
FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA “Ministro Ralph Biasi”
Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda

Fernanda Luiza Pin e Torricelli

**A FUNÇÃO DA MODELAGEM E DA SEMIÓTICA PARA A
CONFECÇÃO DE FIGURINOS DE TEATRO MUSICAL**
Estudo de caso “EPIC: THE MUSICAL”

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA “MINISTRO RALPH BIASI”
Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda

Fernanda Luiza Pin e Torricelli

**A FUNÇÃO DA MODELAGEM E SEMIÓTICA PARA A CONFECÇÃO
DE FIGURINOS DE TEATRO MUSICAL**
Estudo de caso “EPIC: The Musical”

Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido em cumprimento à exigência curricular do Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda sob a orientação da Prof.^(a) Esp. Diala de Oliveira Trevisan.

Área de concentração: indumentária cultural.

TORRICELLI , Fernanda Luiza Pin e

A função da modelagem e da semiótica para a confecção de figurinos de teatro musical: Estudo de caso "EPIC: The Musical". / Fernanda Luiza Pin e TORRICELLI – Americana, 2026.

66f.

Monografia (Selezione) -- Faculdade de Tecnologia de Americana
Ministro Ralph Biasi – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula
Souza

Orientadora: Profa. Esp. Diala de Oliveira TREVISAN

1. Moda - história 2. Modelagem 3. Semiótica. I. TORRICELLI ,
Fernanda Luiza Pin e II. TREVISAN, Diala de Oliveira III. Centro Estadual
de Educação Tecnológica Paula Souza – Faculdade de Tecnologia de
Americana Ministro Ralph Biasi

CDU: 687.016(091)

687.02

80

Elaborada pelo autor por meio de sistema automático gerador de ficha
catalográfica da Fatec de Americana Ministro Ralph Biasi.

Fernanda Luiza Pin e Torricelli

A FUNÇÃO DA MODELAGEM E DA SEMIÓTICA PARA A CONFECÇÃO DE FIGURINOS DE TEATRO MUSICAL

Estudo de caso "EPIC: The Musical"

Trabalho de graduação apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Design de Moda pelo CEETEPS/Faculdade de Tecnologia de Americana "Ministro Ralph Biasi".
Área de concentração: indumentária cultural.

Americana, 11 de Junho de 2026.

Banca Examinadora:



Dila de Oliveira Trevisan (Presidente)
Especialista
Faculdade de Tecnologia de Americana



Carlos Frederico Faé (Membro)
Especialista
Faculdade de Tecnologia de Americana



Nancy de Palma Moretti (Membro)
Doutora
Faculdade de Tecnologia de Americana

DEDICATÓRIA

Dedico o presente trabalho a todos aqueles que um dia ousaram sonhar e passaram noites em claro desejando tornar o mundo um lugar mais mágico.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer as duas pessoas que possibilitaram, que não apenas tivesse a oportunidade de estudar, mas que eu pudesse estudar aquilo que amava, por mais que isso dificultasse minha vida vez ou outra. Minha mãe Elaine e meu pai Edmo, sou quem sou porque sou filha de vocês, e nada no mundo é uma honra maior que ter crescido em um lar como o nosso. Vocês me ensinaram a voar!

Agradeço também a minha avó Fátima, que me ensinou a nunca duvidar da minha inteligência e a sempre ser autoconfiante, seu jeito de ver a vida me inspira vovó. Agradeço também as minhas amigas-irmãs, Duda e Carol, que nunca desistiram de estar comigo, mesmo nos momentos mais difíceis, saibam que sempre estarei aqui por vocês.

Para minhas “Veronas”, agradeço por terem tornado minha jornada durante a faculdade muito mais leve e divertida, entendi com vocês que crescer não significa abandonar tudo o que já você já foi, e sim honrar tudo aquilo que já amou. Um destaque especial para Jennifer e De Lucca, as grandes responsáveis por me apresentarem *EPIC: The Musical*. Não sei o que nos aguarda no mundo real, mas ter conhecido vocês, já compensou todo o esforço.

Também agradeço a Deus e todas as forças misteriosas entre o céu e a terra, que me ampararam no silêncio e nas longas madrugadas em claro.

Por fim agradeço a todos os docentes do curso de Design de Moda, que foram a base para minha formação, e grandes responsáveis por abrirem meus horizontes para o mundo, espero ter sido uma aluna digna de seus conhecimentos. E para a professora Diala, minha orientadora neste trabalho, nenhum obrigada será suficiente por toda sua paciência e doçura nesse quase um ano de trabalho, ainda assim, meu muito obrigada.

RESUMO

O presente artigo aborda a temática central de criação e confecção de figurinos para o nicho de teatro musical, questionando a importância de referencial semiótico para a produção de peças de vestuário que façam parte ativamente da narrativa desses espetáculos em questão. Será abordada também, a importância de modelagens pensadas para performances onde o corpo humano está em constante movimento. Esta pesquisa se justifica pela necessidade de entendimento de que o processo criativo de um figurinista vai muito além de escolhas estéticas, sendo na realidade, decisões tomadas em função simbólica para compor um espetáculo e ergonômica para o artista que o vestirá. Para compreender esta temática, a pesquisa contará com referencial bibliográfico, que investigará desde o início do teatro, passando pela indumentária grega, a criação dos primeiros figurinos, explicando a base da semiótica e da modelagem pensada para artes performáticas, chegando assim na culminância deste trabalho, a produção de nove figurinos, idealizados para uma montagem de teatro da obra *EPIC: The Musical*, onde todo o referencial construído, será aplicado.

Palavras-chave: Figurino; Teatro Musical; Semiótica.

ABSTRACT

This article addresses the central theme of costume design and production for the musical theater niche, questioning the importance of semiotic references in the creation of garments that actively contribute to the narrative of the performances in question. It will also discuss the importance of patternmaking designed for performances in which the human body is in constant movement. This research is justified by the need to understand that the creative process of a costume designer goes far beyond aesthetic choices, consisting instead of decisions made with both symbolic purposes to compose a performance and ergonomic purposes for the artist who will wear the costume. To understand this topic, the research will rely on bibliographic references that investigate the origins of theater, including Greek clothing traditions and the creation of the first costumes, while also explaining the foundations of semiotics and patternmaking designed for performing arts. This study ultimately culminates in the production of nine costumes conceived for a theatrical adaptation of *EPIC: The Musical*, in which all the theoretical references developed throughout the research will be applied.

Keywords: Costume Design; Musical Theater; Semiotics.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Dionísio.....	13
Figura 2- Sátiro e Mênades.....	15
Figura 3- Cartaz de propaganda de um show de Vaudeville.....	16
Figura 4- Linha do Tempo do Teatro Musical.....	17
Figura 5- Elenco da versão brasileira de “My Fairy Lady”	18
Figura 6- Respectivamente: Quiton, Clamide e Peplo.....	20
Figura 7- Vestígios de cor numa estátua original e reproduzidos posteriormente em uma réplica.....	21
Figura 8- Máscaras gregas de tragédia e comédia, respectivamente.....	22
Figura 9- Figurino para-realista de “Reign”	23
Figura 10- Figurino Simbólico em “O Rei Leão: O Musical”	25
Figura 11- Violão.....	27
Figura 12- Odisseu e o violão.....	28
Figura 13- Odisseu e a Guitarra.....	28
Figura 14- Contradição do Vermelho.....	30
Figura 15– Figurino Hikinuki.....	32
Figura 16- Capangas azuis se transformam em sacerdotes de vestes douradas.....	33
Figura 17– Ballet Triádico.....	34
Figura 18– Voo da Elphaba.....	34
Figura 19- Primeiro registro público de EPIC: The Musical.....	37
Figura 20- Colaboração entre Jorge e os Fãs.....	38
Figura 21- Análise e painel semântico da personagem Atena.....	41
Figura 22- Paleta de cores da personagem Atena.....	41
Figura 23- Croqui da personagem Atena.....	41
Figura 24- Explicação do figurino da personagem Atena.....	42
Figura 25- Moldes.....	43
Figura 26- Figurino físico da personagem Atena.....	44
Figura 27- Análise e painel semântico da personagem Odisseu.....	45
Figura 28 - Primeira paleta de cores do personagem Odisseu.....	46
Figura 29- Primeiro croqui do personagem Odisseu.....	46
Figura 30- Capas dos álbuns do primeiro ato.....	46
Figura 31- Explicação do figurino do primeiro ato do personagem Odisseu.....	47
Figura 32- Segunda paleta de cores do personagem Odisseu.....	47
Figura 33 - Segundo croqui do personagem Odisseu.....	48

Figura 34- Capas dos álbuns do segundo ato.....	48
Figura 35- Explicação do figurino do segundo ato do personagem Odisseu.....	49
Figura 36- Análise da personagem Penelope.....	50
Figura 37 - Paleta de cores de Penelope das Memórias.....	50
Figura 38- Croqui Penelope da Memória.....	51
Figura 39- Explicação do figurino da personagem Penelope das Memórias.....	51
Figura 40- Paleta de cores de Penelope Real.....	52
Figura 41- Croqui Penelope Real.....	52
Figura 42- Explicação do figurino da personagem Penelope Real.....	52
Figura 43- Análise e painel semântico do personagem Poseidon.....	53
Figura 44- Paleta de cores de Poseidon.....	53
Figura 45- Croqui Poseidon.....	54
Figura 46- Explicação do figurino do personagem Poseidon.....	55
Figura 47- Análise e painel semântico da personagem <i>Siren</i>	56
Figura 48- Paleta de cores de <i>Sirens</i>	56
Figura 49- Croqui <i>Siren</i>	57
Figura 50- Explicação do figurino da personagem <i>Siren</i>	57
Figura 51- Análise e painel semântico personagem Circe.....	58
Figura 52- Paleta de cores de Circe.....	59
Figura 53- Croqui Circe.....	59
Figura 54- Explicação do figurino da personagem Circe.....	60
Figura 55- Análise e painel semântico do personagem Tirésias.....	61
Figura 56- Paleta de cores de Tirésias.....	61
Figura 57- Croqui Tirésias.....	62
Figura 58- Explicação do figurino do personagem Tirésias.....	62

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- As cores e suas possíveis semioses.....	30
--	----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1. O TEATRO.....	13
1.1 Teatro grego: o início.....	13
1.2 Teatro musical: a atualidade.....	15
2 A INDUMENTARIA E O FIGURINO.....	20
2.1 A indumentária na Grécia antiga.....	20
2.2 O figurino.....	21
2.2.1 Figurinos para-realistas.....	23
2.2.2 Figurinos simbólicos.....	24
3 A SEMIÓTICA.....	26
3.1 Semiose e psicologia das cores.....	28
4 A MODELAGEM PENSADA PARA O PALCO.....	32
5 O PROJETO EPIC: THE MUSICAL.....	36
6 DESENVOLVIMENTO DOS FIGURINOS.....	39
6.1 Atena: a mentora.....	40
6.1.1 Desenvolvimento do figurino físico.....	43
6.2 Odisseu: o protagonista.....	44
6.3 Penelope: a rainha.....	49
6.4 Posseidon: o inimigo.....	53
6.5 Sirens: a tentação.....	55
6.6 Circe: a amante.....	58
6.7 Tirésias: a futuro.....	60
CONCLUSÃO.....	63

INTRODUÇÃO

Desde o advento do teatro na Grécia Antiga, os personagens têm sido representados no palco e, como um todo, nessas representações teatrais, a visualização do personagem tem sido crucial na criação de histórias no palco. Máscaras, túnicas, cores e adornos também há muito tempo servem como materiais que podem transmitir classe social, personalidade, emoção e até divindade antes mesmo de o ator expressá-los verbalmente.

A princípio utilizado como mero recurso ornamental no teatro, os figurinos evoluíram para uma parte necessária da linguagem narrativa do palco de performance. Essa função se apresenta a mais complexidades no contexto do teatro musical, já que os figurinos devem coexistir com canto, dança e intenso movimento corporal, necessitando de uma construção que seja ao mesmo tempo estética e simbólica, com soluções ergonômicas e funcionais.

Nesse contexto, surge o questionamento acerca da importância da semiótica e da modelagem aplicada à performance no desenvolvimento de figurinos capazes de integrar-se ativamente à narrativa de um espetáculo, questionamento esse, que será esmiuçado ao longo da presente pesquisa.

1. O TEATRO

1.1 Teatro grego: o início

Pesquisadores apontam que a palavra teatro deriva do termo grego antigo *Théatron*, que significa lugar de onde se vê. Já o ator e diretor francês Jean Barrault descreveu o teatro como “[...] o primeiro soro que o homem inventou para se proteger da doença da angústia”. (BARRAULT, 1970)

É difícil definir com exatidão onde se iniciou a prática do teatro, como aponta o professor Marcus Mota em seu artigo “Teatro Grego: Novas Perspectivas” (2014), afinal existe uma grande divergência de referências. O professor de Teoria e História do Teatro na Universidade de Brasília, aponta como o início mais “acertado” sendo as festividades que aconteciam na cidade de Atenas¹, relacionadas e em homenagem ao deus Dionísio².

Figura 1- Dionísio



Fonte: Pinterest, 2026

Como apontado por Pierre Grimal em seu livro “O Teatro Antigo” (1994), na Grécia Antiga se desenvolveram três diferentes tipos de narrativas dramáticas para o teatro, elas eram: a Tragédia, a Comédia, e os Dramas Satíricos.

Aristóteles em sua obra Poética, analisa e apresenta a definição do que se trata o gênero da tragédia, a professora Claudia Mariza Braga sintetiza a definição do filósofo em seu artigo “Melodrama: As Estratégias Trágicas Da Emoção Na Modernidade”:

Aristóteles supõe, portanto, que a tragédia, pela imitação dos caracteres e das paixões, valendo-se da música, da dança, do espetáculo e, sobretudo, do princípio de verossimilhança, provoca um prazer que lhe é próprio, instigando

¹ Atenas era a Capital da Grécia Antiga, considerada por muitos estudiosos o berço da civilização moderna.

² Na Grécia Antiga a religião predominante era o politeísmo (crença em diversos deuses). Dionísio é deus do vinho, das festas, da fertilidade, e do teatro. (BULFINCH, 1855)

no ânimo do espectador o terror e a compaixão. Esse prazer é alcançado com o fim terrível ao qual se destina o personagem trágico, punido por sua desmedida. É um prazer que vem da vivência da dor através da mediação da arte [...] (BRAGA, 2018, p.1)

As tramas do gênero tragédia geralmente contavam sobre deuses, sobre os heróis daquele tempo, suas aventuras e interações, tinham como finalidade apresentar lições de moral, na maioria das vezes, aquele que desafiava os costumes ou os deuses acabava morto. Eram histórias épicas.

Algumas importantes obras deste gênero são, por exemplo:

- a. Antígona, de Sófocles (440 a.C);
- b. Édipo Rei, de Sófocles (420 a.C);
- c. trilogia Oresteia, de Ésquilo (458 a.c).³

Já a comédia contava histórias que procuravam arrancar o riso, usando como artifício para tal, críticas, fossem elas direcionadas a autoridades, ou até mesmo caricaturas de costumes daquele mesmo povo, eram histórias muito mais humanas, muitas vezes rebaixavam os seres humanos ao ridículo, o oposto das tragédias que transformavam os mesmos em heróis. Autores que são tidos como os mais celebres e emblemáticos do gênero da comédia são Cratino, Êupolis e Aristófanes. Vale ressaltar que muitas críticas foram feitas as comédias, principalmente a corrente de Aristófanes, já que por diversas vezes apresentavam cenas consideradas vulgares e sem importância narrativa, que tinham como objetivo apenas chamar e prender a atenção do público. (CUNHA, VASCO, 2012)

Obras deste gênero que podemos destacar são, por exemplo:

- a. As Nuvens de Aristófanes (424 a.C);
- b. As rãs de Aristófanes (405 a.C);
- c. Assembleia de Mulheres de Aristófanes (388 a.C).⁴

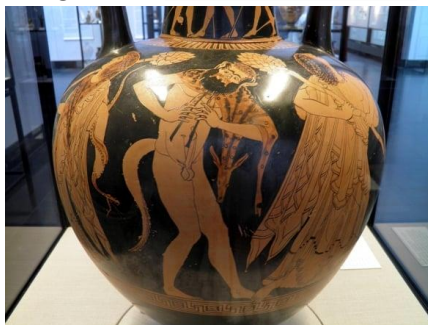
O terceiro gênero, conhecido como Dramas Satíricos, eram obras de menor duração quando comparadas as dos gêneros anteriores, e obrigatoriamente contavam com aqueles deram nome ao gênero, os Sátiros, personagens esses que são criaturas da mitologia grega. Estes seres eram híbridos entre a raça humana e bodes, cavalos e/ou outros animais, que eram sempre representados com seus falos eretos, eles faziam parte do cortejo ao deus Dionísio, e tinham como função trazer para as histórias

³ A GRÉCIA CLÁSSICA – UMA VIAGEM AO SEU TEATRO- Cunha, Vasco (2012)

⁴ A GRÉCIA CLÁSSICA – UMA VIAGEM AO SEU TEATRO- Cunha, Vasco (2012)

despreocupação, desorganização, e representar o perfeito equilíbrio entre a divindade e o extinto animal presente nos seres humanos, assim como o deus que eles representavam. (GRIMAL, 2019)

Figura 2- Sátiro e Mênades



Fonte: Pintor de Cleofrades, 2015

Em resumo, os dramas satíricos, assim como os próprios sátiros, eram histórias híbridas entre a tragédia e a comédia, recontavam os poemas épicos mas tiravam os heróis de seus pedestais, os humanizavam, até mesmo os deuses eram expostos, com seus caprichos deixando de ser um direito concedido pela divindade, e se tornando uma birra, uma maneira de expor suas vulnerabilidades, sua humanidade. Este gênero foi o que mais sofreu perdas através dos tempos, sendo o com menos registros completos nos dias atuais. (GRIMAL, 2019)

E foi através dos gêneros narrativos, obras e dramaturgos citados acima, que a humanidade ocidental norteou seu entendimento primordial sobre as artes cênicas. Do acervo desenvolvido pelos autores deste período, se deu mais milhares de obras e até gêneros narrativos para a sociedade contemporânea, que embora a um primeiro olhar distraído, não se pareça em nada com a tragédia, comédia ou drama satírico da antiguidade, se aprofundando verá que na verdade, tudo o que se tem como dramaturgia nos dias atuais, é um aceno direto a aquilo que povos antigos definiram como: Teatro.

1.2 Teatro musical: a atualidade

Como citado anteriormente neste trabalho, é correto afirmar que a música e a dança são artes performáticas que se entrelaçam a história do teatro desde seu início, afinal ambas eram de extrema importância para a realização das festividades em homenagem ao deus Dionísio, além de serem amplamente exploradas em obras da época, como cita o professor Mota “Assim, uma peça como *As suplicantes*, na qual o

protagonista é um coro de mulheres, com muita presença de partes cantadas/dançadas, logicamente se localizaria nos primórdios do teatro grego.” (MOTA, 2014).

E a tradição de unir música, dança e as artes cênicas não se manteve apenas na antiguidade, e a forma de unir estes três tipos de performances, se modificou através dos tempos.

Pode-se apontar o vaudeville, do século dezoito como as raízes do que entendemos hoje como teatro musical, sendo *The Beggar's Opera* (Ópera do Pedinte)⁵, a primeira obra de destaque deste seguimento. A estudiosa Rafaela Cruz aprofunda:

Na França, no final do século XVIII, o vaudeville era um termo utilizado para descrever peças do gênero comédia musicada, que faziam uso de canções já conhecidas pelo público e tinham temáticas baseadas em equívocos e tramas de intrigas, aproveitando-se da comicidade dessas situações. Com diferentes classificações, como as farsas, os enganos e as peças de golpes (GUINSBURG, FARIA & LIMA, 2006 apud DUARTE, 2015, p.64), esse gênero ganhou mais reconhecimento algumas décadas depois, quando passou a ser apresentado também em bares, além das casas de espetáculo, e, geralmente voltado para o público masculino, servia como entretenimento, abusando de temas grosseiros e obscenos. Com o tempo, alcançou um público mais familiar, abordando assuntos leves, mas sem deixar o humor de lado, logo, por volta de 1929, com o surgimento do rádio e da televisão, o vaudeville foi perdendo espaço gradualmente. (CRUZ, 2023, pág.17)

Figura 3- Cartaz de propaganda de um show de Vaudeville



Fonte: Maine History, 2026

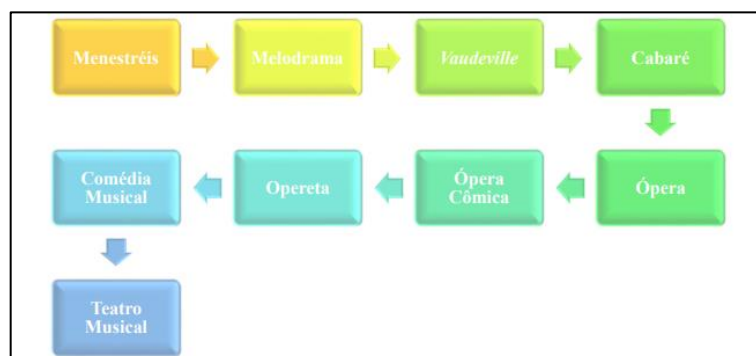
O gênero ganhou força principalmente nos países da América do Norte, mais especificamente nos Estados Unidos da América quando ainda era colônia do Reino

⁵ Tradução da autora para *The Beggar's Opera*.

Unido. O autor Daives Ewen (1967) pontua em seu livro “A História do Musical Americano” o início da distribuição do gênero na colônia inglesa com a apresentação do espetáculo intitulado Flora, “De Flora, o teatro musicado americano herdou um tipo de peça falada, com a interpolação de cantigas populares e poemas de amor da moda. “Um arcabouço havia surgido”. (EWEN, 1967)

Após a estreia do gênero em 1735, as apresentações foram cessadas entre os anos de 1775 e 1785, anos de ocorrência da Guerra de Independência dos Estados Unidos da América, após o período de pausa diversos teatros foram construídos por toda a nação, em especial nas cidades de Boston e Nova Iorque. A partir deste momento o Teatro Musical assumiu diversas formas até chegar no formato atual, bebendo de referências como as óperas, espetáculos burlescos e comédias musicais, entre outros. O estudioso Jordy Lamarke Sá Torres, apresenta de forma sucinta aquela que é mais aceita por diversos autores como a linha do tempo para a concepção daquilo que é o Teatro Musical contemporâneo.

Figura 4- Linha do Tempo do Teatro Musical



Fonte: Jordy Lamarke Sá Torres, 2022

Avançando praticamente dois séculos, em 1943 em um teatro localizado na ilha de Manhattan dentro da avenida Broadway, que naquele momento já era conhecida como o distrito teatral, acontece o espetáculo Oklahoma!, do compositor Richard Rodgers e do letrista Oscar Hammerstein II, desta vez a música e a dança não eram apenas artifícios para atrair o público, mas sim duas das principais linhas narrativas que contribuíam para contar a história do espetáculo em sua completude, através de acordes, melodias e coreografias, o agora oficialmente Teatro Musical, contava uma parte da história que não conseguiria ser transmitida apenas através de falas.

O espetáculo em questão foi o responsável por inaugurar aquela que ficaria conhecida como a Era de Ouro do Teatro Musical feito na Broadway. Obras de grande sucesso deste período que podem ser citadas são *Hello, Dolly* (1964); *The Sound of Music*⁶ (1959); *Hair* (1964). Rainer Gonçalves Sousa pontua:

Nas décadas seguintes, a Broadway começa a transformar-se em uma verdadeira indústria de espetáculos buscada por espectadores do mundo inteiro. Na década de 1980, “Cats” – peça inspirada em poemas de T.S. Eliot, e o “O Fantasma da Ópera” quebraram vários recordes de bilheteria, ganharam prêmios e foram adaptadas para companhias de teatro de vários países. Já nessa época, o Tony Awards se transformou na premiação mais cobiçada por todas as peças que abarrotavam aquelas agitadas avenidas. (SOUSA, 2024)

Com tantos êxitos, o termo Broadway ficou conhecido popularmente como sinônimo de excelência na produção e distribuições de peças do gênero. A disseminação das produções foi tanta, que em 1969, o Brasil recebeu sua primeira adaptação de uma peça já consolidada na Broadway, *My fairy Lady*. Seu texto e músicas foram interpretados pelos atores Bibi Ferreira e Paulo Autran, no Teatro Carlos Gomes na cidade do Rio de Janeiro, o sucesso foi tamanho que o espetáculo ficou em cartaz por cerca de dois anos, entre a cidade do Rio de Janeiro, São Paulo e Buenos Aires. (CARDOSO, A. B.; FERNANDES, A. J.; CARDOSO-FILHO, 2016).

Figura 5- Elenco da versão brasileira de “*My Fairy Lady*”



Fonte: Brasil Memória das Artes, 2014

⁶ Traduzido para o português como “A Noviça Rebelde”.

Do surgimento através de *Oklahoma!* até os dias atuais, o Teatro Musical vem encantando espectadores pelo mundo todo. O gênero definitivamente caiu no gosto do público e emprega milhares de profissionais da área, desde atores até produção técnica. Grandes sucessos como: *O fantasma da Ópera*; *Rei Leão*, *Wicked*, *A Bela e a Fera*, *Mamma Mia* e *Os Miseráveis*⁷, marcaram a história do gênero, e apresentaram inovações em diversas áreas, sejam elas em suas composições musicais, cenografia ou figurinos (figurinos estes que serão abordados e analisados mais à frente neste trabalho).

Com o advento das redes sociais o universo do Teatro Musical se expandiu, saindo dos palcos e surgindo nos aplicativos de vídeos verticais, com compositores dando vida as suas próprias obras, com os recursos disponíveis. Chegando assim na obra de estudo de caso da presente monografia: *EPIC: The Musical*.

⁷ “15 Biggest Broadway Hits of All Time” (CNBC, 2010)

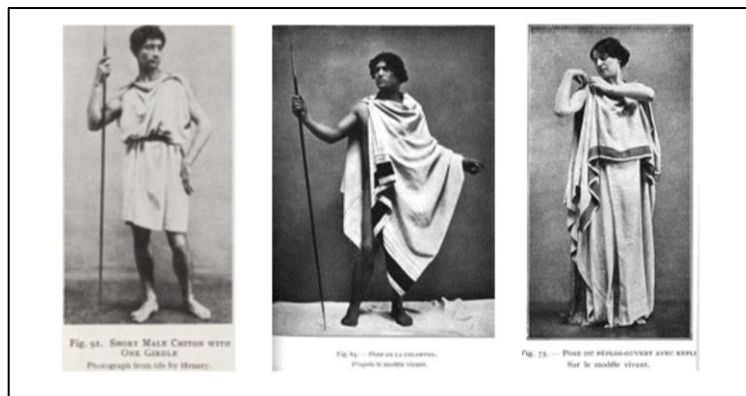
2 A INDUMENTÁRIA E O FIGURINO

2.1 A indumentária na Grécia antiga

A Grécia antiga embora possua uma indumentária⁸ simples para os padrões atuais de moda, é uma das mais iconográficas da história das civilizações ocidentais.

Sua composição principal consistia drapeados evidentes, com diferentes amarrações e em três peças principais sendo elas o *Quiton* (ou *chiton*), que se tratava de uma túnica de recorte retangular com amarrações na região dos braços para prende-la ao corpo, o *peplo*, majoritariamente usado por mulheres, era uma sobreveste produzida em lã, e a *clâmide*, que também era produzida em lã e funcionava como uma capa. (CARVALHO, 2009).

Figura 6- Respectivamente: *Quiton*, *Clâmide* e *Peplo*.



Fonte: Pinterest, 2026

Em seu livro “História da Indumentária e da Moda” de 2024, Maria Eduarda Araujo Guimarães diz “[...] em razão da expansão comercial empreendida pelos gregos, novos materiais passaram a ser utilizados para vestuário: além da lã e do linho, os gregos também utilizavam seda, vinda do oriente”.

No imaginário coletivo, as indumentárias gregas são lembradas como sendo sempre brancas, está ideia foi reforçada com artefatos encontrados do período, porém estes tiveram seu pigmento corrompido pelo tempo, e em sua originalidade eram coloridos (CBN, 2025).

“Essa estranha noção de escultura incolor vem do Renascimento, quando era privilegiada a forma em detrimento da cor. Naquela época, as atividades de

⁸ Sistema do vestuário em relação a certas épocas ou povos anteriores ao conceito de moda. (CARVALHO, 2009)

construção estavam em alta em Roma, e uma escultura era encontrada após a outra. E elas não tinham mais cores” (BRINKMANN, 2020)

Imagem 7- Vestígios de cor numa estátua original e reproduzidos posteriormente em uma réplica



Fonte: Acropolis Museum, 2026

Os únicos lugares onde era obrigatório o uso de vestes brancas eram os templos e os teatros, afinal ambos eram tidos como sagrados (CARVALHO, 2009). E não apenas os espectadores usavam trajes específicos, os atores também, ocorrendo assim a criação dos primeiros figurinos na história ocidental.

2.2 O figurino

Dentro da composição dos primeiros figurinos durante os espetáculos teatrais na Grécia Antiga, adereços eram inseridos dentro dos trajes tradicionais do povo daquele tempo. Entre esses elementos, perucas já eram utilizadas assim como enchimentos em determinadas áreas do corpo e sapatos com plataformas para que os atores ficassem mais visíveis nos palcos. (GUIMARÃES, 2024)

Além de adereços, cores também eram usadas como elemento de figurino que auxiliavam para o desenvolvimento da narrativa.

“Para os gregos, o vermelho é a cor da realeza, o negro a cor do luto, os tons cinzentos, o verde e o azul indicavam a desgraça, aquele que era banido da cidade aparecia vestindo branco manchado (FREIRE. 1985). O figurino poderia ser acrescido de adereços para personagens de outros países, que adicionavam detalhes de suas regiões. Aos heróis era de praxe o uso de espadas, o guerreiro usava armadura, e o rei, o profeta e o ancião um cetro ou em bastão.” (Tainá Macêdo Vasconcelos, 2017, Como se vestiam os gregos em cena? Uma abordagem sobre trajes cênicos no teatro)

Além das vestimentas, foi neste contexto histórico que foram criadas tão famosas máscaras da tragédia e da comédia, que estabelecem, até hoje, uma dialética iconográfica com o teatro contemporâneo. Sua função era utilitária, responsável por aumentar o volume das vozes dos atores, além de expandir suas expressões, de modo que todos os expectadores pudessem ter compreensão total da história que estava sendo contada no palco. (VASCONCELOS, 2017).

Figura 8- Máscaras gregas de tragédia e comédia, respectivamente.



Fonte: World Press, 2015

Assim como o próprio teatro, os figurinos foram se adaptando conforme o tempo e necessidades contemporâneas, mas sem jamais perder suas principais funções de contar uma história, caracterizar de forma visual os traços psicológicos e de personalidade dos personagens e situar o expectador do universo da trama. (CHARONE, 2018)

O autor Samuel Abrantes diz: “os figurinos evidenciam uma dimensão e uma função na caracterização de tipos e personagens. Eles são capazes de integrar e diferenciar, de excluir ou acentuar comportamentos, conceitos e ideologias”.

Nos dias atuais são aceitos alguns tipos primordiais de composição para a idealização de figurinos, sendo os três principais os Realistas, que seguem a rigor a indumentária da época da obra, os Para-Realistas, que fazem adaptações e os simbólicos, que usam de diferentes elementos para criar uma semiótica única para o espetáculo em questão. (COSTA, 2002)

A obra sobre a qual se debruça este presente trabalho se trata de uma adaptação do que conhecemos hoje como *A Odisseia*, De Homero, tendo em vista os três caminhos possíveis para a produção dos figurinos desta obra, a autora optou por

traçar uma intersecção entre os figurinos para-realistas e os simbólicos, para compor assim repertório deste trabalho.

2.2.1 Figurinos para-realistas

O tipo de figurino denominado como para-realista nasce a partir de uma base histórica da indumentária, mas não segue a rigor as regras de vestimentas da época em questão. Desta forma se cria uma liberdade poética e criativa de adicionar interpretações contemporâneas e elementos característicos de outros momentos da história que não pertencem ao representado na obra. (BETTON, 1987)

A série televisiva *Reign*, se passa em meados de XVI e conta a história da rainha da Escócia, Mary Stuart, e apresenta em sua composição estética figurinos para-realistas, pois a figurinista da série implementava tendências contemporâneas aos trajes típicos do século XVI, como conta matéria do WorldPress:

Como a série mistura livremente ficção à história original, elementos modernos são encontrados, tanto na trilha sonora como nos romances e figurinos. [...] . A figurinista da série é Meredith Pollack, que também já trabalhou em *Gossip Girl* e *Hart of Dixie*. O figurino de *Reign* é praticamente um desfile de alta costura e Meredith se inspira nos trajes do século XVI e na tendência barroca das passarelas atuais de grifes como Dolce & Gabanna e McQueen. (World Press, 2014)

Figura 9- Figurino para-realista de *Reign*



Fonte: World Press, 2018

Em resumo, o figurino para-realista se utiliza de elementos históricos como base para que o expectador localize a história no tempo e espaço, e a partir disso

reorganiza e estiliza para suas referências para atender às necessidades estéticas e comunicativas da obra, mantendo a familiaridade da realidade sem reproduzi-la de forma literal.

2.2.2 Figurinos simbólicos

O figurino simbólico tem como principal objetivo criar através de símbolos visuais um figurino que transpareçam ideias, conceitos e estado psicológico dos personagens. Aqui elementos como cores, modelagens, materiais e recortes se tornam signos dentro de uma linguagem semiótica, e comunicam sentimentos para os expectadores, tanto quanto as falas que estão sendo ditas. (BETTON, 1987)

Deste modo a necessidade de manter a verossimilhança com a realidade deixa de estar em primeiro plano, e o figurino se transforma em elemento expressivo da encenação, contribuindo para a construção poética e estética do espetáculo. (MUNIZ, 2004)

Um dos grandes exemplos de figurino simbólico dentro do teatro musical é o figurino de *O Rei Leão*, que não apresenta reproduções realistas dos animais da savana em seu figurino. O traje de cena conta com máscaras, marionetes, além de estampas e maquiagens inspiradas em tribos africanas, continente onde a história se passa.

Os figurinos desempenham um papel fundamental no espetáculo, ajudando a dar vida às marionetes. Eles servem como uma ponte entre os atores humanos e seus personagens animais, aumentando a credibilidade da transformação. Projetados por Julie Taymor, eles não são apenas visualmente deslumbrantes, mas também funcionais, projetados para permitir que os atores manipulem as marionetes de forma eficaz. O processo de design para os figurinos foi intrincado e detalhado, com inspirações retiradas de várias fontes. Taymor estudou os movimentos e características dos animais que estava retratando, incorporando esses detalhes nos designs dos figurinos. Ela também se inspirou na arte e na vestimenta tradicional africana, garantindo autenticidade em seus designs. (*The Broadway Collection*, 2024)

Imagem 10- Figurino Simbólico em O Rei Leão: O Musical



Fonte: Pinterest, 2026

E embora o figurino simbólico não possua comprometimento com exatidão histórica, ele também não a exclui completamente, deste modo um figurino pode ser simbólico ao mesmo tempo que é coerente com a época histórica em que se passa. (COSTA, 2002)

3 A SEMIÓTICA

A princípio é importante se ter o entendimento etimológico da palavra semiótica: “O nome Semiótica vem da raiz grega *semeion*, que quer dizer signo. Semiótica é a ciência dos signos.” (SANTAELLA, 1983), porém para realmente possuir o entendimento do que se trata este estudo, deve se ter um maior aprofundamento.

Quando se refere a signos, estes nada têm a ver com os popularmente conhecidos signos do zodíaco. Os signos estudados pela semiótica para o autor Peirce C. são como substituições dos objetos, que acontecem na nossa mente. Para melhor entendimento Abath, Laranjeira, Marinho, Moscoso Nicolau e Nicolau sintetizam:

É disso que trata a Semiótica de Peirce: o modo como nós, seres humanos reconhecemos e interpretamos o mundo à nossa volta, a partir das inferências em nossa mente. As coisas do mundo, reais ou abstratas, primeiro nos aparecem como qualidade, depois como relação com alguma coisa que já conhecemos e por fim, como interpretação, em que a mente consegue explicar o que captamos, ao que Peirce chamou de Primeiridade, Secundidade e Terceiridade. (ABATH, LARANJEIRA, MOSCOSO, MARINHO, NICOLAU, NICOLAU, 2010)

A existência de alguma coisa, por si só, já gera um signo. Existem diversos autores e estudos dentro desta ciência, afinal, o ser humano procura atribuir significância a absolutamente tudo que entremeia sua existência e está presente na sua experiência cotidiana. Porém, para o trabalho aqui apresentado, o foco será no entendimento da tricotomia básica de Pierce, afinal através deste estudo que se pautará a produção de figurinos, que são a culminância desta pesquisa.

Depois de possuir o entendimento do que é signo, deve se entender o que são os outros componentes desta tríade. O objeto é aquilo que se evoca, como por exemplo um violão, o instrumento musical violão existe é palpável e visível e faz parte da biblioteca mental de diversas pessoas, mas através de um texto não se pode apontar em direção um violão, ou tocar uma música para o reconhecimento sonoro, mas se pode escrever a palavra *violão*, a palavra violão por sua vez é um dos signos deste objeto. A terceira ponta desta tricotomia é a *Interprete*, esta é a interpretação que ocorre na mente, dependendo de quem lê o signo violão, o receptor pode dentro de sua mente, interpretar o signo deste objeto como a imagem a baixo:

Figura 11- Violão



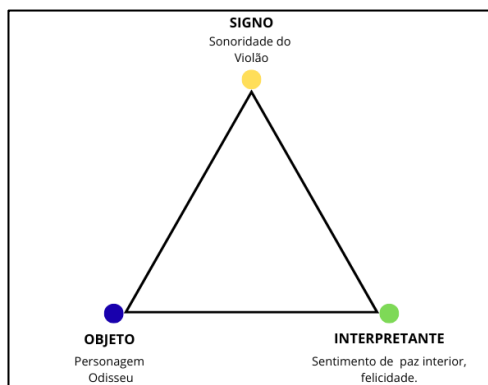
Fonte: Pinterest, 2025

Já para outro interpretante, o signo violão pode representar dentro de sua mente os primeiros acordes de sua música favorita, já para um terceiro pode lembrar um familiar querido que tocava o instrumento. E todas estas interpretações estão corretas, e representam o mesmo objeto, cujo o signo é a junção de sílabas que forma a palavra *violão*.

A obra norteadora deste trabalho, a composição *EPIC: The Musical*, usa por diversas vezes esta tricotomia em sua composição. O autor da obra Jorge Rivera-Herrans, atribuiu a cada personagem um instrumento musical que representassem dentro das músicas suas personalidades, afinal o mesmo só dispunha de signos sonoros, palavras organizadas junto a acordes, para dar o tom de sua história, sem nenhum elemento visual para auxiliar na interpretação de quem ouviu a obra. (RIVERA- HERRANS, 2024).

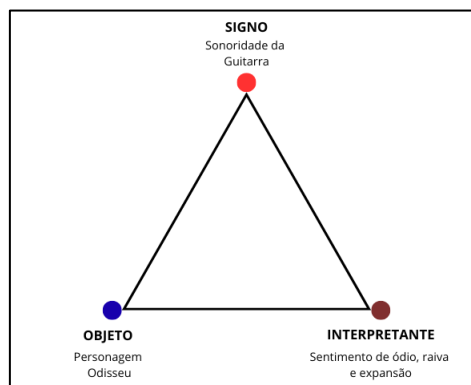
Um exemplo a ser citado é o próprio protagonista Odisseu, que foi conectado aos instrumentos de corda: violão e guitarra elétrica. Sendo o violão usado em momentos de maior calma e felicidade, enquanto a guitarra é colocada em momentos de raiva e revolta do personagem. Deste modo Herrans conduz a interpretação emocional do personagem por meio da associação, enquanto as letras contam de forma explícita, a história, os instrumentos auxiliam na representação simbólica do estado emocional que personagens apresentam, deste modo é apresentado para quem escuta duas estruturas narrativas diferentes, porém simultâneas.

Figura 12- Odisseu e o violão



Fonte: Da autora, 2026

Figura 13- Odisseu e a guitarra



Fonte: Da autora, 2026

Em resumo o objeto continua o mesmo, porém com a mudança do signo, ou seja, com a mudança do significado atribuído em questão, a interpretante muda, formando assim diversas possibilidades de narrativas semióticas. Seguindo esta mesma lógica, a autora deste presente trabalho busca como produto final de sua pesquisa desenvolver figurinos, que através do estímulo visual, auxiliem na narrativa desenvolvida por Jorge Rivera-Herrans.

Com ajuda de signos visuais, sejam eles: cores, modelagens, caimento dos tecidos, seja possível formar no palco aquilo que fora dele é mera imaginação e fantasia. Para que com os elementos certos em união se criem deuses, criaturas míticas e heróis dignos de uma história épica que foi passada de geração em geração através dos milênios.

3.1 Semiose e psicologia das cores

A partir do entendimento de que a semiótica é o estudo das linguagens, se pode observar uma linguagem recorrente no cotidiano humano, que para olhares distraídos, se parece apenas como uma característica das formas que habitam, mas que na verdade possuem semioses próprias e amplas: as cores.

As cores estão por todos os lados, em todos os momentos do dia, mas dependendo do contexto onde são aplicadas, causam sensações e efeitos psicológicos diferentes em seus receptores. Após realizar pesquisas com mais de duas mil pessoas por toda a Alemanha, a autora Eva Heller faz em seu livro “A psicologia das cores: Como as cores afetam a razão e a emoção.”, a seguinte afirmação:

“Os resultados das pesquisas demonstram que cores e sentimentos não se combinam ao acaso nem são uma questão de gosto individual – são vivências comuns que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas em nossa linguagem e em nosso pensamento. Com o auxílio do simbolismo psicológico e da tradição histórica, [...]” (HELLER, 2012, p. 21)

Segundo a estudiosa de design, Carla Pereira, as cores podem ser interpretadas enquanto linguagem de duas maneiras diferentes: como componente dentro de um conjunto de outros elementos, ou como elementos que funcionam como um sistema de signos independentes (PEREIRA, 2023).

Dentro do estudo da psicologia das cores, uma mesma cor pode conter significados completamente diferentes entre si, desta forma se torna necessário relativizar as regras, e realizar uma interpretação maior de contexto onde a cor está sendo aplicada para compreender em totalidade a razão pela qual certa cor foi usada em certo contexto. “A cor é uma linguagem individual. O homem reage a ela subordinados as suas condições físicas e as suas influências culturais.” (BASTOS, FARINA, PEREZ, 2011)

A aplicação da psicologia das cores no cinema é o exemplo perfeito para estas contradições. Para sua vídeo-aula “Cores no cinema”, o fotógrafo André Marques Albuquerque, apresenta diferentes exemplos de uma mesma cor sendo aplicada em contextos diversos, desta forma tendo sentidos apostos. Como o exemplo da cor vermelha que em “Beleza Americana”- imagem da esquerda, representa desejo e sensualidade, enquanto em “O Iluminado”- imagem da direita, representa perigo e morte.

Figura 14- Contradição do Vermelho



Fonte: Pinterest, 2026

Desta maneira aplicando a teoria da tríade de Peirce, o signo continua o mesmo- a cor vermelha, porém seu objeto muda, sendo assim sua interpretante também muda. Em Beleza Americana, a cor vermelha se dá pelo objeto pétalas de

rosas vermelhas que cobrem o corpo da garota, desta forma a interpretante se torna o sentimento de paixão, desejo e sensualidade.

Já em O Iluminado, o signo é derivado do objeto sangue, que vem como uma inundação dos elevadores de cor também vermelha, desta forma tendo como resultado uma interpretante que traz o sentimento de medo, perigo e morte.

Embora seja vasto e complexo o entendimento de todas as possibilidades de semioses das cores, Heller sintetiza suas pesquisas baseadas nos estudos de Teoria das Cores de Goethe, psicologia e entrevistas realizadas pela mesma.

Tabela 1- As cores e suas possíveis semioses

AS CORES	SUAS POSSÍVEIS SEMIOSES
Azul	A cor predileta, cor da simpatia, da harmonia e da fidelidade, apesar de ser fria e distante. A cor feminina e das virtudes intelectuais. Relação com água, céu e gelo. (p.43)
Vermelho	A cor de todas as paixões – do amor ao ódio. Cor da felicidade e do perigo, relação com o fogo e energia (p. 99)
Amarelo	A cor mais contraditória. Otimismo e ciúme. A cor da recreação, do entendimento e da traição. (p.150)
Verde	A cor da fertilidade, da esperança e da burguesia. O verde sagrado e o verde venenoso. Acalma e entedia. (p.189)
Preto	A cor do poder, da violência e da morte. A cor predileta dos designers e dos jovens. Cor da negação e da elegância. Azar e sujeira. (p.230)
Branco	A cor feminina da inocência. Cor do bem e dos espíritos. (p.273)
Laranja	A cor da recreação e do budismo. Exótica e penetrante e, no entanto, subestimada. Cor da aventura (p.334)
Violeta	Da púrpura do poder à cor da teologia, da magia, do feminismo e do movimento gay. (p.358)
Rosa	Doce e delicado, chocante e kitsch. Cor do charme e da delicadeza, do carinho erótico e da nudez (p. 395)
Ouro	Dinheiro, sorte, luxo. Muito mais do que uma cor. Símbolo da felicidade, da sorte, da bem-aventurança (p.420)
Prata	A cor da velocidade, do dinheiro e da Lua. Sempre em segundo lugar. (p.453)
Marrom	Cor do aconchego, do pequeno-burguês e da burrice. A cor do feio e do desagradável. (p.470)
Cinza	Cor do tédio, do antiquado e da crueldade. Cor da velhice, do esquecimento e do passado. (p.496)

O entendimento das nuances presentes na psicologia das cores é importante para o presente estudo, pois o uso das mesmas, será utilizado como recurso narrativo de semiótica, juntamente com outros elementos de linguagem visual, para montar figurinos representativos, estes que serão, como já dito anteriormente, a culminância deste trabalho de conclusão de curso.

4 A MODELAGEM PENSADA PARA O PALCO

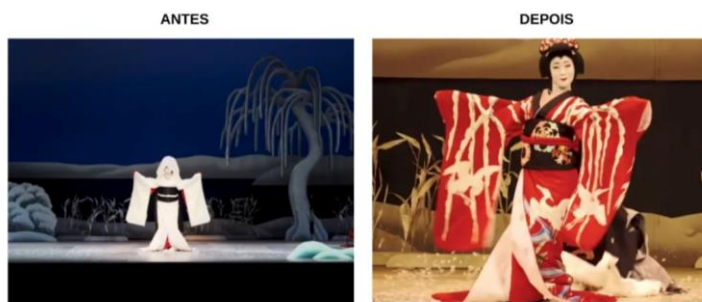
Dentro do contexto de artes performáticas, como o Teatro Musical, a indumentária enfrenta diferentes desafios ergonômicos, que raramente são impostos a vestimentas usadas no contexto cotidiano, por esta razão é de suma importância que a mobilidade, resistência, aparência a distância, agilidade de retirada, entre outros aspectos, serem levados em consideração na hora da idealização e de produção dos mesmos. (KÖHLER, 2001).

Além de que o conforto no figurino ultrapassa questões de bem-estar físico, influenciando diretamente a performance, a mobilidade e a construção emocional do personagem. É importante para os atores se sentirem bem habitando o corpo das personas que interpretam através dos figurinos, para que desta forma as emoções propostas na narrativa sejam transmitidas de forma mais eficiente para o público. (LEFFERTS, 2025)

Além de servir como vestimenta para os atores, os figurinos compõem a identidade visual do espetáculo, assim cumprindo a demanda de contar a história através do que se enxerga, assim como os cenários, por exemplo. “Transformá-lo em puro material para significar, colocando o homem no mesmo plano dos signos” (SANTOS, 2008)

E esta necessidade vem desde o início do que se tem registrado como artes performáticas. Como por exemplo os figurinos *Hikinuki*, pertencentes ao segmento tradicional de teatro japonês *Kabuki*, que tinham como função a mudança rápida, que acontecia em frente aos olhos do público. “No hikinuki, cordas prendem as roupas juntas e depois a camada de roupa externa é totalmente removida” (MATSUDA, 2020).

Figura 15– Figurino *Hikinuki*



Fonte: Captura de tela do vídeo “*Hikinuki costume transformation: On the Hanamichi Day 115*”, 2022

Este foi o berço para o que hoje é popularmente chamado de figurinos *quick change*, em tradução livre figurinos de troca rápida, que segundo Ingham e Covey são produzidos com fecho de contato ou popularmente conhecido como velcro, botões de pressão ou imãs em suas aberturas, para que possam ser arrancados de uma vez sem prejudicar a integridade da peça.

Este tipo de funcionalidade é de extrema importância para peças onde o ator, para demonstrar passagem de tempo de seu personagem, por exemplo, necessita trocar de figurino em apenas alguns segundos.

Um exemplo real que apresenta a funcionalidade de figurinos que possibilitam a troca rápida é o vídeo postado na plataforma Youtube, pela Seattle Opera, intitulado como *Behind-The-Scenes Quick Change (2011 footage)*, onde é mostrado a dinâmica de mudança de figurino onde cerca de dez atores precisam se transformar de capangas azuis de Monanstatos em sacerdotes de vestes douradas de Sarastros, em apenas noventa segundos durante a peça A Flauta Mágica.

Figura 16- Capangas azuis se transformam em sacerdotes de vestes douradas



Fonte: Captura de tela do vídeo "*Behind-The-Scenes Quick Change (2011 footage)*", 2017

Outro desafio frequentemente apresentado para a modelagem pensada para palcos, é a incorporação de elementos não-têxteis aos figurinos. Nestes casos é comum que os movimentos sejam adaptados para o figurino, e não o oposto como se é de costume. O ballet triádico, por exemplo, se trata primeiramente do figurino, os movimentos dos performers vinham em segundo plano, afinal suas estruturas visavam trazer a forma humana o formato de formas geométricas, sendo assim, estruturas de madeira, metal e até mesmo papel machê eram comuns (LIMA JUNIOR, 2019)

Figura 17– Ballet Triádico

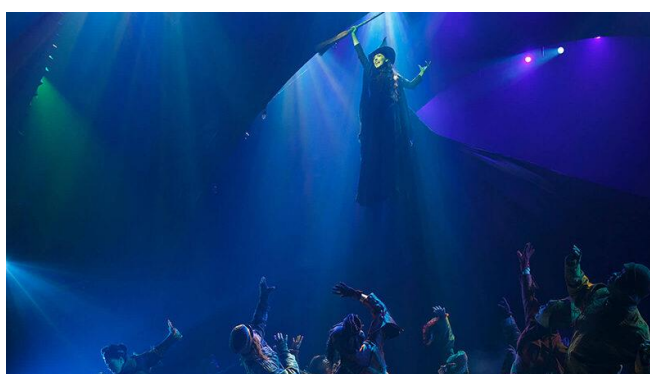


Fonte: Glocal Design Magazine, 2016

Ainda assim, apesar de modelagens mais complexas serem amplamente referenciadas, modelagens mais simples e cotidianas podem ter um grande impacto dentro das performances que ocorrem em cima dos palcos.

Em 2004, estreou na Broadway o musical, hoje mundialmente conhecido, *Wicked*, com figurino assinado por Susan Hilferty. Nos momentos finais da última cena do primeiro ato, a protagonista Elphaba levanta voo, as tecnologias da época não permitam grandes efeitos técnicos, então o figurino era utilizado como complemento do efeito cênico de voo. Enquanto a atriz era içada por um cabo de aço para “sobrevolar” o palco, era presa ao seu pescoço uma capa com mais de três metros de comprimento que enquanto a atriz era levantada, suas pontas eram seguradas por um ator de cada lado, responsáveis pela tremulação da mesma. Desta maneira a sensação de que Elphaba estava realmente voando era amplificada, graças a um elemento de figurino. (BLASCO, 2012)

Figura 18– Voo da Elphaba



Fonte: Blog Dark Side, 2023

Em suma diversas possibilidades de forma e figura são possíveis através de uma modelagem que consiga a partir de escolhas prática e elementos têxteis e não-têxteis, como sintetiza a autora Alexandra Cabral de Andrade Teixeira (2019) “De repente, confundimos a transformação do corpo com a customização feita dele através dos têxteis, quando a moda se cruza com a arte e os limites conceptuais se tornam difíceis de delimitar. [...] liberdade em relação à transformação e reinterpretação do corpo ”.

5 O PROJETO EPIC: THE MUSICAL

A *Odisseia*, de Homero, é tida por muitos estudiosos como uma das obras mais importantes da história do ocidente (BLOOM, 1994). Este épico clássico é a segunda parte de um conjunto de poemas que contam a história da Guerra de Tróia e suas consequências. A primeira parte é chamada de *Ilíada*, e apresenta ao público o desenrolar da guerra, e os personagens centrais, que por um pacto proposto por Odisseu, devem recuperar a bela Helena de Tróia. (BULFINCH, 1855)

A *Odisseia* se inicia logo após o final da Guerra, e acompanha o protagonista Odisseu, e sua tripulação, a caminho de sua ilha, Ithaca, rezando pelo reencontro com sua esposa Penelope (BULFINCH, 1855). Estes poemas foram repassados por muito tempo, unicamente na forma oral, levando muitos anos a chegar na versão escrita mais antiga a qual temos acesso, como conta Martin Listshfield West “Nos poemas homéricos, há apenas uma alusão à arte de escrita e os poetas são constantemente retratados como poetas/músicos orais que não fazem nenhum uso da palavra escrita. O próprio Homero pede a sua Musa que lhe “cante” ou “conte” a história. ”

Desde então muitas obras se inspiraram na estrutura narrativa apresentada nos poemas épicos de Homero, e alguns autores não apenas se inspiram, mas recontam a história a partir de novas perspectivas, aproximando-as da contemporaneidade.

E este foi o caso de Jorge Rivera-Herrans, compositor da obra norteadora do estudo de caso desta pesquisa. Em entrevista para o jornal *The Guardian*, Herrans conta que começou a escrever *EPIC* em 2019, como seu trabalho de conclusão de curso para a Universidade de Notre-Dame, onde se formou em 2020.

Foi só em 2021 que Jorge postou seu primeiro vídeo na rede social *TikTok*, sobre o acontecimento o mesmo conta: “Na primeira vez que postei um vídeo no *TikTok*, fiquei tão nervoso que não consegui dormir naquela noite. Mas é uma das melhores coisas que já fiz, porque o mais legal de poder mostrar o processo *online* é que estamos todos juntos nessa jornada. Você consegue ver em tempo real o que funciona e o que não funciona”.⁹

⁹ Tradução da autora

Figura 19- Primeiro registro público de Jorge Rivera-Herrans sobre *EPIC: The Musical*



Fonte: Captura de tela do TikTok, 2026

O sucesso foi tão grande, que o compositor propôs que os próprios seguidores participassem de audições para cantar no projeto como personagens da história. “Acredito que realizamos cerca de trinta audições oficiais, mas recebi mais de mil vídeos de audição durante aquele mês”.¹⁰

E assim *EPIC: The Musical* foi tomando forma. Durante os anos de 2021 e 2024, Jorge Rivera-Herrans, postou nas plataformas de áudio nove álbuns conceituais, com quarenta músicas no total, que juntos transformam o poema épico A Odisseia em um musical, com estilo e uma roupagem totalmente nova e contemporânea. Cada álbum conta uma parte da saga do protagonista Odisseu, no português também conhecido como Ulisses, e as sagas são, respectivamente:

- *Troy Saga*- lançada em 25 de dezembro de 2022
 - *Cyclops Saga*- lançada em 27 de janeiro de 2023
 - *Ocean Saga*- lançada em 22 de dezembro de 2023
 - *Circe Saga*- lançada em 04 de fevereiro de 2024
 - *Underworld Saga*- lançada em 09 de maio de 2024
 - *Thunder Saga*- lançada em 24 de junho de 2024
 - *Wisdom Saga*- lançada em 21 de agosto de 2024
 - *Vengeance Saga*- lançada em 31 de outubro de 2024
 - *Ithaca Saga*- lançada em 25 de dezembro de 2024¹¹
- (RIVERA-HERRANS, 2024)

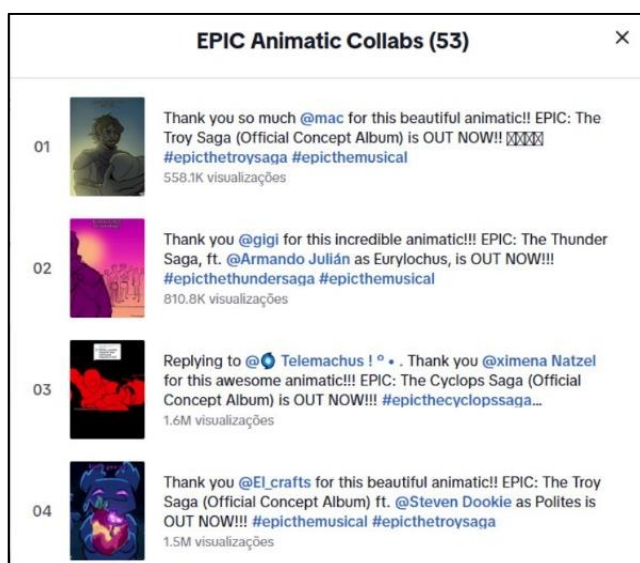
¹⁰ Tradução nossa

¹¹ Fonte Rivera-Herrans, 2024.

A repercussão da obra nas plataformas digitais estimulou uma participação ativa do público na produção de conteúdos derivados, artistas de todas as partes do mundo, começaram a desenhar suas próprias versões dos personagens da obra, e até mesmo produzir suas próprias animações, e postá-las para que a comunidade pudesse ver. O movimento já conhecido no meio digital, como *fanarts*, uniu ainda mais os fãs da composição de Rivera-Herrans. A autora Luma Macedo Buchbinder confirma, “Os ouvintes se tornam agentes, também, em sua construção. Assim, o projeto não se restringe unicamente a transpor uma obra clássica para um álbum musical, mas apresenta uma dinâmica social e comunicativa inédita sobre as novas tecnologias. ”

Os entusiastas escolhem seus designs favoritos e até mesmo produzem *cosplays* físicos inspirados nos mesmos, muitas vezes o próprio autor da obra comenta, incentiva e até pede determinadas criações dos fãs.

Figura 20- Colaboração entre Jorge e os Fãs



Fonte: Captura de Tela do *TikTok*- Jorge Rivera-Herrans, 2026

Foi inspirada por esta paixão e senso de comunidade dos fãs de *EPIC*, além do interesse da autora pelo material criado por Jorge Rivera-Herrans, que a autora deste trabalho de conclusão de curso decidiu se desafiar a imaginar como seriam os figurinos se esta obra ganhasse uma versão encenada em cima dos palcos, e criá-los através de embasamento teórico sobre semiótica, modelagem e Teatro Musical, usando como base criativa as letras das músicas que compõe este épico musical que comprovou que verdadeiros clássicos nunca morrem, apenas se reinventam.

6 DESENVOLVIMENTO DOS FIGURINOS

No presente capítulo será apresentado o resultado das pesquisas realizadas até este momento, onde a autora desenvolveu o total de nove figurinos para-realistas e simbólicos, se utilizando da linguagem semiótica das cores e signos do imaginário coletivo para criar figurinos que contam a história juntamente com o texto escrito por Rivera-Herrans, propondo acabamentos e modelagens que acompanhem e supram as necessidades do corpo em constante movimento que o segmento de teatro musical apresenta.

Foi desenvolvida assim uma metodologia para a criação de todas as peças. A autora num primeiro momento traçou a narrativa de cada personagem dentro da história, a partir das letras das músicas que compõem o musical, uniu a este conhecimento base pesquisas sobre estes personagens milenares, através de bibliografias anteriores, desta forma traçando um perfil psicológico para os mesmos.

Em seguida foram produzidos mapas mentais com suas principais características, onde as mais importantes foram destacadas através de círculos norteadores. Neste momento também, foram escolhidas frases ditas pelos personagens durante a trama que melhor contemplavam suas personalidades.

A partir destas informações, para cada personagem foi desenvolvido um painel semântico, com imagens que representassem suas trajetórias e personalidades. Destes painéis foram extraídas a paleta de cores de cada figurino.

Neste momento se criou a linguagem única de cores idealizada para *EPIC: The Musical*. E desta forma foram criados os primeiros esboços que em seguida se tornaram os croquis conceituais dos figurinos. Em sequência a autora criou croquis digitais, que apresentam as camadas dos figurinos e suas especificidades técnicas.

Para complementar o argumento deste projeto, a autora desenvolveu de forma física o figurino da personagem Atena, para apresentar na prática, o que se desenvolveu teoricamente, além de também ter arquivado todo o processo criativo em um *sketchbook*¹², para evitar assim, qualquer tipo de plágio. A seguir serão apresentados todos os figurinos desenvolvidos, com suas devidas explicações, por ordem de criação da autora:

¹² Caderno de criação, tradução da autora.

6.1 Atena: a mentora

O telespectador conhece a personagem Atena durante a última música da primeira saga, *The Troy Saga*¹³. A música intitulada como *Warrior of the Mind*, em tradução livre como Guerreiro da Mente, nos apresenta a personagem como sendo a deusa da sabedoria e a mentora de Odisseu. A narrativa nos leva até o passado, onde um Odisseu mais jovem surpreende a deusa com suas astúcia e inteligência, tornando-se assim seu protegido, a música volta ao momento presente, e Atena aconselha seu protegido a nunca baixar a guarda e sempre agir pela lógica. (RIVERA-HERRANS, 2022).

Atena volta à cena novamente durante a última música, mas desta vez da segunda saga, a *The Cyclops Saga*¹⁴, com a música *My Goodbye*, em tradução livre Meu Adeus, onde furiosa por Odisseu não ter seguido suas orientações, decide cortar laços com o rei e deixá-lo por conta própria a partir daquele momento, o que é um ponto chave para a história, pois sem a proteção de Atena, Odisseu fica à mercê daqueles que cruzam seu caminho. (RIVERA- HERRANS, 2023).

Em *The Wisdom Saga*¹⁵, a segunda saga do segundo ato, Atena volta à cena, intercedendo por Odisseu, que está preso na ilha da deusa Calipso. O sentimento de culpa motiva suas ações muito e ela enfrenta até mesmo Zeus para libertá-lo. Além de também se tornar mentora do filho de Odisseu, Telêmaco. E durante a penúltima música do espetáculo, *I can't help but wonder*, tradução livre para, Não consigo deixar de me perguntar, vemos Atena pela última vez, lembrando suas conversas antigas com Odisseu, e se desculpando entre linhas com o amigo. (RIVERA- HERRANS, 2024).

É correto afirmar que mesmo sendo a deusa da sabedoria e da estratégia, em EPIC, as maiores decisões de Atena são movidas pelas emoções, sendo seu orgulho, raiva e culpa. A frase escolhida como principal da personagem foi, por tradução livre “Deusa da sabedoria; mestre da guerra; minha missão de vida é criar o melhor guerreiro;” (RIVERA- HERRANS, 2023). Quando o guerreiro que ela escolhe orientar a desafia e nega suas emoções passam a tomar conta de sua narrativa.

¹³ A Saga de Tróia, tradução da autora.

¹⁴ A Saga do Ciclope, tradução da autora.

¹⁵ A Saga da Sabedoria, tradução da autora.

Outro detalhe importante deste figurino é o fato de ser assimétrico, pendendo para o lado direito da personagem, que corresponde ao lado racional do cérebro (TEIXEIRA, 2019), mas existe dentro do teatro a expressão “direita ou esquerda do público”, muito utilizada durante a montagem de um espetáculo e significa como o público assiste de maneira espelhada as direções de quem está no palco (GRIMAL, 2019). Sendo assim o figurino da personagem pende para o lado esquerdo, o lado emocional do cérebro. Enquanto internamente a personagem acredita estar fazendo escolhas racionais, o público vê que na verdade as escolhas são altamente emocionais.

6.1.1 Desenvolvimento do figurino físico

Após a elaboração do croqui, a autora deste trabalho, em conjunto com a orientadora, desenvolveu moldes para a confecção do figurino final.

Figura 25- Moldes



Fonte: Da autora

Foram escolhidos para a confecção três tecidos: cetim duchese texturizado para o vestido, couro falso para o corset e para detalhes e crepe para a faixa presa a cintura. Para segurar a armadura foram utilizados botões de pressão localizados nos ombros, e passadores para as faixas centrais e para o tecido da cintura. Em um segundo momento foram estilizados o capacete e demais acessórios, resultando assim no protótipo do figurino da personagem Atena.

Figura 26- Figurino físico da personagem Atena.



Fonte: Da autora

6.2 Odisseu: o protagonista

O personagem Odisseu é o protagonista da obra e todos os acontecimentos giram em seu entorno. Durante a primeira saga *The Troy Saga*, Odisseu ainda está em Tróia, e a guerra se encaminha para o fim, ele precisa enfrentar um último desafio, matar um bebê, que é o último herdeiro de Tróia, ele realiza o desafio com pesar. A força motriz do protagonista é poder ver novamente seu filho e esposa, e Odisseu escolhe sempre o caminho o que leva a eles.

Durante a segunda saga *The Cyclops Saga*, Odisseu escolhe ser piedoso e não matar o Ciclope que ataca a sua tripulação, apenas o cegando. Isso faz com que sua mentora a deusa Atena o abandone e o deus dos mares, Poseidon, crie uma rivalidade com o protagonista por ser pai do ciclope ferido. Durante as sagas subsequentes Odisseu lida com as consequências de seus atos, sempre com o objetivo final de chegar em Ithaca, ilha onde é rei, motivado pelo amor que sente por sua esposa.

A trajetória do personagem é marcada por três momentos de virada. A música *Just a Man*, tradução livre para, Apenas um homem, mostra o personagem buscando ser humano e bom apesar das consequências violentas de suas ações. E ele sente a culpa com todo seu peso, e teme se tornar um monstro. A música *Monster*, a última do primeiro ato da obra, tradução livre para Monstro, apresenta um Odisseu que decide abraçar todas suas sombras, deixar para trás sua antiga piedade em nome de conseguir depois de doze anos no mar, voltar para casa. Já na música Odisseus,

presente na última saga da obra, o protagonista finalmente chega em Ithaca, encontrado pretendentes que querem tomar seu lugar como rei, planejando assassinar seu filho e machucar sua esposa, ele mata um por um sem pensar duas vezes, se tornando assim o monstro que temia durante o primeiro ato. “Sou apenas um homem; que está tentando voltar para casa; mesmo depois de todo esse tempo longe do que conhece; sou apenas um homem; que está lutando por sua vida; que destruiria o mundo; para poder ver seu filho e esposa; sou apenas um homem; ”. (RIVERA- HERRANS, 2022).

Figura 27- Análise e painel semântico da personagem Odisseu

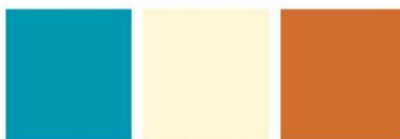


Fonte: Da autora, 2026.

Pensando nesta dualidade a autora decidiu projetar dois figurinos distintos, uma para o primeiro ato do espetáculo e outro para o segundo ato, tendo em vista que o Odisseu que inicia a viagem já não o mesmo quando a encerra. A base para ambos foi o mesmo painel semântico, derivando dele duas paletas de cores diferentes.

Para o figurino do primeiro ato foram escolhidas cores claras, para representar a juventude e esperanças do personagem, azul por ser o protegido da deusa Atena, detalhes de laranja insinuando empolgação e o início de uma aventura. E o bege, representando uma página em branco, que será preenchida com as intemperes das aventuras.

Figura 28 - Primeira paleta de cores do personagem Odisseu



Fonte: Da autora, 2026.

O figurino é simples, para demonstra a ingenuidade de Odisseu, que acreditava que seria uma viagem curta de poucas semanas até sua ilha, a ausência de equipamentos que remetem a armaduras e couraças é proposital, já que o personagem não estava pronto para todos os acontecimentos que o esperavam.

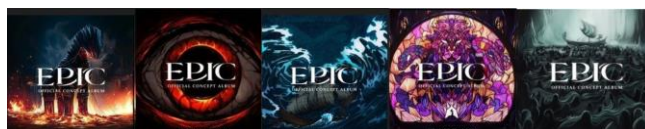
Figura 29- Primeiro croqui do personagem Odisseu



Fonte: Da autora, 2026.

O figurino conta com duas peças, o *chiton* para a base e o peplo como segunda peça, para a parte de trás do peplo a autora produziu uma ilustração referenciando as capas dos álbuns conceituais que correspondem ao primeiro ato de *EPIC: The Musical*.

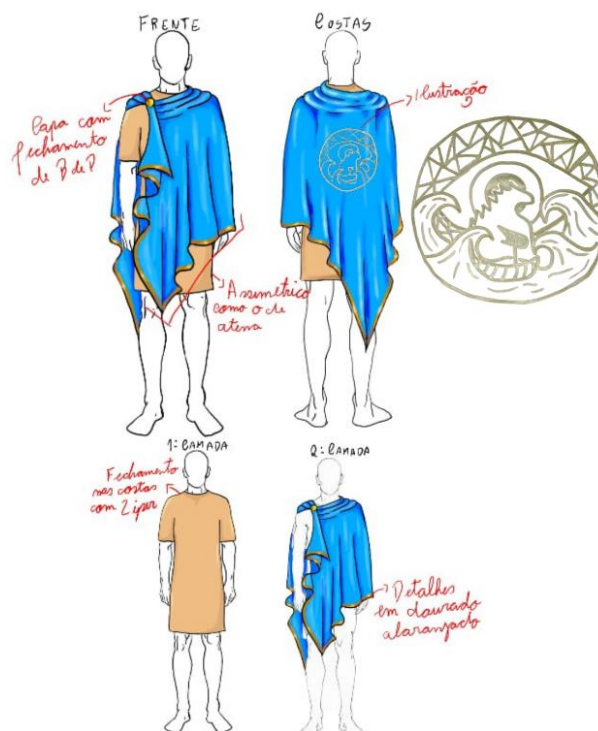
Figura 30- Capas dos álbuns do primeiro ato



Fonte: ZWIST, 2024

A assimetria de seu peplu para a esquerda do público segue a mesma lógica do figurino da personagem Atena, afinal Odisseu pode parecer uma pessoa lógica, mas no fundo é movido pela emoção.

Figura 31- Explicação do figurino do primeiro ato do personagem Odisseu



Fonte: Da autora, 2026.

A paleta de cores do segundo figurino é o oposto do primeiro, ela tem cores fortes e fechadas, que buscam mostrar como o personagem se tornou mais duro e fechado com o passar da narrativa.

Figura 32- Segunda paleta de cores do personagem Odisseu



Fonte: Da autora, 2026.

Agora o corte das peças é reto e sem assimetria, sua razão e emoção estão alinhadas, ele finalmente entende quais ações tem que tomar para conseguir chegar em casa, agora o peplu conta com um gorro pois o personagem tem consciência das consequências que seus atos, e seus pensamentos sobre isso não saem de sua cabeça.

Figura 33 - Segundo croqui do personagem Odisseu

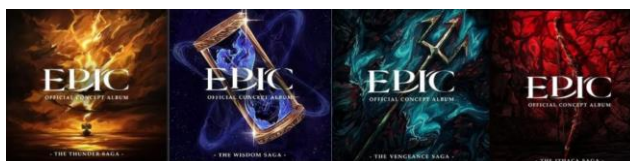


Fonte: Da autora, 2026

Agora o figurino conta com alguns artigos para proteção caso haja conflito, mas os mesmos são poucos, afinal depois de todas as perdas que enfrentou até o começo do segundo ato, os recursos do personagem são escassos. A parte de fora da capa é vermelha escura, remetendo a sangue seco, de todos que morreram por conta de Odisseu. O interior da capa é azul, para representar que internamente ele continua com a mesma essência, porém o azul que no começo era claro, agora é mais profundo, representando o amadurecimento do personagem.

A parte de trás também conta com um desenho desta vez referenciando as capas dos álbuns do segundo ato da história:

Figura 34- Capas dos álbuns do segundo ato



Fonte: ZWIST, 2024

Figura 35- Explicação do figurino do segundo ato do personagem Odisseu



Fonte: Da autora, 2026.

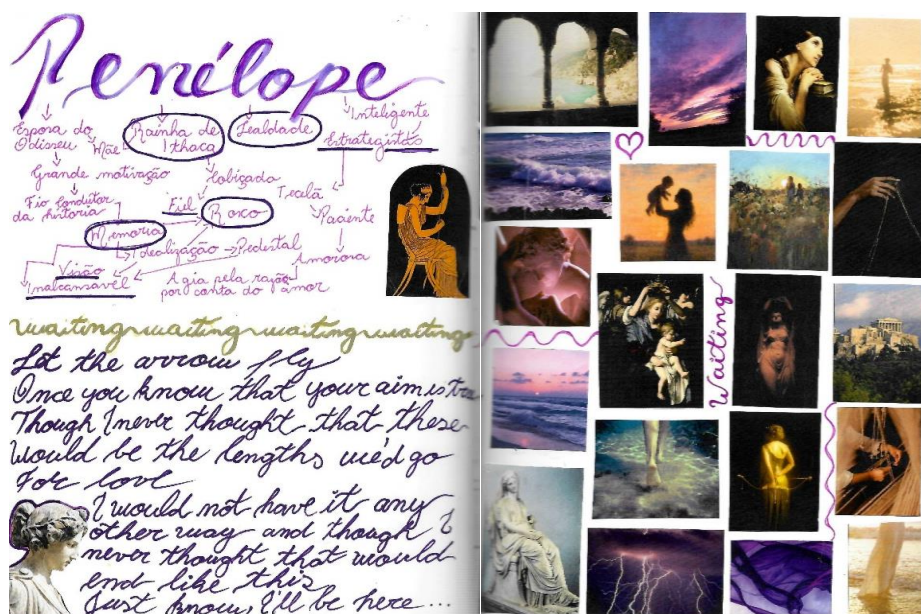
6.3 Penelope: a rainha

Penelope é a esposa de Odisseu, ela é citada durante toda a obra, como sendo o grande motivo do protagonista nunca desistir de chegar em casa, o amor que o mesmo sente por ela é a única coisa que se mantém imutável durante toda a narrativa. É interessante notar, porém, que a princípio o espectador conhece Penelope através da memória de Odisseu, agindo como uma parte de sua consciência.

O espectador conhece a verdadeira Penelope apenas durante a música *The Challenge*, tradução livre para O Desafio, a primeira música da última saga do espetáculo. Enquanto a personagem conta como manipulou todo o reino durante anos, fingindo que escolheria um novo rei após terminar de tecer uma mortalha, tecendo durante o dia e a desmanchando a noite, o sentimento de saudades e amor incondicional por seu marido fica explícito. Como última esperança ela bola um último desafio para entreter seus pretendentes, pois tem certeza que seu marido está chegando em casa. “Deixe a flecha voar; quando souber que sua mira é certa; porque eu prefiro morrer; do que envelhecer sem o melhor de você; embora eu nunca tenha pensado que isso seria o que faríamos por amor; eu não

aceitaria isso de nenhuma outra maneira; E embora eu nunca tenha pensado que terminaria assim; apenas saiba que eu estarei aqui; esperando, esperando; ” (RIVIERA- HERRANS, 2024).

Figura 36- Análise da personagem Penelope



Fonte: Da autora, 2026.

Assim como com Odisseu, a autora sentiu a necessidade de criar dois figurinos para a personagem, baseando ambos no mesmo painel semântico. Um referente a Penelope das lembranças de Odisseu, que o acompanha nas viagens e a outra, a Penelope de carne e osso, rainha de Ithaca.

A cor principal direcionada a personagem é roxo, uma das cores mais atreladas a realeza durante a história. Os tons para o figurino de Penelope da memória de Odisseu são mais claros, pois além de representar uma esposa mais jovem, a memória de Odisseu sofreu com já sofreu com dez anos de separação no início de *EPIC*, sendo assim as cores devem passar a sensação de estarem esvanecendo.

Figura 37 - Paleta de cores de Penelope das Memórias



Fonte: Da autora, 2026.

Figura 38- Croqui Penelope da Memória



Fonte: Da autora, 2026.

Figura 39- Explicação do figurino da personagem Penelope das Memórias



Fonte: Da autora, 2026.

O corte simples das roupas simboliza os poucos traços que não foram apagados pelo tempo. O véu além de propor que o espectador entenda que Odisseu deixou Penelope pouco tempo após seu casamento, sendo o véu um símbolo iconográfico para representar as noivas, também funciona como artifício para difundir os traços do rosto da personagem, para que o público a enxergue da mesma forma que Odisseu.

Para a Penelope Real, os tons se intensificam afim de demonstrar a imponência de uma rainha que governou Ithaca durante os vinte anos de ausência de seu marido.

Figura 40- Paleta de cores de Penelope Real



Fonte: Da autora, 2026.

Agora o figurino é composto por um vestido digno de uma rainha, com uma modelagem e caimento que lembrem a indumentária grega clássica. E ornamentado por joias e coroa que remetem nobreza, por dentro do vestido, porém está bordado diversas vezes a palavra *Waiting*, tradução para Esperando, afinal sua força foi forjada pela espera esperançosa de reencontrar seu marido novamente.

Figura 41- Croqui Penelope Real



Fonte: Da autora, 2026.

Figura 42- Explicação do figurino da personagem Penelope Real



Fonte: Da autora, 2026.

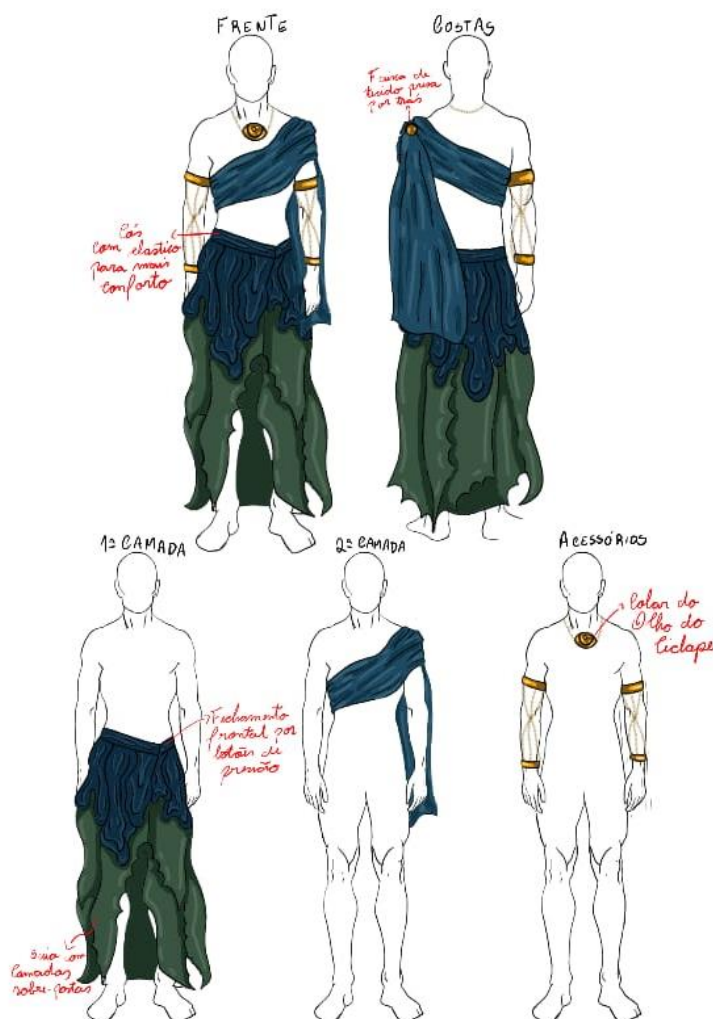
O figurino exibe o corpo como uma simbologia do quanto Poseidon confia na própria força e imponência diante dos mortais. A saia procura remeter a ondas na parte superior e a parte inferior, algas marinhas, já o tecido sobre os ombros procura representar o fluxo das águas que o mesmo controla. No pescoço ele usa um colar com pingente do olho de ciclope, para sempre que o ver, Odisseu lembrar da motivação de sua raiva.

Figura 45- Croqui Poseidon



Fonte: Da autora, 2026.

Figura 46- Explicação do figurino do personagem Poseidon



Fonte: Da autora, 2026.

6.5 Sirens: A Tentação

Sirens são criaturas da mitologia grega que encantam marinheiros com sua voz, afim de afogá-los e assim devorar seus corpos. Elas foram a base para o que se conhece hoje como sereias, na mitologia contemporânea, porém na Grécia Antiga elas não tinham metade do corpo de peixe e sim de pássaro, com asas e garras, sobrevoavam os navios, como corvos sobre a carniça. (MOTA, 2011)

Por esta diferença de formas, a autora decidiu não traduzir *sirens* para sereias. As criaturas aparecem no começo do segundo ato, durante a música *Suffering*, tradução livre para Sofrimento, onde as mesmas tentam afogar a tripulação de Odisseu, uma delas fingindo se passar por Penelope. Por terem sido avisados sobre o perigo por Circe, eles dominam as *sirens*, e pela primeira vez na trama Odisseu nega clemencia, matando todas as criaturas. “Então pule na água e me beije; eu poderia tirar todo esse sofrimento de você”. (RIVERA- HERRANS, 2024).

Figura 47- Análise e painel semântico da personagem *Siren*



Fonte: Da autora, 2026.

A paleta de cores busca com os tons de verde remeter a algas marinhas, oceanos turbulentos, enquanto o cobre representa a ferrugem dos tesouros saqueados e dos navios naufragados pelas criaturas.

Figura 48- Paleta de cores de *Sirens*



Fonte: Da autora, 2026.

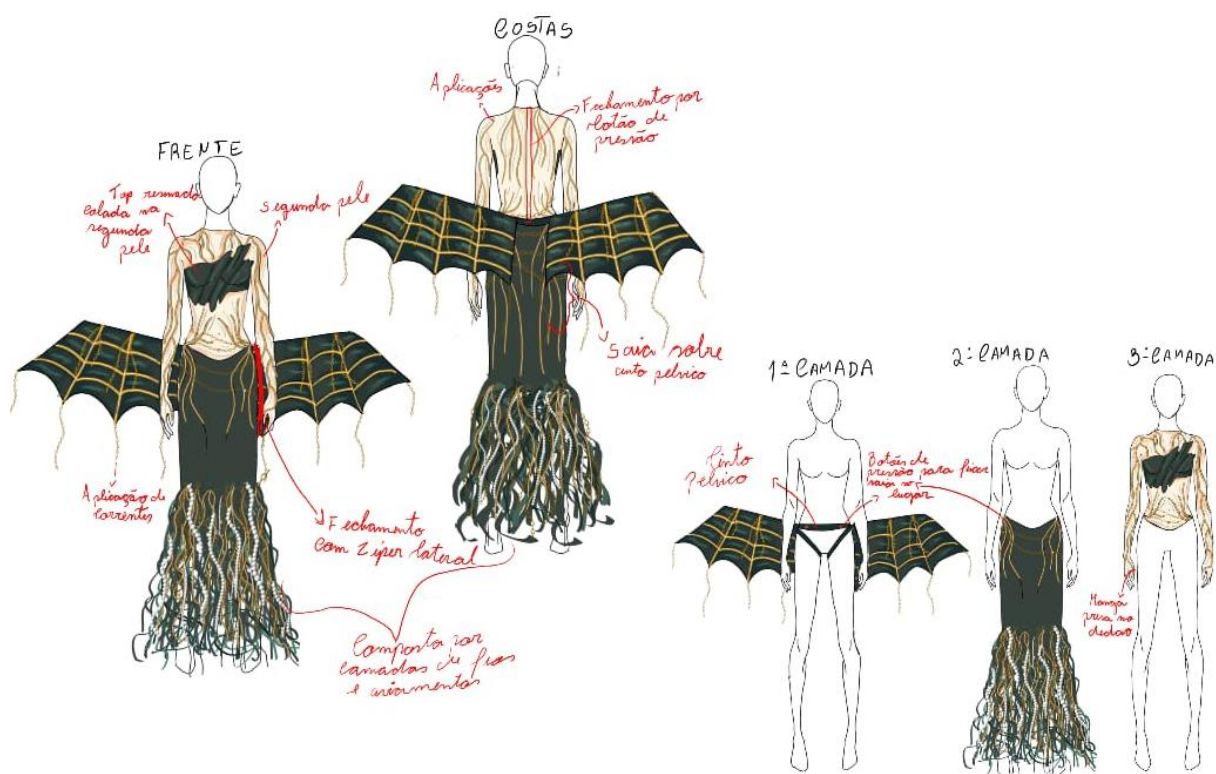
Foi decidido pela autora criar um figurino que representasse a versão grega do que eram as *sirens* e do que está no imaginário coletivo atualmente como as sereias. Para a parte superior foi idealizada uma segunda pele colada ao corpo, com aplicações que remetesse a algas cor de cobre presas, junto a segunda pele está acoplado um top de cetim resinado para passar a sensação de molhado. Já a saia acompanha o desenho do corpo, mas sem limitar os movimentos, a base da saia é composta por camadas de fitas e miçangas, criando assim a silhueta de uma calda de sereia. Para as asas características de *sirens*, uma estrutura de aço leve seria revestida com cetim resinado, presa ao corpo com um cinto pélvico, escondido por baixo da saia.

Figura 49- Croqui Siren



Fonte: Da autora, 2026.

Figura 50- Explicação do figurino da personagem Siren



Fonte: Da autora, 2026.

de Circe e só deixa sua ilha a pedidos de sua tripulação. Aqui na narrativa de *EPIC*, se Odisseu tivesse cedido a seus desejos, Circe viraria uma fonte de seu desejo como Penelope.

Figura 52- Paleta de cores de Circe



Fonte: Da autora, 2026.

O figurino de Circe realça seu corpo o deixando quase todo a mostra, afinal ele é sua mais poderosa fonte de atração, funcionando como uma isca para capturar os homens que chegam a ilha e transforma-los em suas feras.

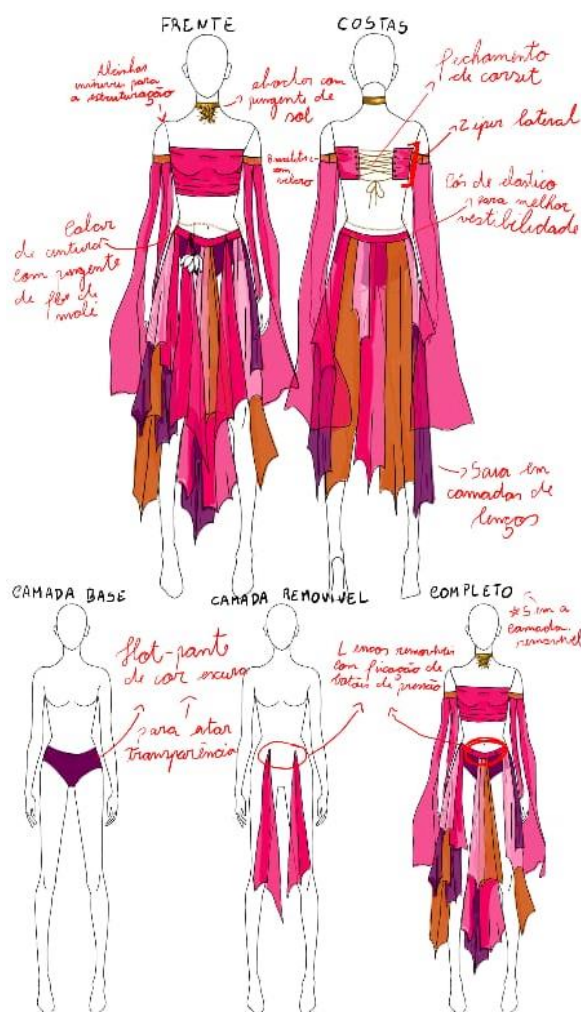
Figura 53- Croqui Circe



Fonte: Da autora, 2026.

A saia, composta com vários lenços, possui duas partes móveis, que foram idealizadas para serem retiradas pela personagem, durante sua tentativa de seduzir o protagonista, podendo ser até mesmo manuseado como parte da magia da deusa feiticeira.

Figura 54- Explicação do figurino da personagem Circe



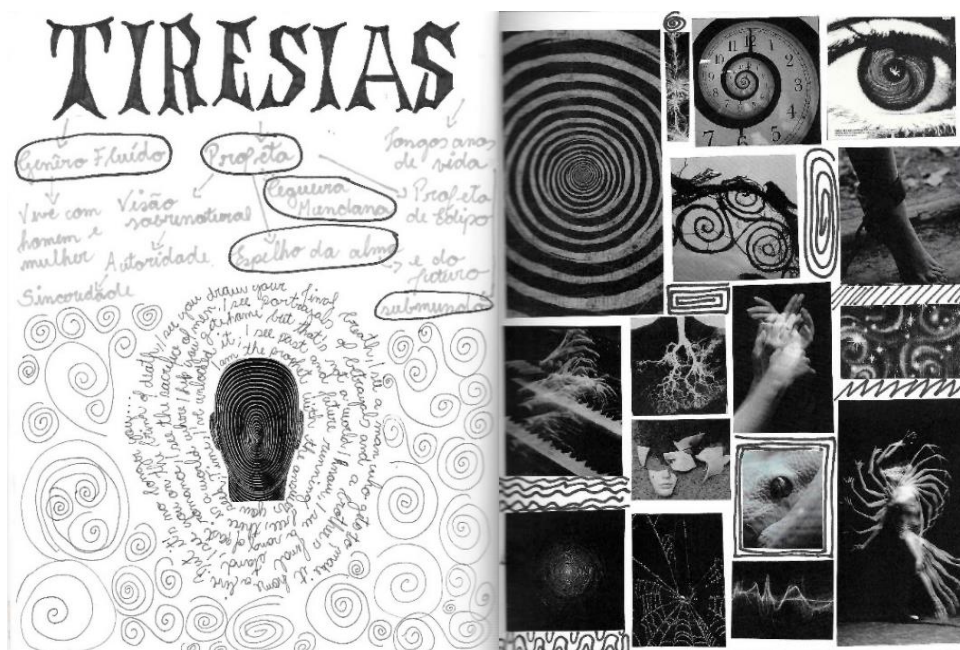
Fonte: Da autora, 2026.

6.7 Tirésias: o futuro

Presente na última saga do primeiro ato, *The Underworld Saga*, vulgo A Saga do Submundo, o personagem já morto consegue ver o passado, presente e futuro, Tirésias conta a Odisseu sobre seu futuro, ele dá o último empurrão para que Odisseu abrace suas sombras e se torne impiedoso, do contrário ele não chegara em casa.

“Eu sou o profeta com as respostas que você busca; tempo, eu o desvendei; vejo passado e futuro correndo livres; existe um mundo onde eu te ajudo a voltar para casa; mas esse não é o mundo que eu conheço; eu vejo uma canção de um romance passado; vejo o sacrifício de homens; vejo retratos de traições; e a última resistência de um irmão; vejo você à beira da morte; vejo você dar seu último suspiro; vejo um homem que consegue voltar para casa vivo; mas não é mais você”. (RIVERA-HERRANS, 2024).

Figura 55- Análise e painel semântico do personagem Tirésias



Fonte: Da autora, 2026.

A morte simboliza o fim, porém no universo desta obra, a existência continua, monótona, cheia do que já foi, mas nunca será novamente, assim a cor cinza simboliza neste contexto a falta de cor, a falta e de vida.

Figura 56- Paleta de cores de Tirésias



Fonte: Da autora, 2026.

Parte da história de Tirésias conta que ele nascido homem é transformado em mulher, isso cria a possibilidade de um personagem sem gênero definido (MOTA, 2011), por esta razão a modelagem do figurino é ampla, para que qualquer formato de corpo desapareça dentro dele. As camadas se sobre põe como pedaços de um quebra-cabeça, representando assim as diferentes partes do tempo a qual tem acesso com seu dom da profecia. Uma faixa cobre seus olhos, simbolizando a falta da visão tradicional.

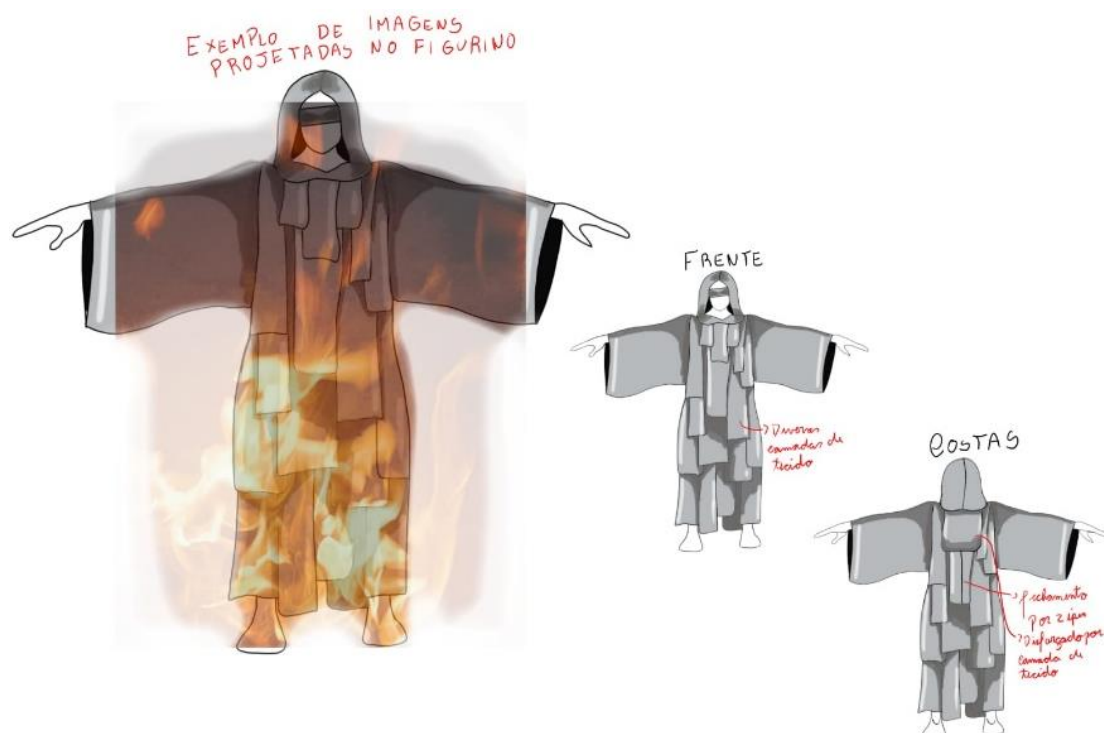
Figura 57- Croqui Tirésias



Fonte: Da autora, 2026.

Uma proposta cênica acompanha o figurino, principalmente de braços abertos o figurino de Tirésias pode facilmente ser usado como uma tela para projeção de imagens, que representariam o futuro de Odisseu.

Figura 58- Explicação do figurino do personagem Tirésias



Fonte: Da autora, 2026.

CONCLUSÃO

Chegado ao fim da pesquisa realizada até aqui, é possível afirmar que a intersecção entre a produção de figurinos do eixo de teatro musical com conceitos de semiótica e modelagem cria um universo de possibilidades para a forma de conceber estes produtos de moda. O estudo demonstrou que o figurino no teatro musical ultrapassa a função estética e passa a atuar como linguagem narrativa ativa dentro da encenação.

Utilizando o escopo da semiótica para estas produções se cria uma leitura simbólica das roupas através de signos visuais, auxiliando assim no entendimento da construção emocional e subjetividade dos personagens.

A pesquisa evidencia também, como as narrativas clássicas continuam sendo ressignificadas por meio das linguagens contemporâneas e das plataformas digitais.

Já o desenvolvimento metodológico adotado demonstrou a possibilidade de estruturar processos criativos de figurino a partir de fundamentos teóricos sólidos. A execução física/prática do figurino da personagem Atena tornou tangíveis os conceitos desenvolvidos teoricamente ao longo da pesquisa.

Por fim este trabalho se mostra relevante pois amplia o repertório bibliográfico disponível sobre figurinos, e o recorte de teatro musical apresenta um eixo cultural em expansão tanto em solo nacional quanto internacional. Além de possibilitar o desenvolvimento dos demais figurinos físicos e a adaptação futura de *EPIC* para um musical de palco em um futuro próximo.

Esta pesquisa demonstra por fim, a possibilidade de criação de universos inteiros através de peças de vestuário.

REFERÊNCIAS

- ABRANTES, Samuel. *Heróis e bufões: o figurino encena*. Rio de Janeiro, 2001.
- ALBUQUERQUE, André Marques. *Cores no Cinema*. YouTube, 2026. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=plYegerwpq4&t=256s>. Acesso em: 4 mar. 2026.
- AUN, Ana Luiza Gontijo. *Diktyoulkoí – um drama satírico de Ésquilo*.
- BARRAULT, Jean-Louis. *O teatro é o primeiro*. Disponível em: <https://www.escritas.org/pt/t/42210/o-teatro-e-o-primeiro>. Acesso em: 8 set. 2025.
- BETTON, Gerard. *A estética do cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- BLOOM, Harold. *O cânone ocidental: os livros e a escola do tempo*. São Paulo: Ponto de Leitura, 2010.
- BRAGA, Claudia Mariza. “Melodrama: as estratégias trágicas da emoção na modernidade”. Disponível em: <https://ojs.portalabrace.org/ojs/abrace/article/download/1270/1270Texto%20do%20artigo-3875-1-10-20180430.pdf>. Acesso em: 10 set. 2025.
- BRAGA, Maria Lucia Santaella. *O que é semiótica*. 1. ed. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- BRINKMANN, Vinzenz. Entrevista para DW. In: CBN. “Estátuas antigas eram, na verdade, coloridas; entenda os motivos da cor ser branca atualmente”. Disponível em: <https://cbn.globo.com/curiosidades/noticia/2025/06/27/estatuas-antigas-eram-na-verdade-coloridas-entenda-os-motivos-da-cor-ser-branca-atualmente.ghtml>. Acesso em: 16 mar. 2026.
- BUCHBINDER, Luma Macedo. *Adaptação e reinterpretação da Odisseia de Homero: a jornada de Odisseu em EPIC: The Musical*. 2025. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/28551/1/LMBuchbinder.pdf>. Acesso em: 10 maio 2026.
- BULFINCH, Thomas. *O livro de ouro da mitologia*. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2018.
- CARDOSO, Adriana Barea; FERNANDES, Angelo José; FILHO, Cassio Cardoso. “Breve história do teatro musical no Brasil e compilação de seus títulos”. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/musica/article/view/42982/21532>. Acesso em: 17 set. 2025.
- CARVALHO, Ursula. *História da indumentária*. Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/38729756/Historia_indumentaria-libre.pdf. Acesso em: 16 mar. 2026.
- CHARONE, Neder Roberto. “A criação de figurino: reflexões e exercício”. Google Acadêmico, 2019.

CRUZ, Rafaela Sarmento da. *Teatro musical: uma abordagem sobre a estrutura e a compreensão musical*. Monografia. Disponível em: <https://bdta.abcd.usp.br/directbitstream/bd2155ae-deda-425e-9dc1-97857637de24/tc4923-rafaela-cruz-teatro.pdf>. Acesso em: 10 set. 2025.

EWEN, David. *A história do teatro americano*. Livro físico.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. *Psicodinâmica das cores em comunicação*.

GOODWIN, Noël. "Theatre Music". Disponível em: <https://www.britannica.com/art/theatre-music>. Acesso em: 17 set. 2025.

GRIMAL, Pierre. *O teatro antigo*. Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/120148986/Pierre_Grimal_O_teatro_antigo_1986_Edicoes_70_-libre.pdf. Acesso em: 8 set. 2025.

GUIMARÃES, Maria Eduarda Araujo. *História da indumentária e da moda*. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=v4suEQAAQBAJ>. Acesso em: 16 mar. 2026.

KÖHLER, Carl. *História do vestuário*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MALHADAS, Daisi. *Tragédia grega: o mito em cena*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=NSbZmTPlcr8C>. Acesso em: 10 set. 2025.

MOTA, Marcus Santos. "Teatro grego: novas perspectivas". Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/30406692/teatro_grego_novas_perspectivas-libre.pdf. Acesso em: 11 set. 2025.

MUNIZ, Rosane. *Vestidos nus: o figurino em cena*. 2004.

NICOLAU, Marcos et al. "Comunicação e semiótica: visão geral e introdutória à semiótica de Peirce". Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/40502733/Comunicacao_e_Semiotica-libre.pdf. Acesso em: 29 set. 2025.

ORIGEM DA PALAVRA. "Teatro". Disponível em: <https://origemdapalavra.com.br/artigo/teatro/>. Acesso em: 8 set. 2025.

PEIRCE, Charles S. *Semiótica*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

PEREIRA, Carla. "A cor como signo: fundamentos para uma abordagem semiótica das cores no design". *Estudos em Design*, Rio de Janeiro, v. 31, n. 1, p. 6–20, 2023. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/1574/550>. Acesso em: 4 mar. 2026.

RIVERA-HERRANS, Jorge. *EPIC: The Musical*. Spotify, 2022–2024. Disponível em: <https://open.spotify.com/intl-pt/artist/2kdmTOXncgNHSuYVMhdd5l>. Acesso em: 10 maio 2026.

RIVERA-HERRANS, Jorge. Vídeo publicado no TikTok, 2021. Disponível em: <https://www.tiktok.com/@jorgeherrans/video/6918570197511130373>. Acesso em: 10 maio 2026.

RIVERA-HERRANS, Jorge. Perfil no TikTok. Disponível em: <https://www.tiktok.com/@jorgeherrans>. Acesso em: 10 maio 2026.

RODRIGUES DOS SANTOS, David. *Cultura contemporânea e novas tecnologias*. Lisboa, 2008. Dissertação. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/61483/1/000148974.pdf>. Acesso em: 15 maio 2026.

SOUSA, Rainer Gonçalves. “Broadway”. Disponível em: <https://www.historiadomundo.com.br/idade-contemporanea/broadway-.htm>. Acesso em: 17 set. 2025.

SOPELSA, Brooke. “15 Biggest Broadway Hits of All Time”. Disponível em: <https://www.cnbc.com/2010/10/15/15-Biggest-Broadway-Hits-of-All-Time.html>. Acesso em: 22 set. 2025.

TAPPER, James. “‘We’re figuring out cool ways of storytelling’: how TikTok is changing the way we watch musicals”. *The Guardian*, 21 dez. 2024. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2024/dec/21/were-figuring-out-cool-ways-of-storytelling-how-tiktok-is-changing-the-way-we-watch-musicals>. Acesso em: 10 maio 2026.

TEIXEIRA, Alexandra Cabral de Andrade. *Design de figurinos dinâmicos e interactivos para a performance artística*. 2019.

TORRES, Jordy Lamarke Sá. *A Broadway como um negócio: uma breve análise da indústria teatral nova-iorquina*. Monografia. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/26801/1/JLST12042023.pdf>. Acesso em: 10 set. 2025.

VASCONCELOS, Tainá Macêdo. “Como se vestiam os gregos em cena? Uma abordagem sobre trajes cênicos no teatro”. Disponível em: <https://pdf.blucher.com.br/designproceedings/cidi2017/063.pdf>. Acesso em: 16 mar. 2026.

VIANA, Fausto. *Figurino teatral e as renovações do século XX*. São Paulo: Estação das Letras/FAPESP, 2010.

WEST, Martin Litchfield. “Homero: transição da oralidade à escrita”. Disponível em: https://revistas.usp.br/letrasclassicas/pt_BR/article/view/82624/85583. Acessado em: 15 mai. 2026.