem:

Drizella (irmã 1): Ó Nastácia, quem é aquela?
(acende a luz da 1ª cabeça/apaga)

Madrasta: Seja discreta! Olhe o Príncipe a olhar para cá!

O Príncipe surge e aproxima-se de Cinderela. A luz neutra alterna com negra e incide sobre ambos, alterando os seus fatos. Madrasta e Irmãs de Cinderela vão tecendo comentários sobre Cinderela, enquanto ela e o Príncipe dançam.

Nastacia (irmã 2): Mamã, olhe o vestido dela!
(acende a luz da 2ª cabeça/apaga)

Drizella (irmã 1): É deslumbrante!
(acende a luz da 1ª cabeça/apaga)

Madrasta: Hum, aquela cara não me é estranha...!

Ouve-se a narração “ao soar das 12 badaladas...” e Cinderela sai de cena, perdendo o sapato. A luz UV foi substituída por luz normal no momento da separação. Termina a música

(3). Após apanhar o sapato que ficou no chão, O Príncipe sai de cena também, perseguindo-a. A Madrasta/Irmãs, inconsoláveis por não terem obtido nenhuma atenção por parte do Príncipe, suspiram. Muda a música (2) e elas dançam em forma de lamento, gesticulando e tirando partido do figurino. Luz UV incide sobre elas, para o realçar. Os LED delas estão intermitentes. Sai de cena com o início da música anterior (3).

QUADRO 4

O Príncipe reencontra Cinderela e dançam felizes para sempre

Cenário: jardim.

Soa a música (4). Cinderela e Príncipe estão em cena com ele a calçar-lhe o sapato. Inicia a dança com foco de luz normal. Com o avançar da música, as luzes vão alternando entre normal e negra, de forma intermitente sobre os corpos a dançar, até às zonas do estampado luminescente ficarem carregadas. Quando isso acontecer, o volume da música diminui e o par desloca-se para a lateral do cenário, sob a luz UV.

Muda a música (2). A luz UV deixa de segui-los, incidindo sobre o Pássaro, que surge à janela e caminha em direcção ao jardim, no sentido da cidade, desaparecendo atrás dela. A luz UV ainda ilumina os edifícios, mas depois cai.

FIM

ILUSTRAÇÕES DOS FIGURINOS DE CINDERELA



Fig. 165. Ilustração do Quadro 1: Cinderela e Pássaro. Fonte própria

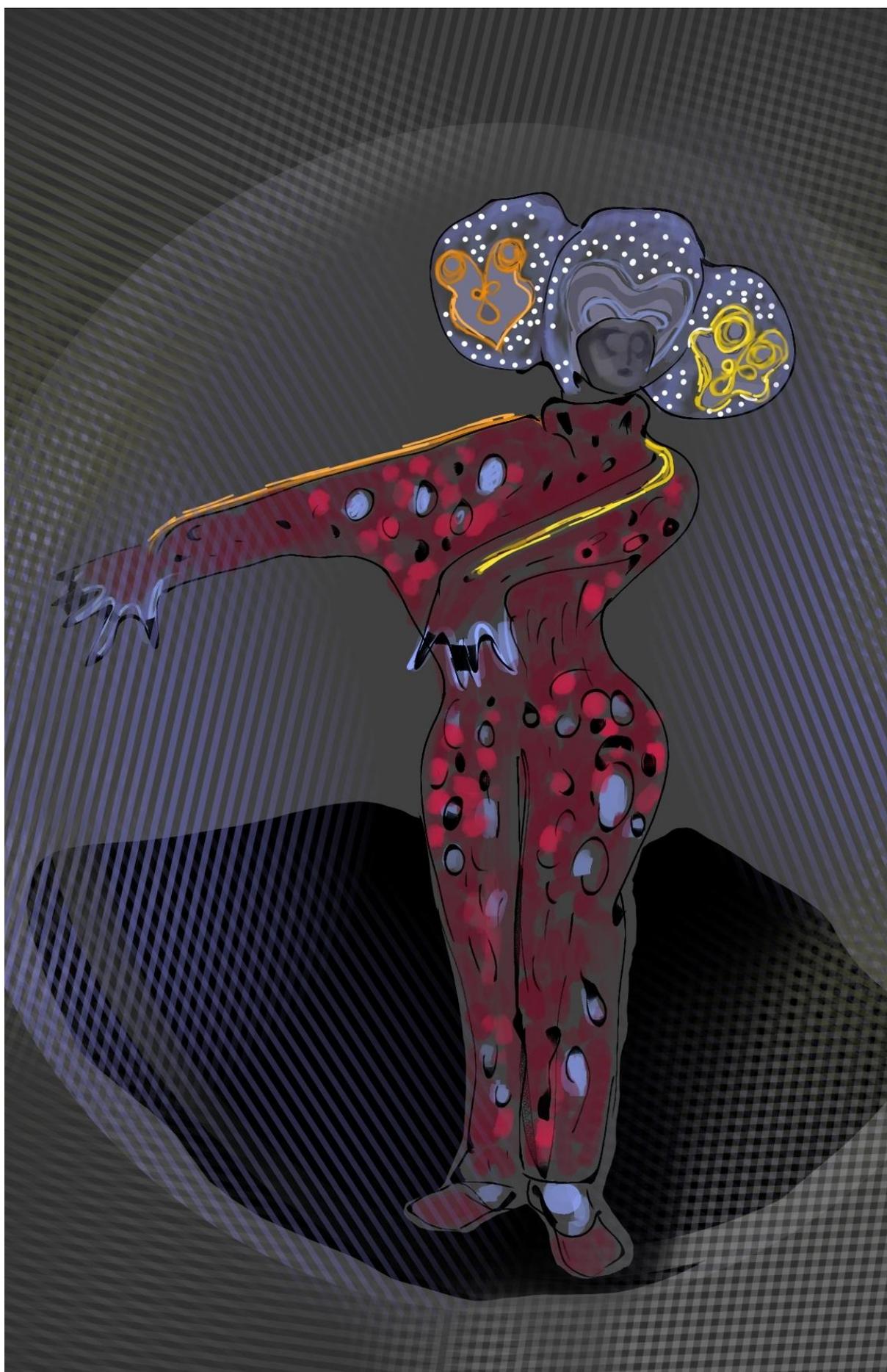


Fig. 166. Ilustração do Quadro 1: Madrasta/Irmãs. Fonte própria

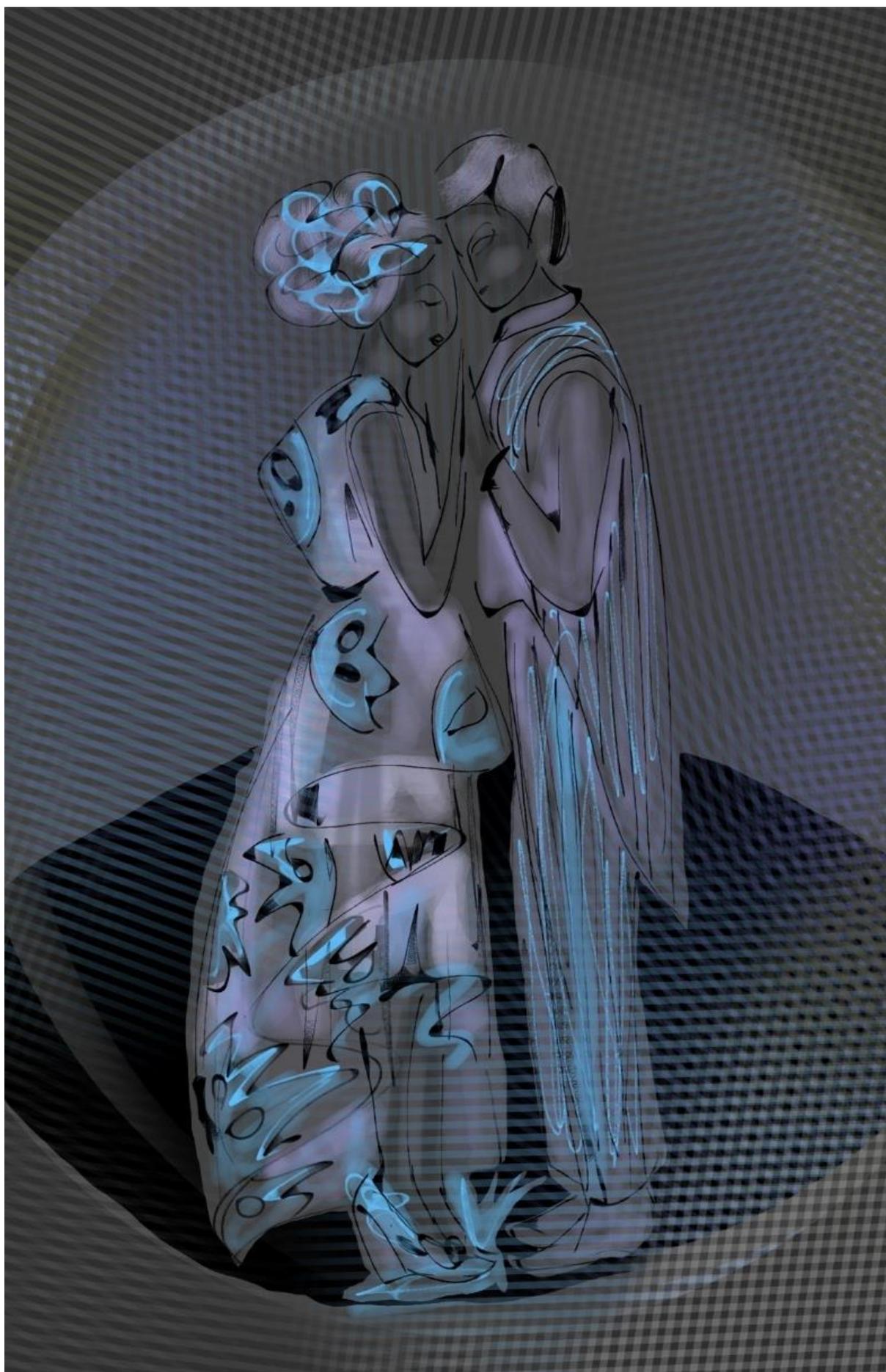


Fig. 167 Ilustração do Quadro 3: Cinderela e Príncipe. Fonte própria

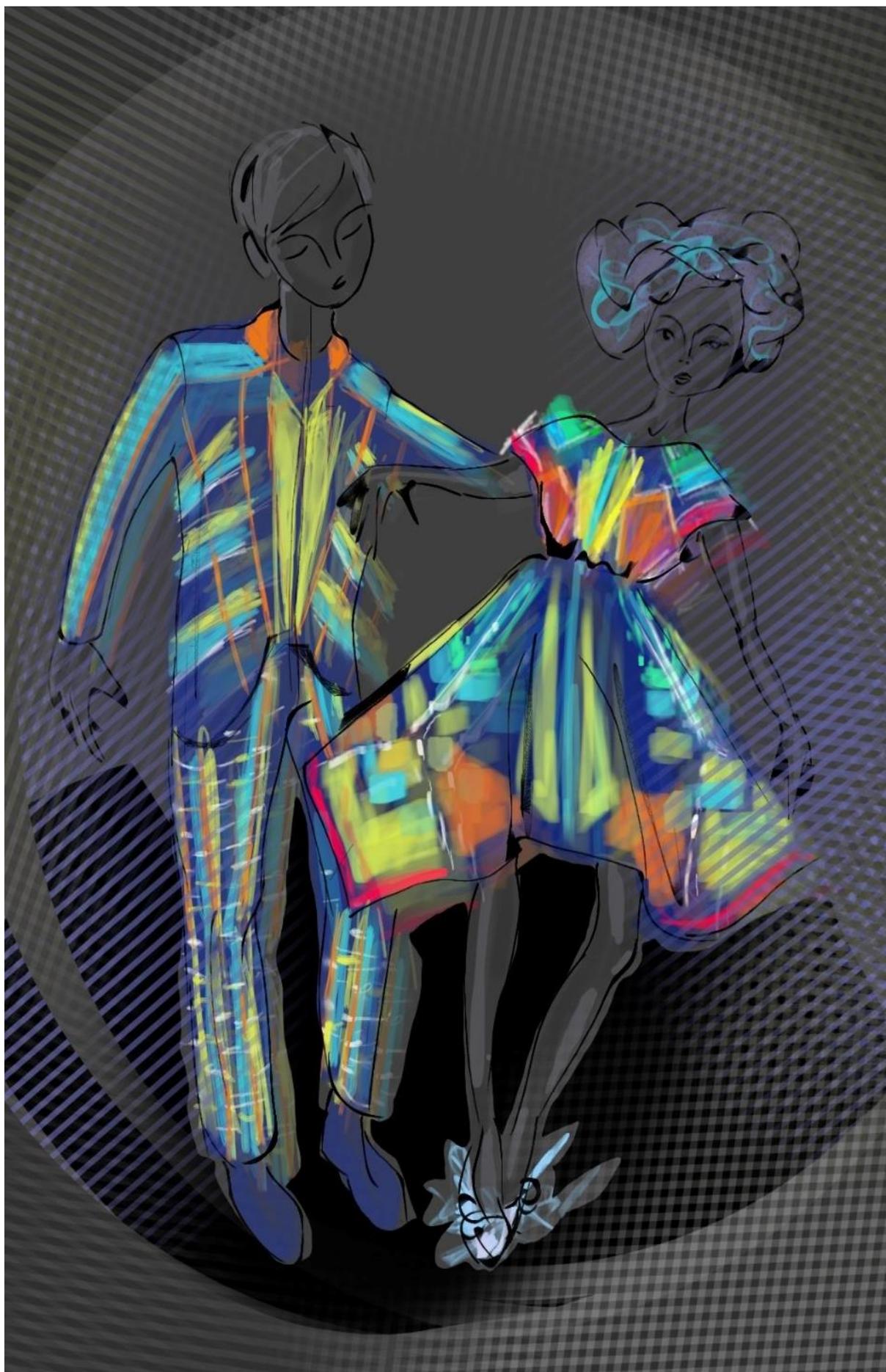


Fig. 168. Ilustração do Quadro 4: Cinderela e Príncipe. Fonte própria

DESENHOS PLANOS DOS FIGURINOS DE CINDERELA

Quadro 1 – Figurino de Cinderela

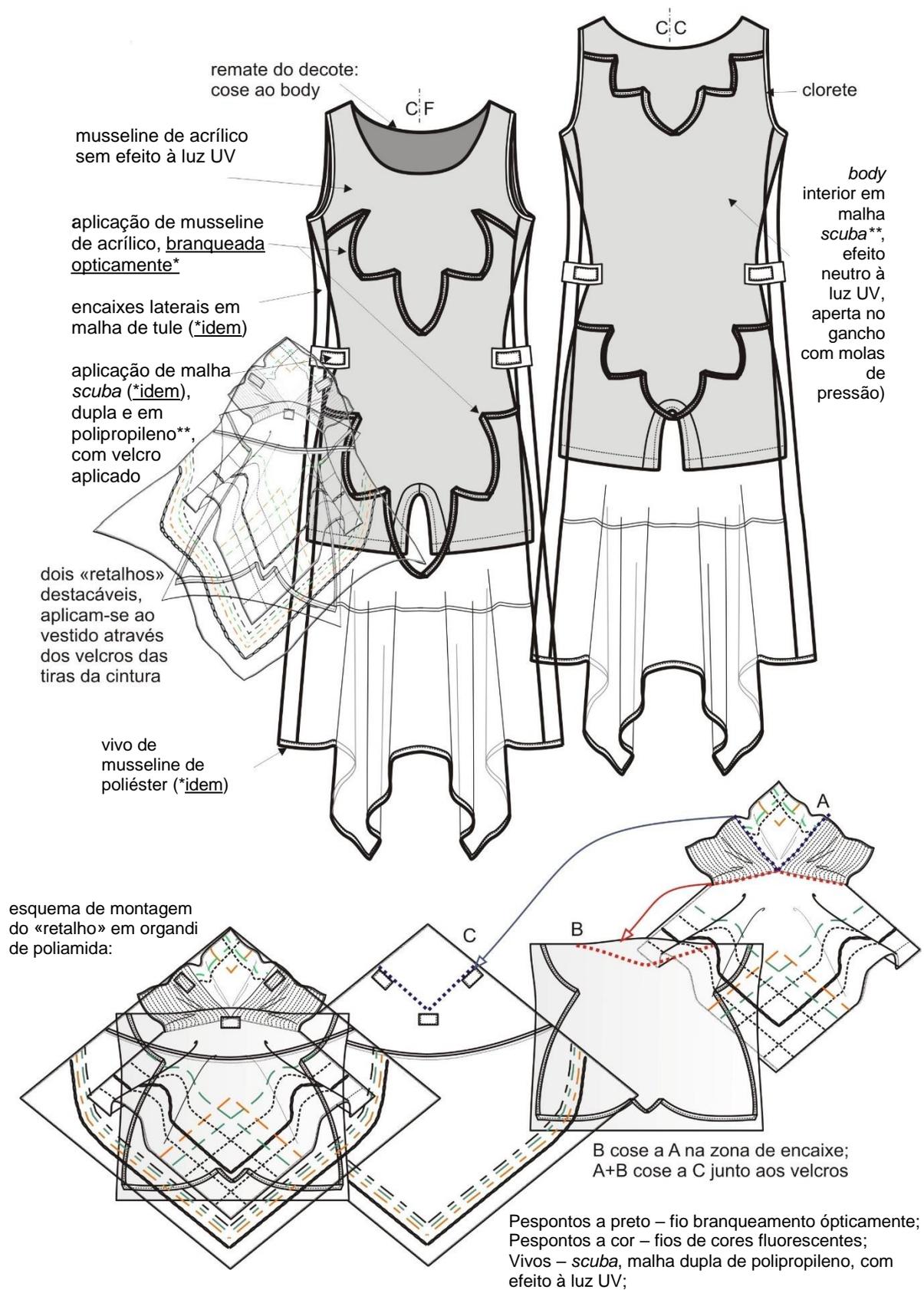


Fig. 169. Desenhos planos do figurino inicial de Cinderela, quadro 1. Fonte própria

Quadros 1 e 4 – Figurino do Pássaro

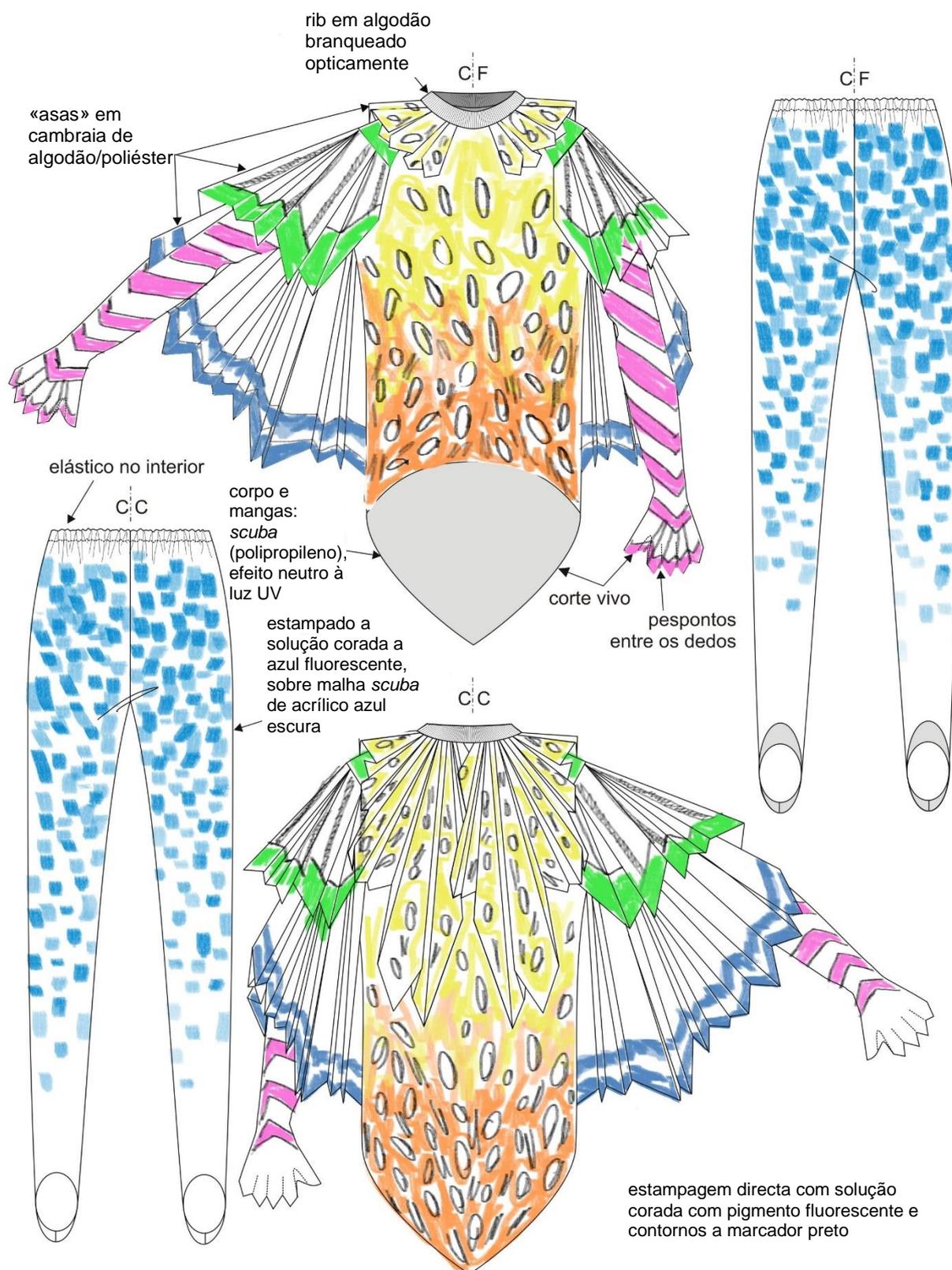


Fig. 170. Desenhos planos do figurino do Pássaro de Cinderela, quadros 1 e 4. Fonte própria

Quadros 1 e 3 – Figurino da Madrasta / Irmãs

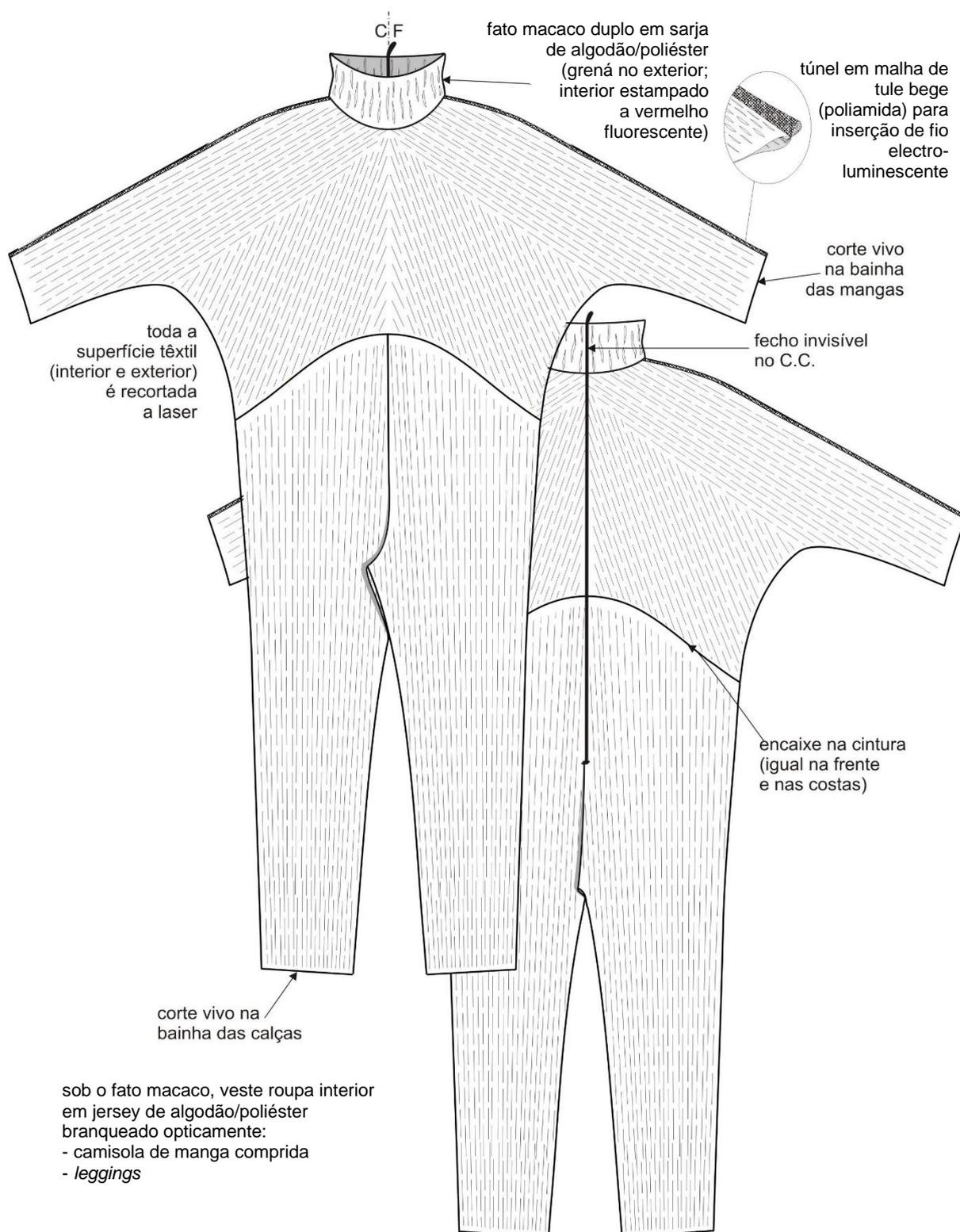
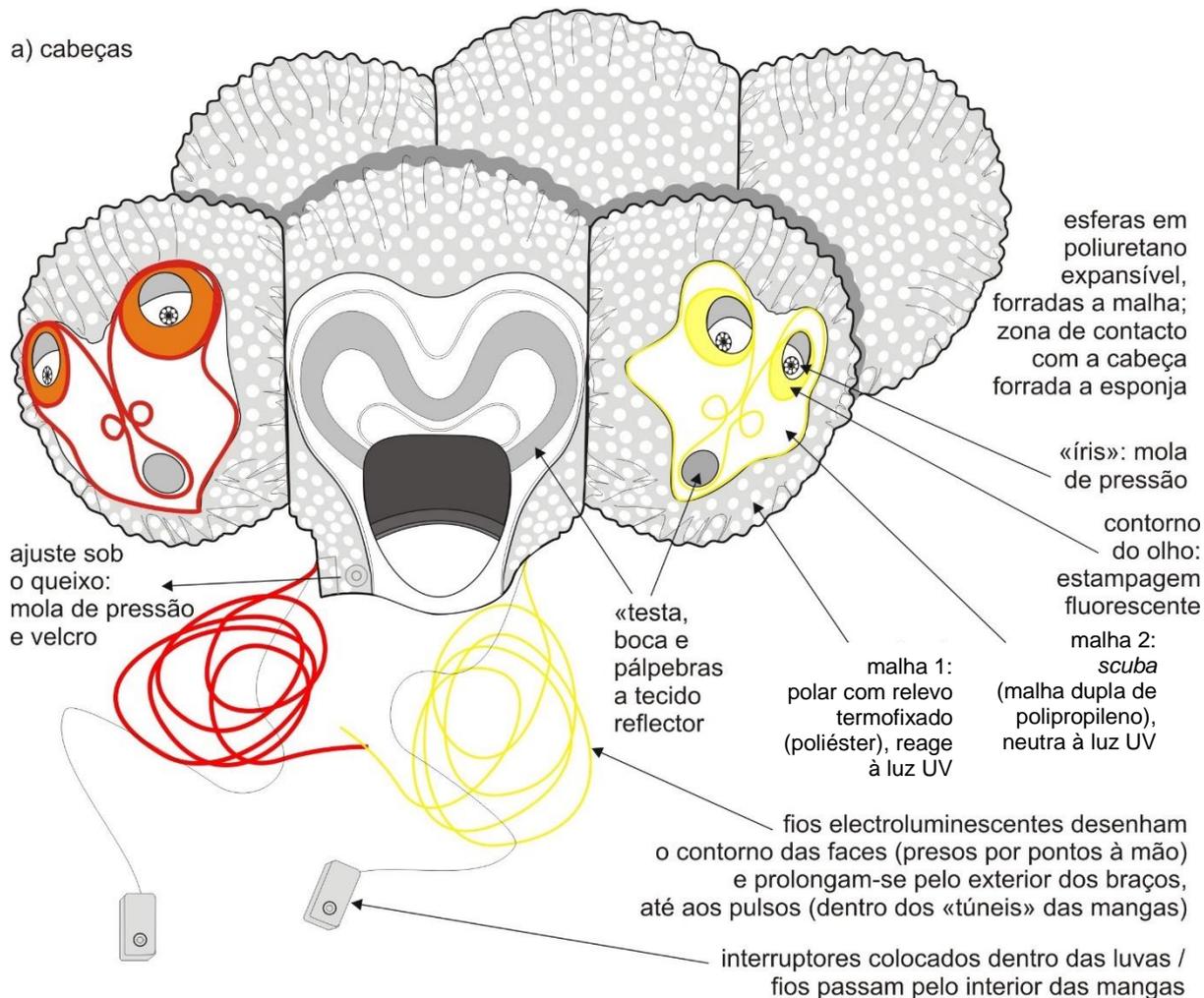


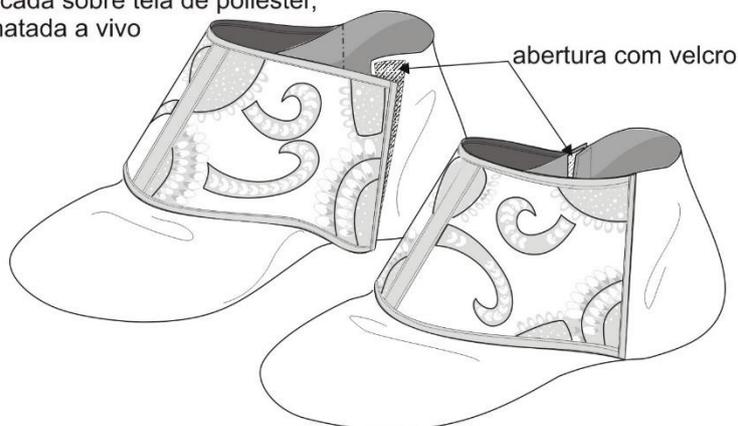
Fig. 171. Desenhos planos do figurino da Madrasta/Irmãs, quadros 1 e 3. Fonte própria

Quadros 1 e 3 – Figurino da Madrasta / Irmãs (continuação)
ACESSÓRIOS



b) botas

botas obtidas por decalque com adesivo vinílico vermelho; solas de palmilha de borracha, colocadas previamente; pála de cambraia branca estampada/bordada, aplicada sobre tela de poliéster, rematada a vivo



c) luvas



Fig. 172. Desenhos planos dos acessórios da Madrasta/Irmãs, quadros 1 e 3. Fonte própria

Quadro 2 – Figurino de Cinderela, Baile
a) cortinado

a) «cortinado»

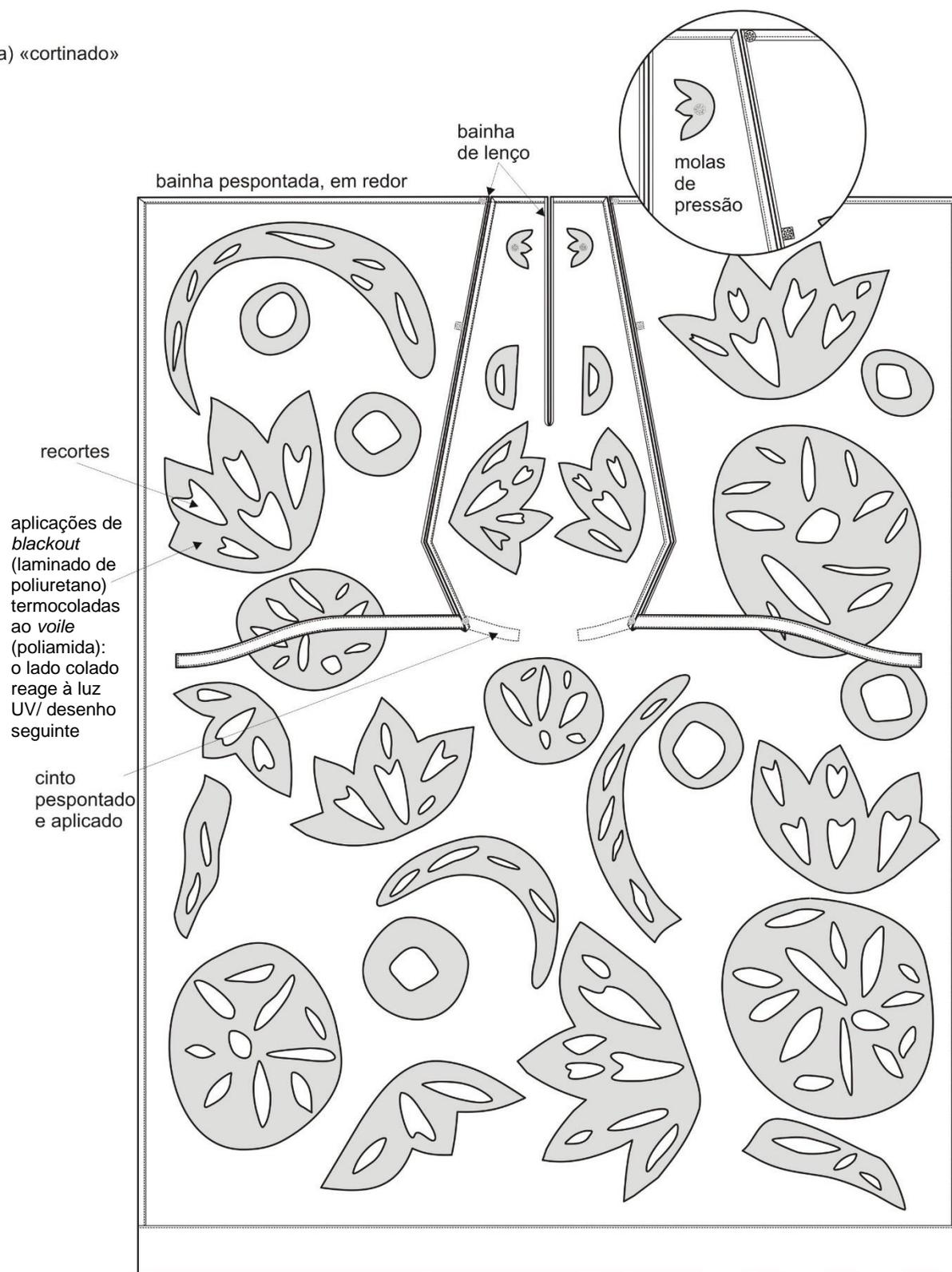


Fig. 173 a). Desenho plano do figurino/cortinado de Cinderela, versão cortinado, quadro 2. Fonte própria

Quadro 2 – Figurino de Cinderela, Baile (continuação)

b) cortinado vestido

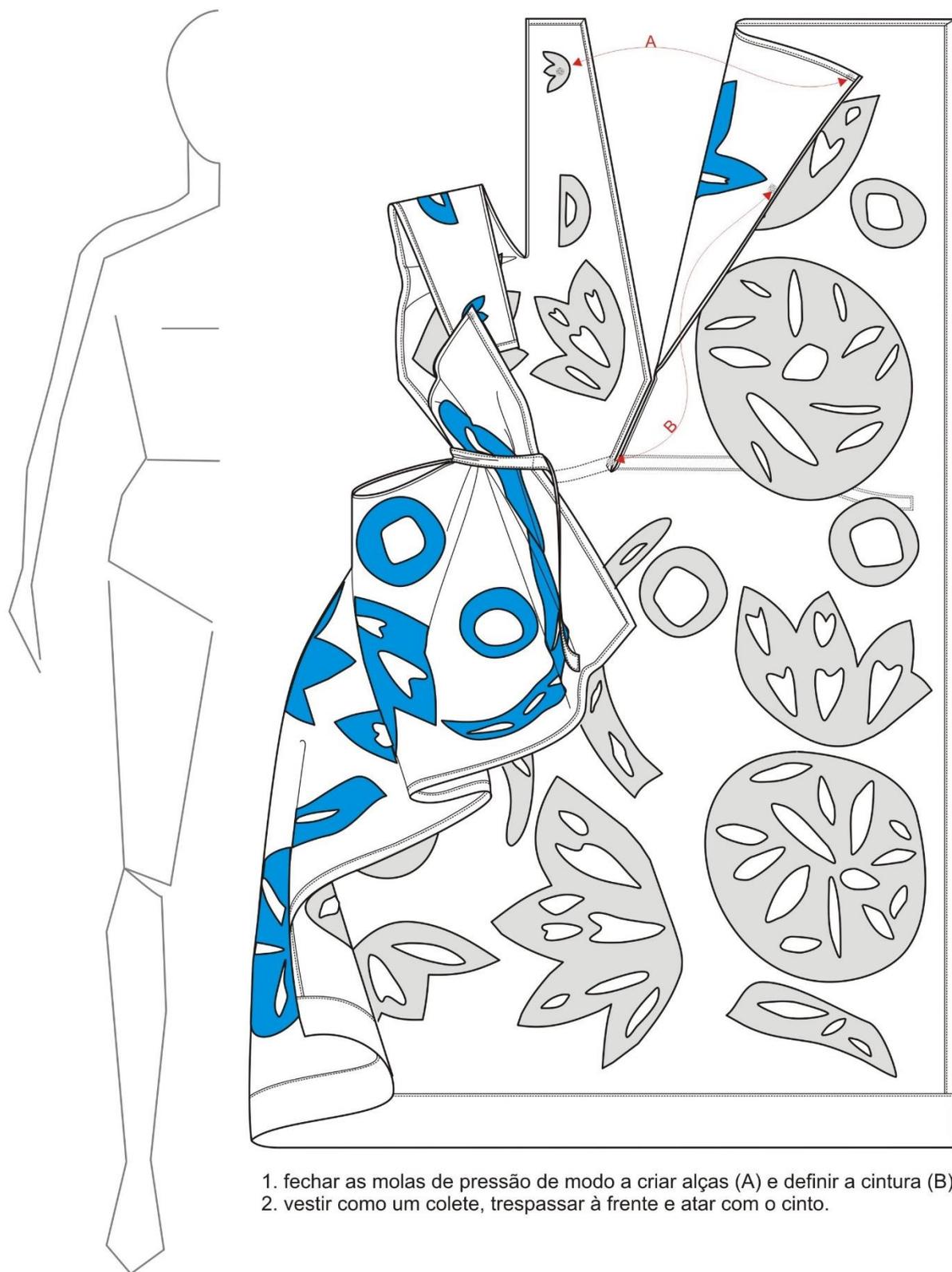
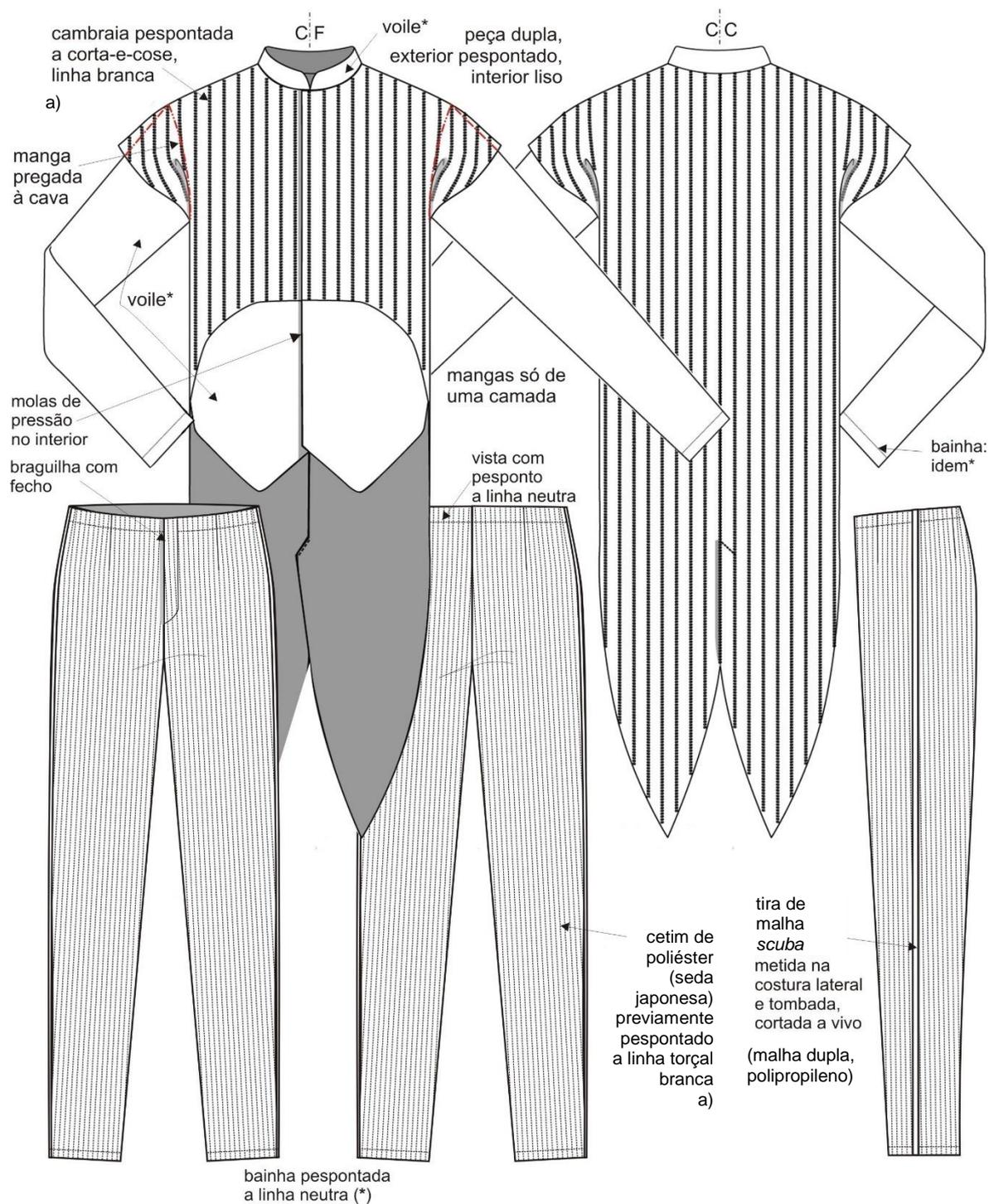


Fig. 173 b). Desenho plano do figurino/cortinado de Cinderela, versão vestido, quadro 2. Fonte própria

Quadro 3 – Figurino do Príncipe



* voile de poliamida

a) fio branqueado opticamente

Fig. 175. Desenhos planos do figurino de baile do Príncipe, quadro 3. Fonte própria

Quadro 4 – Figurino de Cinderela

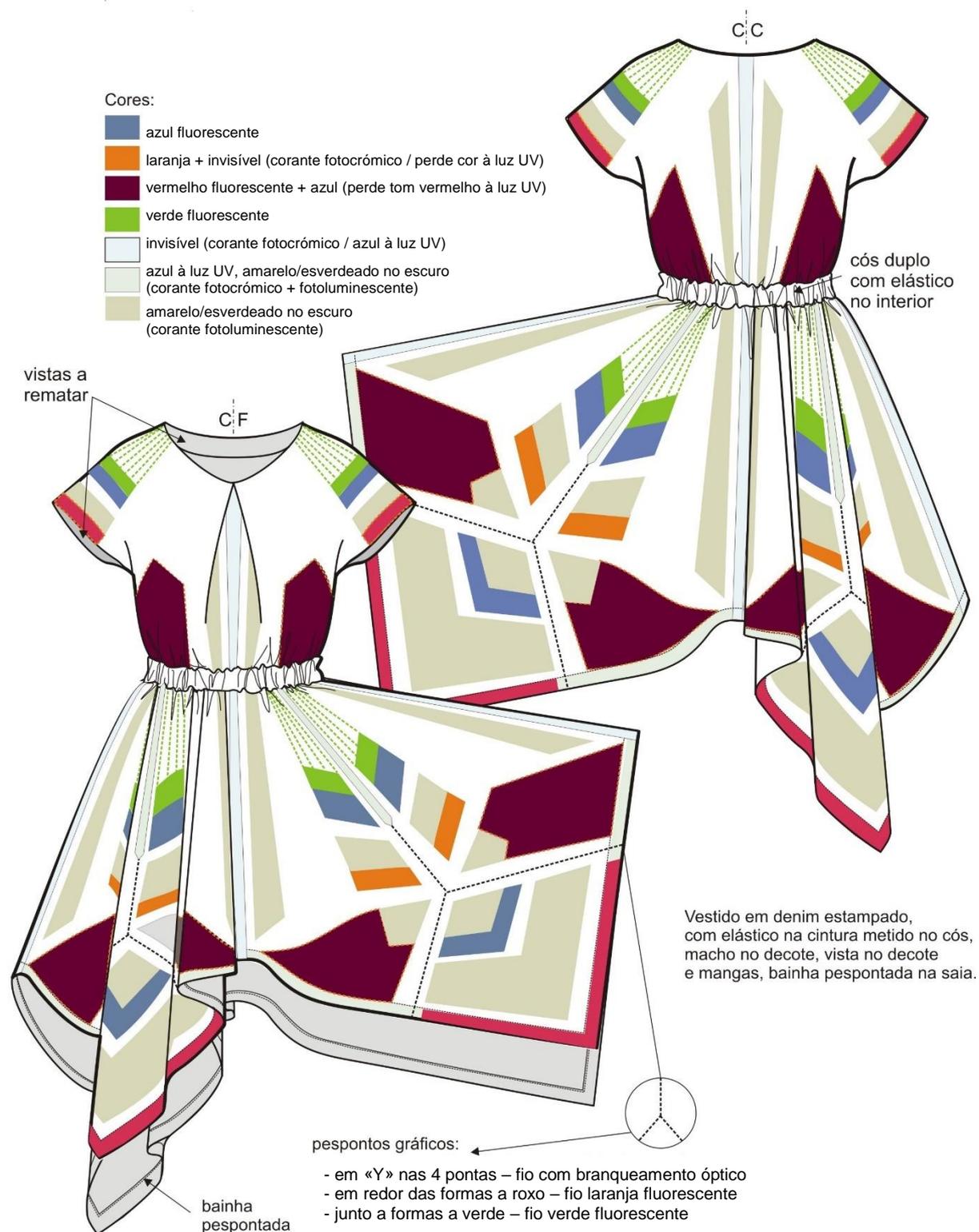
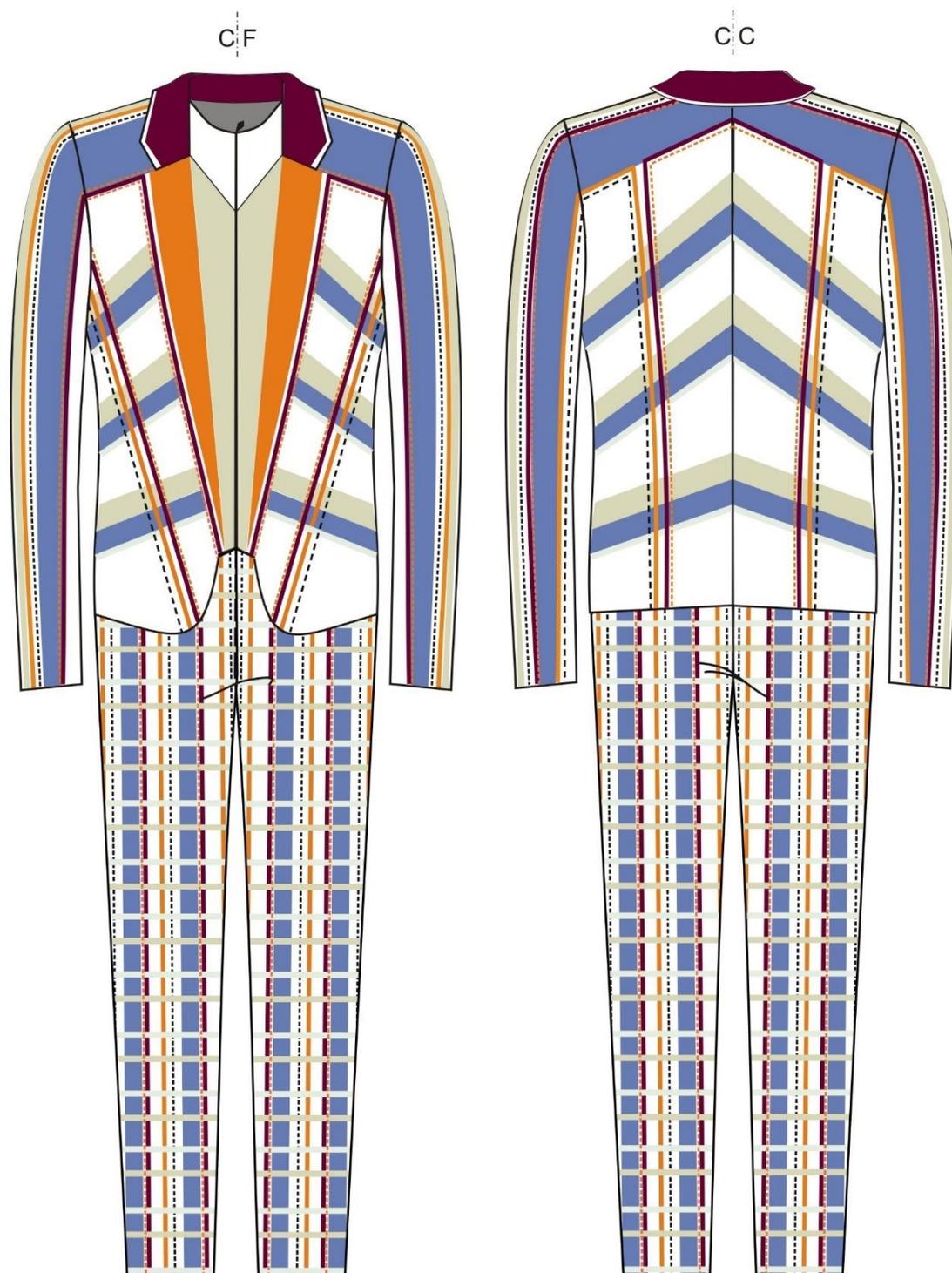


Fig. 176. Desenhos planos do figurino final de Cinderela, quadro 4. Fonte própria

Quadro 4 – Figurino do Príncipe



Macacão em denim estampado, com fecho invisível no C.F., gola aplicada mas banda fingida (estampada), vista no decote, prega horizontal na anca atrás cravada nas pinças, bainhas invisíveis.

Cores:

	azul fluorescente		invisível (corante fotocromico / azul à luz UV)
	laranja + invisível (corante fotocromico / perde cor à luz UV)		azul à luz UV, amarelo/esverdeado no escuro (corante fotocromico + fotoluminescente)
	vermelho fluorescente + azul (perde tom vermelho à luz UV)		amarelo/esverdeado no escuro (corante fotoluminescente)

Fig. 177. Desenhos planos do figurino final do Príncipe, quadro 4. Fonte própria

REGISTO FOTOGRÁFICO DOS FIGURINOS DE *CINDERELA*



Fig. 178. Figurinos do Pássaro e de Cinderela à luz neutra. Fonte: Centro Multimédia da FA-ULisboa



Fig. 179. Figurinos do Pássaro e de Cinderela à luz UV. Fonte: Centro Multimédia da FA-ULisboa



Fig. 180. Figurinos de Madrasta/Irmãs à luz neutra. Fonte: Centro Multimédia da FA-ULisboa

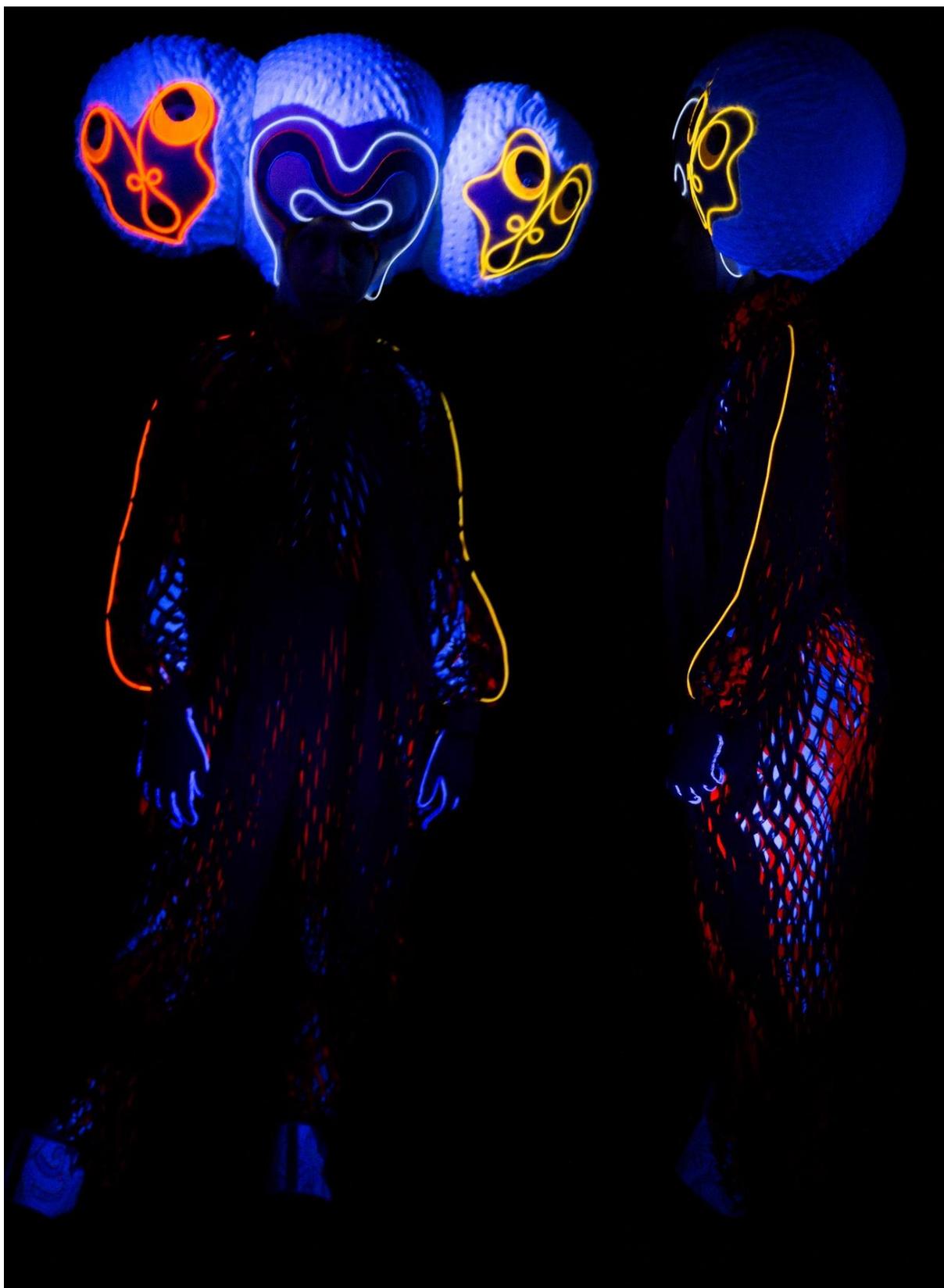


Fig. 181. Figurino de Madrasta/Irmãs à luz UV, frente e lado. Fonte: Centro Multimédia da FA-ULisboa

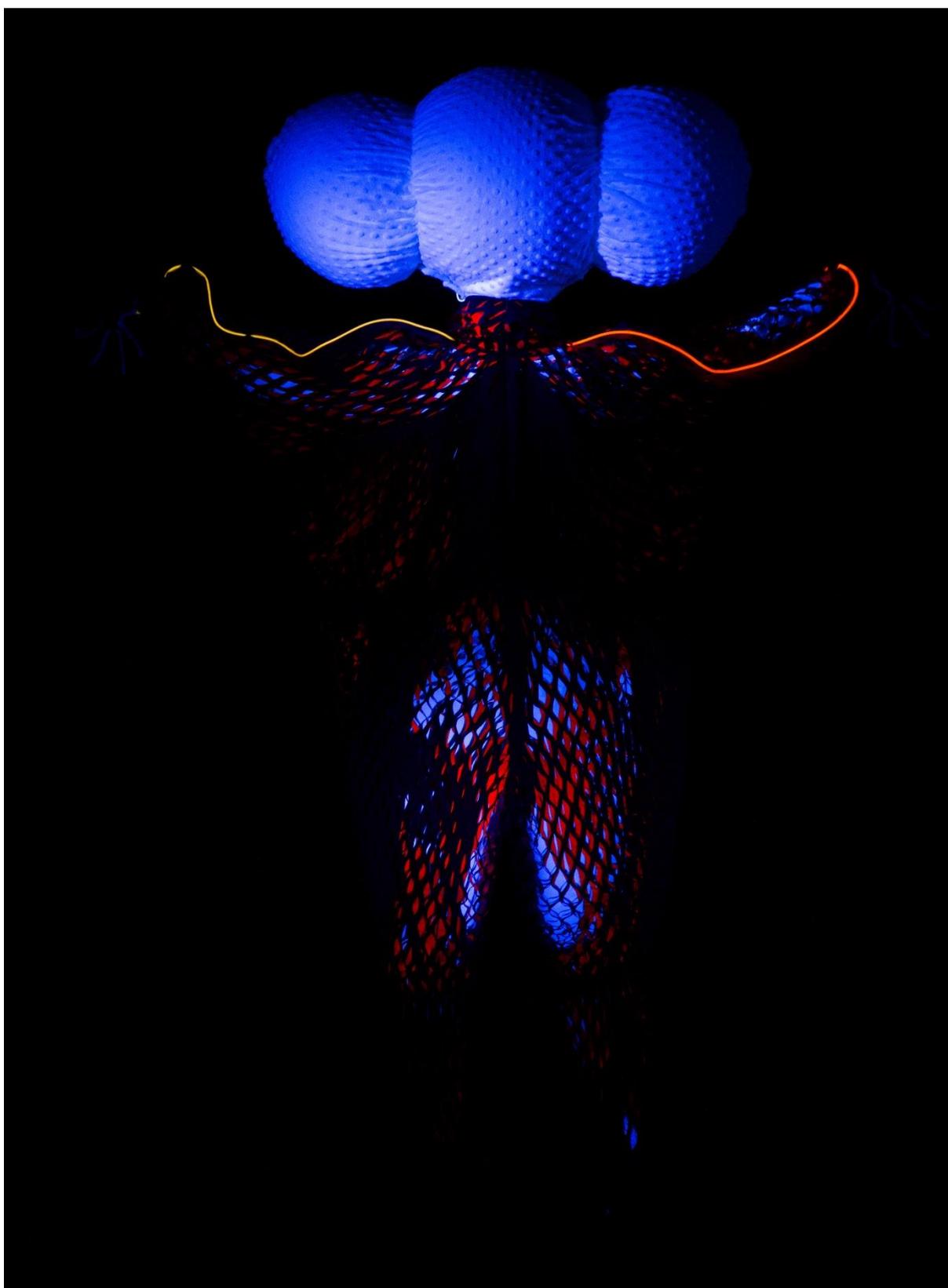


Fig. 182. Figurino de Madrasta/Irmãs à luz UV, costas. Fonte: Centro Multimédia da FA-ULisboa

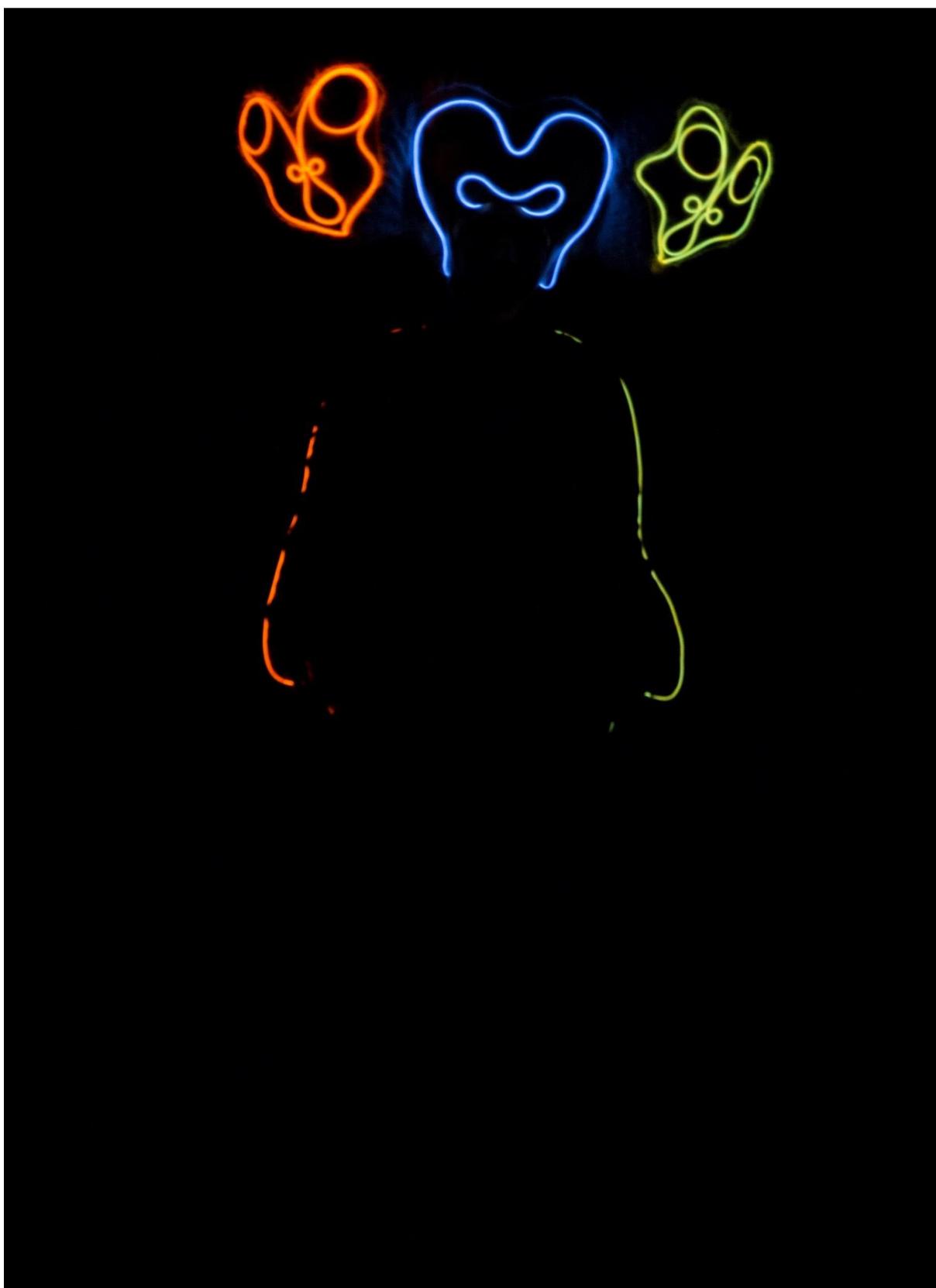


Fig. 183. Figurinos de Madrasta/Irmãs no escuro. Fonte: Centro Multimédia da FA-ULisboa



Fig. 184. Figurino de Baile de Cinderela, à luz neutra e à luz UV. Fonte: Centro Multimédia da FA-ULisboa



Fig. 185. Figurino de Baile do Príncipe, à luz neutra e à luz UV. Fonte: Centro Multimédia da FA-ULisboa



Fig. 186. Figurinos da dança final, de Cinderela e do Príncipe, à luz neutra. Fonte: Centro Multimédia da FA-ULisboa



Fig. 187. Figurinos da dança final, de Cinderela e do Príncipe, à luz UV, frentes. Fonte: Centro Multimédia da FA-ULisboa

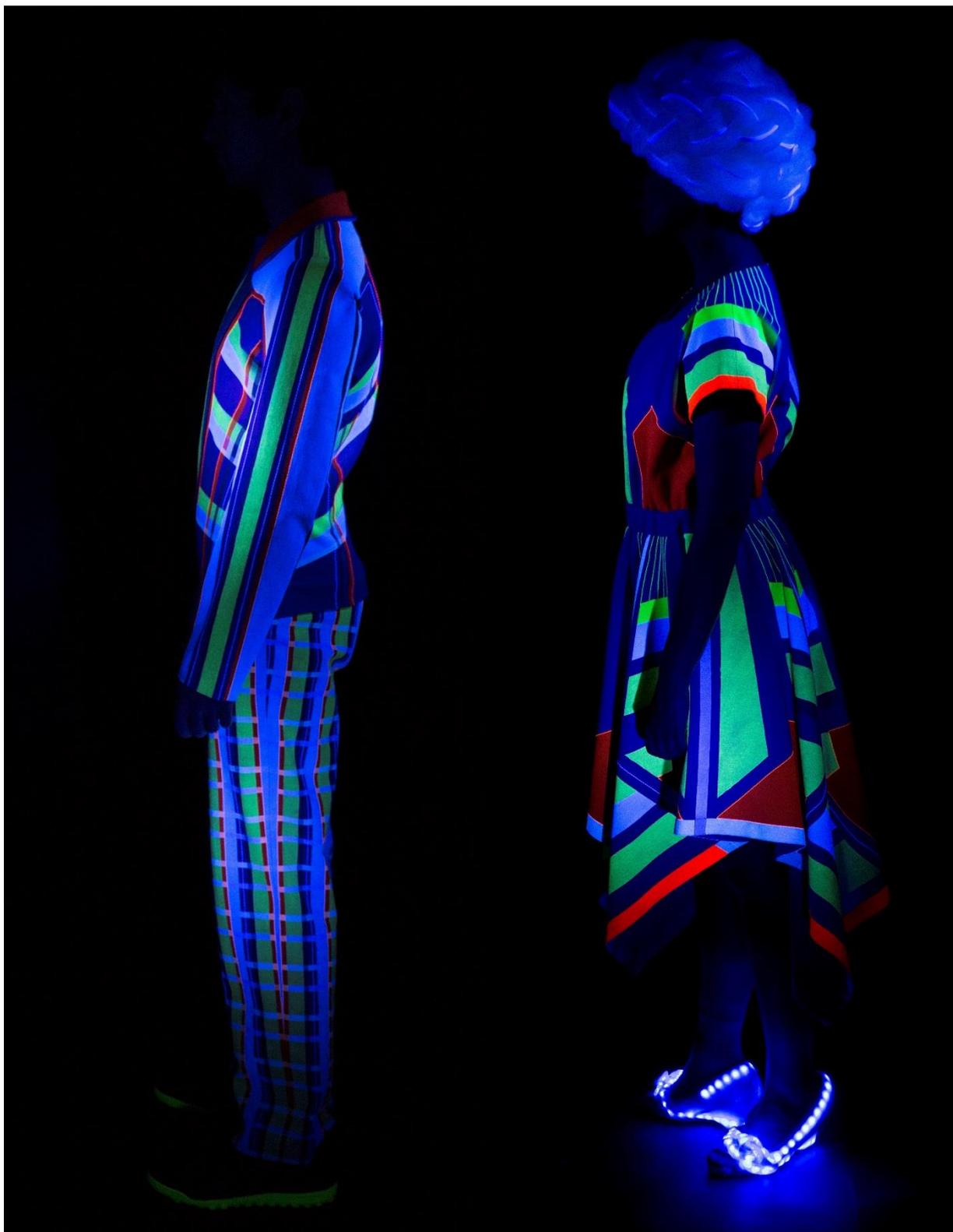


Fig. 188. Figurinos da dança final, de Cinderela e do Príncipe, à luz UV, laterais. Fonte: Centro Multimédia da FA-ULisboa



Fig. 189. Figurino da dança final, de Cinderela e do Príncipe, no escuro. Fonte: Centro Multimédia da FA-ULisboa

Anexo 13

INQUÉRITO A PERITOS
(DEMONSTRAÇÃO CINDERELA)

QUESTÕES DE ENQUADRAMENTO

Por favor responda SIM ou NÃO às seguintes questões. Caso responda negativamente, por favor justifique.

1. O vestuário dinâmico e interactivo, quando resultante de um processo de design, trará vantagens para a área da performance artística?

SIM x NÃO

2. Ao nível da performance artística, pode uma tecnologia têxtil resolver simultaneamente questões de ergonomia física e cognitiva?

SIM x NÃO

3. Pode um figurino dinâmico e interactivo contribuir para melhorar a expressividade do *performer* tornando a fruição estética mais plena?

SIM x NÃO

QUESTÕES ESPECÍFICAS / DEMONSTRAÇÃO DE “CINDERELA”

Por favor, responda usando a escala de Likert, classificando de 1 a 5.

(1. discordo totalmente / 2. discordo parcialmente / 3. Indiferente / 4. concordo parcialmente / 5. concordo totalmente)

4. Considera que foi explorada a interacção entre corpo e vestuário, no que diz respeito à plasticidade dos materiais e à sua relação com o corpo?

1 / 2 / 3 / 4 / 5

5. Considera que houve inovação no processo de design, fazendo convergir o território funcional com o emocional na ficção narrada?

1 / 2 / 3 / 4 / 5

6. Considera que foram exploradas superfícies têxteis inteligentes/ semi-inteligentes que colocaram o utilizador e o meio-ambiente como actuadores de funções específicas?

1 / 2 / 3 / 4 / 5

7. Considera que o figurino foi capaz de interagir a estímulos, alterando as suas propriedades, características ou forma?

1 / 2 / 3 / 4 / 5

8. Considera que foram produzidos protótipos de figurinos como parte integrante e central da narrativa ficcional “Cinderela”?

1 / 2 / 3 / 4 / 5

QUESTÃO ABERTA

9. Qual o figurino que mais lhe suscitou interesse? Porquê?

O que me suscitou maior interesse foi a atmosfera resultante entre a interacção entre luz e figurinos/ espaço cénico. O contraste obtido entre os figurinos é fulcral para valorizá-los. Assim, não destacaria nenhum dos figurinos, visto que os considero complementares nesse sentido, destacando por isso o trabalho de composição como o aspecto mais significativo. Gostaria de constatar o resultado com recursos de iluminação profissional, que possam evidenciar ainda mais o efeito pretendido.

Considero esta proposta alternativa e inovadora à concepção convencional do figurino, no âmbito das artes performativas, constituindo-se como uma provocação criativa a encenadores (criativos), visto

que será, sem dúvida, uma nova possibilidade para a concepção plástica para a encenação e, sobretudo, para o trabalho do actor, visto que poderá potenciar (e condicionar) o seu trabalho criativo, física e emocionalmente. Além de ser uma proposta inovadora, é sobretudo uma provocação. Obrigado por isso.

Como encenador, tendo esta possibilidade como proposta para figurinos, iria condicionar bastante a própria encenação, o que me iria fazer com que reformulasse a minha proposta de encenação, caso tivesse este recurso.

Muito obrigada pela sua participação!

NOME SARA CRISTINA SERRAS FRANQUEIRA _____
IDADE 38 GÉNERO F NACIONALIDADE PORTUGUESA
ÁREA DE ESPECIALIDADE cenografia

QUESTÕES DE ENQUADRAMENTO

Por favor responda SIM ou NÃO às seguintes questões. Caso responda negativamente, por favor justifique.

1. O vestuário dinâmico e interactivo, quando resultante de um processo de design, trará vantagens para a área da performance artística?

SIM x NÃO

2. Ao nível da performance artística, pode uma tecnologia têxtil resolver simultaneamente questões de ergonomia física e cognitiva?

SIM x NÃO

resolver e potenciar

3. Pode um figurino dinâmico e interactivo contribuir para melhorar a expressividade do performer tornando a fruição estética mais plena?

SIM x NÃO

QUESTÕES ESPECÍFICAS / DEMONSTRAÇÃO DE “CINDERELA”

Por favor, responda usando a escala de Likert, classificando de 1 a 5.

(1. discordo totalmente / 2. discordo parcialmente / 3. Indiferente / 4. concordo parcialmente / 5. concordo totalmente)

4. Considera que foi explorada a interacção entre corpo e vestuário, no que diz respeito à plasticidade dos materiais e à sua relação com o corpo?

1 / 2 / 3 / 4 / 5

5. Considera que houve inovação no processo de design, fazendo convergir o território funcional com o emocional na ficção narrada?

1 / 2 / 3 / 4 / 5

6. Considera que foram exploradas superfícies têxteis inteligentes/ semi-inteligentes que colocaram o utilizador e o meio-ambiente como actuadores de funções específicas?

1 / 2 / 3 / 4 / 5

7. Considera que o figurino foi capaz de interagir a estímulos, alterando as suas propriedades, características ou forma?

1 / 2 / 3 / 4 / 5

8. Considera que foram produzidos protótipos de figurinos como parte integrante e central da narrativa ficcional “Cinderela”?

1 / 2 / 3 / 4 / 5

QUESTÃO ABERTA

9. Qual o figurino que mais lhe suscitou interesse? Porquê?

Gostei particularmente dos figurinos finais da Cinderela e do Príncipe. Pareceram-me em contexto de performance aqueles que apresentam uma metamorfose mais duradoura, mais inquietante e aqueles que cruzaram um espectro maior entre o estado mais natural e aquele conseguido por efeitos de luz. Em dinâmica produzida pelo corpo, suscitaram em mim um universo rítmico de padrões e movimentos que construíram a ideia da dança para além de uma imagem mimética. Com estes figurinos, o jogo de corpos no espaço, que está habitualmente ligado a movimentos conscientes e a intenções funcionais, entra numa outra esfera, onde a plasticidade do corpo é realmente explorada numa vertente ainda pouco conceptualizada nas artes de palco. Foram também aqueles que me fascinaram com a

tecnologia e para além dela, tendo uma construção que vai além de ser maioritariamente um suporte dessa mesma tecnologia.

Acredito também que, num contexto performativo mais demorado e com novas camadas, permitia um jogo maior, uma surpresa maior e o resgatar de um olhar sobre o figurino que vai além de uma mera identificação.

Considero também que estas duas peças funcionam tão bem enquanto objecto como mancha de cor, vestuário, imagem ou desenho tridimensional. Nesse sentido, encontro neles uma essência transformadora da forma como se aborda a plasticidade da cena e a sua inclusão numa dimensão performativa intrigante e com enorme potencial de exploração.

Muito obrigada pela sua participação!

NOME **GABRIELA FORMAN**

IDADE **38** GÉNERO **F** NACIONALIDADE **portuguesa**

ÁREA DE ESPECIALIDADE **design/tecnologia**

QUESTÕES DE ENQUADRAMENTO

Por favor responda SIM ou NÃO às seguintes questões. Caso responda negativamente, por favor justifique.

1. O vestuário dinâmico e interactivo, quando resultante de um processo de design, trará vantagens para a área da performance artística?

SIM x NÃO

2. Ao nível da performance artística, pode uma tecnologia têxtil resolver simultaneamente questões de ergonomia física e cognitiva?

SIM x NÃO

3. Pode um figurino dinâmico e interactivo contribuir para melhorar a expressividade do *performer* tornando a fruição estética mais plena?

SIM x NÃO

QUESTÕES ESPECÍFICAS / DEMONSTRAÇÃO DE “CINDERELA”

Por favor, responda usando a escala de Likert, classificando de 1 a 5.

(1. discordo totalmente / 2. discordo parcialmente / 3. Indiferente / 4. concordo parcialmente / 5. concordo totalmente)

4. Considera que foi explorada a interacção entre corpo e vestuário, no que diz respeito à plasticidade dos materiais e à sua relação com o corpo?

1 / 2 / **3** / 4 / 5

5. Considera que houve inovação no processo de design, fazendo convergir o território funcional com o emocional na ficção narrada?

1 / 2 / 3 / **4** / 5

6. Considera que foram exploradas superfícies têxteis inteligentes/ semi-inteligentes que colocaram o utilizador e o meio-ambiente como actuadores de funções específicas?

1 / 2 / 3 / **4** / 5

7. Considera que o figurino foi capaz de interagir a estímulos, alterando as suas propriedades, características ou forma?

1 / 2 / 3 / **4** / 5

8. Considera que foram produzidos protótipos de figurinos como parte integrante e central da narrativa ficcional “Cinderela”?

1 / 2 / **3** / 4 / 5

QUESTÃO ABERTA

9. Qual o figurino que mais lhe suscitou interesse? Porquê?

O que maior interesse suscita será o figurino composto pelos 3 personagens, com a ênfase dada às características das mesmas, através do piscar das luzes ou mesmo a instabilidade que se conseguiu transmitir. O interesse será mais pelo factor 3 em 1 do figurino e pela utilização da tecnologia para transmitir o factor emocional.

Muito obrigada pela sua participação!

NOME DINO ALVES
IDADE 51 GÉNERO M NACIONALIDADE portuguesa
ÁREA DE ESPECIALIDADE design de moda/figurinos

QUESTÕES DE ENQUADRAMENTO

Por favor responda SIM ou NÃO às seguintes questões. Caso responda negativamente, por favor justifique.

1. O vestuário dinâmico e interactivo, quando resultante de um processo de design, trará vantagens para a área da performance artística?

SIM x NÃO

Se respondeu não, por favor indique porquê: _____

2. Ao nível da performance artística, pode uma tecnologia têxtil resolver simultaneamente questões de ergonomia física e cognitiva?

SIM x NÃO

3. Pode um figurino dinâmico e interactivo contribuir para melhorar a expressividade do performer tornando a fruição estética mais plena?

SIM x NÃO

QUESTÕES ESPECÍFICAS / DEMONSTRAÇÃO DE “CINDERELA”

Por favor, responda usando a escala de Likert, classificando de 1 a 5.

(1. discordo totalmente / 2. discordo parcialmente / 3. Indiferente / 4. concordo parcialmente / 5. concordo totalmente)

4. Considera que foi explorada a interacção entre corpo e vestuário, no que diz respeito à plasticidade dos materiais e à sua relação com o corpo?

1 / 2 / 3 / 4 / 5

5. Considera que houve inovação no processo de design, fazendo convergir o território funcional com o emocional na ficção narrada?

1 / 2 / 3 / 4 / 5

6. Considera que foram exploradas superfícies têxteis inteligentes/ semi-inteligentes que colocaram o utilizador e o meio-ambiente como actuadores de funções específicas?

1 / 2 / 3 / 4 / 5

7. Considera que o figurino foi capaz de interagir a estímulos, alterando as suas propriedades, características ou forma?

1 / 2 / 3 / 4 / 5

8. Considera que foram produzidos protótipos de figurinos como parte integrante e central da narrativa ficcional “Cinderela”?

1 / 2 / 3 / 4 / 5

QUESTÃO ABERTA

9. Qual o figurino que mais lhe suscitou interesse? Porquê?

O vestido que a Cinderela levou ao baile. Pareceu-me funcionar bem, tanto como cortinado assim como vestido, o que é o mais difícil de conseguir quando se criam figurinos mutantes ou que se transformam em cena. Foi fácil de vestir, com movimentos simples, não sujando a acção. Na minha opinião, é sempre complicado criar e usar em espectáculo figurinos dinâmicos que se transformam em cena, pois o movimento utilizado para os transformar noutra figurino tem que fazer parte da

marcação e encenação ou pelo menos, não “sujar” a cena. Aqui, parece-me que esse figurino, nesse aspecto, resultou bem.

O figurino do pássaro pareceu-me também muito bem, elaborado, e uma vez que o pássaro não tinha grande “interpretação”, o figurino tinha de valer por isso, ou seja, “falar” por si. E falou.

Apenas uma questão que eu faria de outra forma: uma vez que os figurinos viviam muito, sobretudo da transformação através do efeito de cor/luz, realce de formas e elementos decorativos que aparecem e desaparecem; com efeito de luz, eu não utilizaria esse efeito no cenário/espço. Usaria um espaço limpo, negro, para que os figurinos “vivessem” melhor.

Muito obrigada pela sua participação!

NOME **MÁRIO MATOS RIBEIRO** _____
IDADE **60** GÉNERO **M** NACIONALIDADE **portuguesa**
ÁREA DE ESPECIALIDADE **design de moda/figurinos**

QUESTÕES DE ENQUADRAMENTO

Por favor responda SIM ou NÃO às seguintes questões. Caso responda negativamente, por favor justifique.

1. O vestuário dinâmico e interactivo, quando resultante de um processo de design, trará vantagens para a área da performance artística?

SIM x NÃO

2. Ao nível da performance artística, pode uma tecnologia têxtil resolver simultaneamente questões de ergonomia física e cognitiva?

SIM x NÃO

3. Pode um figurino dinâmico e interactivo contribuir para melhorar a expressividade do performer tornando a fruição estética mais plena?

SIM x **NÃO**

Se bem que o figurino, de forma abrangente, pode contribuir para uma maior fruição estética do espectáculo, um figurino demasiado dinâmico e interactivo corre o grande risco de centrar demasiada atenção do espectador sobre si próprio em prejuízo da dramaturgia, podendo mesmo criar hiatos de empatia entre texto/assistência.

QUESTÕES ESPECÍFICAS / DEMONSTRAÇÃO DE “CINDERELA”

Por favor, responda usando a escala de Likert, classificando de 1 a 5.

(1. discordo totalmente / 2. discordo parcialmente / 3. Indiferente / 4. concordo parcialmente / 5. concordo totalmente)

4. Considera que foi explorada a interacção entre corpo e vestuário, no que diz respeito à plasticidade dos materiais e à sua relação com o corpo?

1 / 2 / 3 / **4** / 5

5. Considera que houve inovação no processo de design, fazendo convergir o território funcional com o emocional na ficção narrada?

1 / 2 / 3 / **4** / 5

6. Considera que foram exploradas superfícies têxteis inteligentes/ semi-inteligentes que colocaram o utilizador e o meio-ambiente como actuadores de funções específicas?

1 / 2 / 3 / **4** / 5

7. Considera que o figurino foi capaz de interagir a estímulos, alterando as suas propriedades, características ou forma?

1 / 2 / 3 / 4 / **5**

8. Considera que foram produzidos protótipos de figurinos como parte integrante e central da narrativa ficcional “Cinderela”?

1 / 2 / **3** / 4 / 5

QUESTÃO ABERTA

9. Qual o figurino que mais lhe suscitou interesse? Porquê?

De uma forma geral os figurinos suscitaram interesse, pese embora o facto de se sobreporem um pouco à narrativa, dado o seu impacto visual – resultante da utilização de um grande número de superfícies têxteis inteligentes/semi-inteligentes, relativamente próximas do espectador. Porém, esta evidência parece-me compreensível e legítima, não só dado o foco da Investigação como também por se tratar de uma demonstração académica. Pessoalmente, considero ainda que a presença de vários elementos cenográficos, se bem que subtil, criou desatenção e interferiu com a plasticidade dos figurinos.

Muito obrigada pela sua participação!

TESTEMUNHOS DE MARIA JOÃO ROCHA
(DEMONSTRAÇÃO CINDERELA)

Testemunho de 17 de Junho de 2018, durante o ensaio geral da demonstração *Cinderela*

Testemunho de 12 de Julho de 2018, relativamente ao Inquérito a Peritos
e em resposta às questões de enquadramento

Testemunho de 17 de Junho de 2018, durante o ensaio geral da demonstração *Cinderela*

1 **Maria João Rocha:** O teu conceito é muito interessante, na minha opinião. A ideia de criar uma
2 dinâmica, tal como há os cenários interactivos, as máquinas de cena, tudo isso... é evidente que faz
3 todo o sentido o figurino participar nessa revolução tecnológica dentro de cena. Do que vi nesta
4 proposta, há talvez três questões a considerar. A primeira é a questão do conceito, a ideia que está na
5 base inicial, a partir da qual cada uma daquelas personagens veste o figurino. A segunda é o efeito
6 estético final global, até que ponto cada um daqueles figurinos não tem, por si só, uma natureza
7 própria que significa, que impõe o modo como se articulam uns com os outros. Ou seja, a articulação
8 de cada figurino com a unidade do espectáculo. A terceira componente é a questão técnica, o rigor
9 técnico da construção, que em projecto não se sabe como vai resultar, mas que teoricamente, quando
10 se trabalha profissionalmente, já se sabe que tem que resultar a 100%. Porque um dos problemas da
11 tecnologia, num espectáculo, é a tecnologia ser muito frágil e manter os actores dependentes de algo
12 que pode, de repente, não funcionar. Se um actor tem uma variante e diz uma palavra errada,
13 ninguém dá por isso, mas uma pequena falha tecnológica num espectáculo é um falhanço,
14 desconcentra, põe em causa o espectáculo todo. Não há qualidade a 25% ou a 75%, ou há, ou não há,
15 não existe o meio-termo e fazer uma proposta ao vivo é perigoso. Se se parte para um espectáculo
16 com uma vertente tecnológica muito forte, tem que se garantir que isso fica muito bem feito, porque
17 qualquer pequenina falha é terrível, é o falhanço do espectáculo.
18

19
20 **Testemunho de 12 de Julho de 2018, relativamente ao Inquérito a Peritos e em resposta às questões
21 de enquadramento.**

22
23 **Maria João Rocha:** Em relação às questões de enquadramento, parece-me que a resposta pode ser,
24 de um modo geral, sim.

25
26 Se o vestuário dinâmico e interactivo, quando resultante de um processo de design, traz vantagens
27 para a área da performance artística, a vantagem que traz é, na minha opinião, permitir uma
28 expressão artística diferente. Ou seja, antes disto, a expressão artística tinha os seus limites até ao
29 infinito e agora tem os seus limites até ao infinito, mais isto. Portanto, tudo é possível e não vejo
30 diferença nenhuma entre isto e de repente fazer um design só com maçãs, por exemplo, e depois no
31 fim, comê-las todas. É interactivo, não é, depois as pessoas comerem os seus fatos? Fatos comestíveis.
32 É a mesma coisa. A expressão artística abarca tudo e, por isso, quanto mais expressões se forem
33 acumulando, mais houver, melhor, mais possibilidades há. Também pode ficar pior, não é? Pode
34 estragar uma história... Depende mais da aplicação do que propriamente do seu valor absoluto, que
35 é inquestionável. É evidente que quanto mais linguagens estiverem à disposição de quem cria um
36 espectáculo, mais ilimitadas são as possibilidades da criação artística. Portanto, muitas hão-de estar
37 ainda por descobrir. Um dia descobre-se que se pode captar um raio de sol, dividi-lo e aplicar as luzes
38 do espectro solar... Portanto têm sempre um valor relativo.
39

40 Em relação à tecnologia poder resolver questões de ergonomia física e cognitiva, eu acho que não é
41 resolver, é contribuir para...
42

43 **Doutoranda:** A Sara Franqueira falou em adensar essas questões...
44

45 **Maria João Rocha:** É, é mais em termos do limitado de todos os componentes que servem para
46 construir... Se pode um figurino contribuir para melhorar...? Claro que pode mas também pode
47 piorar...
48

49 **Doutoranda:** Depende de como é contextualizado?
50

51 **Maria João Rocha:** Exactamente. Um corpo nu pode não precisar de mais nada. É uma linguagem e
52 estar a qualificar essa linguagem, não há qualificação possível, porque, em expressão artística,

53 qualquer linguagem é válida. Esta linguagem tem imensas potencialidades para, em conjunto com
54 outras linguagens, ou autonomamente, ser o núcleo de uma criação artística. Eu tanto posso ver
55 aquela luz ali no negro, que não se percebe bem²¹⁴, como posso ver o fato e a articulação entre as
56 duas coisas. Como posso ver a articulação entre o corpo e o cenário, o entrar e o sair do cenário,
57 plasmados um no outro. Portanto, isso é o que eu acho que é a grande aposta que se pode fazer, neste
58 tipo de linguagem: um espectáculo só com figurinos em que o corpo só lá está para suportar estes
59 figurinos, isso num extremo e, no outro extremo, um espectáculo em que o corpo ganha uma
60 dimensão extra-humana, devido a um elemento do figurino. Depois, pelo meio, há toda uma gama
61 possível. É mais um elemento ao serviço da criação do espectáculo e que faz todo o sentido.

62
63 Quanto mais complexo tecnologicamente é um espectáculo, mas implica em termos de
64 profissionalismo, de qualidade dos profissionais que o constroem. Quando vês isto, por exemplo nos
65 anos 70, e pensas como é que alguém pôde fazer um espectáculo daqueles, vês que têm equipas
66 muito coesas, eles sabem e podem escolher, têm muito dinheiro, porque implica uma interacção entre
67 as várias tecnologias e a luz, porque senão não resulta. Portanto, todas essas pessoas tem de perceber
68 como é que constroem um conjunto qualquer e isso é muito arriscado para o criador. Aí está, por
69 exemplo, o teatro virtual com actores virtuais... Eu assisti a um espectáculo de teatro virtual que tinha
70 actores reais e actores virtuais a contracenarem uns com os outros, e em que muitas vezes não
71 conseguíamos distinguir quais eram quais actores reais e os actores virtuais. E demorou mais de 2 anos
72 a ensaiar, para ficar naquela perfeição. Chegou ao ponto máximo de, nos agradecimentos, irem todos
73 agradecer de mão dada e nós não percebíamos quais eram os reais e quais os virtuais. Portanto, foi o
74 espectáculo todo assim, mas por vezes assumiam que eram virtuais, punham imagens imensas, estava
75 assumido na dramaturgia. Era "A Tempestade de Shakespeare" e tinha actores reais e virtuais,
76 cenários reais e virtuais, com tecnologia oferecida pela Sony, precisamente para se fazer experiências,
77 não tiveram que pagar a tecnologia. A Sony fez tudo o que eles precisavam para a experiência e,
78 depois, eles andaram pelo mundo todo a mostrar o espectáculo. Portanto, para uma perfeição destas,
79 foi preciso 2 anos. Com tecnologia, com os próprios técnicos da marca interessados, porque era um
80 tipo de investigação que eles iam fazendo também, porque a marca queria inovar e foi buscar uma
81 companhia interessada e juntaram-se. E depois chegam eventualmente à conclusão de que, se calhar,
82 para fazer um espectáculo completo, não faz sentido, mas eventualmente, num caso ou noutra, pode
83 haver uma cena ou uma personagem apenas que seja virtual, ou outra coisa qualquer. Aí estaria
84 dentro daquela proposta entre um extremo ou outro, em que pelo meio há vários escalões possíveis.

85
86 O vestido da Eurovisão, da Estónia, para ser visto ao vivo perdia até muito efeito. A equipa tinha que
87 dizer como a câmara tinha de estar de cima para baixo para se ver o efeito à volta dela, entrar no
88 momento em que o efeito da saia muda, para nós vermos a transformação da saia. A conjugação do
89 espectáculo (que neste caso era um espectáculo de televisão), não era para um espectáculo de palco,
90 o palco não interessava nada, não era para quem estava lá, era para quem estava em casa. O
91 espectáculo inclui a colocação das câmaras, a mudança das câmaras, a dimensão dos planos, incluindo
92 essa articulação, essa gramática toda. Portanto, o efeito da saia tinha de estar absolutamente
93 conjugado com a escolha dos planos, das câmaras, de todo o processo televisivo. Por isso, era
94 impensável não estar tudo articulado, para que resultasse o efeito.

95
96 O mesmo se aplica ao vídeo *mapping*. Uma vez, vi um espectáculo no Teatro do Bairro, que estava tão
97 bem feito que fui falar com o encenador, e ele dizia-me que se tornou bastante limitador para os
98 actores pois eles tinham de respeitar exactamente as marcações, sob pena de o resultado falhar
99 completamente. Portanto, acabava por controlar o elemento humano. Há momentos em que se
100 decide "é humano" ou "não é humano", não é compatível. Isso é uma das grandes questões no cinema
101 em 3D, em que os actores começam a queixar-se porque não é fácil estar num cenário todo verde e
102 não poder mexer a cara 1mm, 2cm, pestanejar, abrir um olho, nada. Não podem fazer nada que não
103 esteja previsto. Portanto, são como robots, praticamente. Por exemplo, quando a televisão era a
104 preto-e-branco, havia a discussão de se saber se valia a pena gastar dinheiro na cor dos cenários e

²¹⁴Referindo-se ao momento em que o Príncipe, na demonstração de Cinderela, está em cena num extremo e se vêem somente os fios luminescentes a piscar, das cabeças e braços da Madrasta e Irmãs de Cinderela, no outro, no escuro.

105 depois chegou-se à conclusão que valia, porque, psicologicamente, os actores não se sentiam bem em
106 cenários todos cinzentos. E mesmo assim, hoje, com o *chroma key*, em que estão todos num espaço
107 verde, por exemplo nos debates, as pessoas até estão muito focadas, mas se for o caso de uma
108 entrevista um bocadinho mais suave e de alguém que nunca costuma ir à televisão, aquilo afecta a
109 pessoa. Nos primeiros momentos, a entrevista não fica bem, porque a pessoa não se sente
110 confortável.

111

112 Portanto, é essa a relação da tecnologia com a criação.

113

114 **Doutoranda:** Vê algum potencial de utilização dos figurinos de *Cinderela* em cinema?

115

116 **Maria João Rocha:** Sim, vejo a potencialidade de utilização desse tipo de figurinos em vídeo ou filme
117 devido a esse aspecto de transformar a imagem real numa imagem "animada", tecnológica, muito
118 pouco "real", na linha do cinema de animação.

119

120 **Doutoranda:** Houve algum figurino que lhe tenha suscitado mais interesse? Porquê?

121

122 **Maria João Rocha:** Dos figurinos destaco os sapatos. Considero que, em termos dramaturgicos,
123 porque na *Cinderela* o sapato é o objecto "mágico" que determina o final feliz da história, os sapatos
124 são o elemento de figurino que mais justificam um tratamento "irreal". Embora neste trabalho os
125 sapatos não tenham ficado com uma qualidade muito relevante, sem dúvida que por serem o
126 elemento fundamental da história merecem o efeito "maravilhoso" que a tua proposta contém. A
127 fundamentação dramaturgica para as opções estéticas que se tomam quando se cria um espectáculo
128 é, para mim, um elemento fundamental, tudo tem de ser coerente, e é por isso que não hesitaria em
129 encenar uma *Cinderela* em que tudo fosse "real" e apenas os sapatos fossem "irreais", como os que
130 criaste. Aplicar um determinado estilo a um elemento único, tornando-o diferente de todos os outros
131 elementos de cena, é uma das formas de valorizar o que, dramaturgicamente, é mais relevante.

Anexo 15

INQUÉRITO AOS ACTORES
(DEMONSTRAÇÃO CINDERELA)

O presente questionário tem por objectivo recolher opiniões sobre a utilização em cena dos figurinos da demonstração Cinderela e contribuir para as conclusões do Doutoramento em “Design de Figurinos Dinâmicos e Interactivos para a Performance Artística” em curso na Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa.

NOME: *Sónia Baptista*

Por favor, preencha um inquérito por cada figurino que usou, no caso de ter usado mais do que um e de a sua apreciação ser distinta para cada um deles.

Respondo o mesmo para todos.

1. Na demonstração Cinderela, qual foi o figurino que usou?

Cinderela

2. Tendo em conta as especificidades tecnológicas de dinamismo/interacção do figurino em questão, classifique de 1 a 5, as seguintes afirmações (1. discordo totalmente / 2. discordo parcialmente / 3. indiferente / 4. concordo parcialmente / 5. concordo totalmente):

- | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| 2.1 Em comparação com um figurino dito “convencional”, este figurino dinâmico/interactivo contribuiu mais para a construção da personagem | 1 – 2 – 3 – 4 – <u>5</u> |
| 2.2 Em comparação com um figurino dito “convencional”, este figurino dinâmico/interactivo contribuiu mais para a construção da narrativa | 1 – 2 – 3 – 4 – <u>5</u> |
| 2.3 Em comparação com um figurino dito “convencional”, este figurino dinâmico/interactivo exigiu um maior número de ensaios para a sua manipulação intuitiva | 1 – 2 – 3 – 4 – <u>5</u> |
| 2.4 Em termos de construção e características tecnológicas, o figurino foi confiável, durante a sua manipulação em cena | 1 – 2 – 3 – 4 – <u>5</u> |
| 2.5 Em termos da funcionalidade da componente interactiva, o actor conseguiu verificar se a mesma estava a surtir efeito durante a acção | 1 – 2 – 3 – 4 – <u>5</u> |

3. Deixe um comentário adicional, caso tenha algo a acrescentar relativamente ao que foi perguntado no quadro 2.

4. Já tinha usado algum figurino com características dinâmicas/interactivas? Se sim, quais e que valências tinham?

Não.

5. De um modo geral, um figurino dinâmico e interactivo pode trazer vantagens para a performance artística, do ponto de vista do trabalho de actor? Porquê?

Sim, o figurino transforma-se num auxiliar cénico e dramaturgico que ajuda a revelar a narrativa . Funciona como mais uma camada de representação, para além da palavra ou do trabalho de corpo, que conta uma história.

Muito obrigada pela sua colaboração!

INQUÉRITO CINDERELA – ACTORES

O presente questionário tem por objectivo recolher opiniões sobre a utilização em cena dos figurinos da demonstração Cinderela e contribuir para as conclusões do Doutoramento em “Design de Figurinos Dinâmicos e Interactivos para a Performance Artística” em curso na Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa.

NOME: [André Tavares](#)

Por favor, preencha um inquérito por cada figurino que usou, no caso de ter usado mais do que um e de a sua apreciação ser distinta para cada um deles.

[A minha apreciação é a mesma.](#)

1. Na demonstração Cinderela, qual foi o figurino que usou?

[Pássaro / Príncipe 1 / Príncipe 2](#)

2. Tendo em conta as especificidades tecnológicas de dinamismo/interacção do figurino em questão, classifique de 1 a 5, as seguintes afirmações (1. discordo totalmente / 2. discordo parcialmente / 3. indiferente / 4. concordo parcialmente / 5. concordo totalmente):

- | | | |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| 2.1 | Em comparação com um figurino dito “convencional”, este figurino dinâmico/interactivo contribuiu mais para a construção da personagem | 1 – 2 – 3 – 4 – <u>5</u> |
| 2.2 | Em comparação com um figurino dito “convencional”, este figurino dinâmico/interactivo contribuiu mais para a construção da narrativa | 1 – 2 – 3 – 4 – <u>5</u> |
| 2.3 | Em comparação com um figurino dito “convencional”, este figurino dinâmico/interactivo exigiu um maior número de ensaios para a sua manipulação intuitiva | 1 – 2 – 3 – 4 – <u>5</u> |
| 2.4 | Em termos de construção e características tecnológicas, o figurino foi confiável, durante a sua manipulação em cena | 1 – 2 – 3 – 4 – <u>5</u> |
| 2.5 | Em termos da funcionalidade da componente interactiva, o actor conseguiu verificar se a mesma estava a surtir efeito durante a acção | 1 – 2 – 3 – 4 – <u>5</u> |

3. Deixe um comentário adicional, caso tenha algo a acrescentar relativamente ao que foi perguntado no quadro 2.

4. Já tinha usado algum figurino com características dinâmicas/interactivas? Se sim, quais e que valências tinham?

[Não.](#)

5. De um modo geral, um figurino dinâmico e interactivo pode trazer vantagens para a performance artística, do ponto de vista do trabalho de actor? Porquê?

[Na minha opinião são várias as vantagens para a performance. O facto do figurino não ser “convencional”, além de ajudar no actor na área de exploração e criatividade, devido ao seu dinamismo ajuda também a definir mais facilmente a construção da atitude corporal da personagem, como caminha, como dança, como interage com outros, etc.](#)

Muito obrigada pela sua colaboração!

O presente questionário tem por objectivo recolher opiniões sobre a utilização em cena dos figurinos da demonstração Cinderela e contribuir para as conclusões do Doutoramento em “Design de Figurinos Dinâmicos e Interactivos para a Performance Artística” em curso na Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa.

NOME: Ana Constantino

Por favor, preencha um inquérito por cada figurino que usou, no caso de ter usado mais do que um e de a sua apreciação ser distinta para cada um deles.

1. Na demonstração Cinderela, qual foi o figurino que usou?

Madrasta/Irmãs

2. Tendo em conta as especificidades tecnológicas de dinamismo/interacção do figurino em questão, classifique de 1 a 5, as seguintes afirmações (1. discordo totalmente / 2. discordo parcialmente / 3. indiferente / 4. concordo parcialmente / 5. concordo totalmente):

- | | | |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| 2.1 | Em comparação com um figurino dito “convencional”, este figurino dinâmico/interactivo contribuiu mais para a construção da personagem | 1 – 2 – 3 – 4 – <u>5</u> |
| 2.2 | Em comparação com um figurino dito “convencional”, este figurino dinâmico/interactivo contribuiu mais para a construção da narrativa | 1 – 2 – 3 – 4 – <u>5</u> |
| 2.3 | Em comparação com um figurino dito “convencional”, este figurino dinâmico/interactivo exigiu um maior número de ensaios para a sua manipulação intuitiva | 1 – 2 – 3 – 4 – <u>5</u> |
| 2.4 | Em termos de construção e características tecnológicas, o figurino foi confiável, durante a sua manipulação em cena | 1 – 2 – 3 – <u>4</u> – 5 |
| 2.5 | Em termos da funcionalidade da componente interactiva, o actor conseguiu verificar se a mesma estava a surtir efeito durante a acção | 1 – 2 – 3 – <u>4</u> – 5 |

3. Deixe um comentário adicional, caso tenha algo a acrescentar relativamente ao que foi perguntado no quadro 2.

Todo o figurino está muito bem pensado para o corpo do actor, mas a parte eléctrica das luzes era difícil de manipular, o que requer muita dedicação do actor e era difícil perceber às vezes as transições, porque a luz no braço não era muito perceptível. Mas nada impossível de fazer!

4. Já tinha usado algum figurino com características dinâmicas/interactivas? Se sim, quais e que valências tinham?

Não.

5. De um modo geral, um figurino dinâmico e interactivo pode trazer vantagens para a performance artística, do ponto de vista do trabalho de actor? Porquê?

Sim, a exploração através de algo que é imposto fisicamente é muito interessante e pode criar situações diferentes do usual. É também na questão de ajudar a transmitir mais facilmente uma ideia.

Muito obrigada pela sua colaboração!

TRANSCRIÇÃO DA REUNIÃO DE PERITOS
(DEMONSTRAÇÃO CINDERELA)

Reunião decorrida a 19 de Junho de 2018, Espaço Rainha Sonja da Noruega, FA-ULisboa

1 **Gabriela Forman** – Estava a falar com a Cristina da questão da Cinderela, como é a principal. Eu acho
2 que as outras 3 numa só, acho que foi super pertinente, foi muito bem conseguido, percebe-se
3 nitidamente, percebe-se bem também a instabilidade que elas são, a crueldade que elas têm, no
4 piscar, naquela intermitência toda, características próprias delas, da faceta de corrupção delas em
5 toda a história; elas querem mudá-la, tomam conta da vida dela, é como se ela fosse a criada (ela era
6 a Gata Borralheira), a mãe dela morre... Essa é uma das versões originais, não é?
7

8 **Doutoranda** – Sim, bem, há muitas versões e uma das primeiras até é chinesa, do século VIII...
9

10 **Gabriela Forman** – Sim, mas naquela a mãe falece e elas tomam conta da vida dela, tratam-na como
11 se fosse a criada. Mas há aqui uma essência, uma das morais da história, que é (apesar de todas as
12 instabilidades da vida, representadas por uma madrasta e irmãs) a Cinderela nunca corrompe quem
13 ela é, continua a ser amorosa, uma pessoa humilde e nobre, mantém uma “self-worth”, sempre. Mas
14 essa instabilidade não sei se foi transmitida nos outros figurinos. Quando o Pássaro lhe dá o figurino,
15 passagem que fizeste muito bem com as luzes, nota-se que há ali uma mudança de “mood”, ela está
16 feliz de ter um vestido novo, e as outras vêm depois e roubam-lho e ela “amouxa”, onde eu considero
17 que podes transmitir mais esse sentimento pelo figurino do que pelas luzes. Percebi mais coisas das
18 outras 3 personagens, que o figurino traz à tona. Podias transmitir melhor o que ela está a sentir
19 naquele momento.
20

21 **Doutoranda** – Podia haver aí uma transformação no figurino a vincar esse momento...
22

23 **Gabriela Forman** – Elas atiram-na abaixo, mas ela confia na vida. Há uma fada madrinha, que em vez
24 de dar as pérolas à Cinderela, como na história original, dá-lhe um cortinado com um padrão rico, está
25 muito bem conseguido...
26 Mas essencialmente, como ela é a principal...
27

28 **Doutoranda** – Engraçado, estava receosa do contrário, que fosse demasiado chamativo (o figurino da
29 madrasta).
30

31 **Gabriela Forman** – Também era essa a ideia.
32

33 **Carlos Figueiredo** – O pássaro é o que se contrapõe, em termos de força visual à Cinderela...
34

35 **Cristina Figueiredo** – ...É espiritual
36

37 **Carlos Figueiredo** –...A fada madrinha está ausente, ela não aparece. Portanto, fala-se dela mas é, no
38 fundo, todo um elemento mágico. O pássaro aparece no fim, está no início, quer dizer, ele podia ter
39 quase esse papel de intervenção a substituir a fada madrinha.
40

41 **Dino Alves** – Eu acho que, nesse aspecto, o figurino ajudou bastante; o pássaro como não teve grande
42 *acting*, o figurino dele falou por si, acabou por ter um bocadinho essa presença. Na altura em que as
43 irmãs e a madrasta roubam o figurino, não se nota muito... era isso que estava a dizer? Essa parte
44 poderia ter sido um bocadinho mais rica, ou seja...?
45

46 **Gabriela Forman** – Isto é, estamos a falar de tecnologia, sensores, eu sei que estamos a falar de um
47 *budget* muito restrito, mas podes dar muito mais da história adicionando tecnologias ali, não nos
48 podemos esquecer que há tecnologias ali.
49

50 **Dino Alves** – Isto foi basicamente feito através de cores, de tintas sensíveis à luz, não é?
51

52 **Cristina Figueiredo** – Fotoluminescentes.
53

54 **Dino Alves** – Mas o que está no fundo a querer dizer é que não se nota muito o momento? O pássaro
55 deveria ter um figurino um bocadinho mais sumptuoso para depois se notar mais quando as irmãs e
56 a madrastra lhe roubam, devia ter havido aí uma marcação maior, é isso?
57
58 **Cristina Figueiredo** – Não, do próprio figurino dela, da Cinderela...
59
60 **David Silva** – Como se emocionalmente representasse a reacção dela nesse figurino...
61
62 **Gabriela Forman** – Sim, o figurino tem de ser o veículo das emoções do personagem, o que eu estou
63 a dizer é que podes usar muito mais, isto porque é um doutoramento sobre tecnologia.
64
65 **Cristina Figueiredo** – Não, não é sobre tecnologia! É sobre design, a sua aplicação, um ensaio,
66 sobretudo o que se pretende.
67
68 **Carlos Figueiredo** – O figurino podia ser mais sumptuoso e a queda deveria ter sido maior...?
69
70 **Dino Alves** – Exacto, isso, até porque é a parte mais dramática, foi isso que eu percebi pela discussão
71 aqui, devia ter-se notado mais essa queda?
72
73 **Gabriela Forman** – Eu percebo, mas como ela usou as luzes, podia ter também ido por aí, ele ser mais
74 luminoso e depois haver ali uma perda... quando estamos felizes, estamos iluminados, quando nos
75 “lixam” a vida, há ali um brilho que apaga...
76
77 **Carlos Figueiredo** – Aliás, como foi feito nas irmãs...
78
79 **Gabriela Forman** – Exacto, também para manter uma coerência entre os figurinos. Eu acho que está
80 tudo bem conseguido, ainda para mais com o *budget* limitado...
81
82 **David Silva** – Mas é curioso, eu como estive envolvido no processo, lembro-me que a Xana falou muito
83 nesta questão de as emoções serem transmitidas através do figurino.
84
85 **Doutoranda** – Houve limitações de tempo e de recursos. Precisamente nesse figurino, eu pensei em
86 ter uma sub-camada com outras coisas, só que depois como eu tinha a luz negra, eu queria que uma
87 coisa num momento se visse e noutra momento não. Mas depois com a luz negra, ia-se estar sempre
88 a ver... não conseguia, no momento, arranjar outro tipo de tinta para camuflar, portanto comecei ali
89 num impasse. Podia ter posto fio luminescente, por acaso não me ocorreu, estava tão focada em
90 arranjar uma outra tinta que tivesse um terceiro papel e depois não resolvi essa questão.
91
92 **David Silva** - Mas falaste nisso...
93
94 **Doutoranda** – Falei. Os primeiros esboços da Cinderela eram um monólogo em que ela falaria sobre
95 as suas aspirações, de um dia ela poder ir viver fora, porque na China as pessoas querem ir para a
96 Europa. Então, nesse momento, o *body* interior poderia revelar essa conversa de qualquer maneira,
97 eu tinha uns ícones das cidades europeias... isso foi a primeira ideia. Depois fui abdicando de umas
98 coisas em prol de outras, por causa de alguns constrangimentos, de facilidade de obter alguns
99 materiais...
100
101 **Sara Franqueira** – Eu acho que tu, por estares envolvida neste processo de construção, não tens a
102 obrigatoriedade de o figurino explicar tudo. Isso não existe em lado nenhum.
103
104 **Doutoranda** – Exacto.
105
106 **Sara Franqueira** – Depois, também há uma maneira de ver estas coisas, de uma maneira um
107 bocadinho divergente, que é: eu não acredito que nós temos de dizer aos espectadores aquilo que

108 devem pensar. Ou seja, eu quando trabalho, não tenho nenhuma intenção de utilizar um símbolo
109 no sentido semiótico, “eu quero exactamente que a pessoa nesta altura sinta isto”, portanto eu
110 coordeno uma série de expressões e de plasticidades na cena, entrego-as ao espectador e o
111 espectador, para mim, é livre de usufruí-la como quiser. Ou seja, eu não acho que o figurino ou que
112 qualquer momento do figurino tenha que dizer especificamente que ela está triste ou que ela está
113 chateada, isto ou aquilo, eu acho que tu entregas uma determinada reverberação e as pessoas vão
114 senti-la como bem quiserem. Esta liberdade é extremamente importante, porque no momento em
115 que o figurino e no meu caso especificamente, “puxando a brasa à minha sardinha”, o espaço cénico
116 tiver que contar necessariamente e dar uma informação correcta, neste sentido semiótico, dizer “é
117 isto que está a acontecer”, ele perde uma dimensão de uma plasticidade e de uma liberdade de
118 expressão que eu acho que é fundamental e acho que tem que estar contida nessas experiências.
119

120 Ou seja, estas experiências, para mim, caminham mais para uma liberdade da cena, para uma
121 liberdade da plasticidade, para um usufruir de uma experiência visual e dinâmica de um palco, de um
122 espaço e de um acontecimento, portanto, do performativo, do que propriamente para uma
123 identificação semiótica. Por isso é que eu estava com tantos problemas com a palavra “resolver” (no
124 questionário). Porque eu acho que nenhuma tecnologia, nenhuma criação “resolve”, ela adensa, ela
125 traz problemas, ela traz questões, ela transforma a criação numa outra possibilidade, numa outra
126 maneira de ver. Portanto, nada resolve nada e nós não queremos resolver nada. O que queremos é
127 adensar, transformar, perceber, portanto, eu na verdade (e porque não sou muito fã destas histórias
128 muito moralizantes, faz-me um bocadinho de confusão), independentemente da história, do que nós
129 possamos sentir, eu não faço uma análise daquilo que tu mostraste aqui na base da história e da
130 construção da história. Eu faço precisamente nesta dinâmica, que é, utilizando o vestuário, a
131 capacidade que nós hoje temos de o integrar e transformar as peças em algo mais do que uma mera
132 identificação da personagem, até onde é que isto vai para a performance. Isto é que é o “core” do teu
133 argumento, não é? Esta é que é a essência. E isto para mim é que é interessante.
134

135 Só que a resposta a esta pergunta não é uma resposta directa, ou seja, nós não utilizamos estas coisas
136 todas, ou elas não são absolutamente interessantes porque elas resolvem o problema na nossa
137 performance. Não, elas são importantes porque abrem um campo de pensamento e de exploração no
138 que é o performativo e nas artes de palco, que traz de facto para um pensamento contemporâneo o
139 que é a cena e a maneira como nós trabalhamos com o figurino. O figurino deixa de ser um pedido
140 expresso de uma personagem ou de um estereótipo e passa a ser uma construção, um processo de
141 criação, que vai dar para a obra de arte colectiva e para o adensar das questões. Isto para mim é que
142 é o mais interessante. Na verdade, a pergunta que tu te fazes, “até onde é que eu consigo levar esta
143 personagem, até onde é que eu consigo levar esta questão, a partir da introdução de objectos que
144 mudam e que se transformam e que são eles a cena?”, o *input* não é um *input* directo de resolução
145 do teu espectáculo, nem da Cinderela, nem daquela personagem, daquele momento. É um *input*
146 transformador do que é a plasticidade da cena. Isto, para mim, é muito mais brutal, é muito mais
147 importante... percebes? É esta a semente. A partir do momento em que tu cruzas a ideia do que é um
148 figurino e as expectativas em relação a ele e te permites que o figurino seja ágil na construção de
149 significado e nas distorções, tu permites que o espectáculo vá para outro lado, apoiado na dimensão
150 cénica, na dimensão plástica. Não necessariamente na resolução...
151

152 **Carlos Figueiredo** – E é isso a arte dramática... o teatro tem que “abrir”...
153

154 **Sara Franqueira** – E o teatro tem que “abrir”, e o que acontece muitas vezes, de facto, nas nossas
155 áreas, que servem uma espécie de uma identificação clara, enquanto que elas podem potenciar muito
156 mais outras leituras. Eu acho isso interessante. Nem todas as coisas têm que ter uma identificação
157 directa, podes usar uma coisa numa altura, porque repara, as soluções continuamente utilizadas da
158 mesma maneira também cansam o espectador.
159

160 O que é interessante é perceber a descoberta, até onde é que tu vais, quando é que isto “constrói”,
161 qual é a relação também com este cenário que também é tecido, e como é que ele veste e como é

162 que ela o constrói... eu sei que isto é um processo em contínuo, e é por isso que digo isto, acho que o
163 corpo, com estes figurinos, tem que ir ainda mais longe, porque o que eu vi foi um corpo vestido com
164 estes figurinos, não um corpo de resposta a estes figurinos, ainda. Ainda. Mas eu percebo a
165 potencialidade que lá está.

166

167 O dançar com estes figurinos é uma outra coisa. Por exemplo, no meu caso, os que eu achei mais
168 interessantes são os dois últimos finais, da Cinderela e do Príncipe. Porquê? Porque para já, porque
169 eles têm uma capacidade de metamorfose muito maior, eles são fantásticos com uma luz ou com
170 outra. Eles não estão ali para suportar uma tecnologia, eles estão ali a criar uma identidade, um
171 personagem, um discurrir e transformam-se, têm uma capacidade de metamorfose maior. E quando
172 eles estão a mexer-se, a dinâmica que eles têm e a maneira como eles vão transformando aqueles
173 padrões, parece-me uma espécie de bailado rítmico da cor. E isso, para mim, vai muito mais longe do
174 que uma ilustração de uma dança. Porque é de facto a dança, o figurino em dança, não é o actor a
175 dançar com o figurino, é o figurino em dança, o pensamento de construção do ponto de vista rítmico
176 do padrão, onde eu consigo perceber uma espécie de qualquer coisa cavalgante e entusiasmante da
177 cena. Não é só uma saia a mexer que continua a ser uma saia, há uma disponibilidade que se solta
178 dali, não é?

179

180 **Gabriela Forman** – É importante não nos esquecermos que se quer transmitir com o figurino, que é
181 uma expressão...

182

183 **Sara Franqueira** – Sim, mas ela não tem de ser fechada...

184

185 **Gabriela Forman** – Mas há muitos que a queiram fechar e outros que não...

186

187 **Carlos Figueiredo** – Em teatro, depende também do que o actor faz, ao contrário de em cinema, onde
188 há uma leitura fechadíssima...

189

190 **Sara Franqueira** – Sim, mas é num sentido ainda mais longe, eu estou a ver aquelas duas pessoas a
191 dançar e eu não tenho de saber se eles vão ficar felizes para sempre, ela até se pode ter arrependido,
192 “afinal fugi com este tipo e agora...”, nós não sabemos isso e eu, como público, gosto de ter a
193 liberdade de pensar isso. Portanto, eu não gosto de ver qualquer coisa quando eu sei que estão a
194 tentar “mandar em mim”.

195

196 **Cristina Figueiredo** – Certo, a condicionar-te.

197

198 **Sara Franqueira** – Sim. Eu sou um espectador horrível! E portanto, quando eu vejo aquela dança, eu
199 vejo ali um momento que se segura por si mesmo. Existe qualquer coisa ali, existe uma acção, portanto
200 eu sei que eles não estão a dizer aquilo só para dizer que a história acaba bem. Porque, senão, eles
201 mostram-me um cartaz a dizer “a história acaba bem”, isso eu já sei, eu quero é ver, mas quero comer
202 com os olhos esta história, não é? Por isso, eu gosto mais das partes em que a coisa é mais descolada
203 de uma espécie quase de psicologismo da forma (acho que isso é muito perigoso) e gosto quando a
204 forma abre e se transforma e quando cresce. É isto.

205

206 **Doutoranda** – David, queres acrescentar alguma coisa?

207

208 **David Silva** – Eu falei muito sobre a ideia de provocação, não é? Enquanto encenador, se eu tiver este
209 recurso, eu vou condicionar, com certeza, a minha própria encenação e acho que isso é muito
210 estimulante para um criativo, e quem diz um encenador, diz um coreógrafo, diz qualquer criativo que
211 possa ter este recurso. Eu, não tendo este recurso, não vou querer repetir-me, porque à partida um
212 encenador está condenado a repetir-se e acho que é uma boa provocação para o encenador ter a
213 ilusão de que não se vai repetir, pois vai explorar caminhos que ele se calhar não considerava antes,
214 pois a tua proposta provoca-o nesse sentido. Então eu encaro isto como uma provocação que pode
215 condicionar totalmente um encenador e toda a sua equipa de trabalho. Eu acho que isso pode ser até

216 aglutinador de todo o processo criativo, de tudo, e é o que acabou aqui por acontecer. Ou seja, eu
217 acho que é sem dúvida muito estimulante poder usar este recurso e é o eu ter de me confrontar e
218 repensar as certezas (que eu não tenho, mas acho que tenho). E isso confronta muito mais qualquer
219 criativo, porque ele é forçado a repensar, mesmo que ache que está condenado a repetir-se, porque
220 ele nunca será igual com esta proposta e isso será já muito estimulante, sem dúvida nenhuma.

221

222 **Dino Alves** – De qualquer maneira, eu concordo completamente com aquilo que disse, mas acho
223 sempre que não há, obviamente, regras para tudo o que é *inputs* artísticos, impulsos aliás. As regras
224 são definidas quando o director do espectáculo, neste caso o encenador, opta pelas opções estéticas
225 do espectáculo. Normalmente, se virmos em termos daquilo que tem acontecido, o figurino é sempre
226 um elemento mais que secundário num espectáculo, quase sempre. Tanto que a SPA tem aqueles
227 prémios para tudo, menos para figurino, portanto o figurino não é considerado um trabalho de autor.
228 E eu já fiz algumas peças, descobri há pouco tempo que já tinha feito cinquenta e tal peças e
229 evidentemente para mim há uma satisfação muito maior, e já aconteceu umas duas ou três vezes, eu
230 fazer um figurino que altere a encenação, que é suficiente para o encenador pensar “espera aí, mas
231 com aquele vestido era giro que ela entrasse...” e é quando eu fico mais satisfeito, mais realizado.
232 Normalmente, o figurino quase sempre, quando se fala em espectáculos naturalistas, o figurino é
233 tanto melhor quanto mais discreto é. Eu sou designer de moda, também me considero figurinista (e
234 acho que são duas coisas completamente distintas) e quando faço um espectáculo, a minha grande
235 preocupação é não salientar, é as pessoas não verem ali um criador de moda, acho que tem que haver
236 simplicidade suficiente para não se querer salientar em palco. Um espectador não pode ver um vestido
237 vermelho ou um vestido laranja, aquilo tem que ser tudo uma coisa só e o figurino não se deve
238 salientar, não deve chamar a atenção. A dada altura, as pessoas querem ir para um espectáculo a dar
239 muito de si e eu acho que um figurinista é tanto melhor quanto mais conseguir isso, ou seja, não ir
240 procurar ir para o palco como “eu quero ser designer, as pessoas têm de ver que isto foi feito por um
241 designer”. Mas lá está, depende das opções estéticas. Aqui o que visava era essencialmente o figurino,
242 aqui o figurino tinha que falar....

243

244 **Doutoranda** - Tinha papel de narrativa.

245

246 **Dino Alves** – Porque depois, de resto não havia grande informação, não havia muitos mais elementos.
247 Eu até acho, na minha opinião, que se fosse eu a fazer isto, faria isto num espaço completamente
248 negro, não usaria a mesma técnica que foi usada no figurino no espaço, portanto eu acho que depende
249 muito de uma série de coisas, mas sobretudo do objectivo do espectáculo, das opções estéticas
250 definidas logo à partida.

251

252 **David Silva** – Eu acho que mais do que falar dos figurinos e do impacto que eles têm, quando tu
253 perguntas qual deles eu escolheria, eu não escolheria nenhum, no sentido em que eu acho que eles
254 são complementares. Uma coisa é os figurinos serem para ti complementares, o do Príncipe e o da
255 Cinderela, essa necessidade está marcada nos dois momentos. Mas para mim, a proposta que tu
256 trazes ultrapassa a questão do figurino, porque crias uma atmosfera e isso prende-me pela relação
257 que estabeleces entre eles e é a relação entre eles que me traz essa atmosfera. Então, eu não consigo
258 elege um, porque isoladamente eles são muito mais pobres do que relacionando-se.

259

260 **Carlos Figueiredo** – Se houvesse uma construção cénica negra, fechada, em que a luz apenas incidisse
261 sobre o figurino e o actor, teriam muito mais força o actor e o figurino.

262

263 **Dino Alves** – Sendo que aqui o objectivo era o figurino... não era propriamente contar uma história.
264 Mas eu acho que tudo o que dissemos aqui está certo, mas depende do objectivo...

265

266 **Sara Franqueira** – Depende muito do projecto.

267

268 **David Silva** – Eu subscrevo o mesmo, eu acho que, como encenador, pensaria mais na proposta que
269 referiste. Como espectador, eu dou muita importância ao símbolo; eu gosto muito de trabalhar a

270 identidade do figurino, não propriamente de uma forma mimética, quero afastar-me totalmente
271 dessa representação, mas para mim tem que fazer sentido do ponto de vista simbólico. Para mim, é
272 muito importante isso enquanto encenador. Eu iria considerar muito esta questão de o figurino
273 transmitir as emoções, através da cor, através de sensores, mas tudo isso eu gostaria de ver mais além,
274 ou seja, ir mais longe e condicionar até fisicamente o actor... espartilhá-lo para que ele fique mais
275 angustiado, para que ele possa usar isso como uma alavanca para que as suas emoções sejam
276 facilitadas ou dificultadas pelo figurino. As restrições do ponto de vista ergonómico poderiam ser
277 levadas mais longe.

278
279 **Gabriela Forman** – Sim, mas eu posso sentir “A” e tu podes sentir “B” e o símbolo é o mesmo. À
280 partida, será muito abrangente, mas também pode ser aberto o suficiente... eu estou a concentrar-
281 me nesta esfera de tu trazeres inovação com um novo elemento expressivo, se considero que houve
282 inovação no processo de design fazendo convergir o universo funcional com o emocional? Este sonho
283 de algo ser aberto aos olhos do público pode ser mais bem trabalhado através daquele figurino. Esse
284 sonho tem que ser transmitido num jogo de luzes, cenário, passar o que naquele acto o figurino
285 propõe. Mas depende muito do que se está a falar. Já trabalhei em projectos em que o figurino era
286 secundário e outros em que não havia fala absolutamente nenhuma e tudo era dado através do
287 cenário, roupas e corpo. Aqui há aquele aspecto da tecnologia, tão berrante e estimulante nas 3
288 personagens e no pássaro (esta coisa mágica e colorida), ou ausentas mesmo a Cinderela para criar
289 um contraste... ou podes elaborar melhor nesse sentido.

290
291 **David Silva** – Já que não é tão evidente, que a anulasse totalmente perante tudo o resto? Interessante.

292
293 **Dino Alves** – Eu, quando falei em “secundário” é a forma com o público vê. Porque muitas vezes
294 quanto mais discreto...

295
296 **Doutoranda** – Integrado...

297
298 **Dino Alves** – Mais resultou.

299
300 **David Silva** – Não é dissonante...

301
302 **Dino Alves** – É a forma como o público e a crítica vê. Eu nunca li uma crítica de teatro onde se fale do
303 figurino. Nunca. Não sei se já alguma vez viram...?

304
305 **Sara Franqueira** – Não, não.

306
307 **Dino Alves** – Portanto, é nesse sentido. Não é no sentido de ele ter mais ou menos importância na
308 cena. Às vezes, uma peça de roupa ou um figurino pode ser um corpo nu. Um figurino não tem de ser
309 uma peça de roupa, um figurino é o que nós decidirmos o que vai ser aquela figura, como é que ela
310 vai aparecer, podemos optar por ela aparecer nua e esse nu é super simples, tanto que não existe
311 nada e isso pode ser muito eficaz. Não quero dizer que o figurino às vezes não interesse, não é isso, o
312 figurino importa sempre. E às vezes quanto mais impositivo ele, é menos resulta.

313
314 **Gabriela Forman** – Em questões de leitura do público, pensaste se é relevante no projecto esta
315 questão da tecnologia, fiquei sem perceber se a proposta era muito fechada para teatro – e daí ter
316 surgido na parte da inovação pelas luzes e pela luz negra –, ou se isso foi uma coisa que foi
317 maturando...

318
319 **Carlos Figueiredo** – Neste caso, na parte inicial, fizemos uma série de *papers* exploratórios, quer sobre
320 cinema, quer sobre teatro, quer sobre performance... o que acontece é precisamente isso, é que são
321 abordagens completamente diferentes. Temos, por um lado, num extremo, a luz negra que foca só o
322 personagem, foca o actor, foca o que ele vai explorar do figurino e que não tendo mais nada, ele pode
323 fazer um universo daí. Depois, na outra ponta, temos a narrativa fechada à americana, em que se tem

324 de trabalhar para o conjunto, um figurino que destoa, estraga o conjunto, a paleta de cor tem de ser
325 aquela, ele tem de estar no plano recuado ou a destacar-se, em que de facto ele tem um papel
326 definido, depende do plano, de como é enquadrado, do que é mostrado, a textura, o destaque de
327 figura/fundo... portanto há um programa brutal a cumprir, em que há muito pouco espaço para o
328 designer de moda, porque fica tudo para a linguagem. Essa é a história fechada, é a outra ponta, aí
329 também pode-se potenciar imenso a forma em que o figurino, daquela forma, quer dizer aquilo que
330 ele tem de dizer exactamente.

331
332 **Sara Franqueira** – Sim, que não associo a este percurso, mas que existe claro em filme, são projectos
333 muito específicos e, integrados neles, temos que reagir a esses projectos, com tal encenador, naquele
334 projecto...

335
336 **Carlos Figueiredo** – Quer o projecto onde de facto se está a trabalhar, para um conjunto delimitado e
337 de ambiência, quer para aqueles em que se quer potenciar a imaginação, à procura do que o actor
338 pode fazer com a peça...

339
340 **Doutoranda** – Eu, durante o processo, tentei explorar algumas tecnologias diferentes dentro das
341 limitações que tinha e sentia-me a imaginar outros caminhos para cada um dos figurinos, portanto,
342 não estanques. Quer dizer, aqui num contexto... tive de criar um contexto para a narrativa; mas claro
343 que eles poderiam ser descontextualizados e utilizados de outra forma, uns poderiam servir, se calhar,
344 para cinema, não sei? Enfim...

345
346 **Carlos Figueiredo** – Você fez, em *Vertigo*, a análise restrita dos figurinos, do papel que eles cumprem
347 na narrativa, que é rigorosa, até ao som que muda e interage com as personagens... aqui interagiria
348 com o figurino com tecnologias, o que potencia tudo, quer dizer, onde até o próprio público poderia
349 alterar o figurino...

350
351 **Doutoranda** – Eu estive um pouco a ver possibilidades para outras coisas...

352
353 **Carlos Figueiredo** – Só que não se podia aqui fazer tudo... realmente, a experimentação seria imensa.

354
355 **David Silva** – Já fizeste muito, atenção.

356
357 **Sara Franqueira** – Sabes o que é que eu acho que era muito bom para o teu *statement*? Era isto e uma
358 segunda parte, com os mesmos figurinos, uma história completamente diferente. A partir do
359 figurino... os figurinos potenciam a transformação performativa complexa, porque tu tens uns
360 figurinos que à partida foram trabalhados a partir de um contexto específico da dramaturgia e eles
361 próprios responderam a essa dramaturgia e eles, enquanto coisas, são capazes de construir uma
362 dramaturgia completamente diferente. Aquele ser de 3 pode ser as três irmãs da Cinderela, mas pode
363 ser outra coisa qualquer...

364
365 **David Silva** – As três irmãs de Tchekhov...

366
367 **Sara Franqueira** – Estás a ver? Qualquer outra coisa. Portanto, tu aí exploras de facto que, ao criares
368 aquele figurino, ele não está preso a uma dramaturgia, ele próprio cria em si uma dramaturgia e tem
369 capacidades plásticas de ser exportado para um outro conjunto de significados. Era muito giro ver isto
370 e a seguir uma parte B em que já nem sei quem são as personagens, em que é o que vai acontecer
371 que me irá dizer. Trabalhares primeiro num regime de construção a partir de uma coisa específica e
372 depois em regime de improvisação/criação. E o figurino ser exactamente a mesma coisa.

373
374 **David Silva** – Até poderia ser interessante o figurino ser o ponto de partida para criar o projecto.

375
376 **Sara Franqueira** – É este motor conceptual que ilustra aquilo que tu estás aqui a propor.

377

378 **Doutoranda** – Vai de encontro aos aspectos que nós estudámos, relacionados com a ergonomia e o
379 aspecto somático do figurino, que contribuem para a construção da personagem e por aí fora, mas de
380 outra forma.

381

382 **Sara Franqueira** – Porque, percebes, é um ciclo que volta. E desse ciclo tu percebes as propriedades
383 desta construção. Como é que se cria uma nova narrativa a partir do figurino.

384

385 **Carlos Figueiredo** – Há muito a explorar. Até porque, hoje em dia, as linguagens que ainda se usam,
386 ou são muito despojadas ou são muito fechadas. Até hoje, o figurino de facto não tem tido grande
387 destaque, ele cumpre uma função que é fechada e portanto à partida está logo condicionado, ou
388 então é um figurino que é muito neutro para deixar que o actor transpareça, portanto, é despojado e
389 o próprio espaço cenográfico também nessa altura acaba por não existir. Se vires do ponto de vista
390 das várias hipóteses, abrindo espaço este caso, quer num sentido quer no outro, pode ser muito
391 interessante, sendo mais eficiente num espectro aberto do que no noutro, é verdade, mas de qualquer
392 dos modos é uma dimensão que, de facto, até hoje não foi valorizada. A cenografia mais tarde,
393 começou a fazê-lo, o espaço começou a ser valorizado, mas curiosamente o figurino não tem sido.
394 Mas é aí que há espaço para o actor, devia ser, não é?

395

396 **Dino Alves** – Também é, normalmente, o que o actor exige logo... às vezes nada há, ainda estão a fazer
397 ou a ler o texto, mas o figurino é aquilo que pedem logo. O que é uma coisa que às vezes me irrita
398 porque eu digo sempre que eu também tenho que ter elementos, tenho que ensaiar o figurino como
399 vocês ensaiam o texto, tal como o iluminador também ensaia... mas o figurino, normalmente, é
400 sempre um bocadinho o bode expiatório, então nos últimos dias, quando começam a ficar ansiosos,
401 descarregam tudo no figurino, sendo que o figurino também é o que está mais em contacto com eles,
402 mas também implicam com a cadeira que está com uma altura que não dá jeito e não sei quê. Mas é
403 uma coisa a que não dou muita importância porque no fundo o público e a crítica... mas o actor e o
404 encenador é a primeira coisa que querem ter feita e que todos pedem e começam a insistir “ai porque
405 ainda não temos o figurino...”, às vezes eu digo “então mas ainda nem sabem o texto de cor e já
406 querem o figurino?”

407

408 **Sara Franqueira** – É uma questão teatral que já vem do século XIX em que se evidenciou a questão da
409 particularidade do actor como um motor da cena e do encenador, não é? Mas quer dizer, houve
410 experiências desde a Bauhaus, ao Appia, ao Kerg, que ficaram pela história, mas que de facto não se
411 reverteram em protagonistas ou em formas de fazer. Quer dizer, existem, de facto existem, se
412 estivermos a pensar no Bob Wilson é impensável que toda aquela dimensão visual, seja ela em corpo,
413 seja ela em objectos, possa chegar dois dias antes da cena, como às vezes eu já fiz em outros
414 espectáculos, é impossível porque há uma construção com aquilo. Mas de facto, pensa-se ainda muito,
415 ou por outra, o que o que nós temos na cabeça que é teatro está configurado maioritariamente sobre
416 a dinâmica do actor e os seus processos de trabalho directos (directos, porque o figurino e o cenário
417 são também o actor), a fala, o corpo, a instância e o encenador como aglutinador disto tudo. Mas o
418 teatro há-de ser aquilo que nós quisermos fazer dele e por isso eu estou-me sempre a referir a
419 aspectos performativos em artes de palco, porque temos uma quantidade de formas híbridas e eu
420 acredito profundamente que estas formas híbridas entre os teatros, as danças, entre as conferências,
421 entre os espectáculos são de facto fruto do que é a nossa sociedade hoje em dia, estes espaços são
422 espaços apetecíveis para estas contaminações. E portanto, eu acredito que esta plasticidade vai ter
423 renovados espaços de trabalho e desafios.

424

425 **Carlos Figueiredo** – Pois, mas o teatro é um espaço muito mais aberto a essas experiências do que o
426 cinema...

427

428 **Sara Franqueira** – Certo, mas também tens as coisas muito fechadas ainda no teatro... embora só
429 possamos estar a fazer estas coisas hoje porque houve essas experiências todas também...

430

431 **Carlos Figueiredo** – Na América, em cinema, quase nada, mas na Europa sim, já se fizeram outras
432 coisas...

433

434 **David Silva** – Só para fechar, posso dizer uma coisa em relação à luz? Eu acho que gostaria de perceber
435 a reacção dos figurinos, na proposta que apresentas, com iluminação profissional. Acho que isso
436 poderia potenciar muito mais o figurino, ou seja, percebermos o potencial que tem com iluminação
437 profissional.

