



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE DESIGN DE MODA
TCC 1 – DESENVOLVIMENTO DE FIGURINO
PROJETO EXECUTIVO**

REBECA DE ANDRADE VIEIRA

**O PÁSSARO AZUL: EXPERIÊNCIA DE REALIZAÇÃO DE FIGURINO PARA
TEATRO INFANTIL**

**FORTALEZA
2018**

REBECA DE ANDRADE VIEIRA

**O PÁSSARO AZUL: EXPERIÊNCIA DE REALIZAÇÃO DE FIGURINO PARA
TEATRO INFANTIL
DESENVOLVIMENTO DE FIGURINO**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à
Coordenação do Curso de Graduação em Design
de Moda, da Universidade Federal do Ceará,
como requisito parcial para a obtenção do grau de
Design de Moda.

Área de Concentração: Figurino.

Orientadora: Profa. Esp. Marina Carleial
Fernandes

FORTALEZA
2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos
pelo(a) autor(a)

V718p Vieira, Rebeca.
O Pássaro Azul- Experiência de Realização de Figurino para Teatro Infantil / Rebeca
Vieira. – 2018.
94 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará,
Instituto de cultura e Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2018.
Orientação: Profa. Esp. Marina Carleial Fernandes.

1. Teatro. 2. Figurino. 3. Figurino Simbólico. I. Título.

CDD 391

REBECA DE ANDRADE VIEIRA

**O PÁSSARO AZUL: EXPERIÊNCIA DE REALIZAÇÃO DE FIGURINO PARA
TEATRO INFANTIL
DESENVOLVIMENTO DE FIGURINO**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à
Coordenação do Curso de Graduação em Design
de Moda, da Universidade Federal do Ceará,
como requisito parcial para a obtenção do grau de
Design de Moda.

Área de Concentração: Figurino.

Orientadora: Profa. Esp. Marina Carleial
Fernandes

Aprovada em ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Esp. Marina Carleial Fernandes (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará

Profa. Dr^a. Emmanuely Kelly Ribeiro da Silva
(Membro)
Universidade Federal do Ceará

Profa. Dr^a. Francisca Raimunda Nogueira Mendes
(Membro)
Universidade Federal do Ceará

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo desenvolver o figurino para os principais personagens da peça teatral “O Pássaro Azul”, adaptando-o para o teatro infantil, utilizando-se da categorização de Betton para figurinos simbólicos e o método de Briefing de Phillips, visando a criação de figurinos que identifiquem os personagens na estória e sua personificação simbólica e principais características, sendo rapidamente identificada para o espectador em questão.

Palavras-chave: Teatro, Figurino, Figurino Simbólico.

RESUMEN

Este trabajo tuvo como meta desarrollar el vestuario para los principales personajes de la pieza teatral El Pájaro Azul, adaptándolo al teatro infantil, utilizándose de la categorización de Betton para trajes simbólicos y el método de Briefing de Phillips, con el finalidad de creación de vestuarios que identifiquen a los personajes en la estoria y su personificación simbólica y principales características, siendo prontamente identificada para el espectador seleccionado.

Palabras claves: Teatro, Vestuario, Vestuario Simbólico.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Método Munari.....	19
------------------------------	----

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 Briefing.....	18
Planilha de Custos.....	32

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
1.1. OBJETIVOS	10
1.1.1. Objetivo Geral	10
1.1.2. Objetivos Específicos	10
1.2. JUSTIFICATIVA	11
1.3. GRUPO TEATRAL NOSSA CENA	11
2. CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA	12
2.1. ENREDO	12
2.2. INDUMENTÁRIA	13
3. FIGURINO	
3.1. CATEGORIZAÇÃO DE BETTON	14
3.2. FIGURINO NO TEATRO	14
4. PERFIL COMPORTAMENTAL DOS PERSONAGENS	
4.1. MYTYL	15
4.2. TYTYL	15
4.3. FADA BERYLUNE	15
4.4. TYLO	16
4.5. TYLLETE	16
4.6. LUZ	16
4.7. ÁGUA	16
4.8. FOGO	16
4.9. NOITE	16
4.10. TEMPO	17
5. PROJETO DE FIGURINO	
5.1 BRIEFING	18
5.2 METODOLOGIA	18

6. CONCLUSÃO.....	21
7. BIBLIOGRAFIA.....	22
8. FICHA TÉCNICA.....	23
9. PLANILHA DE CUSTOS.....	32

1.INTRODUÇÃO

O determinado trabalho tem como intuito propor a elaboração do figurino para uma peça teatral infantil inspirada no livro “O Pássaro Azul”, conferindo sua relevância à compreensão do perfil psicológico dos personagens, os seus objetivos e conceito, considerando a história em tempo e espaço determinados.

O tema foi escolhido a partir da necessidade do grupo teatral Nossa Cena adquirir um figurino adequado para a apresentação da peça, pela afinidade pessoal ao tema proposto e do projeto de construção de figurino cênico.

Este estudo procura mostrar a importância do figurino para o teatro e os simbolismos que cada traje exige para que esteja em sintonia com contexto encenado.

A pesquisa consta com a apresentação do grupo teatral, a estória do filme escolhido, a apresentação dos personagens principais e o estudo do papel do figurino e do figurinista no teatro, utilizando-se dos conhecimentos teóricos e técnicos adquiridos ao longo da formação no curso de Design de Moda.

Através deste trabalho, foi desenvolvida a proposta de um figurino teatral para a peça “O Pássaro Azul”, que apresenta elementos e simbolismos que retratem as características apresentadas de cada personagem escolhido.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma proposta de figurino teatral para a peça infantil inspirada no livro “O Pássaro Azul” de acordo com o perfil associado a cada personagem da estória e seus simbolismos.

1.2 Objetivo Específico

Desenvolver com riqueza de detalhes a estética dos personagens Mytyl, Tytyl, Tylo, Tylllete, Fada Berylune, Luz, Água, Fogo, Noite e Tempo, situando o espaço, tempo, cores e emoções. Utilizar da metodologia projetual de Munari, categorização simbólica do figurino de Gerárd Betton e briefing de Peter L. Phillips.

1.2 Justificativa

O interesse quanto ao desenvolvimento desse projeto surge da necessidade de criar um figurino para determinada peça teatral infantil que se utiliza de símbolos que caracterizam cada personagem com aquilo que ele representa. Dessa forma, o vestuário adquire a função de transmitir ao espectador as características das personagens. O traje escolhido deve definir o enredo da estória contada durante a encenação. Há também a necessidade de fornecer ao grupo teatral Nossa Cena a criação e entrega de vestuários para que o mesmo possa apresentar-se para a comunidade local, num espetáculo gratuito, destinado ao público infantil, composto principalmente por crianças carentes.

Por meio do presente estudo pretende-se contribuir para a importância que o figurino traz para a cena através do seu valor estético, simbólico e representativo em relação ao tempo em que se passa o enredo e às características psicológicas dos personagens.

1.3 Grupo teatral Nossa Cena

O grupo teatral amador Nossa Cena surgiu no ano de 2005, através de amigos atores oriundos do grupo teatral do colégio Nossa Senhora do Carmo. Como primeiro professor teatral, o grupo esteve sobre a orientação do professor e ator Acson Dantas, tendo com primeiro palco o Theatro José de Alencar, apresentando uma peça intitulada A Mordida, no ano de 2005. A segunda peça intitulada “Eclipse da Vida”peça foi encenada nos palcos do Colégio Nossa Senhora do Carmo, onde o grupo passava uma mensagem de prevenção aos adolescentes, contra o consumo de drogas e álcool, no ano de 2006. Ainda no mesmo ano, o grupo apresentou uma peça caipira para comemorar os festejos juninos intitulada “Tita & Nick”. Esta última foi apresentada em escolas infantis e colégios da região, como o Colégio Nossa Senhora do Carmo, Escola Estadual Professor João Matos e Colégio Presidente Humberto Castelo Branco. A partir do ano de 2007, o grupo faz uma pausa e retoma as apresentações em 2016, com temáticas bíblicas na comunidade católica Rahamim, apresentando-se em festividades natalinas e pascais, retratando o nascimento, morte e ressurreição de Cristo. No ano de 2019, o grupo planeja retomar as atividades voltadas ao público infantil apresentando a peça “O Pássaro Azul”, com texto e direção de Victor Hugo, ator e membro do grupo Nossa Cena.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

A peça “O Pássaro Azul” não apresenta declaradamente uma data específica, mas pode-se observar que o pai de Mytyl e Tytyl fora convocado a combate contra o exército de Napoleão Bonaparte, período que corresponde ao ano de 1815, quando a França foi invadida e Napoleão consegue fugir e reunir suas tropas de volta ao poder, sendo derrubado novamente, mas desta vez em solo belga, lugar de origem do escritor da peça. O único período em que se tem uma contextualização histórica exata é no início da peça, no momento da convocação do patriarca Tyl e no final da peça, quando as crianças retornam da aventura que viveram de volta ao presente. No restante da narrativa, as crianças passam por lugares mágicos e seres encantados tanto no passado quanto no futuro, repletos de simbolismos e metáforas.

2.1 Enredo

“O Pássaro Azul” é uma peça do belga Maurice Maeterlinck, poeta, dramaturgo e ensaísta, autor de muitas obras teatrais simbolistas. Escrita em 1908 originalmente em francês, com o título de “L’Oiseau Bleu”, estreou em 30 de setembro desse mesmo ano no Constantin Stanislavski’s Moscow Art Theatre. Foi transformado em filme ganhando diversas versões. Ganhou duas versões para o cinema mudo, a primeira em 1910, sob a direção do próprio escritor e a segunda em 1918, dirigida por Maurice Tourneur. No ano de 1940, a versão colorida foi estrelada pela atriz mirim Shirley Temple e dirigida por Walter Lang. Em 1976 teve sua última versão cinematográfica estrelada por Elizabeth Taylor sob direção de George Cukor.

O livro chegou ao Brasil pela editora Ópera Mundi, do Rio de Janeiro e foi traduzido por Carlos Drummond de Andrade no ano de 1971. Narra a história de uma família muito pobre e cujo patriarca é convocado para ajudar no combate contra Napoleão Bonaparte. Este acontecimento deixa a família triste e preocupada, pois com o patriarca fora de casa, a situação econômica da família ficaria ainda pior. Chateados com o ocorrido, a filha chamada Mytyl e seu irmão Tytyl se preparam para dormir quando são interrompidos por alguém batendo na porta da casa. Era uma idosa que se intitulava fada Berylune, apesar de Mytyl observar que ela não tinha a aparência de uma fada nem mesmo as vestimentas de uma.

Preocupada com a tristeza das crianças, a fada sugere que eles precisam encontrar o pássaro azul da felicidade, que acabará com todos os problemas da família. Como são crianças pequenas demais para embarcar nessa aventura, com um feitiço a fada

Berylune transforma a gata Tyllete e o cachorro Tylo em quase humanos. A vela que iluminava a casa também é transformada em humano e passa a ser chamada de Luz, uma moça que guia as crianças pela escuridão da floresta encantada, onde deverão percorrer o passado, o presente e o futuro em busca do pássaro azul.

2.2 Indumentária

Por serem uma família muito pobre no início da era Contemporânea e morarem no campo, a família Tyl foi retratada em muitas versões cinematográficas trajados como pobres camponeses usando roupas típicas, porém simples. Na versão original do livro, Maeterlinck (1909) descreve como devem ser as indumentárias de todos os personagens. O cachorro deve usar casaco vermelho, calça branca, botas envernizadas e chapéu, parecendo um homem gordo e brincalhão, ao estilo John Bull¹. Já a gata Tyllete é descrita trajando camisa preta de lantejoulas e a cabeça dos dois deve ter sutis traços animais.

Quanto aos protagonistas, Mytyl e Tytyl, são crianças camponesas e pobres que moram em um pequeno povoado europeu, no ano de 1815. Em algumas imagens de reedições do livro, pode-se observar que Mytyl usa um simples vestido na cor rosa e Tytyl um chapéu pequeno e camisa simples de algodão. Na versão original de 1909, o autor cita como deve ser o figurino de cada personagem.

Tytyl: figurino do Pequeno Polegar nos contos de Perault: pequeno calção vermelho alaranjado, curto, blusa azul, sapatos ou botas de couro marrom. Mytyl: roupa igual a de Maria em João e Maria ou da Chaéuzinho Vermelho, em cor azul. (MAETERLINCK, 1909)

O restante dos personagens apresenta-se como seres fantásticos, que podem ser classificados como simbólicos. De acordo com o autor, a personagem Luz, que teve sua origem em uma simples vela, deve trajar vestido ao estilo grego ou anglo-grego, com reflexos cintilantes dourados e prateados. A Noite deve trajar uma ampla vestimenta de cor preta. A fada Berylune é descrita como uma idosa vestida em trapos velhos. O Fogo deve usar um maiô vermelho com capa vermelha e na sua roupa deve haver pedaços de tecidos nas cores amarelo e vermelho. Já a água usa roupa cor de pele sobreposta por um vestido ao estilo grego, porém amplo, com tecidos transparentes em tons de água. O tempo deve ter uma longa barba branca e uma longa capa na cor azul ou preta.

¹ John Bull é uma personificação nacional do Reino da Grã-Bretanha, o desenho de um homem muito parecido com o Tio Sam, personificação nacional dos Estados Unidos.

3 FIGURINO

3.1 Categorização de Betton

Gérard Betton (1987), classifica o figurino em três categorias: realista, para-realista e simbólico. Na categoria realista, é definida com precisão o vestuário dos personagens de acordo com o tempo em que se situa a estória. Na segunda categoria, a para-realista, é quando o figurinista se utiliza da moda da época, porém “a preocupação com o estilo e a beleza prevalecem sobre a exatidão pura e simples”. Já a simbólica utiliza-se principalmente das características e estados emocionais ou simbologias dos personagens, não considerando a época ou história.

Dentre as três categorias existentes na análise de Betton (1987), o livro “O Pássaro Azul” se enquadra perfeitamente na terceira categoria, que é a simbólica. Há personagens fictícios, seres fantásticos e viagens no tempo, podendo assim excluir da categoria realista. Não há nenhuma citação no livro que indique com exatidão o tempo e espaço em que a estória é situada, mas pode-se observar alguns trechos em que o patriarca da família é convocado a lutar contra o exército de Napoleão Bonaparte, podendo utilizar-se desta categoria para criar o figurino dos personagens reais, como as crianças e seus pais, porém como o livro é descrito pelo próprio autor como um livro simbólico, cheio de fantasias e lições, utilizou-se o método de categorização simbólico para a realização do figurino de cada personagem apresentado, com a função de personificar personagens simbólicos, traduzindo seu estado de espírito, suas características e sua função na estória. De acordo com Souza (2013), na categorização simbólica não há nenhuma preocupação em relação à fidelização do figurino de acordo com a época, restringindo-se a transmitir para o espectador o sentimento, simbologia e personalidade dos personagens escolhidos.

3.2 Figurino no Teatro

O figurino é um elemento primordial para narrar uma história seja ela real ou fictícia. Além de completar a narrativa, traduz para o telespectador de forma direta ou indireta as características de cada personagem, indicando o tempo, a classe social, os ideais, o lugar, complementando o espetáculo e a identificação do ator.

No teatro, o figurino ou a ausência dele, é tão importante quando o roteiro. Segundo Muniz (2004) o figurino teatral torna-se cada vez mais simbólico de acordo com a grandeza da cenografia, contribuindo para o público distinguir em que período e lugar se passa cada peça. La Mote (2010) afirma que o figurino teatral sempre nasce a partir do

simbolismo que é criado de acordo com estado, drama e complexidade de cada personagem, passando do simbólico para o realista, sendo o primeiro sempre o princípio de cada criação de figurino, já que é necessário primeiro estereotipar cada personagem para que se retire do figurino do mesmo toda a sua essência.

4 PERFIL COMPORTAMENTAL DOS PERSONAGENS

4.1 Mytyl

A primeira personagem a aparecer na peça é a pequena Mytyl seguida de seu irmão Tytyl. Ambos estavam na floresta do rei Rudolph quando capturam um pássaro e seguem de volta para o povoado. No caminho, Mytyl para em frente a janela de uma amiguinha, uma menina pobre e doente chamada Ângela. Esta alegre-se com o pássaro e acredita que ele a fará esquecer toda a sua dor e pede o pássaro a Mytyl em troca de uma boneca velha e esfarrapada, porém muito desejada por Mytyl. Negando-se a fazer a troca embora estivesse muito interessada na boneca, Mytyl se mostra uma menina orgulhosa, cheia de inveja e vaidade, pois questiona a cada momento o motivo de sua família ser tão pobre e detesta a vida que tem, embora reconheça que possui saúde e seja menos pobre que sua amiga Ângela.

4.2 Tytyl

O irmão de Mytyl, Tytyl é mais novo que a personagem principal e é constantemente cuidado por ela. É um menino tímido e educado, não possui tantos defeitos quanto sua irmã talvez pelo fato de ser uma criança muito pequena, Tytyl apenas segue os passos e repete as atitudes de sua irmã.

4.3 Fada Berylune

A terceira personagem importante é a fada Berylune, que aparece batendo na porta da casa da família vestida em trapos. Apesar de sua aparência desleixada, é possuidora de bons sentimentos e deseja mostrar as crianças o verdadeiro significado da felicidade. A fada manda as crianças procurarem o pássaro azul na floresta encantada, passando pelo passado, presente e futuro, mas se mostra preocupada não em mandá-los sozinhos, então ela decide enviar três ajudantes com as crianças, o cachorro, a gata e uma vela

4.4 Tylo

O cachorro da família se chama Tylo e é transformado em humano pela fada para que possa ajudar as crianças em sua busca. Tylo não fica com a aparência totalmente humana, porém é capaz de fazer muitas coisas como falar, andar sobre de forma ereta dentre outros comportamentos, porém ainda é medroso, e persegue a gata Tyllete sempre que pode. Como característica canina, Tylo tem o instinto de proteger as crianças, é leal e tem o dom de perdoá-los, mesmo quando é enxotado ou deixado de lado.

4.5 Tyllete

A gata Tyllete, possui como características a mesquinhez e arrogância pois se acha a mais inteligente do grupo. Tenta subornar o cachorro Tylo frequentemente, embora nunca consiga tal feito. Também se mostra ambiciosa e um tanto malvada, pois em alguns momentos atrapalha as crianças em sua busca para que nunca achem o pássaro azul, uma vez que não deseja voltar a ser uma gata.

4.6 Luz

A personagem Luz é uma vela personificada que auxilia os irmãos na floresta durante a noite e guia o caminho deles entre os perigos que a escuridão oferece. A Luz não está todo o tempo com as crianças, só aparece quando solicitada, apenas acompanhando as crianças sem lhes tirar o poder de decisão de suas escolhas.

4.7 Água

É descrita como uma personagem feminina, que mostra para as crianças a importância que ela tem no mundo, sendo simples e transparente. Está em todos os lugares e se junta às crianças rumo a jornada em busca do pássaro azul.

4.8 Fogo

O personagem fogo está sempre junto a água para evitar maiores problemas. É cauteloso e introvertido, as vezes se mostra insano. É um personagem composto de bons e maus sentimentos. Também acompanha todos na procura pelo pássaro azul.

4.9 Noite

É apresentado como um personagem misterioso, coberto por um grande vestido negro, com desenhos de estrelas, constelações, velas e papoulas. É um personagem

sombrio, não possui muitas falas e aparece subitamente para assustar todos que estão na floresta encantada.

4.10 Tempo

É apresentado como um homem idoso, de longa barba branca e aparenta grande sabedoria. No livro é descrito como um personagem objetivo, frio e falso. É o dono do presente, passado e futuro, lugares por onde as crianças transitam. Também é dono das crianças que ainda irão nascer e das pessoas que já morreram.

5. PROJETO DE FIGURINO

5.1 Briefing

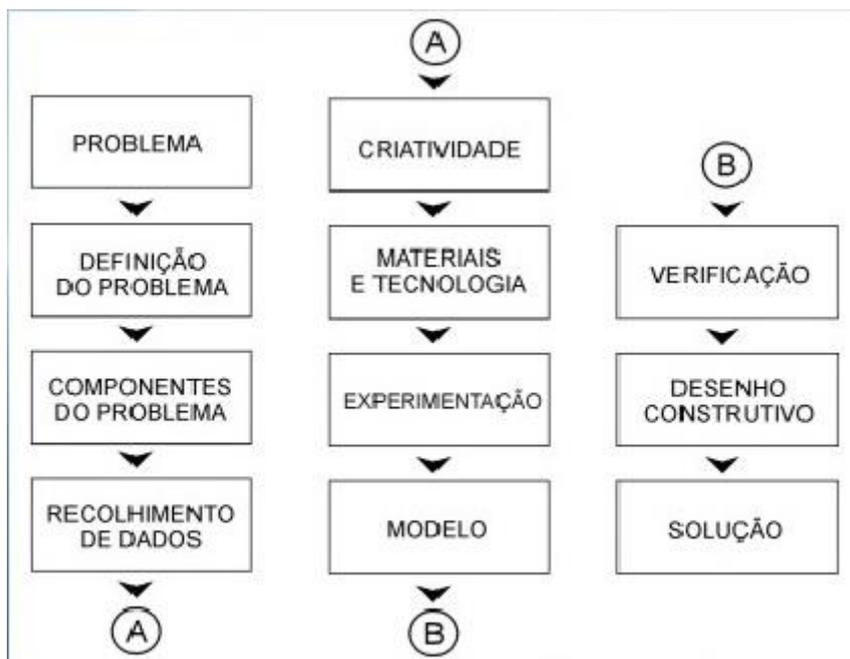
TÓPICOS BÁSICOS	CONTEÚDOS	DESCRIÇÃO
NATUREZA DO PROJETO E CONTEXTO	Justificativa	Criação de figurinos para a peça teatral baseada no livro “O Pássaro Azul”
	Objetivos do projeto	Construção de figurinos que representem a personificação de cada personagem escolhido e suas características.
	Resultados desejáveis	Figurinos que sejam prontamente identificados pelo espectador infantil e adequados aos atores
ANÁLISE SETORIAL	Estudo do figurino	Baseado em estudos feitos por Betton acerca do figurino simbólico assim como processo de criação inspirado em temáticas similares.
	Tecnologia	Máquina reta e overlock para desenvolvimento dos figurinos
PERSONAGENS	Identidade	Personagens reais quanto fictícios, alguns tomam a feição humana.
	Época	Não há uma época determinante apenas a identificação que a estória ocorre no período Napoleônico e os personagens transitam em lugares encantados e são transportados tanto para o passado quanto para o futuro.
SOBRE A PEÇA	Título	“O Pássaro Azul”
	Enredo	A peça conta a estória de dois irmãos pobres que não estão satisfeitos com a vida que tem e saem em busca de um pássaro azul em que acreditam estar toda a felicidade do mundo. Nessa jornada, contam com o apoio de uma Fada que transforma animais e objetos em seres humanos para ajudá-los nessa busca.

Fonte: Adaptação da sugestão de briefing de Phillips (2007)

5.2 Metodologia

A metodologia aplicada neste trabalho se baseou nos estudos de Munari (1981), que consiste em uma série de aplicações objetivas e criativas com foco no processo criativo de maneira consistente e objetiva. Este método consiste em onze fases demonstradas a seguir.

Figura 1: Método Munari



Fonte: www.pt.slideshare.net

O início do método consiste em detectar o problema, compreender e identifica-lo para encontrar a solução. Quando identificado o problema, busca-se compreender a definição do mesmo. Se é textual, procura-se autores que abordam o assunto, em seguida, tem-se a ideia, que pode surgir e ser substituída por outras, mas não são a definição do problema. A terceira parte é nomeada “componentes do problema”. É preciso separar as ideias acumuladas no processo anterior em áreas específicas, como conteúdo, público-alvo, metodologia, atividades, avaliação, aspectos ergonômicos de utilização, adequação de cores, tipologia, simbologia, etc. Em seguida é feito o recolhimento de dados, que consiste em recolher todos os dados observados nos processos anteriores para estudar esses componentes um a um. É a parte fundamental para a análise.

Após as quatro primeiras fases de categorização de Munari, chega-se a fase da criatividade. Colocada no lugar da palavra ideia, a criatividade ajuda a gerar operações importantes com base na análise dos dados, antes de decidir a solução do problema. A fase Materiais e Tecnologias é gerado ainda na operação Criatividade. Esta parte pretende obter os materiais necessários e tecnologias apropriadas a se empregar na solução do problema. Logo em seguida parte-se para a Experimentação, que é a parte útil do projeto, após observados todos os processos anteriores, esta fase é de colocar em prática as ideias

e matérias desejados no problema. Se não obtiver a função desejada, deve-se partir para outra ideia, caso seja aprovado, deve-se ir para a fase Modelo. O modelo é o resultado aprovado da fase de experimentação. Deve ser uma das fases finais e funcionar como protótipo do objeto final.

Nas três últimas fases do método Munari, a Verificação, o Desenho Construtivo e a Solução são o resultado dos processos feitos anteriormente com menos tempo gasto em tentativas desnecessárias e menos erros. Na Verificação, observa-se as falhas do modelo e caso existam, corrige-se as mesmas. Se torna necessária pela necessidade de comprovação de eficiência de um determinado material antes da aplicação real no desenho construtivo. Este é a obra resultante das diversas fases anteriores, resultante no desenho final do problema, que será usado para a solução do problema. Por fim, chega-se a conclusão e solução do problema de maneira objetiva e verificando as diversas ideias juntamente com os dados levantados a fim de minimizar tempo e erros, finalizando o problema de maneira rápida e eficiente.

6 CONCLUSÃO

O figurino, seja simbólico, realista ou para-realista tem a função não só de vestir o personagem, mas também transportar o espectador para o universo da estória contada. No teatro, cinema ou televisão, o figurino vai além das normas da moda, tendências e mercado, contribui para a estética da narrativa, cria laços com o público, transmite as características, a representação e os sentimentos do personagem de modo a comunicar-se com a plateia.

O principal objetivo deste trabalho se caracterizou em elaborar figurinos adequados às simbologias dos personagens escolhidos para a produção da peça teatral “O Pássaro Azul”. Os trajes usados por cada ator devem conter elementos e traços daquilo que ele representa, adequando-se ao corpo dos mesmos e preocupando-se com a qualidade estética de cada traje, de modo a fornecer peças versáteis, de fácil vestimenta e coloridas, já que os espectadores da peça são em sua maioria composta por crianças.

Em projetos futuros a designer, juntamente com o grupo teatral em questão pretendem fazer parcerias com empresas e fábricas da região que possam fornecer materiais não mais utilizados pelas mesmas, com restos de tecido, materiais e aviamentos descartados para a confecção de trajes e cenários para as próximas apresentações.

Por ser classificado primeiramente como roupa, o figurino pode se abster das tendências momentâneas da moda, pode criar universos paralelos sem a noção de tempo e espaço, podendo ou não estar de acordo com o enredo e com o perfil social, ou comportamental das personagens. Diante de muitas possibilidades dentro da criação, enredo e significados, o figurino torna-se tão importante quanto a narrativa a ser contada.

BIBLIOGRAFIA

BETTON, Gérard. **Estética do cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

LA MOTTE, Richard. **Costume design: the business and art of creating costumes for film and television**. Michigan: McNughton & Gunn, Estados Unidos, 2. Ed., 2010

LEITE, A., GUERRA, L. **Figurino, uma experiência na televisão**. São Paulo:Paz e Terra, 2002.

MAETERLINCK, Maurice. **O Pássaro azul**. Tradução: Carlos Drummond de Andrade. Rio de Janeiro: Ópera Mundi,1971.

MUNIZ, Rosane. **Vestindo os nus: o figurino em cena**. Rio de Janeiro: Senac. Rio de Janeiro, 2004.

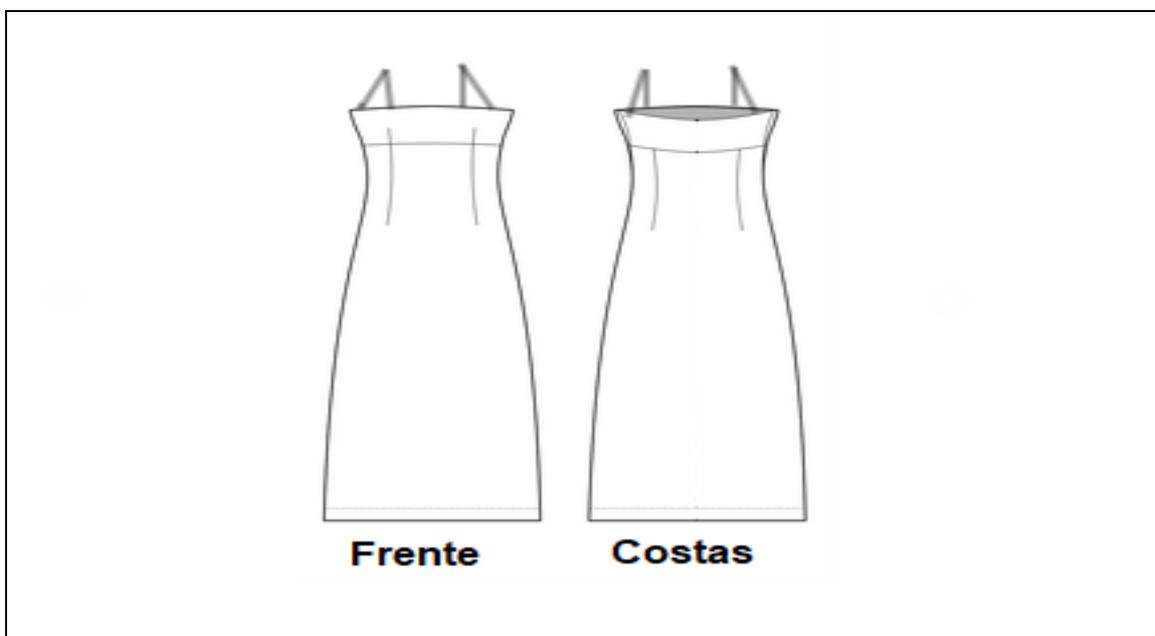
Munari, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Lisboa: Edições 70, 1981.

PHILLIPS, Peter L. **A Gestão do Projeto de Design**.2º Edição. São Paulo: Ediüora. Blucher, 2008.

SOUZA, Anderson Luiz de: FERRAZ, Wagner. **O trabalho do figurinista: projeto, pesquisa e criação**. Porto Alegre: INDEpin, 2013.

APÊNDICE A- FICHA TÉCNICA VESTIDO FIGURINO 1

Empresa: Universidade Federal do Ceará	
Coleção: O Pássaro Azul	
Ref. Modelo: Vestido Luz	Data: 16/11/2018
Designer: Rebeca de Andrade	Modelista: Rebeca de Andrade

FICHA TÉCNICA**APÊNDICE A- FICHA TÉCNICA VESTIDO LUZ FIGURINO 1**

Empresa: Universidade Federal do Ceará	
Coleção: O Pássaro Azul	
Ref. Modelo: Vestido Luz	Data: 16/11/2018
Designer: Rebeca de Andrade	Modelista: Rebeca de Andrade

TABELA DE MATERIAIS

MATERIAL	FABRICANTE	COMPOSIÇÃO	COR	QUANT.	UNID.	CUSTO
ORGANZA	T & C	100% POLIÉSTER	BRANCO	2 METROS	6,80	R\$13,60
FORRO	T & C	50% ALGODÃO 50% POLIÉSTER	PELE	1 METRO	9,00	R\$ 9,00

TABELA DE AVIAMENTOS

MATERIAL	FABRICANTE	COMPOSIÇÃO	COR	QUANT.	UNID.	CUSTO
BORDADO	ARMARINHO DE A a z	LANTEJOULAS	DOURADO	2 PEÇAS	4,50	R\$9,00

ZIPER	ARMARINHO DE A a z	POLIÉSTER	BRANCO	1	3,20	R\$3,20
LINHA	ARMARINHO DE A a Z	100% POLIÉSTER	BRANCO	1	0,80	R\$0,80
LANTEJOULAS	ARMARINHO DE A a Z	PLÁSTICO	DOURADO	200 g	3,80	R\$3,80

BENEFICIAMENTO	
BORDADOS	PEDRARIAS

SEQUÊNCIA OPERACIONAL		
OPERAÇÃO	MÁQUINA	TEMPO
COSTURAR O FORRO	RETA, OVERLOCK	8 MINUTOS
UNIR AS LATERAIS DO FORRO	RETA, OVERLOCK	5 MINUTOS
UNIR AS LATERAIS DO VESTIDO	RETA, OVERLOCK	15MINUTOS
COSTURAR O DECOTE	RETA	9 MINUTOS
UNIR O FORRO AO VESTIDO	RETA	12 MINUTOS
FAZER A BAINHA	RETA	20 MINUTOS
COLOCAR O ZÍPER	RETA	13 MINUTOS
COLOCAR AS ALÇAS	RETA	11 MINUTOS

_____REBECA DE ANDRADE VIEIRA_____

Designer:

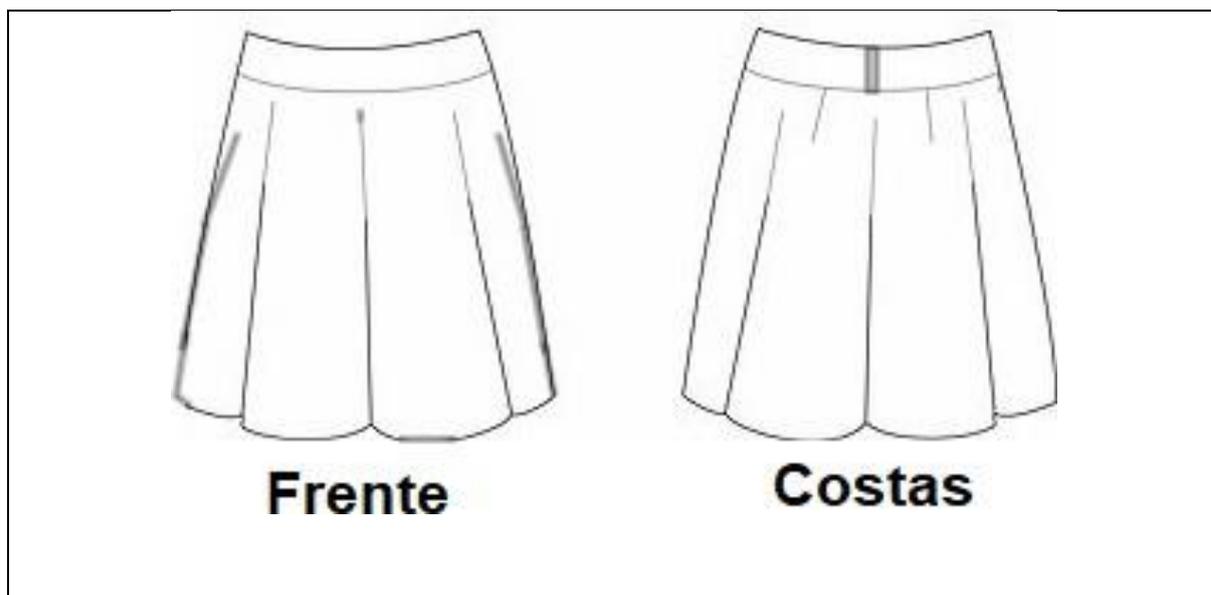
_____REBECA DE ANDRADE VIEIRA_____

Modelista:

APÊNDICE B – FICHA TÉCNICA SAIA FIGURINO 2

Empresa: Universidade Federal do Ceará	
Coleção: O Pássaro Azul	
Ref. Modelo: Mytyl saia	Data: 16/11/2018
Designer: Rebeca de Andrade	Modelista: Rebeca de Andrade

FICHA TÉCNICA



APÊNDICE B – FICHA TÉCNICA SAIA FIGURINO 2

Empresa: Universidade Federal do Ceará	
Coleção: O Pássaro Azul	
Ref. Modelo: Mytyl saia	Data: 16/11/2018
Designer: Rebeca de Andrade	Modelista: Rebeca de Andrade

TABELA DE MATERIAIS

MATERIAL	FABRICANTE	COMPOSIÇÃO	COR	QUANT.	UNID.	CUSTO
CETIM AZUL	T & C	100% POLIÉSTER	AZULCLARO	2 METROS	R\$5.00	R\$10,00

TABELA DE AVIAMENTOS

MATERIAL	FABRICANTE	COMPOSIÇÃO	COR	QUANT.	UNID.	CUSTO
----------	------------	------------	-----	--------	-------	-------

LINHA AZUL	ARMARINHO DE A a Z	100% POLIÉSTER	AZULCLARO	100 METROS	R\$00,99	R\$ 0,99
ZÍPER AZUL	ARMARINHO DE A a z	100% POLIÉSTER	AZUL	50 CM	00,70	R\$0,70

BENEFICIAMENTO	
DESCOSTURAR PARTE DA FRENTE DA BLUSA	COSTURAR COM LINHA VERMELHA
ENVELHECER O TECIDO	USO DE TINTAS

SEQUÊNCIA OPERACIONAL		
OPERAÇÃO	MÁQUINA	TEMPO
COSTURAR AS LATERAIS	RETA E OVERLOCK	10 MINUTOS
FAZER A BAINHA	RETA	8 MINUTOS
COSTURAR A CINTURA	RETA	21 MINUTOS
PREGAR O ZÍPER	RETA	15 MINUTOS

_____REBECA DE ANDRADE VIEIRA_____

Designer:

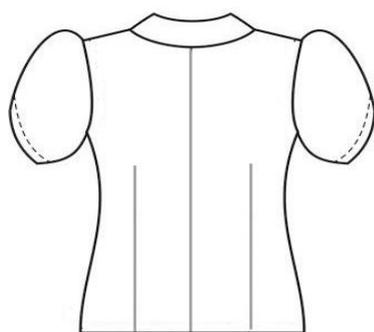
_____REBECA DE ANDRADE VIEIRA_____

Modelista:

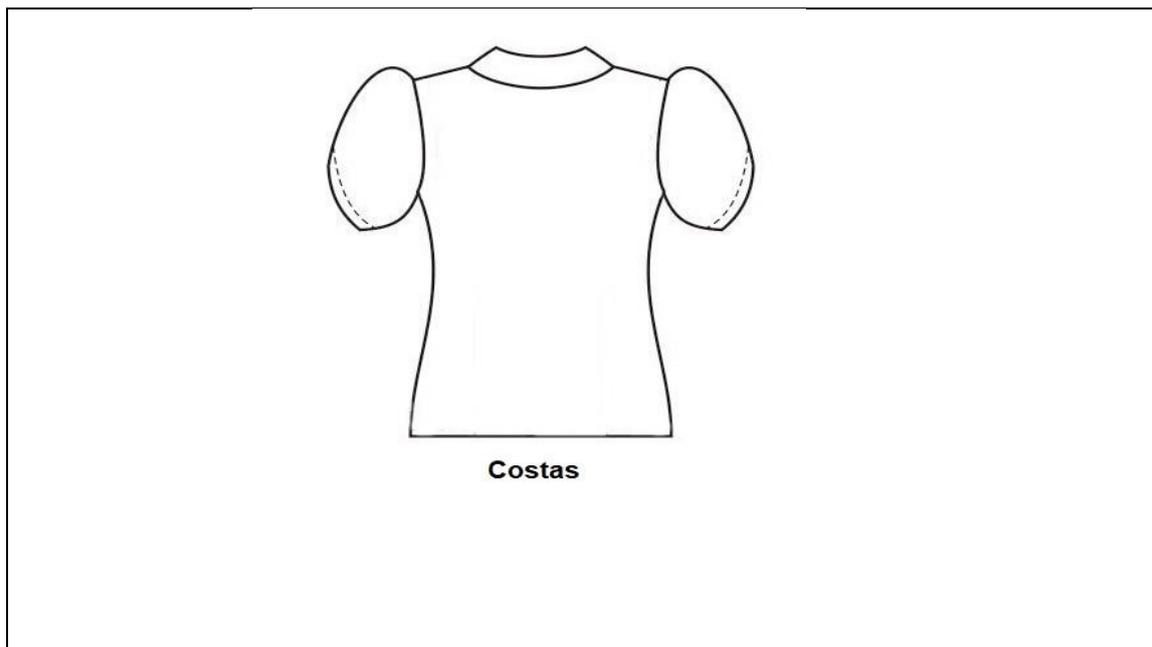
APÊNDICE C- FICHA TÉCNICA BLUSA FIGURINO 2

Empresa: Universidade Federal do Ceará	
Coleção: O Pássaro Azul	
Ref. Modelo: Mytyl blusa	Data: 16/11/2018
Designer: Rebeca de Andrade	Modelista: Rebeca de Andrade

FICHA TÉCNICA



Frente



APÊNDICE C- FICHA TÉCNICA BLUSAFIGURINO 2

Empresa: Universidade Federal do Ceará	
Coleção: O Pássaro Azul	
Ref. Modelo: Mytyl blusa	Data: 16/11/2018
Designer: Rebeca de Andrade	Modelista: Rebeca de Andrade

TABELA DE MATERIAIS						
MATERIAL	FABRICANTE	COMPOSIÇÃO	COR	QUANT.	UNID.	CUSTO
ALGODÃO	T & C	100% ALGODÃO	AZUL	0,50 METRO	R\$ 4,50	R\$ 4,50
CETIM AZUL	T & C	100% POLIÉSTER	AZUL CLARO	1METRO	R\$5.00	R\$5,00

TABELA DE AVIAMENTOS						
MATERIAL	FABRICANTE	COMPOSIÇÃO	COR	QUANT.	UNID.	CUSTO
BOTÃO	ARMARINHO DE A a Z	PLÁSTICO	AZUL	5	0,30	R\$1,50
LINHA	ARMARINHO DE A a Z	100% POLIÉSTER	AZUL	1	0,80	R\$0,80

BENEFICIAMENTO

DESCOSTURAR PARTE DA FRENTE DA BLUSA	PESPONTAR COM LINHA VERMELHA
ENVELHECER O TECIDO	USO DE TINTAS

SEQÜÊNCIA OPERACIONAL

OPERAÇÃO	MÁQUINA	TEMPO
UNIR AS LATERAIS	RETA,OVERLOCK	5 MINUTOS
UNIR OS OMBROS	RETA	9 MINUTOS
COLOCAR A GOLA	RETA	16 MINUTOS
COLOCAR AS MANGAS	RETA	20 MINUTOS
FAZER A BARRA	RETA	5 MINUTOS
COLOCAR O ZÍPER	RETA	8 MINUTOS

REBECA DE ANDRADE VIEIRA _____
Designer:

_____REBECA DE ANDRADE VIEIRA _____
Modelista:

APÊNDICE D- FICHA TÉCNICA CAMISA FIGURINO 3

Empresa: Universidade Federal do Ceará	
Coleção: O Pássaro Azul	
Ref. Modelo: Tytyl Camisa	Data: 16/11/2018
Designer: Rebeca de Andrade	Modelista: Rebeca de Andrade

FICHA TÉCNICA



APÊNDICE D- FICHA TÉCNICA CAMISA FIGURINO 3

Empresa: Universidade Federal do Ceará	
Coleção: O Pássaro Azul	
Ref. Modelo: Tytyl camisa	Data: 16/11/2018
Designer: Rebeca de Andrade	Modelista: Rebeca de Andrade

TABELA DE MATERIAIS						
MATERIAL	FABRICANTE	COMPOSIÇÃO	COR	QUANT.	UNID.	CUSTO

POPELINE BRANCO	T & C	100% ALGODÃO	BRANCO	1METRO	R\$7.50	R\$7,50
--------------------	-------	-----------------	--------	--------	---------	---------

TABELA DE AVIAMENTOS

MATERIAL	FABRICANTE	COMPOSIÇÃO	COR	QUANT.	UNID.	CUSTO
BOTÃO	ARMARINHO DE A a z	PLÁSTICO	BRANCO	8	0,70	R\$5,60
LINHA	ARMARINHO DE A a Z	100% POLIÉSTER	BRANCO	1	0,80	R\$0,80

BENEFICIAMENTO

COLOCAR OS BOTÕES	
PESPONTAR	

SEQUÊNCIA OPERACIONAL

OPERAÇÃO	MÁQUINA	TEMPO
UNIR AS LATERAIS	RETA,OVERLOCK	5 MINUTOS
UNIR OS OMBROS	RETA	3 MINUTOS
COLOCAR A GOLA	RETA	14 MINUTOS
COLOCAR AS MANGAS	RETA	20 MINUTOS
FAZER A BARRA	RETA	5 MINUTOS

REBECA DE ANDRADE VIEIRA

Designer:

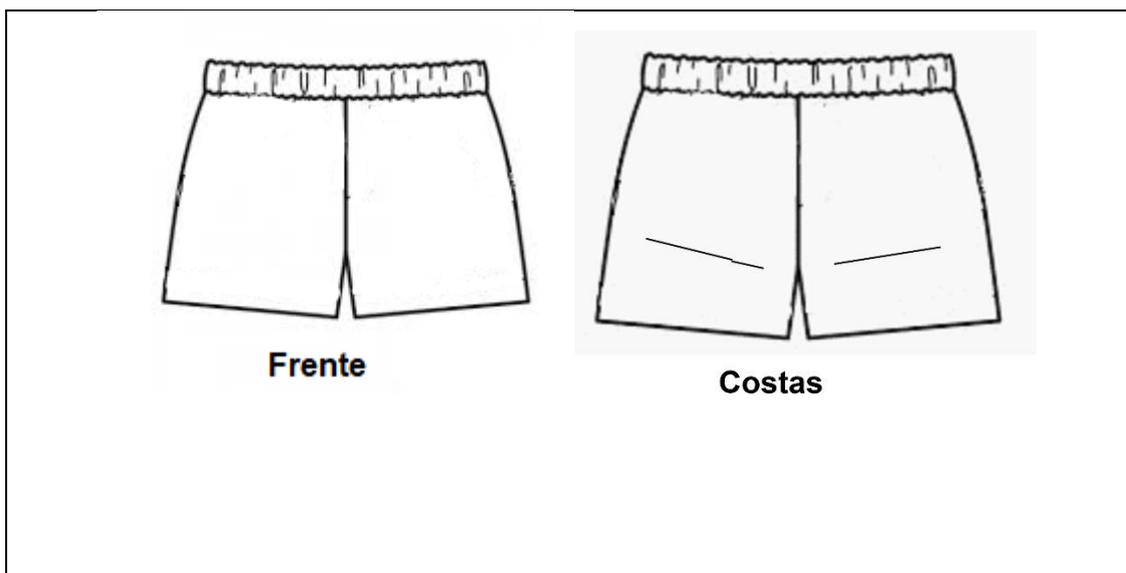
REBECA DE ANDRADE VIEIRA

Modelista:

APÊNDICE E- FICHA TÉCNICA CALÇÃO TYTYL FIGURINO 3

Empresa: Universidade Federal do Ceará	
Coleção: O Pássaro Azul	
Ref. Modelo: Tytyl CALÇÃO	Data: 16/11/2018
Designer: Rebeca de Andrade	Modelista: Rebeca de Andrade

FICHA TÉCNICA



APÊNDICE E- FICHA TÉCNICA CALÇÃO FIGURINO 3

Empresa: Universidade Federal do Ceará	
Coleção: O Pássaro Azul	
Ref. Modelo: Tytyl CALÇÃO	Data: 16/11/2018
Designer: Rebeca de Andrade	Modelista: Rebeca de Andrade

TABELA DE MATERIAIS

MATERIAL	FABRICANTE	COMPOSIÇÃO	COR	QUANT.	UNID.	CUSTO
BRIM	T & C	100% ALGODÃO	CINZA	1,50 METRO	8,00	R\$12,00

TABELA DE AVIAMENTOS

MATERIAL	FABRICANTE	COMPOSIÇÃO	COR	QUANT.	UNID.	CUSTO
ELÁSTICO	ARMARINHO DE A a z	100% LYCRA	BRANCO	1 METRO	00,80	R\$00,80
LINHA	ARMARINHO DE A a Z	100% POLIÉSTER	BRANCO	1	0,80	R\$0,80

BENEFICIAMENTO

PESPONTAR	

SEQUÊNCIA OPERACIONAL

OPERAÇÃO	MÁQUINA	TEMPO
UNIR AS LATERAIS	RETA,OVERLOCK	3 MINUTOS
UNIR O FUNDO	RETA	8 MINUTOS
FAZER A BARRA	RETA	5 MINUTOS
COLOCAR O ELÁSTICO	RETA	9 MINUTOS

REBECA DE ANDRADE VIEIRA

Designer:

_____REBECA DE ANDRADE VIEIRA_____

Modelista:

APÊNDICE F – PLANILHA DE CUSTOS FIGURINO 1

FIGURINO 1- VESTIDO LUZ						
MATERIAL	QUANT.	CUSTO UNITÁRIO	COSTURA	MODELAGE M	BENEFICIAMENTO	CUSTO TOTAL
ORGANZA	2 METROS	6,80	R\$15,00	R\$ 10,00		R\$38,60

MALHA	1 METRO	9,00	RS5,00	RS5,00		R\$19,00
BORDADO	2 PEÇAS	4,50			R\$10,00	R\$19,00
ZÍPER	1	3,20				R\$3,20
LINHA	1 TUBO	0,80				R\$0,80
LANTEJOULAS	200 g	3,80			R\$10,00	R\$13,80
CUSTO TOTAL DE PRODUÇÃO						R\$94,40

APÊNDICE G – PLANILHA DE CUSTOS FIGURINO 2

FIGURINO 2- SAIA MYTYL						
MATERIAL	QUANT.	CUSTO UNITÁRIO	COSTURA	MODELAGEM	BENEFICIAMENTO	CUSTO TOTAL
CETIM	2 METROS	R\$5,00	R\$ 8,00	R\$ 10,00		R\$ 28,00
ZÍPER	1 PEÇA	R\$0,70				R\$0,70
LINHA	1 TUBO	R\$0,80				R\$0,80
CUSTO TOTAL DE PRODUÇÃO						R\$ 29,50

APÊNDICE H – PLANILHA DE CUSTOS FIGURINO 2

FIGURINO 2- BLUSA MYTYL						
MATERIAL	QUANT.	CUSTO UNITÁRIO	COSTUR A	MODELAGE M	BENEFICIAME NTO	CUSTO TOTAL
CETIM	1 METRO	R\$5,00	R\$12,00	R\$12,00		R\$29,00
BOTÃO	5 BOTÕES	R\$0,30			R\$ 4,00	R\$5,50
LINHA		R\$0,80				R\$0,80
CUSTO TOTAL DE PRODUÇÃO						R\$35,30

APÊNDICE I – PLANILHA DE CUSTOS FIGURINO 3

FIGURINO 3- CAMISA TYTYL						
MATERIAL	QUANT.	CUSTO UNITÁRIO	COSTURA	MODELAGEM	BENEFICIAMENTO	CUSTO TOTAL
PEPELINE	1 METRO	7,50	R\$15,00	R\$ 10,00		R\$32,50
BOTÃO	5 BOTÕES	0,30				R\$1,50
LINHA		0,80				R\$0,80
LINHAMARROM DE BORDADO	1 NOVELO	1,20			R\$0,50	R\$1,70
CUSTO TOTAL DE PRODUÇÃO						R\$36,50

APÊNDICE J– PLANILHA DE CUSTOS FIGURINO 3

FIGURINO 3- CALÇÃO TYTYL						
MATERIAL	QUANT.	CUSTO UNITÁRIO	COSTURA	MODELAGEM	BENEFICIAMENTO	CUSTO TOTAL

BRIM	1, 5 METRO	8,00	R\$5,00	R\$5,00		R\$22,00
ELÁSTICO	50 CM	0,80				R\$0,80
LINHA	1 TUBO	0,80				R\$0,80
CUSTO TOTAL DE PRODUÇÃO						R\$23,60