

## PARA TOCAR, CANTAR E DANÇAR: O Desenvolvimento do Figurino para Dança Renascentista

Nagamatsu, Rosimeiri Naomi; Dra; Universidade Tecnológica Federal do Paraná,  
[naomi@utfpr.edu.br](mailto:naomi@utfpr.edu.br)<sup>1</sup>

Pirozi, Giulia Minosso de Almeida; Graduanda; Universidade Tecnológica Federal do Paraná,  
[minossogiulia2@gmail.com](mailto:minossogiulia2@gmail.com)<sup>2</sup>

Amiant, Samanda Bertipalha; Graduada; Universidade Tecnológica Federal do Paraná,  
[samanda@utfpr.edu.br](mailto:samanda@utfpr.edu.br)<sup>3</sup>

Grupo de Pesquisa Moda e Conforto<sup>4</sup>

### RESUMO

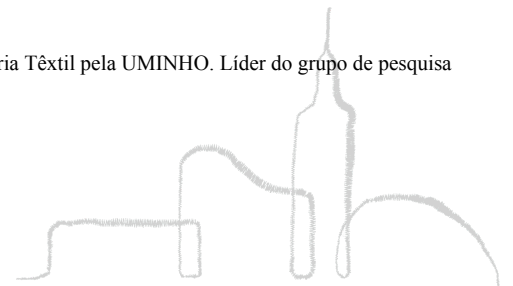
O projeto conta com a participação da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - campus Apucarana em apoio a comunidade local para o aperfeiçoamento de técnicas e conceitos ensinados pelos docentes e sua aplicação no desenvolvimento de figurinos destinados à apresentação de dança inspirada na era renascentista. A troca de conhecimentos e experiências entre docentes, discentes e membros da comunidade visa a constituição de um ambiente de aprendizado integrador, resultante da colaboração e interdisciplinaridade proporcionada pela troca de conhecimento entre as diversas disciplinas abordadas na grade curricular do curso, buscando o melhor desempenho dos figurinos em cena. Além das pesquisas e experimentações propostas no decorrer das atividades, a integração cultural é primordial para uma conclusão satisfatória do projeto. Tal processo visa garantir a criação do figurino de forma precisa e fidedigna, conciliando a ergonomia e a produção sob medida aos estudos baseados nos trajes típicos da época. Marta Castro (2010) descreve o figurino de seguinte forma “o figurino tem o papel de mostrar que a narrativa se passa em determinado recorte de tempo”, em se tratar de um elemento norteador de cena, o figurino deve ser pensado para atuar de forma mais semelhante ao tempo e lugar que será representado, se tratando tanto de horário, período, estação, país ou continente, todos os aspectos são fundamentais para a inserção do personagem na história e imersão do público no espetáculo. Outra particularidade estudada para a concepção do traje de cena é a modalidade e suas especificidades. Montanheiro (2021) conceitua o figurino de dança como sendo um elemento que participa intensamente da conexão entre

<sup>1</sup>Professora do curso de Design de Moda da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Doutora em Engenharia Têxtil pela UMINHO. Líder do grupo de pesquisa Moda e Conforto.

<sup>2</sup>Graduanda em Design de Moda pela UTFPR e participante do Grupo de Pesquisa Moda e Conforto.

<sup>3</sup>Graduada em Design de Moda pela UNICESUMAR e participante do grupo de pesquisa Moda e Conforto.

<sup>4</sup>Grupo de Pesquisa em Moda e Conforto é vinculado à DIRPPG da UTFPR campus Apucarana.



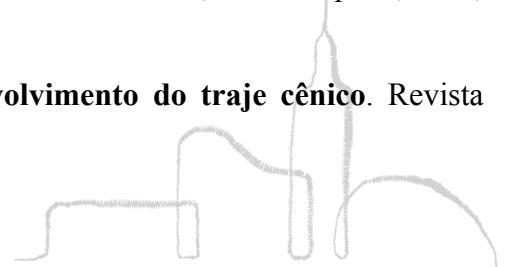
corpo e movimento, principalmente por estar em contato direto entre ambos. Considerando esta definição, é parte essencial do processo o desenvolvimento do croqui, modelagem e prototipagem elaborados visando o acompanhamento dos movimentos, buscando não interferir ou dificultar a sequência a ser apresentada. O espetáculo para qual o figurino foi projetado se trata de uma dança clássica renascentista, época descrita pelo historiador Thomas Woods (2008) como um momento de ruptura com o passado medieval da sociedade, representando o ápice da transição entre a Idade Média e a Era Moderna. Tais mudanças se refletiram nas vestimentas da época, que se afastaram das concepções mais restritas e dogmáticas vigentes durante a Baixa Idade Média. O aprofundamento na característica histórica do figurino a ser projetado é essencial para o desenvolvimento e aprendizado dos alunos, assim como para manter o espetáculo o mais fiel possível a história que será apresentada. Para a elaboração do projeto os procedimentos metodológicos utilizados foram a pesquisa bibliográfica e iconográfica aplicada à técnica de experimentação para o desenvolvimento e concretização dos trajes, os procedimentos experimentais foram referentes a pesquisas de modelagens planas condizentes com o espetáculo de dança e época que se passa, além do estudo feito em zero waste, visando desenvolver a sustentabilidade e o conforto com peças adaptadas para os dançarinos. Durante o processo de criação dos trajes foi aplicado o método agrupamento de três métodos desenvolvidos por Sobrinho (2021, p.184). Para a realização do figurino fundamentado nos estudos históricos, sustentáveis e ergonômicos, um moodboard foi construído como referencial para o desenvolvimento dos croquis e sequencialmente as modelagens baseadas nos desenhos de moda. O figurino finalizado se tratou de um vestido longo e volumoso com corpete estruturado e acessórios de cabeça e uma camisa zero waste com sobreposição de um colete com capa, imitando tradicionais gibões, com uma calça curta e um acessório de cabeça. O processo de concepção, envolvendo criação, modelagem, costura e ajustes é realizado pelos discentes participantes com apoio de docentes participantes do projeto.

**Palavras-chave:** Figurino; Dança; Era Renascentista.

CASTRO, M. S. F. ; COSTA, N.C.R. . **Figurino - O traje de Cena**. Iara: Revista de Moda, Cultura e Arte , v. 3, p. 1-1, 2010.

MONTANHEIRO, Adriana M. **Entre Corpos, Dança e Figurino**. A Luz em Cena, Florianópolis, v. 1, n.1,jul.2021.

SOBRINHO, J. I. N. **Algumas interseções metodológicas no desenvolvimento do traje cênico**. Revista



Aspas, v. 10, n. 2, p. 174–188, 2021.

WOODS, Thomas. **Como a Igreja Católica Construiu a Civilização Ocidental**. São Paulo: Quadrante, 2008.  
p. 119

