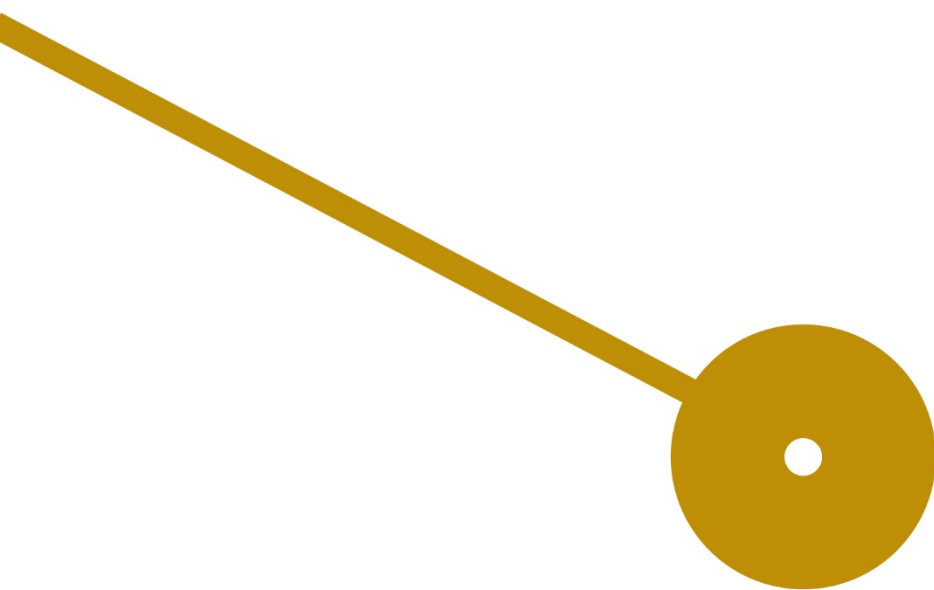




# A Materialidade Têxtil como Manifestação das Emoções

Joana Margarida Costa Campos

06/2025





# A materialidade têxtil como manifestação das emoções

Joana Margarida Costa Campos

Projeto apresentado à Escola Superior de Música e Artes do  
Espetáculo como requisito parcial para obtenção do grau de  
Mestre em Artes Cénicas, especialização Figurino

Professor(es) Orientador(es)  
Manuela Bronze e Carolina Sousa

06/2025

Aos que tentam petrificar emoções, que encontrem, no caos das serpentes, a coragem de costurar em voz alta.



## **Agradecimentos**

Aos meus pais, Ilda e Arnaldo, ao meu irmão Paulo e à Alcília, por serem porto seguro, mesmo nos dias em que duvidei de mim. Ao Silk Ruby e ao Piccoly, que entre patas, asas e olhares, me ensinaram afetos que se dizem sem palavras e que, mesmo no caos, curam o cansaço.

À minha família, especialmente às minhas primas Paula e Marina, por amarem de longe, mas tão perto.

Aos Camaleões d'Alma, pelas palavras certas nos momentos incertos, pelas gargalhadas que me devolveram o fôlego. Ao Vítor, irmão do coração, por todas as palavras de carinho, nos momentos mais inesperados.

Aos colegas de mestrado e de projeto, pela travessia partilhada. Aos docentes que me acompanharam nesta jornada e, em especial, ao técnico de manutenção Sr. Fernando, por ajudarem a erguer, com as mãos e com o pensamento, aquilo que nasceu da matéria e da emoção.

Às minhas orientadoras, Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Manuela Bronze e Prof<sup>ª</sup> Carolina Sousa pela escuta atenta e pela firmeza que me guiou.

A todos os que me desacreditaram, aos que me tentaram diminuir - obrigada. As vossas palavras e silêncios tornaram-se tecido deste trabalho, costura firme de quem aprendeu a resistir em voz alta.

E, por fim, às minhas irmãs de alma, Joana Salazar e Isabel Salgueiro Maia: pela força, pelo riso, pelo choro, pelas noites de fúria e ternura.

ESMAE

**ESCOLA  
SUPERIOR  
DE MÚSICA  
E ARTES  
DO ESPETÁCULO**

POLITÉCNICO  
DO PORTO

**P.PORTO**

## Resumo

Este projeto investiga o figurino enquanto meio expressivo e político, capaz de dar corpo a narrativas silenciadas e emoções ocultas. Através da criação de dois projetos distintos, *MEDeUSA* e *A Era da Surdez*, explora-se o potencial da materialidade têxtil, da reutilização e da desconstrução como instrumentos de afirmação estética e simbólica.

Em *MEDeUSA*, revisita-se a figura mitológica de Medusa como metáfora de resistência íntima e de transformação, construída a partir de resíduos, camadas e texturas que evocam cicatrizes, libertação e memória. Já em *A Era da Surdez*, o contexto distópico da proibição da música gera uma resposta coletiva, na qual, o figurino atua como extensão de um grito partilhado, vibrante, cru e urgente.

Na partilha de uma linguagem visual marcada pela imperfeição, fragmento e suspensão, a recusa aos padrões normativos propõe outras formas de escuta e presença. Entre o simbólico e o sensível, o figurino revela-se aqui como gesto poético de resistência e reinvenção.

## Palavras-chave

Revolta; Transformação; Consciência Ambiental; Materialidade; Figurino.

## **Abstract**

This project investigates costume design as an expressive and political medium, capable of giving form to silenced narratives and hidden emotions. Through the creation of two distinct projects, MEDeUSA and *A Era da Surdez*, it explores the potential of textile materiality, reuse, and deconstruction as instruments of aesthetic and symbolic affirmation.

In MEDeUSA, the mythological figure of Medusa is revisited as a metaphor for intimate resistance and transformation, constructed from waste, layers, and textures that evoke scars, liberation, and memory. In *A Era da Surdez*, the dystopian context of a ban on music generates a collective response, in which costume acts as an extension of a shared cry, raw, vibrant, and urgent.

Through a visual language marked by imperfection, fragmentation, and suspension, the rejection of normative standards proposes new forms of listening and presence. Between the symbolic and the sensorial, costume emerges here as a poetic gesture of resistance and reinvention.

## **Keywords**

Revolt; Transformation; Environmental Conscience; Materiality; Costumes.

## Índice

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO II - ESTADO DA ARTE</b> .....	<b>3</b>
<b>CAPÍTULO II – MATERIALIDADE</b> .....	<b>5</b>
2.1. A materialidade têxtil como expressão emocional e sensível .....	5
2.2. A reutilização como prática ética e simbólica .....	6
2.3. Desconstrução e fragmento: um gesto político .....	7
2.4. O figurino como escrita de resistência .....	8
2.5. Sustentabilidade e reutilização no vestuário cénico .....	9
<b>CAPÍTULO III – MEDeUSA</b> .....	<b>10</b>
3.1. Mito, injustiça e transformação .....	10
3.2. Metáfora contemporânea de resistência .....	15
3.3. MEDeUSA .....	16
3.4. Signos e Significados .....	17
3.5. A transformação: o corpo, o tecido e a revolta .....	18
3.6. Metodologia Processual – MEDeUSA: Entre a dor e a transfiguração .....	19
Fase 1: Referências literárias e contexto histórico .....	19
Fase 2: Pesquisa de referências: teatrais e visuais .....	20
Fase 3: Escolha e recolha de materiais .....	25
Fase 4: Organização e seleção de referências relevantes .....	26
Fase 5: Manipulação e idealização do Metafigurino .....	27
Fase 6: Confeção e experimentação .....	28
Fase 7: Montagem do metafigurino e exposição .....	32
<b>CAPÍTULO IV – A ERA DA SURDEZ</b> .....	<b>36</b>
4.1. Conceito Geral do projeto <i>A Era da Surdez</i> .....	36
4.2. A Estética Punk em <i>A Era da Surdez</i> .....	45

4.3. A caracterização dos personagens .....	47
---	----

## **CAPÍTULO V – PROCESSO DOS PROJETOS MEDEUSA E A ERA DA SURDEZ .....51**

5.1. Descrição do processo criativo .....	51
5.1.1. Conceito geral .....	51
5.1.2. Etapas de desenvolvimento .....	51
5.2. Comparação de projetos .....	52

<b>NOTAS FINAIS .....</b>	<b>55</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>57</b>

### **ANEXOS**

- I. Projetos académicos e profissionais realizados ao longo do mestrado.
- II. MEDeUSA: Materiais utilizados
- III. MEDeUSA: Experimentação e manipulação têxtil
- IV. MEDeUSA: Experiências para a cabeça e tronco
- V. MEDeUSA: Esboços
- VI. MEDeUSA: Projeto em esboço
- VII. MEDeUSA: Montagem e Exposição
- VIII. MEDeUSA: Resultado
- IX. Arvore genealógica mitológica
- X. MEDeUSA: Cartaz
  
- XI. A Era da Surdez: Esboços
- XII. A Era da Surdez: Equipa
- XIII. A Era da Surdez: Materiais e Construção
- XIV. A Era da Surdez: Caracterização e resultado
- XV. A Era da Surdez: Resultado em espetáculo.

## Introdução

A exploração de uma profunda inquietação artística sobre o papel do figurino como veículo de resistência simbólica, é pessoal e converge na necessidade de participar ativamente num projeto colaborativo de investigação e criação em equipa, enriquecendo o percurso académico e artístico.

Esta inquietação nasce da confluência dessas duas dimensões: uma de carácter íntimo e autoral, onde me debruço sobre a criação de um metafigurino como forma de canalizar uma revolta interna que enfrenta memórias de desvalorização e silenciamento.

Uma outra dimensão assume carácter coletivo, no envolvimento da montagem de uma peça “A era da Surdez”, a qual se constrói através da escuta, da colaboração e da construção em equipa.

Desenvolver dois projetos distintos, faz com que o aprofundamento e a expansão da prática artística entre o projeto individual e o colaborativo, permita explorar diferentes formas de pensar, sentir e agir através do figurino.

Ambos os projetos coexistem como partes complementares da minha identidade artística enquanto designer de moda e figurinista, refletindo dois modos distintos, ainda que indissociáveis, de intervir no mundo: o gesto íntimo, silencioso e visceral, e o gesto coletivo, dialogante e performativo.

O projeto individual, intitulado “MEDeUSA.”, toma como ponto de partida a figura mitológica de Medusa, símbolo ambíguo de dor, resistência e transformação. Este metafigurino é uma instalação-manifesto sobre o tempo, a memória e a transformação. Trata-se de um projeto onde a matéria, ela própria, representa uma mensagem. Cada costura ou remendo carrega consigo uma carga política, ecológica e poética.

Através da materialidade têxtil, procuro investigar várias formas de expressão que integram, no seu processo, os

valores que as sustentam. Assim, como Medusa foi condenada e marginalizada, também os tecidos provenientes do descarte de indústrias têxteis são esquecidos e apagados. A sua reintegração no processo criativo devolve-lhes utilidade e dignidade, transformando-os numa simbologia que atravessa a matéria e o mito.

Paralelamente, integro o projeto colaborativo *A Era da Surdez*, cuja proposta passa pela criação de figurinos, num contexto de criação colaborativa, onde o corpo dos intérpretes, a dramaturgia de cena e as personagens se interligam num jogo de influências recíprocas. Enquanto figurinista, o meu foco recai sobre a construção de figurinos distintos entre si, que dialogam e se entrelaçam em “retalhos” de cada cena.

Os principais objetivos de pesquisa que direcionam o meu percurso nestas duas instâncias são:

- Explorar o figurino, como transfiguração simbólica da dor e de resistência dos materiais à lógica da produção industrial, a partir da figura mitológica Medusa, enquanto recurso metafórico;
- Abordar o processo criativo como um todo numa equipa completa, enquanto espaço para a negociação estética, política e afetiva nos sentidos assumidos para a concretização performativa.

Ambos os projetos partilham um impulso criativo, vontade de criar a partir de algo que foi rejeitado. A utilização de materiais como retalhos de tecido e malhas, funciona como um gesto simbólico de resistência.

## 1. ESTADO DA ARTE

O meu envolvimento na causa ambiental e ética, tem expressão naquilo que é designado o *recycling* e o *upcycling*<sup>1</sup>, que acontece numa dimensão interessante, porém demasiado doméstica. Não estou sozinha neste projeto, naturalmente. Interessa-me, sobretudo, o registo das manifestações que, na contemporaneidade, contribuíram tanto no campo da Moda como no campo das Artes Plásticas para a realização de objetos artísticos que se tornam referências poderosas.

Vivienne Westwood (1941–2022) é uma referência incontornável nesse panorama, já que o seu design é gesto ativista e transcende perante a Moda, transformando-a numa ferramenta para a expressão de resistência cultural e social. Redefiniu a moda enquanto veículo de protesto, convertendo os seus desfiles em manifestações visuais contra injustiças sociais e ambientais. Este projeto contempla a sua rebeldia estética, inspirada no movimento *punk*, confrontando os padrões normativos da Moda reivindicando o vestir como gesto político.

Bordalo II (1987), artista português, propõe esculturas construídas a partir de lixo urbano, denunciando o consumismo desenfreado e os seus impactos ecológicos. As suas obras são corpos de denúncia, onde a matéria residual se converte em símbolo de alerta e resistência, tornando-se veículo de manifesto universal perante as adversidades do meio ambiente.

Nicholas Hlobo (1975), artista sul-africano, trabalha com contrastes materiais, como borracha industrial e fita de cetim, para explorar as tensões entre o bruto e o sensível (Fig. 1). Através dessas dicotomias, reflete sobre identidade cultural, memória e os cruzamentos do corpo.

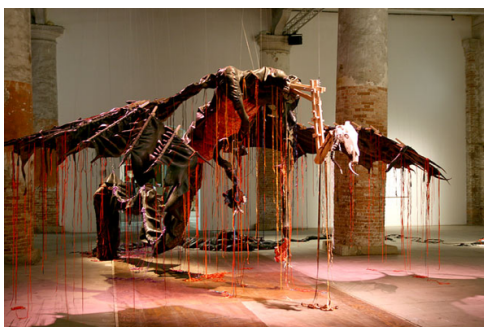


Figura 1 - “The lightning Firebird”, escultura apresentada pela primeira vez na Bienal de Veneza em 2011.

---

<sup>1</sup> Recycling diz respeito à transformação de resíduos em novos materiais e upcycling é o reaproveitamento criativo de produtos descartados, aumentando assim o seu valor.

Ernesto Neto (1964), por sua vez, constrói instalações têxteis que acolhem o espectador e criam espaços de escuta sensorial. As suas obras, feitas em crochê e tecidos maleáveis, criam zonas de afeto, diálogo e presença, sendo uma referência importante neste projeto pela forma como aborda a materialidade têxtil como linguagem.

Já Vik Muniz (1961) intervém sobre o valor cultural da imagem, reconstruindo obras icónicas através de resíduos. No documentário *Lixo Extraordinário* (2010) (Fig. 2), essa prática ganha dimensão social ao envolver apanhadores de lixo do Rio de Janeiro, colocando em evidência o trabalho invisível e o poder simbólico do que é descartado.



Figura 2 - Recriação da pintura “A morte de Marat” de Jacques-Louis David, criada por Vik Muniz em colaboração com apanhadores de lixo, no aterro sanitário do Jardim Gramacho, zona situada no Rio de Janeiro.

Ana Vitória (1969), artista brasileira, propõe no seu projeto *Pulsão do Laço* (2014) uma experiência performativa onde a ligação entre corpo, público e objeto é feita através de laços vermelhos. A instalação cria uma dança condicionada: os movimentos só são possíveis se os laços forem libertados. Esta obra evoca a delicadeza e a tensão entre dependência, criação e liberdade, transformando o figurino num dispositivo relacional.

Todos estes artistas, à sua maneira, influenciam esta pesquisa ao convocarem o têxtil, o resíduo e o gesto manual como formas de pensar o corpo, a resistência e a escuta. A sua prática artística ajuda a fundamentar a compreensão do figurino como uma entidade viva, não apenas vestível, mas pensante e crítica, que se inscreve num mundo onde o vestir também é insurgência.

## CAPÍTULO II – MATERIALIDADE

### 2.1. A MATERIALIDADE COMO EXPRESSÃO EMOCIONAL E SENSÍVEL

Na prática artística, o têxtil assume um papel que transcende a função utilitária. Torna-se linguagem que carrega emoção, história e revolta. A textura de um tecido pode evocar um grito. Uma costura exposta, pode denunciar violência. Um rasgão a manifestação física de uma dor.

Robin Nelson (2022), afirma que o conhecimento gerado pela prática está intrinsecamente ligado ao corpo, às emoções e à ação: "Knowing-in-doing" (p. 37). Nesse saber incorporado, o ato de costurar, de selecionar um material, de rasgar ou sobrepor, torna-se também um modo de pensar e de sentir.

Na metodologia *Practice as Research*, o processo e a documentação assumem um papel central na concretização de projetos. O autor sublinha que "many research insights emerge, however, in designing-doing-making processes, and process is arguably as important, if not more important, than product outcomes" (p. 42). Assim, cada etapa realizada ganha relevância não apenas enquanto meio para alcançar um resultado, mas como parte integrante do próprio conhecimento gerado. *Documentation, then, should perhaps be embraced rather than perceived as yet another imposed chore of research institutions: at best, it can be a creative and informing part of the practice.*" (Nelson, 2022, p.42)

A materialidade, não é neutra, afeta e é afetada. O tecido vibra com as emoções que o atravessam. Uma peça pode conter luto, resistência, saudade ou desejo e é, justamente, aí que reside o seu poder expressivo. Esta expressividade sensível, como defende Donald Norman (1935) em *Emotional Design* (2003), estabelece ligações profundas entre o objeto e o sujeito, transformando a experiência estética em experiência afetiva.

Roland Barthes (1915-1980) em 1967, afirma que o vestuário deve ser lido como linguagem, uma rede de signos capazes de produzir sentido, emoção e perturbação. Barthes explica que o vestuário participa da construção do discurso social e é neste campo expandido que o figurino assume a sua força transformadora.

Ao inverter essa lógica, propondo figurinos que mostram a cicatriz em vez de a esconder, abre-se espaço para uma nova poética, onde o imperfeito, o gasto e o incompleto ganham centralidade como forma de verdade.

Através da prática artística, a matéria têxtil passa a ser corpo narrativo, capaz de comunicar traumas, alegrias e insurgências. O figurino, neste sentido, deixa de ser apenas um suporte cénico para se tornar manifestação de uma subjetividade que se inscreve e se expõe.

Zygmunt Bauman (1925-2017), ao propor a metáfora da modernidade líquida, convida-nos a pensar o sujeito contemporâneo como algo mutável, instável e em constante reinvenção. A roupa, neste universo, já não serve apenas para definir ou fixar identidades, mas para as problematizar, rasurar e reinscrever. O tecido, neste caso, não fecha, abre. Não esconde, revela. É pele transitória que se deixa cair, como a da serpente, para renascer nesse outro corpo do ator.

## **2.2. A REUTILIZAÇÃO COMO PRÁTICA ÉTICA E SIMBÓLICA**

A reutilização de materiais têxteis no figurino não é só estratégia de sustentabilidade. É um gesto simbólico carregado de memória, resistência e crítica social. Quando um tecido já vivido é reincorporado numa nova criação, ele transporta consigo as marcas de um tempo, de um corpo, de uma história anterior e é, justamente, essa presença residual que lhe confere potência poética.

No universo das artes cénicas, este gesto de resgate pode operar como um mecanismo de contestação aos ciclos de consumo rápido e descarte promovidos pela indústria têxtil, mas também como um ato íntimo e sensível de atribuição de valor ao que foi excluído.

Na metodologia de *Practice as Research*, esta dimensão da reutilização adquire uma relevância acrescida, na medida em que o processo de experimentação e escolha da matéria é entendido como parte integral da produção de conhecimento. Em 2022, Nelson sublinha que a prática não apenas ilustra, mas interroga, propõe e transforma. Assim, ao reutilizar-se um tecido, não se está apenas a economizar recursos, mas a reinscrever sentidos, a criar pontes entre o passado e o presente, entre a matéria e o conceito.

O gesto de reutilizar figurinos ou materiais rejeitados pode ser também compreendido como uma forma de revolta silenciosa e de uma recusa à padronização estética. Em 1971, Foucault na sua obra, *O Discurso do Poder*, observa como os mecanismos sociais operam constantemente para normalizar e excluir aquilo que foge à lógica do produtivo ou do “aceitável” (p. 46). Ao integrar no figurino matérias descartadas ou imperfeitas, subverte-se esta lógica e revaloriza-se o que foi marginalizado.

Estes materiais reutilizados tornam-se símbolos visíveis da imperfeição enquanto força expressiva. Como refere Barthes, em 1967 a moda (o vestuário) é também um sistema de signos que organiza e comunica valores sociais e afetivos. Reutilizar materiais, é recusar o novo como imposição e valorizar o vivido como escolha estética e política.

### 2.3. DESCONSTRUÇÃO E FRAGMENTO: UM GESTO POLÍTICO

Ao ser desconstruído, o figurino, abandona a sua função convencional de “vestir” o corpo de forma decorativa, identitária ou protetora, para se tornar um dispositivo crítico. A desconstrução, neste contexto, não é apenas formal, é conceptual. Esta prática aproxima-se de um gesto filosófico que questiona as estruturas estabelecidas de significação, procurando revelar as camadas invisíveis e as hierarquias implícitas em qualquer construção simbólica. No campo do figurino, a desconstrução torna-se uma estratégia de resistência à normatividade estética e social, ao tornar visível aquilo que foi marginalizado ou excluído, transformando o vestuário em ferramenta crítica e expressiva. A desconstrução, cria um campo visual e tátil de significação, no qual a falha, o inacabado e a ruína ganham estatuto poético.

Nelson (2022) afirma que *“The creative process also involves gestation, allowing time for the seed of an idea to germinate, and time in which it is nurtured into articulation.”* (p.44), isto evidencia o facto de que a criação e a desconstrução de um projeto também operam a partir da memória. Ao desconstruir a ideia tradicional de figurino, e ao fragmentar os seus códigos visuais, permite-se a emergência de novas leituras. Um corte fora do lugar pode tornar-se grito. Um tecido pendente pode evocar suspensão. Um rasgão não remendado pode denunciar uma ferida não resolvida

Ao analisar os mecanismos de controle e disciplina sobre o corpo, Foucault oferece ferramentas críticas para pensar o vestuário como tecnologia de normatização.

Para Barthes (1967), *“a peça de vestuário participa nesta ordem de sensações centrais do corpo humano a que se chama sinestesia: as variantes da matéria (...) são variantes sinestésicas; (...) a sinestesia resume-se com a oposição do à-vontade e do constrangimento.”* (p.144). Evidencia que o vestuário não é apenas uma camada visual ou estética, mas um campo de experiência sensorial que se inscreve diretamente no corpo, produzindo sensações de conforto ou desconforto, liberdade ou contenção.

Neste sentido, ao desconstruir, o figurino rompe com essa tecnologia sensorial de controlo. Libertar o corpo de cortes rígidos, costuras invisíveis e acabamentos polidos é rejeitar o constrangimento como norma. A desconstrução torna-se num gesto poético e

político: um modo de dar corpo ao que resiste, recusando a homogeneização do que é belo, aceitável ou “bem acabado”.

*Com efeito, a transformação está nos limites do sistema, sem, no entanto, o transgredir* (Barthes, 1967, p. 319), sugerindo que a mudança mais eficaz não é necessariamente aquela que destrói a estrutura, mas sim a que opera dentro dela, subvertendo os seus códigos a partir do interior. É nesse espaço prévio que atua a prática de ressignificar restos, expor costuras e vestir o avesso: sem abandonar totalmente a linguagem do vestuário, essas escolhas desestabilizam as convenções associadas à sua forma “correta”, “acabada” ou “aceitável”.

Através desses pequenos deslocamentos, que continuam a linguagem do figurino, mas introduzem ruído, falha e fragmento, revela-se uma estética que desafia sem anular. O desconforto provocado ao olhar torna-se, assim, uma denúncia subtil, mas incisiva daquilo que oprime. A transformação estética e simbólica ocorre, então, nas margens do sistema, tornando o figurino uma ferramenta crítica que contesta através da própria forma aquilo que, culturalmente, se procura silenciar ou corrigir.

O figurino torna-se manifesto, e o corpo que o habita não é apenas suporte: é coautor de uma narrativa que se desdobra entre a matéria e a emoção, entre o gesto e a resistência.

## **2.4. O FIGURINO COMO ESCRITA DE RESISTÊNCIA**

O vestuário, quando pensado além da sua função protetora ou estética, pode transformar-se num veículo poético e político. Esta transformação não reside apenas na aparência das roupas ou no seu significado e simbolismo imediato, mas na forma como a matéria se envolve com o corpo, a história e o contexto social. Ao tornar-se gesto, o figurino atua como performance, declaração e discordância.

Michel Foucault (1926-1984), analisa como o corpo é sistematicamente inscrito por dispositivos de poder o que vestimos, como nos movemos, o que é considerado aceitável ou não. Em *Vigiar e Punir*, mostra como a disciplina do corpo está associada à construção de subjetividades normativas (Foucault, 1975). Neste contexto, o figurino assume o papel de agente político, ao expor as falhas desse controlo. A transformação do vestuário revela-se assim como resistência ao que se tenta regular: o corpo torna-se palco e matéria de contestação.

Como destaca Roland Barthes em 1967, o vestuário é sempre discurso, um “código cultural”. Ao desconstruir e refazer este código, reescrevem-se as normas sociais e a desafiar significações enraizadas.

O gesto poético, nesse sentido, é uma linguagem que se inscreve na própria materialidade. Em *Practice as Research in the Arts and Beyond* (2022), sugere-se que a prática artística é capaz de expressar o que a linguagem conceptual não alcança (Nelson, 2022).

Transformar o vestuário é, transformar também o modo como vemos e sentimos o corpo, a dor, a beleza, a fealdade, a identidade. É um ato de narrar, resistir e reclamar espaço para existir com potência estética e política.

## **2.5 SUSTENTABILIDADE E REUTILIZAÇÃO NO VESTUÁRIO CÉNICO**

Num contexto contemporâneo marcado pela crise ambiental e pelo excesso de produção e descarte, a sustentabilidade no campo artístico e particularmente no vestuário cénico, assume um papel urgente e incontornável. O reaproveitamento têxtil, quando integrado na criação artística, não é apenas uma escolha ética. É uma estratégia estética e simbólica que transforma resíduos em linguagem.

A reutilização de materiais, sobretudo no figurino, pode ser vista como uma forma de insurgência contra os modelos industriais de produção rápida e obsolescência programada. Vivienne Westwood (1941-2022) defendeu ao longo da sua carreira: “Buy less, choose well, make it last” - uma ética que se opõe ao consumo desenfreado e promove um olhar crítico sobre o sistema de moda dominante. Para Westwood, o vestuário não é apenas produto, é veículo de posicionamento social e político. A sua abordagem, que combinava reutilização, desconstrução e provocação estética, inspira práticas têxteis que recusam o descarte e celebram a resistência da matéria. Ao adotar estas práticas no vestuário cénico, participa-se de um movimento mais amplo de desaceleração e consciência material.

Mais do que uma economia de meios, a reutilização carrega também uma dimensão simbólica. Os tecidos usados, remendados, deformados, conservam memórias de outros tempos, corpos e usos. São matéria vivida. Como escreve Donald Norman em 2004, os objetos que carregam história tornam-se emocionalmente mais significativos. No figurino, esse valor acrescentado inscreve-se visualmente e afeta a relação do público com a peça apresentada.

Ao recuperar, repensar e reconfigurar materiais considerados obsoletos, o figurino participa de uma reescrita da matéria e da história. O processo de criação artística deve ser compreendido também como processo de conhecimento situado, atento às circunstâncias e implicações do fazer (Nelson, 2022). Neste caso, a escolha de reutilizar não é meramente técnica, mas posicionamento ético e político.

Em vez de ser efêmero, o figurino torna-se então vestígio: acumula marcas do tempo, transforma o descartável em resistente, e afirma que o cuidado e a escuta da matéria podem ser práticas revolucionárias no cenário contemporâneo.

## **CAPÍTULO III – MEDUSA**

### **3.1. MITO, INJUSTIÇA E TRANSFORMAÇÃO**

A mitologia grega continua a ser um espelho das tensões e contradições da sociedade.

Neste projeto, encontro em Medusa um reflexo íntimo das dores que tantas mulheres carregam dentro de si. A sua figura torna-se metáfora para uma violência muitas vezes invisível, disfarçada de normalidade. Uma desvalorização que corrói por dentro, especialmente quando se manifesta entre mulheres, alimentada por inseguranças, padrões e heranças que nos ensinaram a competir em vez de cuidar.

Quando se questionam os papéis atribuídos às deusas e semideusas, bem como os castigos que lhes são impostos, revelam-se estruturas de poder que ainda ecoam na contemporaneidade. O mito de Medusa, marcado por uma profunda injustiça, exemplifica isso de forma brutal: violada por Poseidon no templo de Atena, em vez de receber proteção ou justiça, é punida e transformada num monstro.

Ressignificar Medusa é reabrir essa ferida coletiva com o objetivo de a transformar, não apagando a dor, mas dando-lhe forma e presença crítica. A sua história prova que os mitos são entidades vivas, abertas à reconstrução simbólica, capazes de refletir as urgências políticas e afetivas do presente.

Em *Teogonia*, (VIII-VII a.C.) Hesíodo apresenta Medusa como uma das três Górgonas, filhas de Ceto e Fórcis, divindades marinhas primordiais, sendo a única mortal entre as irmãs. O poeta relata que, após ser decapitada por Perseu, do seu sangue, nasceram duas figuras simbólicas: o cavalo alado Pégaso e o guerreiro Crisaor. Esta breve referência posiciona Medusa como uma figura liminar entre a monstruosidade e a criação, cuja decapitação não simboliza apenas o fim, mas também a origem de forças associadas à liberdade, à imaginação e ao poder.

Segundo a narrativa transmitida por Ovídio, Medusa é originalmente descrita como uma bela mortal, com cabelos admirados por todos, *“Belíssima, ela despertara a esperança e o ciúme de muitos pretendentes, e nada tinha mais belo que os cabelos”* (Ovídio, 8 d.C. IV, 794). É violada por Poseidon no templo de Atena (referida por Ovídio como Minerva) e, em resposta, a deusa transforma-lhe os cabelos em serpentes

monstruosas como forma de puni  o: “*Para que o fato n  o ficasse impune, transformou os cabelos da G  rgona em horr  veis serpentes*” (Ov  dio, 8 d.C, IV, 794). Esta narrativa centra-se na injusti  a sofrida por Medusa, colocando em evid  ncia a desresponsabiliza  o do agressor e o deslocamento da culpa para a v  tima.

Este padr  o de puni  o feminina tanto ocorre noutros mitos, por exemplo: no de Cassandra, quando    amaldi  oada por Apolo por se recusar a ficar com ele, e no de Eur  dice, cujo destino    decidido pelo erro de Orfeu, ou no caso de muitas outras deusas que foram igualmente punidas, como ocorre na humanidade. Estas narrativas refletem um sistema em que a voz e o corpo feminino s  o frequentemente objetos de controle, e a procura por justi  a raramente acontece do ponto de vista das v  timas.

Noutra vers  o, Perseu<sup>2</sup>,    ent  o enviado para matar Medusa como parte de um plano do rei Polidectes, que desejava conquistar Dan  e, sua m  e. O rei, temendo a coragem do jovem, recorre ao engano como forma de o afastar e de o eliminar: “Polidectes, o Preto, <quando> vio que Perseo ten  a tal valor, tuvo mucho miedo y quiso matarlo enga  andolo.” (Higino, I a.C. e II d.C. cap. LXIX, p. 88). Perseu aceita a miss  o de decapitar Medusa com a ajuda de artefactos<sup>3</sup> concedidos pelos deuses.

Mesmo ap  s a morte, a cabe  a da G  rgona conserva o seu poder petrificante, sendo usada como arma contra os inimigos. Atena incorpora-a no seu escudo, fixando a sua imagem na cultura mitol  gica como um s  mbolo amb  guo, entre destrui  o e prote  o, entre puni  o e for  a regeneradora.

Do seu sangue, nascem P  gaso e Crisaor, figuras que evocam liberdade e cria  o. A partir de um ato de viol  ncia extrema, emerge uma possibilidade de renascimento. A narrativa revela, assim, que da dor tamb  m pode brotar pot  ncia e que o corte n  o    apenas fim, mas in  cio de transforma  o.

Al  m dos textos cl  ssicos de Ov  dio (*Metamorfoses*), Hes  odo (*Teogonia*) e Higino (*F  bulas*), existem novas abordagens    figura de Medusa, escritas sob uma perspetiva contempor  nea e feminista, que resgatam o seu mito a partir do olhar das mulheres. Obras como *O Segredo de Medusa* de Hanna Lynn (2023), *O Olhar da Medusa* de Natalie Haynes (2023) e *Medusa* de Jessie Burton (2021; 2024) oferecem vers  es liter  rias distintas, mas complementares, cuja narrativa    reconstru  da em aten  o    voz da personagem, ao trauma e    injusti  a que atravessa o mito. Todas sublinham aspetos diferentes, como o abandono, a solid  o, a raiva, a transforma  o, mas todas convergem na inten  o de devolver a Medusa a sua humanidade. Para al  m disso, estas obras n  o

---

<sup>2</sup> Filho de Zeus (Descrito como Jupiter por Higino, sendo Jupiter a sua designa  o presente na mitologia Romana) - “Hijo de J  piter, que, metamorfoseado en lluvia de oro, consigue llegar hasta D  nae, dej  ndola encinta.” (Higino, I a.C. e II d.C. cap. LXIII; P. 257)

<sup>3</sup> As sand  lias aladas de Hermes, a espada de Zeus, o escudo espelhado de Atena, O Helmo invis  vel de Hades e, das ninfas o Kibisis, uma bolsa m  gica.

se limitam à história da Górgona, também incluem referências a outros mitos femininos, como o de Atena, Métis, Cassandra, Eurídice, Andrómeda, entre outros, alargando a investigação mitológica e expondo as múltiplas formas de silenciamento, punição ou resistência atribuídas às figuras femininas na tradição grega.

Nesta imagética mitológica, inscreve-se a figura de Medusa como corpo marcado por violência, mas não anulado por ela. Ela encarna uma raiva acumulada, uma dor que, ao ser contida, adquire forma e presença, capaz de paralisar o olhar opressor.

Medusa deixa, então, de ser apenas um monstro a derrotar, para se tornar um espelho crítico de estruturas de poder que silenciam e punem. A monstruosidade que lhe é atribuída não nasce de si, mas é projetada sobre ela, é construída a partir do olhar do outro, que a condena e marginaliza.

No contexto social atual, uma mulher que se encontre em circunstâncias semelhantes às de Medusa enfrenta, frequentemente, uma dicotomia cruel: ou é vista como vítima e alvo de compaixão, ou é transformada em vilã e é responsabilizada pela violência que sofreu. No âmbito do julgamento popular, expressões como “estava a pedi-las”, “pôs-se a jeito” ou “com aquela roupa, já se sabia” ilustram o modo como a sociedade tende a culpabilizar a vítima, perpetuando uma cultura de julgamento e punição injusta. Nestes contextos, muitas mulheres são sujeitas a processos humilhantes (física e psicologicamente) tendo de provar a legitimidade da violência sofrida, como se a dor precisasse de validação.

Em contraste, os homens, em casos semelhantes, raramente enfrentam o mesmo grau de escrutínio ou desvalorização pública. Isto não significa que não estejam imunes a situações de abuso ou violência. Esses casos também ocorrem, embora sejam frequentemente menos visíveis, muitas vezes abafados pelo estigma social, vergonha ou pelo receio de não serem levados a sério. Ainda assim, é sobre os corpos femininos que recai, de forma mais sistemática, o peso da suspeita, da prova e do julgamento público.

Medusa é representada, em diferentes narrativas, tanto como objeto de desejo como figura monstruosa. Ambas refletem uma profunda injustiça: a que recai sobre aqueles que não correspondem aos padrões de beleza impostos pela sociedade, padrões que não definem apenas o que é belo, mas que também punem quem deles se desvia.

Marcada por uma transfiguração violenta, Medusa deixa de encarnar apenas o terror para se afirmar como presença que impõe respeito. A beleza que antes a distinguiu, torna-se, no seu reverso, uma potência que desconcerta, rompe expectativas e desafia o olhar normativo. Umberto Eco (1932-2016), refere que “a beleza jamais foi algo de absoluto ou imutável, mas assumiu faces diversas segundo o período histórico e o país”

(Eco, 2004, p. 14), reforçando a ideia de que o belo é uma construção, e não um dado fixo da natureza.

Por outro lado, Eco observa que o feio “nos faz entrever uma espécie de autonomia do feio, que o transforma em algo bem mais rico e complexo que uma série de simples negações das várias formas de beleza” (Eco, 2004, p. 16). Ou seja, o feio não se limita a ser o oposto do belo, possui identidade própria, com força expressiva e simbólica. Medusa, nesse sentido, inscreve-se nesse espaço da transgressão estética, uma figura que não cabe nos limites do belo tradicional e, justamente por isso, adquire potência. A sua imagem, temida e mal compreendida, revela como a dor pode ser convertida em estratégia de sobrevivência, e como o que escapa à norma pode abrir caminhos de resistência e autonomia.

Eco evidencia figuras mitológicas que, como Medusa, evocam simultaneamente fascínio e repulsa, desafiando as noções tradicionais de Beleza. “A mitologia clássica é um catálogo de inenarráveis crueldades (...) É um mundo dominado pelo mal, no qual as criaturas, mesmo as belíssimas, realizavam ações “feidamente” atroz.” (Eco, 2004 p. 34). Para Eco, o feio não reside apenas na aparência física, mas também nos comportamentos e ações que transgridem valores éticos e humanos.

Eco, investigou o conceito da fealdade, argumentando que este encerra uma diversidade mais complexa de analisar e definir que o de belo. Enquanto a beleza costuma ser associada à harmonia, proporção e perfeição, a fealdade assume múltiplas formas, muitas vezes ligadas ao grotesco, ao monstruoso e ao desconfortável. Explora o fascínio que o feio exerce ao longo da história, não apenas como oposição ao belo, mas como categoria estética, simbólica e cultural, capaz de provocar reflexão, repulsa ou até empatia.

Nesta perspetiva, o feio pode também ser visto como um lugar de resistência e desconstrução das convenções sociais do gosto. Pode representar o que a sociedade rejeita, mas também o que resiste. O feio torna-se um lugar de resistência e desconstrução das convenções sociais do gosto - um território fértil para a criação artística que procura dar corpo ao que foi marginalizado ou silenciado. No contexto do figurino, estas categorias visuais e simbólicas permitem ressignificar a aparência, desafiando os limites impostos ao corpo e ao olhar.

Esta interpretação dos mitos e do modo como moldam padrões sociais manifesta-se de forma evidente no caso de Medusa. Inicialmente descrita como uma mulher de extraordinária beleza, representava um ideal valorizado tanto física como simbolicamente. A sua transformação monstruosa marca não só uma mudança física, mas também uma rutura com esse ideal, revelando como a perda da beleza pode estar associada à exclusão, ao desprezo e à repulsa social. Neste contexto, a beleza não se

resume ao aspeto exterior, mas inclui também atributos psicológicos e morais. Quando a aparência física é distorcida ou destruída, todo o ser tende a ser lido como ameaçador ou indesejável, expondo a fragilidade dos padrões sociais de valorização.

A mitologia grega conecta-se de forma indireta com as narrativas judaico-cristãs, e, ao ser revisitado por autores como Stephen Fry e Luc Ferry, também evidência como os mitos se refletem na moralidade, poder e nas injustiças ao longo do tempo.

Stephen Fry (1957)<sup>4</sup>, aborda histórias dos deuses, da mitologia e da guerra de Troia, de forma inovadora, e com humor próprio. A sua interpretação dos mitos aproxima-o dum público contemporâneo, uma vez que enfatiza a sua relevância emocional e psicológica, destacando os mitos como um molde da cultura ocidental, influenciando a literatura, a arte e até a moralidade moderna.

Fry leva os mitos a uma dimensão mais profunda e simbólica, descreve os deuses gregos como reflexos intensificados da humanidade, seres feitos à imagem dos humanos, não perfeitos, mas emocionalmente complexos: criativos, belos, ciumentos, vingativos e apaixonados. Para o autor, é precisamente essa humanidade que os torna fascinantes e próximos do leitor moderno (Fry, 2018).

Luc Ferry (1951)<sup>5</sup>, em 2012, no livro *A sabedoria dos Mitos* refere que os mitos gregos, não são apenas histórias do mundo fantástico, mas também, tentativas de respostas às perguntas que o ser humano impõe, como qual será o verdadeiro sentido da vida, ou qual a origem do universo, entre muitas outras perguntas existenciais sobre o destino ou a própria justiça. Ressalta que os mitos gregos não são meras histórias fantasiosas e acredita que a mitologia grega “explora a questão do sentido da vida fora da teologia” (Ferry, 2012, p. 10), questionando: “por que seria necessário ainda hoje interessarmo-nos por eles?” (Ferry, 2012, p. 9). A resposta pode residir no facto de os mitos continuarem a oferecer estruturas simbólicas que nos ajudam a compreender o comportamento humano, os conflitos sociais e as relações de poder.

As figuras mitológicas atuam como espelhos da nossa própria condição, revelando-se tão atuais quanto as questões éticas, afetivas e políticas que atravessam uma sociedade contemporânea.

Este enquadramento reforça que Medusa, entre outras figuras míticas, devolve, com poder simbólico, indagações profundas sobre identidade, moralidade e justiça.

---

<sup>4</sup> Escritor, ator e comediante britânico, conhecido pela sua abordagem envolvente e acessível da mitologia grega.

<sup>5</sup> Filósofo francês, conhecido pela sua abordagem em relação à mitologia grega, a partir de uma perspectiva filosófica existencial.

### 3.2. METÁFORA CONTEMPORÂNEA DE RESISTÊNCIA

Esta reapropriação de Medusa é mais do que revisitar um mito: é resgatar uma linguagem de resistência. A sua imagem pode ser reinserida como força viva, não decorativa, mas combativa. No contexto da criação artística, particularmente na prática do figurino, esta reinterpretação oferece um campo fértil para transformar os seus traços, marcas e cicatrizes num gesto poético e político.

Algumas figuras acompanham-nos de forma silenciosa não por medo, mas por reconhecimento. São presenças que espelham as falhas de uma sociedade e que, quando revisitadas, abrem espaço para rever o que foi calado. Medusa é uma dessas presenças, que ressoa como arquétipo de resistência, não apenas como figura mítica, mas como metáfora para tantas vivências ignoradas ou distorcidas.

Escolho revisitá-la, não como vítima, nem como monstro, mas como potência insurgente. O seu corpo fragmentado desafia narrativas menos lineares, escapando às leituras fixas. A sua imagem torna-se linguagem aberta: incómoda, fértil e inacabada.

Neste projeto, Medusa revela-se como espelho íntimo de dores que muitas mulheres carregam em silêncio. A sua figura transforma-se em metáfora para formas de violência invisíveis, muitas vezes disfarçadas de normalidade. Essa desvalorização não apenas vinda de fora, mas também entre mulheres, corrói por dentro, sendo alimentada por inseguranças, padrões impostos e heranças que nos ensinaram a competir, quando poderíamos cuidar.

O caso de Medusa, uma vítima transformada em monstro, passou por diversas resignificações ao longo dos séculos, tornando-se num símbolo de força e resistência.

A transformação de algo visualmente belo em algo considerado feio revela uma tensão entre aparência e essência. Cria-se uma repulsa associada ao belo superficial, uma vez que a aparência tende a ser mais valorizada do que as qualidades internas. Em contrapartida, no campo do “feio”, é nas atitudes que se refletem os verdadeiros contornos da beleza ou da sua ausência: o que é bonito pode tornar-se feio se estiver associado a comportamentos negativos. O provérbio português “Quem feio ama, bonito lhe parece” reforça esta ideia: independentemente do aspeto físico, é a atitude, o afeto e a personalidade que tornam alguém verdadeiramente belo aos olhos de quem sente.

Isto transporta-me à história de Antoine Saint-Exupéry, “O príncipezinho”, com a frase “Só se vê bem com o coração, o essencial é invisível para os olhos” (Saint-Exupéry, 2001), que aborda uma infinidade de dimensões, desde a perda da inocência, quando se cresce e se tem uma maior visão da vida e do que nela acontece à ideia de que o coração na sua forma personificada tem uma sensibilidade extrema. A ‘famosa’ frase de

Saint-Exupéry inspira o público a tornar-se na sua melhor versão, demonstrando empatia nas questões sociais, culturais e políticas, deixando de parte as superficialidades do mundo e que o que realmente importa está no nosso interior. Toda esta obra revela questões importantes sobre a dinâmica da sociedade, onde cativar e saber cativar, predomina no amor, que é construído em determinados momentos, e deve ser mantido, referindo que a verdadeira beleza está nas atitudes e nos valores.

Medusa, utilizou a sua nova aparência como arma e ferramenta de defesa e ataque, demonstrando que até mesmo a dor e a transformação podem ser ressignificadas em poder, resistência e autonomia, diante da adversidade, tornando-a como uma metáfora contemporânea de resistência.

### 3.3. MEDeUSA

Este projeto, construído no meio de um caos emocional, da necessidade de dar forma a uma revolta silenciosa na necessidade de transformar uma dor em potência através da criação.

MEDeUSA surge como uma designação simbólica, nascida da fusão entre *Medusa* e *Deusa*. Carrega em si o encontro entre o silêncio imposto e a possibilidade de se recriar, entre a violência sofrida e a reinvenção subjetiva. Esta fusão dá nome a uma presença que, antes lida como monstro, afirma-se agora como símbolo do sagrado e da força feminina que resiste ao apagamento.

O jogo entre *Medusa* e *Deusa* é também um gesto pessoal: *Me deusa* - como um sussurro íntimo, um pedido de escuta e reconhecimento dirigido a um corpo que tentaram apagar. Ao mesmo tempo, é uma provocação à própria divindade que a castigou. A dor torna-se aqui ponto de partida, não fim. Uma origem feroz para uma nova forma de beleza: indomável, insurgente, inapagável.

Este nome é o reflexo daquilo que desejo transmitir: transformar o que foi rasgado em matéria viva. Erguer o que foi esquecido. Devolver humanidade, valor e presença a tudo o que foi descartado, às vozes abafadas, aos corpos silenciados, às mulheres diminuídas por outras mulheres e por toda uma sociedade que insiste em apagar o que não compreende.

É nesse percurso que emerge MEDeUSA: uma fusão entre Medusa e Deusa, entre dor e poder, entre silêncio e criação. Um nome que é mais do que um título. Um manifesto: a possibilidade de transformar exclusão em expressão para devolver dignidade a tudo o que foi desacreditado. MEDeUSA é o grito que já não cabe no silêncio. É a voz que rompe o feitiço da pedra. É insurgência, mas também escuta. Uma

chamada à compaixão, ao reconhecimento mútuo, e à construção de novas formas de olhar que não imobilizem, mas libertem.

### **3.4. SIGNOS E SIGNIFICADOS**

Medusa liberta-se dos padrões opressivos de beleza. Na sua forma monstruosa, encontra poder e é neste gesto que o objeto artístico se posiciona como símbolo de resistência contra os modelos sociais e industriais que desvalorizam a natureza, o feminino e as práticas sustentáveis.

Medusa manifesta uma sabedoria ancestral, que transcende o raciocínio lógico e se liga a forças primordiais da existência humana. As serpentes que emergem da sua cabeça simbolizam essa ligação instintiva com a natureza e com o ciclo da vida e da morte, normalmente, associadas à cura, ao renascimento e à transformação contínua.

A sabedoria que esta figura carrega não vem da contemplação, mas da dor, da injustiça e da exclusão. A sua experiência imposta transforma-se numa forma de conhecimento profundo, que revela uma aprendizagem visceral, enraizada no corpo e no silêncio.

As serpentes são também mecanismo de defesa. Intimidam e protegem. O controlo que Medusa exerce sobre elas representa o domínio sobre aquilo que historicamente tem causado medo. Dominar as serpentes é dominar os próprios medos e transformar o que paralisa em potência.

A sua capacidade petrificante possui uma carga simbólica profunda. O olhar de Medusa é um ponto de contacto entre os mundos físico e espiritual. Ele não é apenas uma arma, mas uma ferramenta de revelação, expõe limites emocionais, desafia o poder e devolve ao mundo a violência e o medo de que nela foram projetados.

Encarar o seu olhar é confrontar-se com verdades cruas, internas e externas. É ser forçado a reconhecer os próprios medos e culpas. Neste sentido, o seu olhar não é passivo, mas afirmativo: rompe com a tradição que espera da mulher o silêncio visual, transformando-a numa presença que vê, denuncia e transforma.

A pedra é um elemento associado à sua maldição, carrega múltiplos sentidos. Reflete o imobilismo provocado pelo medo, mas também a força de resistir. A petrificação pode ser metáfora de congelamento emocional, da suspensão entre vida e morte, mas também da capacidade de fixar uma memória, de eternizar um gesto.

Historicamente, a pedra era usada como arma de punição, como no apedrejamento público de mulheres que transgrediam normas sociais. Nesse contexto, Medusa

representa não apenas o perigo temido, mas a memória viva da injustiça. A pedra, portanto, pode oprimir ou libertar, tudo depende de quem a segura.

### **3.5. A TRANSFORMAÇÃO: O CORPO, O TECIDO E A REVOLTA**

Num mundo marcado por desigualdades, a invalidação da experiência do outro, da sua vivência ou escolha, torna-se ainda mais dolorosa, olhares que cortam, palavras que diminuem e comparações silenciosas que ferem, mantêm-se como formas subtis de violência como se a opressão externa não fosse já suficientemente pesada.

Neste contexto, o objeto artístico, assume-se como extensão de uma revolta silenciosa que ecoa para além do palco, uma linguagem simbólica que expressa o que foi silenciado.

O objeto assume aqui um espaço de transfiguração, onde materiais descartados se unem e o tecido se torna matéria viva, carregando revolta, memória e reconstrução. O corpo, coberto de cicatrizes simbólicas, revela-se como território sensível e resistente. Através desta criação, a dor ganha forma, a ferida encontra voz e o silêncio rasga-se em gesto.

O tecido envolto neste metafigurino evidencia que a revolta não é um grito vazio, mas um impulso criativo entranhado na costura, nos retalhos e na escolha consciente de materiais rejeitados. Cada fragmento têxtil carrega em si vestígios de recusa, mas também a potência de uma nova narrativa, revelando que o que foi considerado inútil pode, afinal, transformar-se em presença, expressão e reexistência.

Este objeto artístico propõe uma ressignificação simbólica: aquilo que foi silenciado, descartado ou marginalizado; tanto na matéria como na experiência humana; é aqui reintegrado e valorizado. O gesto de compor com o que sobra torna-se um ato de resistência e reinvenção, devolvendo dignidade àquilo que foi esquecido.

Esta proposta inscreve-se ainda numa crítica à lógica social que impõe padrões rígidos, não só sobre o corpo e a identidade, mas também sobre o meio ambiente. A crise climática, ignorada e desvalorizada, é reflexo da mesma mentalidade que trata o que é natural como descartável. Assim, a recuperação de tecidos esquecidos torna-se também num gesto ecológico e político.

As texturas, cores e formas expressam emoções como angústia e revolta, oferecendo ao que é tido como “menos bonito” uma nova leitura, tornando-o expressão de liberdade, beleza não convencional e força criadora.

### 3.6. METODOLOGIA PROCESSUAL — MEDeUSA: Entre a dor e a transfiguração

Este projeto desenvolve-se a partir da abordagem metodológica de *Practice as Research* (Nelson, 2022), que reconhece a prática artística como uma forma de investigação e conhecimento válida, relacional e transformadora. Neste enquadramento, a criação do metafigurino *MEDeUSA* não é apenas um objeto final, é também o resultado visível de um percurso de pesquisa emocional, material e simbólica. A metodologia aqui aplicada estrutura-se em torno do "fazer como saber" (being-doing-knowing), onde o conhecimento emerge da prática e do corpo, atravessado por emoções, escolhas e experiências sensíveis. Nelson defende que "the practice is not merely illustrative of the research but is itself a mode of enquiry" (Nelson, 2022, p. 18).

Nelson propõe que "embodied knowledge" (conhecimento incorporado) deve ser entendido como uma epistemologia legítima, especialmente nas práticas artísticas que envolvem o corpo, o gesto e a intuição estética (Nelson, 2022, p. 24).

Este modelo coloca a ênfase na reciprocidade entre teoria e prática, integrando camadas de pensamento crítico, sensibilidade artística e metodologia reflexiva. Além de Nelson, autores como Estelle Barrett e Barbara Bolt reforçam que este tipo de pesquisa envolve "creative practice as both the subject and the method of inquiry" (Barrett & Bolt, 2007). Assim, o processo de construção do objeto artístico envolveu criação e a produção de um conhecimento enraizado nas emoções, nas matérias escolhidas e nas narrativas que estas evocam.

#### Fase 1: Referências literárias e contexto histórico de Medusa

O ponto de partida do projeto consistiu numa imersão teórica e simbólica no universo mitológico de Medusa, explorando diversas fontes literárias e filosóficas.

A leitura de autores como Hesíodo (*Teogonia*), Ovídio (*Metamorfoses*) e Higino (*Fábulas*) permitiu compreender a construção original da figura de Medusa, o seu contexto dentro da mitologia grega, e os significados atribuídos à sua transformação e punição. A esses textos clássicos, juntaram-se interpretações mais recentes que lançam novos olhares sobre Medusa, como Stephen Fry em *Mythos* (2017), cuja escrita informal e reflexiva aproxima os mitos do leitor contemporâneo, sublinhando os seus traços psicológicos e sociais. Luc Ferry, em *A Sabedoria dos Mitos* (2012), acrescenta uma dimensão filosófica, propondo que os mitos funcionam como formas arcaicas de pensamento que refletem questões existenciais, como o destino, o sofrimento e a justiça ainda presentes na contemporaneidade.

A fase de leitura incluiu ainda Michel Foucault, sobretudo as obras *A Ordem das Coisas*, *As Palavras e as Coisas* e *O Discurso do Poder*, cuja interpretação sobre os mitos desta figura, foi simplificada como metáfora de silenciamento, normatização e punição. Medusa emerge assim como símbolo de uma violência estrutural que atravessa o tempo, sendo ciclicamente reinterpretada em resposta a lutas sociais e culturais. Esta fase foi essencial para estabelecer as fundações conceituais do projeto e para construir um olhar crítico sobre as diferentes leituras de Medusa, permitindo que a prática artística fosse informada por uma consciência histórica, simbólica e política.

Esta primeira fase foi essencial na fundação conceptual do projeto, auxiliando a elaboração de uma base sólida de referências que me permitisse olhar para Medusa com um pensamento crítico e contemporâneo, respeitando a sua origem, mas, reconfigurando o seu sentido simbólico à luz das questões que me movem hoje.

## **Fase 2: Pesquisa de referências artísticas: teatrais e visuais**

Nesta segunda etapa, mergulhei no universo visual e performativo da Medusa, recolhendo múltiplas reinterpretações ao longo da história da arte e da cultura contemporânea. Estas obras não foram alvo de análises detalhadas, mas serviram como fontes visuais e conceituais para perceber a forma como a imagem de Medusa foi representada, distorcida, reinventada e ressignificada por diferentes artistas ao longo do tempo.

Foram observadas esculturas de diversos artistas: *Medusa Marble* (1630) de Gian Lorenzo Bernini; *Perseu com a cabeça de Medusa* (1797) de Antonio Canova e a obra contemporânea de Luciano Garbati (Fig. 3), instalada frente ao tribunal onde Harvey Weinstein foi condenado por crimes cometidos contra mulheres. Essa inversão simbólica da narrativa entre agressor e vítima foi especialmente relevante para pensar em Medusa como uma figura de resistência



Figura 3 - Medusa com a Cabeça de Perseu (2008) de Luciano Garbati.

No campo da pintura, explorei obras: *Medusa* (1598) de Caravaggio; *Medusa* (1618) de Peter Paul Rubens e Frans Snyders; *Le Radeau de la Méduse* (1818-1819) de Théodore Géricault; *Medusa* (1878) de Arnold Böcklin; , *Medusa* (1953) de Salvador Dalí (Fig. 4), estas imagens ajudaram a construir um imaginário visual e emocional sobre a figura.



Figura 4 – Medusa (1953) de Salvador Dalí.

Além disso, também se destacaram as reinterpretações visuais *Medusa After Caravaggio* (1961) (Fig. 5), e *Medusa Marinara* (1999) de Vik Muniz, nas quais, o artista brasileiro utiliza materiais improváveis e descartados para reconstruir imagens icônicas. A escolha da materialidade tem aqui um papel simbólico relevante, pois introduz uma camada crítica sobre a memória, o consumo e a permanência dos símbolos clássicos na cultura contemporânea.



Figura 5 - Medusa After Caravaggio, 1961, Vik Muniz.

Na performance e nas artes cénicas, foram reunidas referências de espetáculos que interpretam Medusa em distintas linguagens: teatro, dança, bailado, performance contemporânea e até produções cinematográficas. Foram selecionados vários exemplos que evidenciam a diversidade destas abordagens: o bailado flamenco no Festival de Mérida<sup>6</sup> (2014) (Fig. 6 e 7); The Royal Ballet<sup>7</sup> em 2019 (Fig. 8); produções peruanas de Marco Huachaca<sup>8</sup>; performance contemporânea no Fringe Festival em Catania<sup>9</sup> em 2023 (Fig. 9); peça teatral<sup>10</sup>, no Teatro Madrid (Fig. 10). Estas interpretações, apesar de distintas nas linguagens e estilos, partilham o desejo de resgatar ou confrontar o mito.



Figura 6 e 7 – Bailado Flamenco Medusa La Guardiania, no Festival de Mérida



Figura 8 - Natalia Osipova como Medusa no Bailado de Sidi Larbi Cherkaoui da Royal Opera House.

<sup>6</sup> Festival Internacional de Teatro Clássico de Mérida; 2014; Figurinos por Torres e cosano, Ras Artesanas e sara Baras; Medusa interpretada por Sara Baras.

<sup>7</sup> Bailado Medusa de Sidi Larbi Cherkaoui; Figurinos por Olivia Pomp.

<sup>8</sup> “Medusa, Quien és el verdadero monstuo?” e “Medusa com la sangre em la cabeza O regresso” 2024; Lady Galloso como Medusa.

<sup>9</sup> Direção de Ivano Torre; Valentina Barri como performer; Ivano Torre música e precursão; Figurinos por Gabi Correl; 2023.

<sup>10</sup> Direção de José Maria del Castillo; Victortia Abril como Medusa; Cenografia: Mónica Boromello; Figurinos: Pier Paolo Álvaro ; Cabelo e maquilhagem: Chema Noci.



Figura 9 – Detalhe do figurino da Medusa criado por Gabi Correl; Fringe Festival em Catania, 2023.



Figura 10 – As górgonas, Esteno, Medusa e Euríale no Teatro Madrid em 2024; Fotografia: Jero Morales.

Foram incluídas representações da figura de Medusa no cinema e nos videojogos, como forma de perceber como a mitologia é atualizada nos meios de comunicação.

No cinema, destacam-se obras como *Fúria de Titãs*<sup>11</sup>, 1981 (Fig. 11); *Percy Jackson e os Ladrões do Olimpo*<sup>12</sup>, 2010 (Fig. 12); e o remake *Clash of the Titans*<sup>13</sup>, 2010.

Estas diferentes formas de representação evidenciam Medusa como um modelo fértil, adaptável e multifacetado, que se reinventa conforme as linguagens e suportes culturais de cada época.

---

<sup>11</sup> Dirigido por Desmond Davis, Estados Unidos, 1981; Figurinos de Emma Porteous; A gorgona foi produzida por efeitos visuais, criados por Ray Harryhausen.

<sup>12</sup> Medusa, interpretada por Uma Thurman; Figurinos de Renée April.

<sup>13</sup> Medusa foi interpretada por Natalia Vodianova; Figurinos por Lindy Hemming e Louis Joon;



Figura 11 – Perseu com a cabeça de Medusa em fúria de Titãs de 1981.



Figura 12 – Medusa, interpretada por Uma Thurman, no filme Percy Jackson e os Ladrões do Olimpo, 2010.

A referência à personagem Medusa, também surge no filme *As Sete Faces do Dr. Lao*<sup>14</sup> de 1964 (Fig. 13). Esta abordagem insólita, reforça a presença da figura mítica em narrativas cinematográficas mais experimentais, onde a simbologia da Górgona é reaproveitada para questionar as fronteiras entre identidade, aparência e transformação.

---

<sup>14</sup> Filme dirigido por George Pal, Tony Randall interpreta 7 personagens: Medusa, O Abominável Homem das Neves, Merlin, Pan, Apolônio de Tiana e outros seres fantásticos



Figura 13 - Tony Randall como Medusa em As Sete Faces do Dr. Lao, 1964.

Outras referências à figura mitológica de Medusa também podem ser encontradas nos mais variados universos, refletindo a sua persistência no imaginário coletivo contemporâneo.

Esta fase não exigiu análises detalhadas das obras, mas possibilitou a construção de uma imagética amplamente simbólica, que fortaleceu a atmosfera visual e emocional do projeto MEDeUSA.

### **Fase 3: Escolha e Recolha de Materiais**

A terceira fase envolveu a seleção e recolha dos materiais (Anexo I e II) que dariam corpo ao metafigurino, num processo guiado tanto por critérios estéticos como simbólicos. Mais do que escolher tecidos bonitos ou funcionais, foi essencial encontrar materiais que carregassem em si histórias de descarte, desgaste e resistência, alinhando-se com o conceito de Medusa enquanto figura marginalizada que transforma a exclusão em força.

A recolha privilegiou tecidos reutilizados de outros projetos, malhas provenientes de uma fábrica têxtil em Vila do Conde<sup>15</sup>; malha tricotada<sup>16</sup>; elementos não convencionais como tubos maleáveis de rede em plástico, sem grandes marcas de uso, resgatado do lixo, e meias de vidro ou outros tipos de collants, que foram oferecidos por familiares e amigos<sup>17</sup>. Essa memória silenciosa do que foi útil, mas permanece guardado, deu origem a uma nova camada simbólica no projeto.

---

<sup>15</sup> Blutex Malhas Lda.

<sup>16</sup> símbolo de memória, do tempo e do gesto repetido.

<sup>17</sup> curiosamente, guardavam meias rasgadas e inutilizadas sem saber exatamente porquê, meias que já não servem, que já não voltariam a usar, mas que ainda assim resistem ao lixo.

No imaginário feminino, a “meia de vidro” mantém uma carga simbólica de sensualidade, fragilidade e exposição, elementos que ressoam com a própria história de Medusa. Ao incorporar estas peças, ressignifica-se esse erotismo como território de dor, poder e transformação, desafiando os olhares normativos e revelando camadas profundas de significação corporal.

Cada escolha foi feita com consciência da sua carga poética: as meias de vidro sugerem delicadeza, exposição e ruína; o tubo de plástico traz uma ideia de rigidez, descarte e contenção. O foco estava em trabalhar com aquilo que foi rejeitado, transformando-as em agentes de uma nova narrativa.

#### **Fase 4: Organização e Seleção de Referências Relevantes**

Após a extensa recolha teórica e visual das fases 1 e 2, e a recolha de matéria têxtil, a quarta fase do projeto, focou-se na organização crítica de toda a informação reunida, com o objetivo de definir um eixo de desenvolvimento coerente e alinhado com a intenção poética e política do projeto. Este momento permitiu compreender o que deveria ser mantido, transformado ou descartado, tanto a nível simbólico quanto prático.

Neste processo, foram analisados os conteúdos anteriormente reunidos, de forma reflexiva. Os símbolos cruzaram-se com as ideias e com as imagens, para identificar quais seriam os mais relevantes e significativos para a construção do objeto artístico.

Foram reconhecidos elementos simbólicos que poderiam ser traduzidos visualmente no figurino, funcionando como instrumentos de expressão emocional, crítica social e transformação poética. Entre os temas centrais selecionados estão: o olhar petrificante como forma de confrontar e devolver a violência sofrida; as serpentes como símbolos de sabedoria instintiva e proteção; a monstruosidade como um signo construído socialmente, que pode ser resignificando em resistência; e a tensão entre beleza, poder e punição, enquanto reflexo dos padrões impostos à figura feminina.

Ao mesmo tempo, nesta fase foi estabelecida uma linha estética e material orientada para o projeto: a aposta em materiais reutilizados e “descartados”, que pudessem dialogar com a simbologia da Medusa enquanto corpo rejeitado e condenado. Esta decisão, além de ecológica, também foi profundamente simbólica, como transformar o “lixo” em arte, o invisível em visível, o descartado em central.

Organizar o material recolhido foi, assim, um processo criativo por si só: uma costura entre pensamento, intuição, política e estética, que permitiu traçar com mais nitidez os contornos deste projeto, permitindo a idealização do objeto artístico.

## **Fase 5: Manipulação e idealização do metafigurino**

Esta fase foi atravessada pela manipulação têxtil: sobreposição de texturas, conjugação de materiais com diferentes pesos e comportamentos, testes de transparência, colapsos e tensões no tecido quando esticado.

O objetivo era representar a libertação de uma dor que ainda vive no corpo, mas que já não precisa de se esconder. Cada camada foi pensada como uma forma de dar corpo àquilo que foi silenciado, permitindo que a dor se torne visível e, ao mesmo tempo, transformada. Este objeto artístico, funciona como uma pele nova, tal como a pele da serpente que se renova ao ser deixada para trás, este figurino simboliza uma mudança, que não pesa, mas liberta.

Com a base simbólica e estética consolidada, a quarta fase do projeto centrou-se na idealização do figurino enquanto extensão conceptual da figura de Medusa. Esta etapa não partiu de um esboço técnico imediato, mas de uma reflexão prolongada sobre como o corpo pode carregar, revelar e transformar uma narrativa densa em matéria visível e sensível. Importa referir que, ao longo do meu percurso enquanto figurinista, participei de forma ativa em vários projetos académicos e artísticos (Anexo I); o que me permitiu desenvolver uma agilidade prática e conceptual significativa.

Essa experiência foi determinante para a execução deste metafigurino, pois, ao longo do primeiro ano de mestrado, sempre sustentei uma abordagem consciente à reutilização da matéria têxtil. A prática recorrente da transformação de materiais preexistentes consolidou a minha linguagem artística e permitiu que este projeto ganhasse corpo de forma orgânica e coerente com os princípios que me orientam.

A idealização surgiu, antes de mais, da própria manipulação (Anexo III) prática dos materiais: a união de retalhos previamente selecionados, permitiu iniciar uma construção intuitiva e emocional, onde os fragmentos rejeitados ganharam forma (Fig. 14) e coerência enquanto discurso visual. Só depois deste gesto material e espontâneo, surgiram os primeiros esboços mais definidos.



Figura 14 – Detalhe de fragmentos de tule manipulado; fonte própria.

Esta abordagem reforça a ideia de que o pensamento plástico e emocional precedeu o desenho formal, permitindo que o figurino nascesse do contacto direto com a matéria, da escuta ao gesto e da emoção à forma.

O figurino deixou de ser pensado apenas como uma peça de vestuário cénico, para se tornar num metafigurino, uma estrutura emocional e material que incorpora as camadas simbólicas do projeto. A ideia foi criar uma peça que não vestisse apenas um corpo, mas que desse corpo à memória, à dor e à resistência.

### **Fase 6: Confeção e Experimentação**

A etapa de confeção marcou o início da concretização física do metafigurino. Após a seleção e preparação dos materiais, deu-se início ao trabalho manual e sensorial de composição, experimentação e costura (Anexo III). Este momento exigiu escuta, paciência e improvisação, partiu de uma construção orgânica, onde cada elemento foi ganhando lugar de forma intuitiva, sempre guiado pelo significado que carregava.

As camadas foram organizadas de forma a dar corpo a uma narrativa visual e tátil onde a dor, longe de ser escondida, é exposta e ressignificada. Cada sobreposição, rasgão ou tensão do tecido expressa essa travessia íntima, da dor à sua libertação.

Tecidos foram sobrepostos, rasgados, esticados, torcidos e suspensos, evocando as tensões internas da personagem Medusa e da vivência que se pretende transmitir no objeto artístico. Este projeto foi sendo construído num processo, onde o ato de costurar

se confundia com o ato de dar forma ao que estava disperso, fragmentado ou esquecido como se vê no Anexo IV.

No objeto artístico, deveria sugerir o monstruoso sem o representar literalmente, evocando a tensão entre o belo e o grotesco e o orgânico e o artificial.

Esta idealização passou também por pensar onde e como, determinadas partes do corpo seriam ocultadas, expostas ou distorcidas; como o tecido colocado num busto, poderia suspender ou colapsar. As decisões foram guiadas pela emoção e pelo jogo da metáfora, onde camadas eram sobrepostas e os materiais lembram cicatrizes, volumes irregulares e texturas sugerem pele, pedra, serpente ou fragmento.

Neste momento do processo, o pensamento foi profundamente sensível e intuitivo, mas também técnico e estratégico, mantendo o alinhamento entre forma, conceito e sensação.

Numa das reuniões de orientação prática, partilhei o desejo de suspender o figurino, permitindo que os tecidos pendurados se estendessem no espaço como se prolongasse o corpo da Medusa (Fig. 15).



Figura 15 – Exploração de estratégias de suspensão.

Foram testadas diferentes abordagens para a construção de uma cabeça (Anexo IV) com impacto visual e simbólico, que se alinhasse com a proposta estética e conceptual do projeto. A intenção era criar uma forma que não apenas representasse a figura de Medusa, mas que amplificasse a sua presença como arquétipo de resistência e desconforto, desafiando o olhar do espectador perante a Instalação.

Desde o início, existia uma vontade de tornar visíveis as camadas do figurino, revelando diferentes texturas, densidades e histórias. Essa necessidade de exposição não era apenas estética, era conceptual. As camadas de tecidos (Fig. 16) funcionam como metáfora para as camadas de significado que a figura de Medusa carrega. As experiências realizadas ao longo do processo evidenciam a busca por soluções técnicas e formais que permitissem alcançar essa visibilidade, testando a funcionalidade e o impacto sensorial deste objeto artístico em suspensão.



Figura 16 – Detalhe e visualização das camadas; fonte própria.

Após alguns testes, decidi aplicar ilhós na camada superior do figurino, criando uma estrutura que remete visualmente para um corpete. Esta escolha simbólica pretende evocar a ideia de contenção e opressão associada historicamente ao vestuário feminino, para, em contraste, sublinhar o gesto de libertação e transformação que o projeto propõe. Além da carga conceptual, a estrutura com ilhós permite também uma montagem e remoção prática da peça, reforçando a ideia de desprendimento e leveza após o constrangimento.

Optei por ajustar a paleta cromática inicial que contemplava tons neutros e escuros, rumo a variações mais expressivas, nomeadamente verde-tropa e bordô (Fig. 17). O verde simboliza renovação, esperança e equilíbrio emocional enquanto os vermelhos-escuros, como o bordô, evocam profundidade emocional, sofisticação e poder interiores (Heller, 2014).



Figura 17 – Exploração de cores no figurino já construído; fonte própria.

A combinação destas duas cores cria uma tensão simbólica entre a cura e o vigor, entre a sombra e a afirmação que dialoga diretamente com a narrativa de transformação de Medusa, materializando a ideia de dor ressignificada em resistência visível.

O castanho e o bege também foram cores que complementaram o figurino de forma harmoniosa e equilibrada, criando um terreno visual mais orgânico e telúrico.

O castanho está associado à terra, estabilidade e fiabilidade, evocando uma ligação direta ao natural e ao material bruto. O bege, por sua vez, representa calma, neutralidade e simplicidade, funcionando como um pano de fundo discreto que permite às outras cores destacarem-se sem provocar excesso visual (Heller, 2014).

Esta combinação cromática revela-se fundamental para sustentar a proposta estética e simbólica do metafigurino: uma figura proveniente da terra, marcada pela experiência e capaz de transformar o peso da matéria em linguagem visual.

O tubo de plástico maleável (Fig. 18 e 19), incorporado na peça e moldado sobre o tronco, evoca visualmente cobras ou vísceras, criando uma ligação direta com o universo simbólico de Medusa entre o orgânico e o ameaçador, entre o instinto e a dor contida. A introdução do laranja (Fig. 19), vibrante e quase incendiário, intensifica esta leitura como uma marca de um contraste com a base neutra do figurino, atuando como

símbolo de força libertada, de energia em erupção. Esta escolha amplia o impacto visual e reforça a ideia de transformação visceral que atravessa a narrativa mitológica.



Figura 18 e 19 – Detalhe do tubo de plástico maleável com sobreposição de cores; fotografia por Joana Salazar.

A construção da cabeça (Anexo IV) partiu de uma base simples: uma balaclava em tom verde-tropa, à qual foi adicionada a mesma tubagem plástica maleável que foi utilizada no corpete. Este material, entrançado e torcido em diferentes direções, criou um emaranhado que remete simbolicamente às serpentes de Medusa. A repetição da matéria entre tronco e cabeça reforça a coesão estética do figurino, enquanto as formas orgânicas e instáveis da construção remetem ao caos, à revolta e à força latente que a personagem encarna.

### **Fase 7: Montagem do Metafigurino e Exposição**

A fase final do projeto centrou-se na materialização do objeto artístico no espaço expositivo, momento em que o metafigurino MEDeUSA deixou de ser apenas um processo interno e passou a ser partilhado com outra visão. Esta etapa implicou um conjunto de decisões práticas, espaciais e simbólicas (Anexo V, VI e VII), fundamentais para garantir que o figurino não fosse apenas visto como uma peça de vestuário, mas sim como um corpo poético, político e sensível.

Durante esta fase, contei com vários apoios técnicos ( Fig. 20 e 21).



Figura 20 e 21 – Processo de Montagem do metafigurino com o auxílio de Mónica Melo, do departamento de figurinos e do Srº Fernando, técnico de manutenção; fonte própria

Tal foi essencial para que a peça adquirisse estabilidade, leveza e presença espacial. A montagem final não seguiu um modelo tradicional de figurino “vestível” apenas no corpo humano, assumiu-se como uma instalação corpórea que habita o espaço, cruzando as fronteiras entre figurino, escultura e memória sensível.

MEDeUSA não é apenas um figurino: é um corpo simbólico construído em camadas emocionais, materiais e históricas. Através da metodologia de *Practice as Research*, o processo revela-se como uma investigação sensível, onde a criação é também conhecimento. O que se vê na forma final é o testemunho de um percurso que une pensamento, experiência, dor e matéria, devolvendo força àquilo que foi um dia silenciado.

O que se vê na forma final (Anexo VIII) é o testemunho de um percurso que une pensamento, experiência, dor e matéria, devolvendo força àquilo que foi um dia silenciado. A decisão de manter o corpo separado da cabeça, ambos suspensos (Fig. 22), está intimamente ligada à narrativa do mito, uma vez que mesmo após a sua decapitação, Medusa não perde o seu poder. A cabeça, isolada, continua a petrificar com o olhar e a agir como símbolo de força ativa. Da sua morte nascem figuras mitológicas como Pégaso e Crisaor, que representam liberdade e criação.



Figura 22 – Instalação suspensa MEDeUSA; fotografia por Flávia Cassiano.

A Instalação final, MEDeUSA revela-se como um corpo em suspensão, fragmentado, estendido, tenso e ao mesmo tempo etéreo. O figurino, erguido no vazio da escadaria, não apenas ocupa o espaço, rompe-o.

Amarrado por fios e tecidos que o sustentam, mas que também o expõem, o busto flutua entre forças opostas: queda e elevação, dor e libertação. A cabeça suspensa, envolta por tranças laranjas emaranhadas, reforça a tensão entre violência e beleza, evocando as serpentes de Medusa numa linguagem contemporânea e profundamente pessoal.

A instalação (Fig. 23) torna-se num grito silencioso, corpo que, ao invés de ser contido, se expande, metáfora viva daquilo que foi rasgado, mas que encontrou uma nova forma. Cada tecido estendido é também uma extensão do gesto, da memória, da história e o chão coberto pelos cartazes com a inscrição “MEDeUSA” amplia essa inscrição identitária e coletiva. Mais do que um objeto artístico, MEDeUSA propõe-se como experiência: uma presença que interroga, que marca e que transforma (Anexo VIII).



Figura 23 - Instalação suspensa MEDeUSA, fonte própria.

Assim, a suspensão e o afastamento entre cabeça e corpo neste figurino, representam a fragmentação não como um fim, mas como afirmação de vida e poder, que persistem para além da violência. Um gesto de resistência, regeneração e autonomia.

## CAPÍTULO IV – A ERA DA SURDEZ

### 4.1. Conceito Geral do projeto *A Era da Surdez*

A *Era da Surdez* é um projeto colaborativo, apresentado como trabalho final de investigação. Desenvolvido no âmbito dos mestrados em Artes Cénicas, nas especializações de Criação Teatral e de Figurinos, da ESMAE e de Ilustração, Edição e Impressão, da FBAUP, integrando, assim, diferentes áreas de especialização e práticas artísticas e, também, Instituições.

#### Sinopse:

Num tempo suspenso, num lugar onde a vida parecia ter sido congelada entre gestos automáticos e rotinas sem diversão, habitavam dois tipos de corpos: os corpos-carne (porosos, capazes de sentir, feitos de retalhos de almas sensíveis) e os corpos-ecrã (figuras projetadas e planas, apenas, programadas para funcionar).

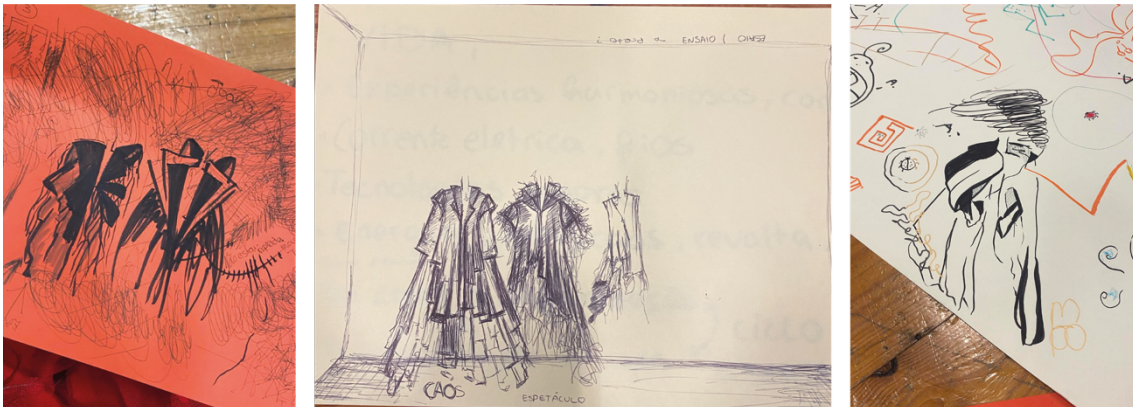
A música era interdita e a vibração do som era considerada perigosa, coabitavam lado a lado, corpos-carne e corpos-ecrã. O som que saía das bocas desses corpos era permitido, apenas para falar, no entanto, o som da alma era proibido. Neste cenário marcado pela repressão auditiva e pelo silenciamento sistemático, uma personagem dos corpos-carne decide apresentar aos companheiros um som outrora perdido, proibido e punido por lei; o som da música.

Os objetos estranhos e sonoros, despertam nas personagens, que não os sabem manusear, algo antigo: intuitivo e esquecido e, no meio de tantas falhas e tentativas, os corpos-carne experimentam, dançam e divertem-se, libertando-se das amarras que os corpos-ecrã lhes incutiram. Ainda com medo, uma das personagens, a que ama um corpo-ecrã, sente receio pelo seu amado e teme que a música, agora desenterrada possa por fim à sua relação. Onde antes havia silêncio, depressa nasceu uma banda, cuja principal música revelava urgência de mudar aquele mundo. A música intervém e as personagens lutam contra um sistema de opressão. A música torna-se aqui ato de amor, desobediência e transformação.

Partindo de um questionamento sobre o ruído do mundo e a surdez simbólica que muitas vezes se impõe sobre corpos não escutados, não reconhecidos e não sentidos, o espetáculo reúne em cena Guilherme Festas, Matilde Fachada, Tatiana Almeida e Rita Reis.

A equipa técnica e artística inclui Afonso Lemos (desenho de luz), Bárbara Rey (operação de luz), Miguel Serrão (direção técnica e som), Henrik Ferrara (composição musical), Matilde Fachada (canções), Guilherme Festas (vídeo, ilustração e design gráfico), Flor (desenho e operação de vídeo), Rui Nó e Flor (construção da instalação de vídeo), Helena Matos (direção de cena), Joana Campos (figurinos) e Tiago Silva (apoio à produção), (Anexo XII).

O início do projeto, *A Era da Surdez*, foi marcado por uma escuta sensível, não apenas do texto que viria a orientar a criação, mas sobretudo do espaço, dos corpos e dos sons que emergiam no laboratório de investigação proposto pelo Simão Collares. Durante os ensaios iniciais, sem ainda existir uma dramaturgia definida, fui guiada por impulsos sonoros e corporais que atravessavam a sala. Desenhei a partir do que ouvia: ruídos, silêncios, batidas, palavras soltas e vibrações. Esses sons provocavam-me visualmente e, a cada sessão, esboçava figurinos que respondiam a esse caos sensorial – criações mais expressivas, de contornos rebeldes, com traços exagerados e formas indomadas (fig. 24, 25 e 26).



Figuras 24, 25 e 26 - Esboços criados a partir dos ensaios de laboratório de investigação, cujo título era, inicialmente, “Banda Normal, guiada por impulsos sonoros, desenhei esboços de potenciais figurinos para o que viria a ser este espetáculo (Anexo XI).

O guião foi apresentado e a perceção para o figurino começou a transfigurar-se. Cada personagem traz consigo uma energia específica, uma presença estética e poética própria:

**Matilde:** uma figura punk, artista das manifestações, um ser-fantasma ou espectro, quase um cadáver ambulante que propaga o caos. Um corpo que se recusa a morrer

para continuar a perturbar esta realidade. Algo como que uma presença insubmissa e carregada de fúria.

**Gui:** o palhaço de todas as festas, figura mutável, conectada com tudo. Um boneco moldável e de loucura versátil, energia delirante traduzida até na camisola vestida do avesso.

**Tatiana:** a donzela apaixonada por um corpo-ecrã. Vive em função desse amor, pura e vulnerável, acreditando com todo o seu ser que a relação é real. O seu figurino reflete essa entrega afetiva.

**Rita Reis:** a líder do grupo, retilínea, com uma postura quase militar. Ela impõe a ordem, dirige, organiza. O seu corpo aponta sempre para um único lado é a figura da direção e da decisão.

Na fase seguinte, pensamos numa base neutra, simples, que pudesse dialogar diretamente com o universo do espetáculo e conter no figurino, objetos como cassetes. A ideia era integrar esses elementos de forma funcional e simbólica, fundindo o som e a memória à materialidade do vestuário.

Contudo, em diálogo com o encenador e com os intérpretes, compreendemos que a introdução das cassetes não seria viável, uma vez que os movimentos físicos poderiam comprometer a expressão corporal dos atores.

Seguiu-se uma pesquisa intensiva, tanto em lojas físicas quanto em plataformas digitais, em busca de tecidos que correspondessem às exigências estéticas e conceptuais do projeto. O custo ambiental e económico da aquisição de material contrariava o espírito do trabalho que vínhamos a desenvolver, assente na sustentabilidade, na experimentação e no reaproveitamento consciente. Esta questão levou-me a repensar a funcionalidade dos figurinos, mas também influenciou diretamente a própria encenação, moldando decisões estéticas e práticas.

A limitação de recursos obrigou-nos a pensar em soluções práticas que dialogassem com os corpos em cena, com os materiais disponíveis e com a dramaturgia da cena. Eles precisariam ser mais maleáveis, confortáveis e fluídos, mas sem cair numa estética etérea ou puramente decorativa. Era fundamental que mantivessem um certo peso, algo que revelasse o esforço e também a resistência dos movimentos, quase como uma extensão visível das emoções contidas nos corpos.

Durante o processo de diálogo criativo, o encenador propôs que os figurinos incorporassem materiais refletivos, para que se pudesse explorar a dualidade entre luz e sombra de forma quase ofuscante; uma tensão visual que evocasse a própria temática

da peça. Inicialmente, explorámos a possibilidade de utilizar o material refletor dos coletes de segurança como referência, pelo seu brilho agressivo e simbólico, mas rapidamente percebemos que a escassez de material tornaria essa solução inviável para a construção dos figurinos.

Foi então que surgiu uma solução, alinhada com o percurso já trilhado: A Flor, elemento da equipa técnica, mostrou-nos um rolo de tecido holográfico que guardava há algum tempo e, para o qual, até então, não tinha encontrado destino. Esta matéria, já vivida, inesperadamente presente, revelou-se perfeita. O Simão acolheu com entusiasmo esta possibilidade e, em conjunto, definimos caminhos que me permitiram, enquanto figurinista, explorar a potencialidade do material dentro do universo estético e dramático da peça. O processo foi marcado por uma escuta mútua, onde as ideias se cruzaram e se alimentaram de forma criativa e funcional.

Este momento marcou um ponto de viragem no processo: mais do que uma alternativa prática, o tecido holográfico transformou-se num elemento-chave da linguagem visual do espetáculo, um reflexo literal e metafórico daquilo que queremos dizer.

A necessidade de ter um figurino que participasse ativamente na narrativa era fulcral. Mais do que vestir um corpo, ele precisava de criar uma linguagem que articulasse a tensão entre o controlo e a liberdade, entre o corpo reprimido e o corpo em transgressão, através da textura dos diferentes tecidos, da sobreposição, dos volumes irregulares e do ruído visual. Cada camada de tecido, cada vinco ou costura do avesso, torna-se aqui uma extensão do gesto, um sinal de desobediência e insubmissão. Sob o ponto de vista desta perspetiva, os figurinos desafiam a função tradicional de vestir e tornam-se ferramentas de insubordinação, expondo as estruturas que reprimem e os gestos que libertam.

A discussão sobre a possibilidade de restringir certos movimentos através do figurino levou-nos a compreender que o gesto contido ou libertado deveria emergir da fisicalidade e da interpretação de cada personagem, e não de uma limitação material. O figurino, longe de funcionar como obstáculo, tornou-se uma superfície sensível que sugere opressão, rigidez ou fluidez sem as impor literalmente.

Após uma análise mais cuidadosa dos primeiros esboços por parte de Simão Collares, optou-se por suavizar essas distinções. Esta decisão, tomada em diálogo e alinhamento com a equipa, marcou outra viragem importante no processo. Com as ideias mais consolidadas e com as personagens mais definidas a nível dramático, avancei para uma nova fase do desenho (Fig. 27).

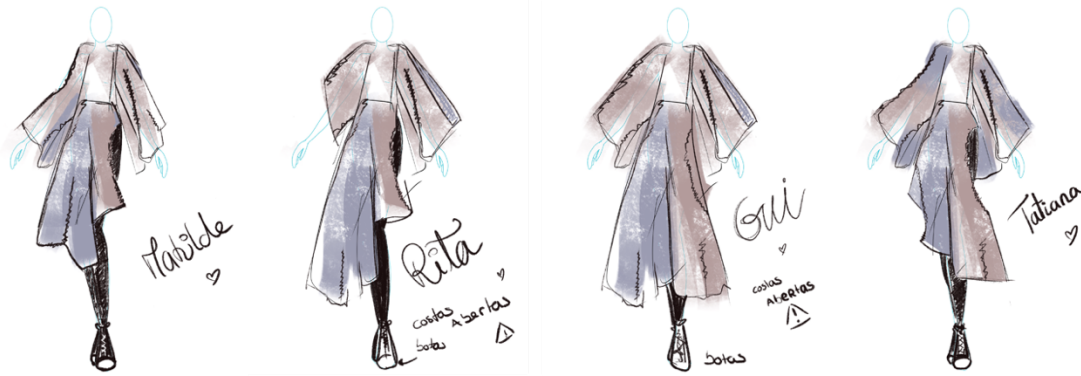


Figura 27 – Esboços finais para *A Era da Surdez*.

Com os esboços aprovados, mergulhei na exploração da materialidade (Anexo XIII) como quem procura escutar os tecidos antes de os transformar. Testei o toque, o peso, a fricção e a resposta dos materiais entre si, com os corpos, com a luz, com o som. Cada tecido oferecia um discurso diferente: alguns criavam ruído visual ao mínimo movimento, outros deslizavam em silêncio absoluto, quase como se quisessem passar despercebidos. Houve uma atenção particular à sua densidade, à resistência, ao gesto e ao desgaste, qualidades que não foram apenas avaliadas de forma funcional, mas simbólica.

A nova proposta de figurino parte da ideia de um ponto de partida comum, que simboliza o nivelamento e a imposição de uniformidade própria da *Era da Surdez*: todas as personagens partem de uma base: camisola e botas pretas, sem codificação de género. Esta neutralidade inicial funciona como um “silêncio visual”, uma tela vazia sobre a qual cada corpo começa a reconstruir a sua identidade. Sobre essa base, surgem peças construídas a partir de uma estrutura de kimono, totalmente desconstruído, com retalhos de diversos tecidos, assimetrias, sobreposições e fendas. Esta escolha não foi apenas estética, mas simbólica, pois, o kimono, enquanto peça tradicionalmente concebida sem cortes rígidos e de construção plana, evoca uma ausência de estrutura que, neste contexto, ressoa com os temas do espetáculo.

Através de detalhes como texturas de roupa virada do avesso, costuras a corte e cose (Figura 28), tecidos iridescentes, holográficos e com *foil* na sua composição, sobreposições têxteis, assimetrias, fendas e acabamentos inacabados, cada interprete recupera a sua individualidade, dentro dessa base comum. Estes apontamentos visuais, funcionam como vozes das suas identidades, sugerindo que mesmo num espaço onde tudo parece nivelado, ainda existem camadas de expressão, subjetividade e ruído

identitário, interferência visual e simbólica que desafia o silêncio imposto e que se faz ouvir nesta era da surdez.



Figura 28 – Detalhe de corte e cose no tecido prateado metalizado.

A maleabilidade dos figurinos manifesta-se na escolha de tecidos metálicos, reflexivos e holográficos; materiais que registam vincos, dobras e torções, revelando as marcas do corpo em movimento. Combinados entre si, em formas amplas, assimétricas e com aberturas não convencionais (Fig. 29), estes materiais não oferecem uma fluidez etérea ou angelical, mas sim uma fluidez tensa, insurgente: matéria que resiste, que se molda e se transforma em confronto com o corpo. Essa fricção entre corpo e vestuário espelha o próprio processo de libertação vivido pelas personagens, uma luta visual entre contenção e expressão, onde cada dobra ou vinco se torna vestígio de resistência e autoafirmação. Os figurinos com esta linguagem visual, híbrida, rugosa e fragmentada, pretendem gritar, desafiar e perturbar, ativando um gesto revolucionário, que devolve valor cénico e entra em concordância com a dramaturgia do próprio espetáculo, permitindo que a dinâmica entre corpos-ecrã e corpos-carne seja visível e expressiva, através do gesto e da fisicalidade (Ver anexo XIV).



Figura 29 – Detalhes do Figurino de Guilherme Festas; Fotografia de Henrik Ferrara.

A paleta cromática escolhida transita entre o cru, o prateado metálico, iridescente e o rosa metálico, construindo uma tensão visual carregada de simbolismo. O cru, com a sua aparência neutra, opaca e por vezes inacabada, evoca o silêncio, o apagamento e a contenção que marcam o início da narrativa, funcionando como ponto de partida visual da opressão. Apesar de ser uma tonalidade clara, entra em contraste, com o prateado metálico e o iridescente, introduz um brilho mutável, instável, que simboliza a emergência do sensorial, o despertar do som, do movimento e da identidade. Já o rosa metálico, inserido como um elemento mais inesperado e afetivo, carrega consigo camadas de subversão e ternura, uma rutura cromática face à rigidez monocromática imposta, que sugere a revalorização da emoção, da fragilidade e do desejo enquanto forças de resistência (Fig. 30)

Esta paleta estabelece, assim, um paralelismo com o percurso das personagens: da repressão à libertação, da uniformização ao brilho próprio, do interdito musical à sua redescoberta. Tal como o som que finalmente se solta, também a cor se torna aqui linguagem emocional e política, resgatando o corpo do esquecimento e inscrevendo-o na luta pela expressão.



Figura 30 - Figurino de Guilherme Festas; Fotografia de Henrik Ferrara.

A escolha de cortes assimétricos e por vezes inacabados, articula-se com a ideia de fragmentação identitária, uma linguagem de resistência e desconstrução presente ao longo de todo o projeto (Fig. 31). Esta desconstrução encontra eco na luz do espetáculo, predominantemente baixa, que intensifica a atmosfera de tensão e mistério daquele lugar específico. Ativa os reflexos dos tecidos prateados e iridescentes, obtendo movimentos visuais inesperados e dinâmicos. Os tons verdes e vermelhos projetados em cada cena acrescentam uma camada de complexidade cromática que dialoga com os figurinos, acentuando o brilho e ressaltando a sombra, como se cada corpo, em palco, oscilasse entre a revelação e o oculto, entre a opressão e liberdade. O figurino passa a ter um posicionamento, visual, sensorial e simbólico. Assume-se com um visual, sensorial e simbólico, capaz de inscrever no corpo uma dramaturgia própria. É através dele que a fragmentação, a insubmissão e o desejo se tornam visíveis e materiais, tornando o vestuário uma linguagem cénica com peso narrativo e político.

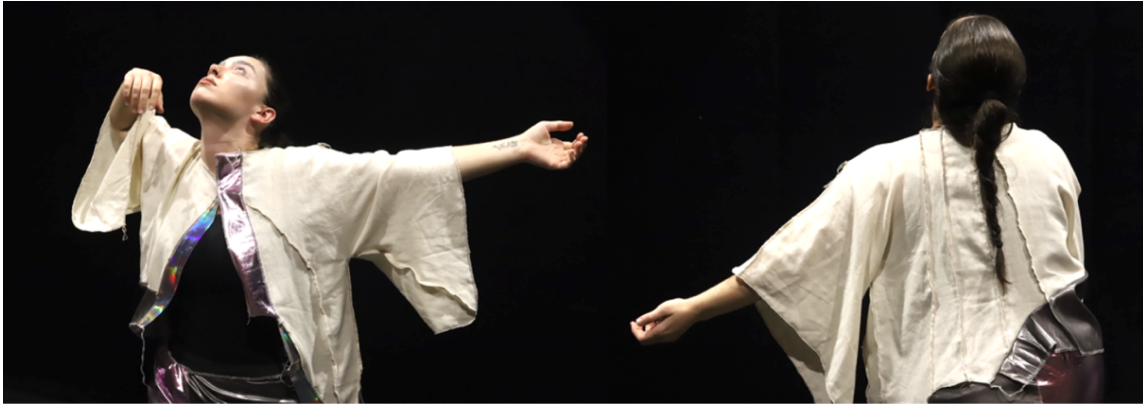


Figura 31 – Detalhes com corte e cose da parte superior do figurino de Matilde Fachada; fotografia de Henrik Ferrara.

O desprovemento de formas rígidas e controladas, traduz-se numa linguagem visual que acolhe a ambiguidade, o movimento e a escuta. Alinha-se com a minha própria linguagem enquanto figurinista, que visa escutar as urgências e os corpos, antes de lhes dar vida. Ao recusar moldes normativos e rasurar códigos pré-estabelecidos, o figurino torna-se também num gesto de rebeldia silenciosa, uma forma de quebrar padrões anteriormente impostos pela sociedade, sobre como um corpo deve ser, parecer, mover-se ou ser lido.

A escolha dos tecidos não se prendeu apenas à sua performance técnica, mas à poética que carregavam: o brilho iridescente como vestígio de uma presença reprimida que agora se quer visível, relacionando-se diretamente com a música; o algodão cru, inacabado, como corpo em vulnerabilidade, exposto, em construção; tecidos metalizados e foscos foram pensados para intensificar visualmente a dualidade entre o que se impõe e o que se retrai entre o brilho que reclama presença e o apagamento que insiste em resistir silenciosamente.

Ao combinar diretamente esses tecidos de forma equilibrada ainda que assimétrica, criei tensões visuais e táteis, que espelham a complexidade de cada personagem e da própria narrativa cénica. A sobreposição faz parte desta minha linguagem enquanto figurinista, onde camadas se manifestam e transmitem energias que se revelam e ocultam, como vozes que vão sendo escutadas aos poucos. Os avessos, com costuras assumidas, o rasgo, a união de materiais distintos, tornou-se também numa metáfora para a travessia emocional que o espetáculo propõe.

A escolha de incorporar retalhos e tecidos reaproveitados, muitos deles com texturas metalizadas, holográficas, e com marcas do tempo, revelou uma atenção ao que já foi descartado, ao que guarda histórias invisíveis e cicatrizes de outras vidas. Cada fragmento de tecido carregava uma memória silenciosa, uma presença ausente que, ao ser costurada neste novo corpo cénico, o figurino, encontrou um novo lugar para

existir. A matéria já vivida torna-se assim parte ativa da narrativa, tecendo um diálogo entre passado e presente, entre o que foi esquecido e o que ressurge como potência visual e simbólica.

A matéria desgastada, como uma manta de retalhos, surgia como vestígio poético de um mundo em ruínas, que tenta reencontrar a liberdade através da música proibida. Esta escolha não foi apenas estética, também foi uma tomada de posição ética e simbólica. A vontade de criar figurinos a partir de matérias que já tivessem vivido, tecidos que passaram por processos de transformação, rejeição ou abandono, tal como os corpos e as histórias que habitam esta peça. O tecido rosa metálico, por exemplo, foi reutilizado de um projeto anterior; o holográfico, oferecido pela Flor, os restantes tecidos provêm também de sobras de outros processos criativos, resgatados e reintegrados aqui com uma nova função.

Ao trazer estes materiais para o centro da criação, construo a beleza do que é imperfeito, do que carrega cada história, do que resiste ao descarte. O figurino torna-se, assim, um gesto de cuidado, de resignificação e de escuta, não apenas dos corpos que o vestem, mas também da própria matéria de que é feito.

O processo de composição dos figurinos seguiu o princípio da imperfeição como força, reinventando a ruína: sobreposições intuitivas e desniveladas, como se fossem colagens têxteis, ruturas vivíveis, acabamentos propositalmente inacabados.

## **4.2 A ESTÉTICA PUNK EM A ERA DA SURDEZ**

A presença de uma estética punk<sup>18</sup> neste projeto não é meramente decorativa, assume um papel fundamental na construção visual e ética da proposta. Longe de ser uma simples referência estética ou um gesto vazio, o punk manifesta-se aqui como um gesto de resistência, de inconformismo e de rutura com normas estéticas e sociais, e na recusa em seguir planos pré-estabelecidos pela sociedade. Os figurinos, compostos por retalhos de tecidos diversos, assumem-se como vestígios de uma revolta silenciosa e pulsante, tal como os corpos que os vestem, carregam cortes, remendos e ruídos, traços de uma insubmissão deliberada que dialoga com a dimensão crítica da obra.

A estética DIY - *Do It Yourself*, reivindicada não como mero recurso formal, mas como poética da urgência, encontra ressonância no legado de Vivienne Westwood. A

---

<sup>18</sup> Movimento de contracultura que nasceu como reação direta ao idealismo pacífico dos hippies. Com raízes no pessimismo, no anti-consumismo, no igualitarismo e na filosofia do *"faz tu mesmo"* (DIY), o punk manifestou-se, sobretudo, através da música, da moda e da atitude perante o sistema. Os seus princípios, o anti-autoritarismo; a rejeição do poder estatal; a crítica ao capitalismo e à desigualdade entre classes, ressoam neste projeto como subtexto e atmosfera, atravessando os corpos em cena e os materiais que os revestem.

sua prática, feita de reaproveitamento, reconstrução e provocação, serve aqui como inspiração não literal, mas conceptual: a ideia de que o vestuário pode carregar tensão, insubmissão e mensagem. A costura imperfeita, os alfinetes e os tecidos reaproveitados tornavam-se símbolos de revolta, tal como neste projeto, onde os figurinos funcionam como atos performativos de denúncia e reinvenção. A influência de Westwood não reside apenas nos elementos visuais, mas sobretudo na atitude: a de recusar a neutralidade estética e de vestir o corpo como se se escrevesse uma causa. "The punk era was a period of socio-political upheaval, and Westwood's designs captured the essence of rebellion against the establishment" (Frith, 2003, p. 132).

A apropriação de elementos usados, descartados ou considerados inservíveis, tecidos com marcas do tempo, pedaços de figurinos anteriores, doações da própria equipa, é, por si só, um ato punk: uma recusa da lógica do consumo e da perfeição, uma afirmação de que o que já foi rejeitado pode ter nova vida e novo poder simbólico. Essa escolha traduziu-se também numa técnica de criação que valoriza o erro, o improvisado e a desconstrução, transmitindo uma revolta estética (Ver anexo XVI).



Figura 32 – Estética Punk nos figurinos; fotografia de Henrik Ferrara.

A revolta, inscrita no próprio imaginário Punk e na própria dramaturgia de A era da Surdez, enquanto emoção interna, atravessa o projeto como motor criativo. Tal como descreve Albert Camus, em 1951, revoltar-se é também um gesto artístico: um desejo profundo de transformação, uma negação da opressão, mas também uma afirmação de esperança. O caos e a ordem coexistem, a sombra e a luz interpelam-se, e é nessa tensão, que a estética punk encontra o seu lugar. No figurino, essa ambivalência materializa-se na justaposição entre tecidos metalizados e opacos, entre cortes rígidos e formas soltas, entre a agressividade da composição e a vulnerabilidade da matéria, que se torna inseparável da libertação sensorial e emocional, através de retalhos, memórias e desejo de mudança.

### **4.3. CARACTERIZAÇÃO DAS PERSONAGENS**

Em sintonia com esta abordagem, a caracterização (rosto e cabelo), foi pensada como uma extensão visual desta corporeidade dramatúrgica: os rostos pálidos e os detalhes holográficos nos olhos criavam um contraste quase gélido, evocando a ausência de calor e de sangue, projeta os intérpretes num tempo indefinido, futurista e emocionalmente deslocado (Fig. 33). A maquilhagem não busca o realismo, metaforicamente, retrata uma presença espectral, psíquica, quase pós-humana. Também os cabelos, trançados ou espetados, ecoavam esta ideia de tensão interna, como se o corpo dissesse mais do que aquilo que a voz ousa articular.

A caracterização das personagens (ver anexo XVI), em articulação com os figurinos, inscreve-se numa estética futurista e psicadélica, atravessada por uma sensação de urgência e deslocamento temporal.



Figura 33 – Caracterização das personagens: Tatiana Almeida, Guilherme Festas, Rita Reis em espetáculo; fotografia de Henrik Ferrara.

Cada maquilhagem (anexo XVI) foi pensada com pequenas variações simbólicas. Guilherme e Rita apresentavam visuais espelhados: nele, o eyeliner inclinava-se para cima do lado direito; nela, para baixo, do lado oposto, criando uma tensão visual e uma relação de complementaridade. Matilde (Fig. 34) e Tatiana mantinham uma maquilhagem mais equilibrada, simétrica, mas ainda dentro do mesmo universo de frieza e brilho discreto.

Durante o espetáculo, senti que a maquilhagem, apesar de conceitualmente forte, por vezes se diluía sob a luz baixa predominante em cena. A presença delicada da luz apenas revelava a maquilhagem de forma subtil, o que me levou a desejar um contraste mais acentuado. Um elemento que, mesmo com baixa intensidade luminosa, pudesse destacar traços específicos de cada personagem e intensificar a sua presença visual.



Figura 34 – Maquilhagem de Matilde Fachada; Fotografia de Henrik Ferrara.

Os cabelos, por sua vez, também cumpriam uma função narrativa e expressiva. Matilde surgia com o cabelo fortemente puxado para trás, num apanhado justo que terminava numa trança, criando uma imagem de controlo e contenção. Tatiana apresentava dois puchinhos baixos, com repas delineadas que desenhavam quase um rasgo, sugerindo rutura ou fragmentação. Rita trazia uma trança baixa, complementada por um pucho com fios espetados, quase em explosão, simbolizando rebeldia. Já Guilherme usava um arco que evidenciava o seu cabelo naturalmente despenteado e elétrico, intensificando o lado caótico e delirante da sua personagem.



Figura 35 – Maquilhagem de Rita Reis e Matilde Fachada; Fotografia de Henrik Ferrara.

Toda a caracterização, do rosto ao cabelo, foi concebida como extensão simbólica dos corpos e da dramaturgia visual da peça. Procurou-se criar um conjunto coeso e expressivo, tanto na caracterização corporal, como nos figurinos, que fosse capaz de

comunicar, mesmo em silêncio, a desorientação, a estranheza e a tentativa de afirmação num mundo que parece não escutar (ver anexo XV).



Figura 36 – “A Banda” de A Era da Surdez, Tatiana Almeida, Matilde Fachada, Rita Reis, Guilherme Festas; Fonte própria.

## CAPÍTULO V – PROCESSO DOS PROJETOS: MEDeUSA e A ERA DA SURDEZ

### 5.1. Descrição do processo criativo

O processo criativo de MEDeUSA e de *A Era da Surdez*, foi orientado por metodologias práticas e sensíveis, que atravessaram fases de pesquisa, experimentação, escuta e materialização. Os projetos dialogam com temas urgentes da contemporaneidade através da linguagem do figurino, transformando matéria têxtil em manifestação poética, crítica e emocional.

#### 5.1.1. Conceito geral

MEDeUSA nasce da fusão simbólica entre Medusa e Deusa, propondo uma reflexão sobre a violência simbólica e física imposta ao corpo feminino e sobre a possibilidade de reconstrução e reinvenção a partir da dor. A figura mitológica, tradicionalmente vista como monstruosa, é ressignificada como símbolo de poder, sagrado e resistência.

*A Era da Surdez*, por sua vez, é um projeto colaborativo que propõe uma crítica à surdez simbólica da sociedade, onde a escuta é reprimida e a música proibida. Neste universo distópico, os figurinos refletem a tensão entre repressão e liberdade. A estética punk, rugosa e rebelde, torna-se num grito visual contra o silenciamento.

#### 5.1.2. Etapas de desenvolvimento

Tabela 1 – Etapas de desenvolvimento de ambos os projetos.

Etapas de Desenvolvimento	MEDeUSA	A Era da Surdez
1. Investigação e Referências	Leitura de textos clássicos (Hesíodo, Ovídio, Higino) e contemporâneos (Fry, Ferry), bem como autores como Foucault e Barthes. Livros literários centrados em Medusa (Lynn, Haynes, Burton)(ver anexo IX).	Escuta sensorial sem guião definido. Sons e vibrações como base de criação.

2. Processo Inicial	Recolha de referências visuais (escultura, dança, cinema, videojogos). Construção simbólica.	Construção de personagens específicas com perfis definidos.
3. Desenvolvimento Criativo	Criação sem esboço técnico. Composição prática e direta dos retalhos.	Criação de esboços de figurinos em resposta a cada personagem e à sua fisicalidade.
4. Materiais	Malhas tricotadas, meias de vidro, tecidos reutilizados e tubos de plástico do lixo.	Tecidos reutilizados, holográfico, metalizados.
5. Construção e Montagem	Construção através do emocional. Montagem técnica com apoio de Mónica e Sr. Fernando.	Estética punk: sobreposição, costuras visíveis, diálogo com o corpo. Composição prática e direta dos retalhos.
6. Instalação/Adaptação Final	Suspensão simbólica da cabeça separada do corpo. Fragmentação como resistência e regeneração.	Figurino como extensão dramaturgica.

## 5.2. Comparação de projetos

Tanto em *MEDeUSA* como em *A Era da Surdez*, o figurino assume uma resposta estética e política ao silenciamento. No primeiro, a opressão é individual, mitificada e ressignificada num gesto íntimo de cura e reinvenção. No segundo, a opressão é coletiva e distópica, e o figurino torna-se extensão de uma revolta que se manifesta no espaço partilhado, como grito urgente por escuta, liberdade e expressão.

Ambos os projetos partem da escuta da matéria, do corpo e do contexto. Utilizam a sobreposição, a reutilização e a fragmentação como linguagem, recusando a homogeneidade, enaltecendo a imperfeição e a luta. Existe uma continuidade estética visível, através das marcas do tempo, sobreposições assimétricas, recortes irregulares, que revelam uma poética da matéria imperfeita.

Ambos os projetos se interligam com base na transformação de tecidos descartados, oferecidos ou reutilizados de outros projetos. Contêm na sua questão estética semelhanças visíveis, como as marcas do tempo e das memórias inscritas nos tecidos. Os cortes, as assimetrias e as sobreposições de camadas têxteis, mesmo com materiais diferentes, tornam-se pontos comuns. Há detalhes idênticos em ambos: costuras visíveis, o uso do corte-e-cose, tecidos ao avesso e a presença de tonalidades cruas. A suspensão simbólica de ambas as narrativas, reforça o gesto de deslocamento e resistência.

Em MEDeUSA, o tecido é um símbolo, uma memória regenerada, pele deixada para trás como a de uma serpente que se liberta, cada camada é uma memória, uma cicatriz transformada numa pele nova, feita de matéria viva.

Em *A Era da Surdez*, o tecido é ruído visual, brilho cortante, símbolo de resistência ao silenciamento imposto. A base preta, comum a todos, contrasta com apontamentos visuais únicos, revelando individualidade e conflito de cada corpo em cena.

Esta escolha carrega uma intenção crítica que se manifesta através da matéria: em MEDeUSA, contra a desvalorização e a violência simbólica das mulheres; em *A Era da Surdez*, contra a interdição da escuta e da expressão musical. A revolta ganha corpo coletivo através da criação de uma banda, onde cada personagem representa uma emoção distinta, ressignificando a dor através da vibração, da energia e do som.

O figurino encarna ideologias, afetos, insurgências e a emoção não é apenas sentida, é vestida, moldada e partilhada.

Tabela 2 – Diferenças e comparações entre os dois projetos.

	MEDeUSA	A ERA DA SURDEZ
TIPOLOGIA DO PROJETO	Individual	Colaborativo
TIPOLOGIA DE OPRESSÃO	Íntima, individual e mitificada	Coletiva e distópica
ESTÉTICA	Simbolismo denso, poético, da dor à regeneração	Punk, brilho e ruído visual
MATERIAIS UTILIZADOS	Tecidos reutilizados; meias de vidro; tubagem de plástico.	Tecidos reaproveitados: Holográficos, prateados metalizados.
PALETA CROMÁTICA	Tons crus; castanho; verde-tropa; bordô; laranja vibrante.	Tons Crus; prateados; rosa metalizado; iridescente/holográfico.

SIMBOLOGIA CENTRAL	Corpo suspenso; Ressignificação de Medusa.	Música proibida e partilhada; criação de uma banda como símbolo de resistência.
ABORDAGEM NO FIGURINO	Construção direta sem esboço inicial.	Esboços desenvolvidos em laboratório de investigação e, posteriormente com base no guião e nas personagens distintas; Construção posterior a esboços aprovados.
FUNÇÃO DO FIGURINO	Memória regenerada, cura simbólica; manifestação individual.	O brilho corta o silêncio; manifestação coletiva.
SUSPENSÃO	Suspensão literal do corpo e da cabeça.	Figurino em movimento com os corpos.
EXPRESSÃO DE REVOLTA	Revolta emocional silenciosa e simbólica.	Revolta energética, sonora e performativa.

## NOTAS FINAIS

Ao longo do percurso, foi possível compreender o figurino não apenas como um elemento cénico ou funcional, mas como linguagem autónoma, simbólica e sensível, capaz de pensar, denunciar e transformar.

Através dos dois projetos desenvolvidos, MEDeUSA e *A Era da Surdez*, afirmou-se o figurino como meio poético-político, que se torna extensão do grito, da dor, da libertação e da escuta, através da materialidade.

MEDeUSA reflete uma trajetória íntima e simbólica de cura e revolta: um corpo fragmentado, que mantém o poder vivo. O figurino suspenso, feito de retalhos, é uma resposta ao silenciamento e uma afirmação da reinvenção. Já em *A Era da Surdez*, aconteceu a urgência de romper o silêncio com vibração, energia e presença. Aqui, o figurino torna-se grito de grupo, ruído visível que recusa a normatividade do silêncio imposto.

Ambos partilham princípios éticos e estéticos que atravessam todo o trabalho: a reutilização de materiais, a valorização do imperfeito, a escuta do processo, e uma abordagem crítica e sensível ao contexto.

Enquanto figurinista, acredito que cada criação é um ato de posicionamento. O figurino, independentemente do estilo ou da época, nunca é neutro. É uma escolha estética, ética e política que comunica ideias, corpos e histórias. Através dele, questionam-se códigos estabelecidos, escutam-se os materiais, e inscreve-se o pensamento no sensível. O ato de vestir torna-se, assim, uma linguagem, como forma de expressar o que muitas vezes não se diz.

Trabalhar com figurinos, para mim, é habitar o espaço entre o visível e o simbólico, onde cada tecido carrega memória, cada rasgão aponta para uma ferida, e cada costura propõe uma escuta.

Com este trabalho, ressignificar Medusa foi também ressignificar a minha própria existência, enquanto figurinista e enquanto mulher, entre a dor/revolta e a reinvenção, entre o silêncio imposto e a palavra recuperada. Nos projetos MEDeUSA e *A Era da Surdez*, reforcei a convicção de que o figurino pode transmitir uma linguagem crítica e sensível, que é capaz de intervir no real, escutar o contexto e propor alternativas poéticas e políticas.

Este percurso não é apenas técnico ou formal. É uma forma de pensar o mundo com as mãos, de provocar através da estética, de criar a partir do que sobra e, a partir daí, fazer presença. É uma prática de pensamento crítico com o corpo inteiro. E é nessa fricção entre arte, política e matéria que reconheço o lugar onde quero continuar a criar.

Este projeto acrescenta-me, porque me transforma, e porque acredito no poder que ele tem de tocar e inquietar o outro.

O figurino não é apenas uma resposta visual, é uma investigação encarnada, um gesto insurgente, uma narrativa que veste, resiste e propõe outros modos de ver e estar no mundo.

## REFERÊNCIAS

AdoroCinema(s.d.). *Medusa*. <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-143386/>

Almanaque Literário (2017). *Entrevista com Artista Plástico Vik Muniz*. Retirado em 20, janeiro, 2025 de <https://mosqueteirasliterarias.comunidades.net/vik-muniz-a-arte-da-significado-para-as-coisas>

Anavítória. (s.d.). *Apresentação*. <https://anavitoria.com.br/apresentacao/>

Art Institvte Chicago. *Medusa Marinara*. Retirado em 20, janeiro, 2025 de <https://www.artic.edu/artworks/154291/medusa-marinara>

Barthes, R. (1957/2010). *Mitologias* [H. Schmucler Trad.] [E-Book Kobo]. 2º ed. Sigilo XXI Editores. (ISBN 978-607-03-0525-2).

Barthes, R. (1967/1981). *O Sistema da Moda* [M. de Santa Cruz, Trad.] Edições 70.

BBC Newsbeat. (2017). *Wonder Woman and the rise of powerful women on screen*. <https://www.bbc.com/news/newsbeat-40260489>

Borba A.C.K. (2022). *A relação da moda e figurino e as possibilidades de criações mais sustentáveis no teatro*. Retirado em 15, junho, 2024 de [https://bdm.unb.br/bitstream/10483/33564/1/2022\\_AnaCeciliaKreschBorba\\_tcc.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/33564/1/2022_AnaCeciliaKreschBorba_tcc.pdf).

Bordaloli (2012). Retirado em 20, setembro, 2024 de <https://www.bordaloi.com>

Branco, R. (2022) *As cores das coisas viagem pela natureza e pelos objetos*, Contraponto.

Britannica (2025). *Biography Stephen Fry*. Retirado em 4, fevereiro, 2025 de <https://www.britannica.com/biography/Stephen-Fry>

Burton, J. (2021). *Medusa* (M.N. da Cruz, Trad.). Minotauro.

Camus A. (2017), *O Homem Revoltado*, [Valerie Rumjanek Trad.], 1º ed, Rio de Janeiro, Best Bolso.

Casa D'Aste Capitolium Art (2005). *Vik Muniz – Medusa After Bernini (Picture of chocolate) 2003*. Retirado em 20, janeiro, 2025 de <https://www.capitoliumart.com/en/lotto/medusa-after-bernini-picture-of-chocolate-2003/xlt-123628>

Clash of the Titans Wiki. (s.d.). *Clash of the Titans (1981 movie)*. Fandom. [https://clash-of-the-titans.fandom.com/wiki/Clash\\_of\\_the\\_Titans\\_\(1981\\_movie\)](https://clash-of-the-titans.fandom.com/wiki/Clash_of_the_Titans_(1981_movie))

Deflamenco.com (2023). *Sara Baras estrena “Medusa, la guardiana” – Festival Internacional de Teatro Clásico de Mérida*. Retirado em 15, junho de <https://www.deflamenco.com/revista/conciertos/sara-baras-estrena-medusa-la-guardiana-festival-internacional-de-teatro-clasico-de-merida-2.html>

Eco, U. (2004). *A História da Beleza*. [Helena Aguiar, Trad]. Editora Record.

Eco, U. (2007). *A História da Feiura*. [Helena Aguiar, Trad]. Editora Record.

Eco, U. (2019) *Como se faz uma tese em Ciências Humanas*, [Ana Falcão Bastos & Luís Leitão Trad.], Editorial Presença 21ª Edição.

E-Dicionário Online (2013). *Pós-Estruturalismo*. Retirado em 20, janeiro, 2025 de <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/posestruturalismo>

EFEVerde (2018). “*Vivienne Westwood, La diseñadora de moda, se une contra el “fracking”*”. Retirado em, 5, setembro, 2024 de <https://efeverde.com/vivienne-westwood-disenadora-moda-contra-fracking/>

Ferry, L. (2016) *A Sabedoria dos Mitos*. (M.H. Kühner, Trad). [E-Book]. Objetiva

Ferry, L. (2025). Prefácio. In *A sabedoria dos mitos* (pp. 10-21). Área Editores. Retirado em 4 de fevereiro de 2025, de <https://recursos.areaeditores.pt/recurso?id=9793391>

Fogg, M. (2013). *Tudo sobre Moda* [Débora Chaves Trad.], Editora Sextante.

Fischer-Lichte, E. (2005). “*A Performance como Cultura: Desenvolver um Conceito*”. [Maria Helena Serôdio Trad.]

Fronteiras (s.d). *Luc Ferry*. Retirado em 4, fevereiro, 2025 de <https://www.fronteiras.com/descubra/pensadores/exibir/luc-ferry>

Fry, S. (2017). *Mythos: The Greek Myths Retold*. London: Michael Joseph.

Gwilt A. (2014), *Moda Sustentável Um guia Prático*, [Márcia Longarço Trad.] Editora Gustavo Gili

Harpersbazaar (2022). “*In memory of Vivienne Westwood, The eternal disruptor*”. Retirado em 5, setembro, 2024 de <https://www.harpersbazaar.com/uk/fashion/a42367501/vivienne-westwood-obituary/>

Haynes, N. (2023), *O Olhar sobre Medusa*, [Nuno Carvalho Trad.] Penguin Random House Grupo Editorial.

História das Artes (2017). *Cabeça de Medusa – Caravaggio*. Retirado em 20, janeiro, 2025 de <https://www.historiadasartes.com/cabeça-de-medusa-caravaggio/>

Heller, E. (2021). *A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão*. Editora Olhares.

Horita F. (2014), “A Modernidade Líquida em Zygmunt Bauman: Análise da Possibilidade de Um Direito Fraternal”, retirado em 25, junho de [https://www.cidp.pt/revistas/ridb/2014/08/2014\\_08\\_05659\\_05684.pdf](https://www.cidp.pt/revistas/ridb/2014/08/2014_08_05659_05684.pdf)

MDb. (s.d.). *Clash of the Titans (2010) – Image gallery*. <https://www.imdb.com/title/tt0800320/mediaviewer/rm2682031104/>

Lina Bo Bardi. Retirado em 15, junho de [https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/19137/1/EmmanuelBritoVonSzil%C3%A1gyi\\_Dissert.pdf](https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/19137/1/EmmanuelBritoVonSzil%C3%A1gyi_Dissert.pdf).

Lynn, H. (2023). *O Segredo de Medusa* (L. Machado Trad.) [E-Book]. vol. 1. Mulheres gregas. Excelsior. (ISBN 978-65-85849-05-0).

Lillian Gray Fine Art & Art School (2022). “Who is the south African artist Nicholas Hlobo?”. Retirado em 25, setembro, 2024 de <https://lilliangray.co.za/who-is-the-south-african-artist-nicholas-hlobo-by-lillian-gray/>

MAAT (2024). “Ernesto Neto. Nosso Barco Tambor Terra”. Retirado em 25, setembro, 2024 de <https://www.maat.pt/pt/event/ernesto-neto-nosso-barco-tambor-terra> Miranda”.

Munari, B. (2022). *Das coisas nascem coisas*. Edições 70.

Mundo Lusiada (2023). *Bordalo II instala em Vimioso dois murais dedicados ao burro de miranda*. Retirado em 20, setembro, 2024 de <https://www.mundolusiada.com.br/cultura/bordalo-ii-instala-em-vimioso-dois-murais-dedicados-ao-burro-de-miranda/>

MOCA (2009). *Medusa After Caravaggio (Pictures of junk)*. Retirado em 20, janeiro, 2025 de <https://www.moca.org/collection/work/medusa-after-caravaggio-pictures-of-junk>

Musei Capitolini. *Bust os Medusa*. Retirado em 20, janeiro, 2025 de <https://www.museicapitolini.org/en/opera/busto-di-medusa>

MUBI. (s.d.). *Clash of the Titans*. Retirado em 20, março, 2025 de <https://mubi.com/pt/pt/films/clash-of-the-titans>

MUBI. (s.d.). *Desmond Davis*. Retirado em 20, março, 2025 de <https://mubi.com/pt/cast/desmond-davis>

MUBI. (s.d.). *Emma Porteous*. Retirado em 20, março, 2025 de <https://mubi.com/pt/cast/emma-porteous>

MUBI. (s.d.). *Ray Harryhausen*. Retirado em 20, março, 2025 de <https://mubi.com/pt/cast/ray-harryhausen>

Nelson, R. (2022). *Practice as Research in the Arts (and Beyond): Principles, Processes, Contexts, Achievements* (2nd ed.). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-90542-2>

Pastoreau, M.(2023), *Branco - História de uma cor*, [José Alfredo Trad.], Orfeu Negro.

Pastoreau, M.(1997), *Dicionário das cores do nosso tempo - Simbólica e sociedade*, [Maria José Figueiredo Trad.], EditorialEstampa.

Pastoreau, M.(2014), *Preto - História de uma cor*, [José Alfredo Trad.], Orfeu Negro.

Pastoreau, M.(2019), *Vermelho - História de uma cor*, [José Alfredo Trad.], Orfeu Negro.

Pavis, P. (1947) (2008), *Dicionário do Teatro* (3º edição), [Maria Lúcia Pereira, J. Guinsburg, Rachel Araujo de Batista Fuser, Eudynir Fraga e Nanci Fernandes Trad.], Editora Perspetiva.

Publico (2025). *Pelo menos cinco mulheres mortas desde o início de 2025*. Retirado em 4, fevereiro, 2025 de <https://www.publico.pt/2025/01/31/sociedade/noticia/menos-cinco-mulheres-mortas-desde-inicio-2025-2120935>

Ranciere, J. (2012), *O espectador Emancipado*, [Ivone C. Benedetti Trad.], Editora WMF Martins Fontes.

Saint-Exupéry, A. de. (1943/2001). *O Príncipezinho* [J. M. Varela, Trad.]. Editorial Presença.

Siqueira, N. L. (2023). *A Metamorfose de Medusa entre o monstro e a beleza: Uma análise semiótica do logo da Versace*. (TCC, Bacharel e Licenciatura em Letras Português-Inglês). Universidade de Presbiteriana Mackenzie, São Paulo. <https://adelfa-api.mackenzie.br/server/api/core/bitstreams/4c1b682a-5647-4fad-ac8fcdd946795fa0/content>

Stephanides, M. (2016). *Teseu, Perseu e outros mitos* [J. R. M. Potzmann, Trad.] [E-Book, 1º ed. Digital, 4º ed.]. Odysseus. (ISBN 978-85-7876-054-0)

Veyne, P. (1992) *Acreditavam os Gregos em Seus Mitos?* [M. V. Martinez, Trad], Editora Unesp.

Taylor, D. (2012), *Performance*, Assunto Impresso Ediciones Walker, B. G. (1983). “The Woman’s Encyclopedia of Myths and Secrets”, Harperone.

Teatro Greco. (2023, 1 de setembro). *Medusa – Catania Off Fringe Festival 2023* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=f-IYgCYptws>

TheatreGreenBook (s.d.). Retirado em 27, setembro, 2024 de <https://theatregreenbook.com>

The Metropolitan Museum of Art. (s.d.). *Medusa*. Retirado em 17 fevereiro de <https://www.metmuseum.org/pt/art/collection/search/204758>

The Paideia Institute. (2023). *A review of Stone Blind by Natalie Haynes*. Retirado em 25, fevereiro de [https://www.paideiainstitute.org/a\\_review\\_of\\_stone\\_blind\\_by\\_natalie\\_haynes](https://www.paideiainstitute.org/a_review_of_stone_blind_by_natalie_haynes)

Worsley, H. (2014) *100 Ideias que mudaram a Moda I*, Pure Retail; Público, Comunicação Social, SA;

Worsley, H. (2014) *100 Ideias que mudaram a Moda II*, Pure Retail; Público, Comunicação Social, SA;

Zo Culture. (2023). *Medusa – Catania Off Fringe Festival 2023*. Retirado em 15, maio de <https://www.zoculture.it/event/medusa-catania-off-fringe-festival-2023/>

## ANEXO I

### PROJETOS ACADÉMICOS E PROFISSIONAIS REALIZADOS AO LONGO DO MESTRADO.



Figura 37 – Trabalhos profissionais e académicos realizados ao longo do mestrado: Simulacro da Vida – Camaleões D’Alma, Fotografias de Catarina Lopes; Ensaio da Liberdade - Camaleões D’Alma, Fotografias de Catarina Lopes; Senhora de Mim (visita itinerante) – Soltaram-se de mim estes fragmentos, Catarina Rapazinho, Fotografia: Fonte própria; Criação cénica (Sentido 6) – RÉVEILLON, Matilde Fachada, Mariana Domingues, Alex Costa, Joana Campos, Fotografias de Flávia Cassiano; PRÓSPERO - Laboratório de Figurino, Fotografia de Juliana Resende.

**ANEXO II - MEDeUSA**

**MATERIAIS UTILIZADOS**



Figura 38 - Resíduos têxteis, meias de vidro, tubagem maleável, experiências de outros projetos.

**ANEXO III**

**MEDeUSA : EXPERIMENTAÇÃO E MANIPULAÇÃO TÊXTIL**



Figura 39 – Processo de materialização de resíduos têxteis, experiências.



*Figura 40 – Primeiras experiências com malhas, meias de vidro e tecidos reutilizados.*



Figura 41 – As três camadas existentes no metafigurino, com vários materiais diferentes.



Figura 42 – Experiências de teste de suspensão do figurino, com o apoio da prof<sup>a</sup> Carolina Sousa, testámos a possibilidade de suspender o figurino e percebemos que esta solução reforçava visualmente a dimensão simbólica da personagem, evocando simultaneamente a suspensão da dor, o peso da memória e o movimento orgânico das serpentes

**ANEXO IV**

**MEDeUSA: EXPERIÊNCIAS PARA A CABEÇA E TRONCO**



Figura 43 – Primeiras experiências para a criação da cabeça do figurino.



Figura 44 – Construção do figurino, teste de cores.



Figura 45 - Construção da cabeça do figurino.

ANEXO V

MEDeUSA : ESBOÇOS



Figura 46 – Desenhos e esboços, criados ao longo do processo.

**ANEXO VI**

**MEDeUSA : PROJETO EM ESBOÇO**



Figura 47 – Esboço criado para perceber como eu gostava que o meu projeto ficasse exposto.

## ANEXO VII

### MEDeUSA: MONTAGEM E EXPOSIÇÃO

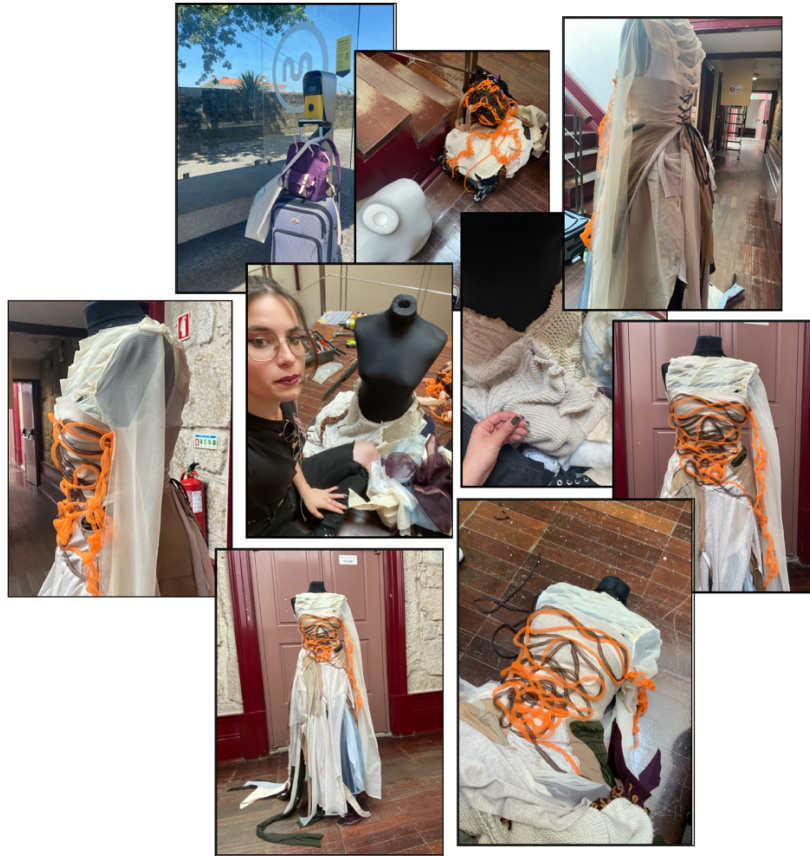


Figura 48 – Processo de montagem no espaço – no meio da escadaria em frente à sala verde na ESMAE.

Nesta fase, contei com o apoio das minhas orientadoras, Manuela Bronze e Carolina Sousa, que foram fundamentais neste percurso, a sua orientação contínua, apoio e clareza na comunicação foram determinantes para a concretização deste projeto. Conte também com Mónica Melo (Figura 49), do departamento de figurinos, cuja colaboração foi essencial no processo de montagem, assegurando a comunicação entre áreas e oferecendo suporte técnico. Patrícia Pescada, do departamento de cenografia, também contribuiu para a articulação entre o figurino e o espaço de apresentação, através do auxílio prestado sob a forma de pensamento crítico, articulado com sugestões de montagem. O senhor Fernando (Figura 49), técnico de manutenção, foi indispensável para a concretização deste projeto, não só pelo apoio na conceção de mecanismos estruturais e formas de suspensão, como também pela ajuda prática e física na montagem do bustosuspenso, permitindo que o objeto fosse exposto conforme idealizado.

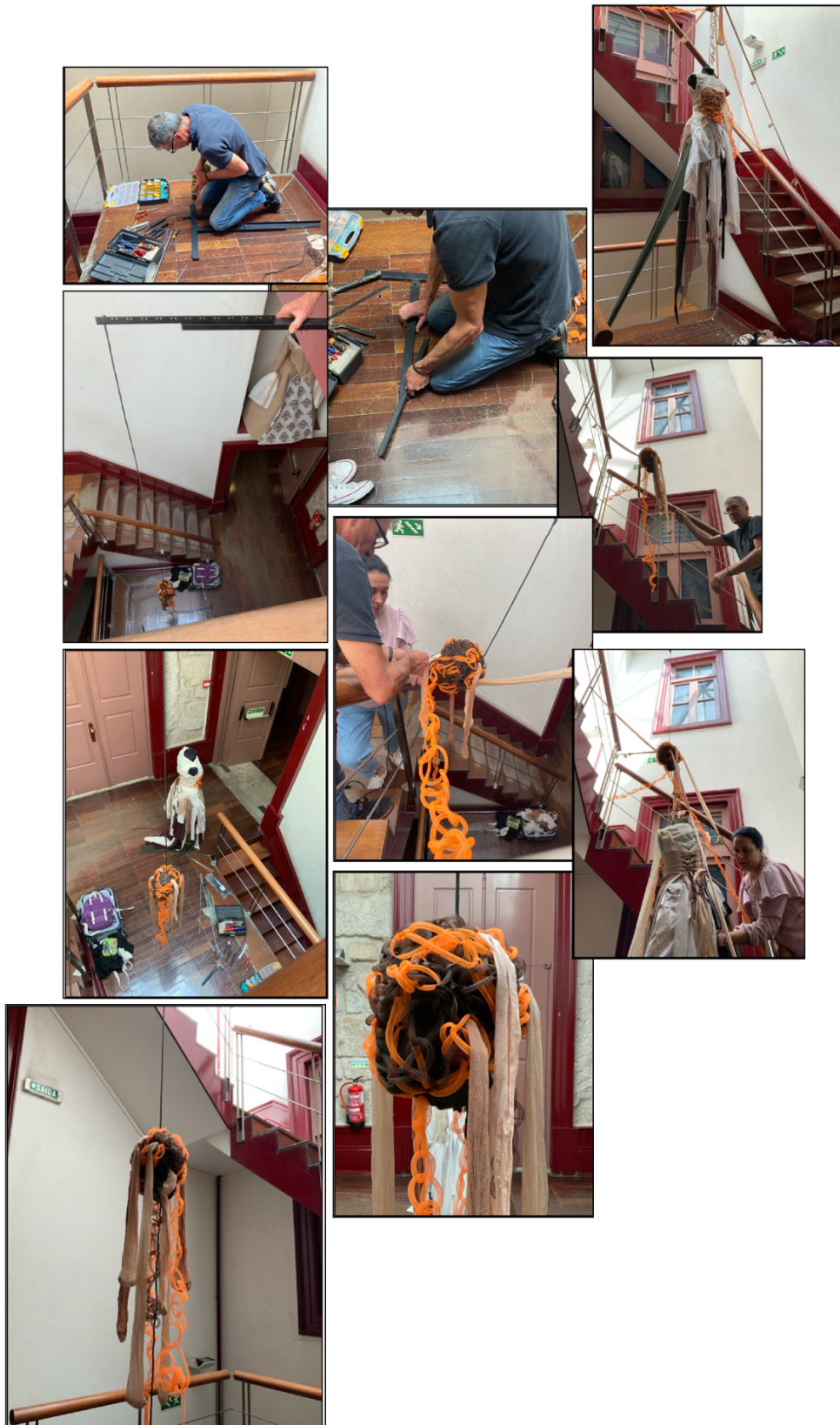


Figura 49 - Montagem no espaço com o auxílio do Srº Fernando, e de Mónica Melo.

ANEXO VIII

MEDeUSA : RESULTADO



Figura 50 – Instalação MEDeUSA finalizada.





**ANEXO X**

**MEDeUSA: Cartaz**

Criação do cartaz em exposição na base do metafigurino.

PROJETO DE MESTRADO EM ARTES CÉNICAS - FIGURINO  
ORIENTAÇÃO: MANUELA BRONZE | CAROLINA SOUSA

**P.PORTO**

# **ME DeUSA**

**1 JUN > 31 JUL 2025**  
**JOANA MARGARIDA CAMPOS**

**A MATERIALIDADE TÊXTIL  
COMO MANIFESTAÇÃO DAS EMOÇÕES**

CONSTRUÍDO EM FÚRIA.  
UM PROTESTO QUE SE ERGUE CONTRA A TERRA VIOLADA,  
TRANSFORMANDO SILÊNCIO E MEMÓRIAS EM ALGO  
INDOMÁVEL E DE FORÇA INCALCULÁVEL.

ENTRADA | RUA DA ALEGRIA N° 503, PORTO | ESMAE - TEATRO HELENA SÁ E COSTA  
INFORMAÇÕES: JOANAMCC15@GMAIL.COM

**THSC** TEATRO HELENA SÁ E COSTA

**ESMAE** ESCOLA SUPERIOR DE MÚSICA E ARTES DO ESPETÁCULO

FIGURINO: JOANA MARGARIDA CAMPOS

# ME DeUSA

TAL COMO MEDUSA, QUE FOI CONDENADA POR UMA DOR QUE NÃO ESCOLHEU, TAMBÉM ESTES MATERIAIS CARREGAM CONSIGO MARCAS DE UM ABANDONO FORÇADO, REJEITADOS ANTES DE CUMPRIREM O SEU POTENCIAL.

CADA FRAGMENTO REAPROVEITADO É UM ECO DE UMA HISTÓRIA CALADA,

ESTE NÃO É APENAS UM FIGURINO: É UM SUSSURRO REBELDE, UMA RESPOSTA SERENA À OPRESSÃO UM LUGAR ONDE O QUE FOI ESQUECIDO ENCONTRA FINALMENTE ESPAÇO PARA RESPIRAR.

PROJETO DE MESTRADO EM ARTES CÊNICAS - FIGURINO  
ORIENTAÇÃO: MANUELA BRONZE | CAROLINA SOUSA





Figura 52 - Esboços criados para o projeto A Era da Surdez.

## ANEXO XII

### A ERA DA SURDEZ: EQUIPA



Figura 53 – Parte dos integrantes da equipa do projeto *A Era da Surdez* – Miguel Serr o, Sim o Collares, Barbara Rey, Flor, Joana Campos; Fotografia de Henrik Ferrara.

## ANEXO XIII

### A ERA DA SURDEZ: MATERIAIS E CONSTRUÇÃO

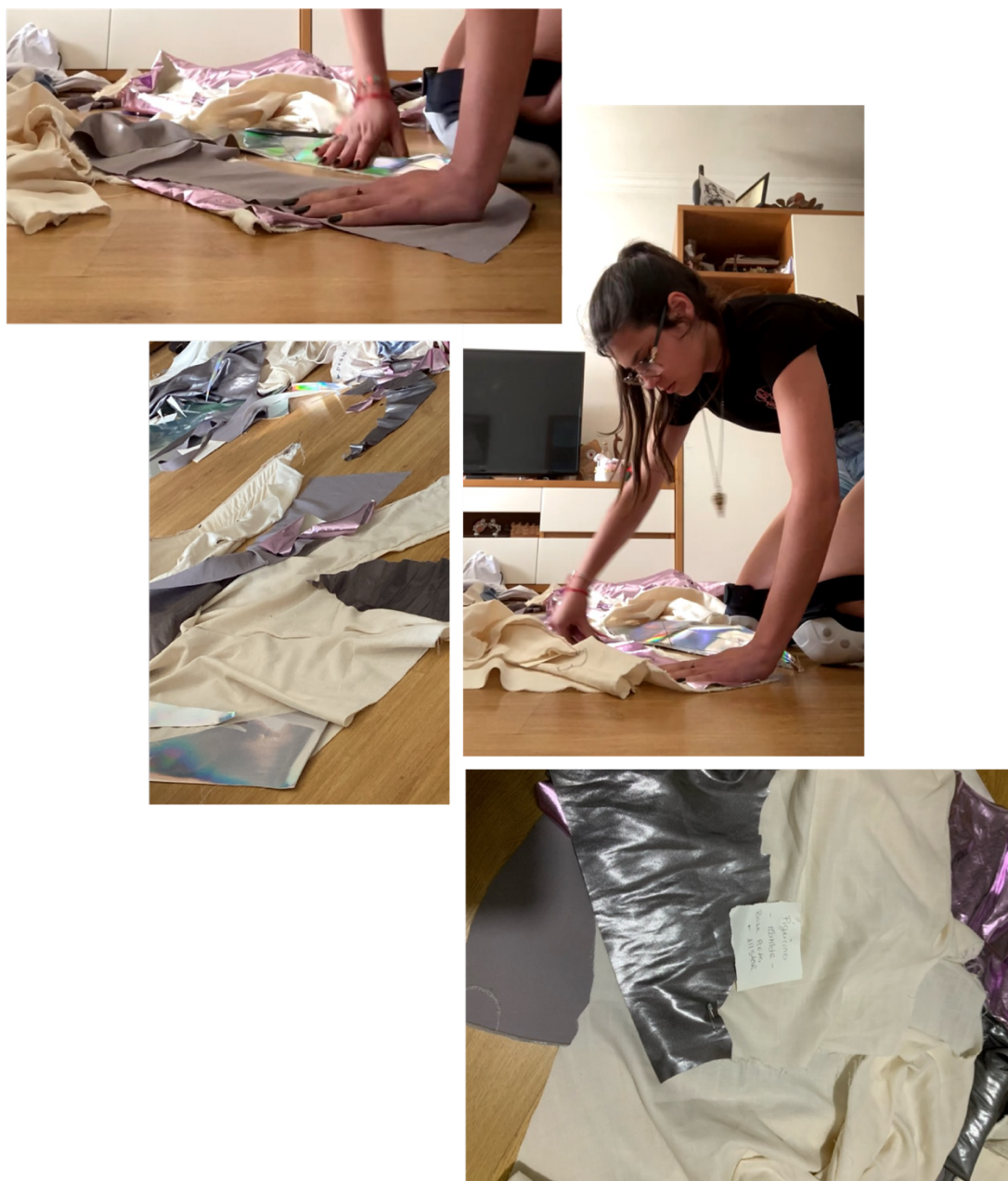


Figura 54 – Processo de organização dos materiais seleccionados, montagem de retalhos e construção de figurinos.

## ANEXO XIV

### A ERA DA SURDEZ: CARACTERIZAÇÃO E RESULTADO



Figura 55 – Resultado dos figurinos, detalhes finais nos figurinos e caracterização das personagens;  
Fotografias de Henrik Ferrara.



Figura 56 – Detalhes do figurino com materiais distintos.



Figura 57 - Caracterização das personagens: Guilherme Festas, Rita Reis, Matilde Fachada e Tatiana Almeida (Rosto e Cabelo)

**ANEXO XV**

**A ERA DA SURDEZ: RESULTADO EM ESPETÁCULO**



Figura 58 – Resultado do figurino em contraste com as luzes; Guilherme Festas; Fotografias de Henrik Ferrara.



Figura 59 - Resultado do figurino em contraste com as luzes; Tatiana Almeida, Rita Reis e Matilde Fachada; Fotografias de Henrik Ferrara.



Figura 60 - Resultado do figurino em contraste com as luzes: Rita Reis, Matilde Fachada e Tatiana Almeida; Fotografias de Henrik Ferrara.



Figura 61 – Projeto *A Era da Surdez*, com Guilherme Festas, Matilde Fachada, Rita Reis e Tatiana Almeida; Fotografias do espetáculo captadas por Henrik Ferrara.

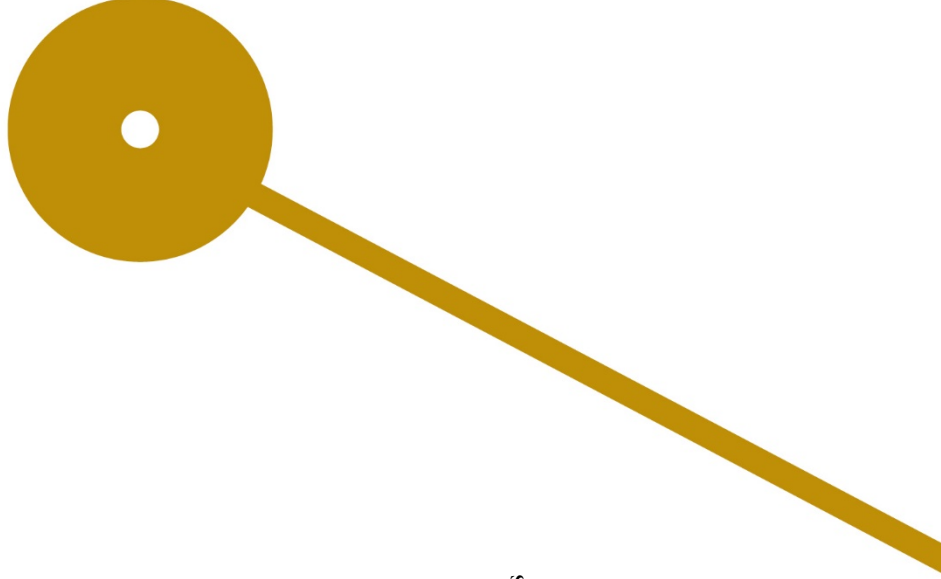


ESCOLA  
SUPERIOR  
DE MÚSICA  
E ARTES  
DO ESPETÁCULO  
POLITÉCNICO  
DO PORTO

P.PORTO

**M**

MESTRADO  
ARTES CÉNICAS  
FIGURINO



A Materialidade Têxtil como Manifestação das Emoções  
Joana Margarida Costa Campos