

SOFIA VERSIANI DE BARRETO ARANHA

SOFIA VERSIANI DE BARRETO ARANHA

ALICE POR ALICE:

FIGURINOS DE UMA ADAPTAÇÃO DAS PÁGINAS AO PALCO

ALICE POR ALICE:

FIGURINOS DE UMA ADAPTAÇÃO DAS PÁGINAS AO PALCO

Projeto proposto como Trabalho de Conclusão de
Curso do bacharelado em Design de Moda da
Escola de Belas Artes da Universidade Federal de
Minas Gerais.

BELO HORIZONTE

2025

BELO HORIZONTE

2025

SOFIA VERSIANI DE BARRETO ARANHA

Data de aprovação: __/__/__

Conceito:

Banca Examinadora:

ALICE POR ALICE:

FIGURINOS DE UMA ADAPTAÇÃO DAS PÁGINAS AO PALCO

Projeto proposto como Trabalho de Conclusão de
Curso do Bacharelado em Design de Moda da
Escola de Belas Artes da Universidade Federal de
Minas Gerais.

Orientadora: Angélica Oliveira Adverse

BELO HORIZONTE

2025

AGRADECIMENTOS

Meus mais sinceros agradecimentos às pessoas que estiveram ao meu lado desde o início da minha trajetória estudantil até este momento, perto do fim.

Aos meus amigos da vida toda, que atravessaram comigo diferentes fases e me ajudaram a compreender minha identidade, meus limites e meus horizontes. A presença e o apoio da família que eu escolhi, e que me escolheu de volta, foram fundamentais para que se eu me perdesse, pudesse me encontrar novamente.

Aos amigos que encontrei ao longo dos últimos anos, especialmente aqueles colegas que estiveram comigo durante os desafios desse percurso final. Sem vocês, eu não teria tido os meios nem a força para realizar sequer uma pequena porcentagem de tudo que fiz. Vocês transformaram o impossível em possível e o insuperável em passado. Sou imensamente grata por cada troca, cada risada, cada lágrima e cada dia em que criamos juntos.

À Igor Rezende Veras, Sofia Nogueira Barbi, Bárbara Duarte Penna, Isadora Barros, Clara Vilano e Fernando Virdulino, obrigada por não apenas me apoiarem neste projeto, mas por também terem participado dele de alguma forma, e deixado nele, parte de vocês junto comigo.

À Angélica Adverse, minha professora orientadora, obrigada por abraçar minhas ideias e guiar meu processo de uma forma única, concluo esse projeto com a certeza de que fiz a escolha certa.

Agradeço também a todos os professores e professoras que tive desde os meus 4 anos de idade até hoje, aos 24. Cada um, da sua maneira, contribuiu para minha formação intelectual e humana. Foram eles que abriram portas para novos mundos, instigaram curiosidades, ampliaram horizontes e acreditaram em mim em momentos em que eu mesma duvidava. Carrego em mim cada ensinamento e eterna saudade destas presenças.

Também à banca avaliadora, por dedicar tempo e atenção à análise deste trabalho. As considerações apresentadas, contribuíram para ampliar minha compreensão sobre o tema e enriqueceram o resultado desta pesquisa. Sou grata pela oportunidade de aprender com cada um.

Obrigada por cada palavra.

Dedico esse trabalho a todos que pertencem a todos os lugares e a lugar nenhum, a todos que se sentem envenenados pela realidade, amaldiçoados pela própria mente e que, alguma vez, sentiram medo de acordar. Para todos os loucos perdidos em devaneios e para todas as crianças perdidas dentro destes loucos.

Pois, caras Alices, acontece que as melhores pessoas são assim.

RESUMO

Este trabalho, apresenta o processo de criação cênica do musical *Alice por uma outra*, uma adaptação autoral inspirada em *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll. O projeto parte da investigação teórica sobre a obra original e suas múltiplas interpretações, propondo uma releitura que enfatiza os aspectos psicológicos, simbólicos e existenciais da narrativa. O estudo aborda as possibilidades de construção de personagem, figurino e cenografia como traduções visuais e corporais dos estados internos da protagonista, articulando teoria e prática em uma abordagem crítica e poética. Por meio dessa criação, evidencia-se como o texto de Carroll, marcado pela ambiguidade e abertura interpretativa, constitui um terreno fértil para novos discursos autorais, permitindo que adaptações como *Alice por uma outra* transcendam a fantasia lúdica e reafirmam a história como reflexão atemporal sobre identidade, sanidade e reconstrução subjetiva.

Palavras-chave: adaptação teatral; criação cênica; Alice no País das Maravilhas; construção de personagem; simbologia.

Eu queria apenas tentar viver de acordo com os impulsos que vinham do meu verdadeiro eu. Por que seria isso tão difícil?

Hermann Hesse

ABSTRACT

This work presents the scenic creation process of the musical *Alice by another*, an authorial adaptation inspired by *Alice in Wonderland* by Lewis Carroll. The project starts from theoretical investigation of the original work and its multiple interpretations, proposing a reinterpretation that emphasizes the psychological, symbolic, and existential aspects of the narrative. The study addresses the possibilities of character construction, costumes, and scenography as visual and corporeal translations of the protagonist's inner states, articulating theory and practice in a critical and poetic approach. Through this creation, it is evident how Carroll's text, marked by ambiguity and interpretative openness, constitutes fertile ground for new authorial discourses, allowing adaptations such as *Alice by another* to transcend playful fantasy and reaffirm the story as a timeless reflection on identity, sanity, and subjective reconstruction.

Keywords: theatrical adaptation; scenic creation; Alice in Wonderland; character construction; symbolism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Paleta de cores dos figurinos de Hamilton	19
Figura 2 – <i>Moodboard</i> pesquisa cênica de Hamilton	23
Figura 3 – <i>Moodboard</i> pesquisa cênica de Alice no País das Maravilhas, de Tim Burton.....	24
Figura 4 – Paleta de cores dos figurinos de Alice no País das Maravilhas, de Tim Burton....	28
Figura 5 – <i>Moodboard</i> pesquisa cênica de Alice, de Jan Švankmajer	29
Figura 6 – <i>Moodboard</i> de palcos e cenários	33
Figura 7 – Playlist do musical Alice por uma outra	38
Figura 8 – Fluxograma do desenvolvimento de roteiro	39
Figura 9 – <i>Moodboard</i> dos croquis de Alice por uma outra	45
Figura 10 – <i>Moodboard</i> 1º Ato	48
Figura 11 – <i>Moodboard</i> 2º Ato	49
Figura 12 – <i>Moodboard</i> 3º Ato	50
Figura 13 – Amostras do ensaio fotográfico	55
Figura 14 – Montagem de fotos de bastidores	57

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Tabela de análise comparativa de adaptações	52
---	----

SUMÁRIO

Introdução	13
Apresentação do projeto	14
Capítulo I	16
Capítulo II	38
Capítulo III	46
Capítulo IV	53
Considerações finais	55
Referências bibliográficas	58
Iconografia	61
Filmografia	64

INTRODUÇÃO

"Alice por Alice" significa uma subversão de uma menina sendo narrada por si mesma, ou neste caso, por uma de suas versões. Aqui, a autora se funde com a personagem, não porque são exatamente a mesma pessoa, mas sim porque são projeções uma da outra. Afinal, quantas pessoas não cresceram se enxergando em um personagem? Alice é mais que uma menina, aqui ela será trabalhada quase como um arquétipo, no qual várias pessoas, assim como a autora, podem encontrar a própria imagem e semelhança.

O projeto propõe uma leitura autoral, experimental e subversiva do clássico Alice no País das Maravilhas, escrito por Lewis Carroll em 1865. A partir de uma narrativa feminista, a menina tem sua mente sufocada pelo contexto social no qual seu corpo reside, porém sua mente não pertence. Para tanto, unificaremos a linguagem da moda com o teatro e a música, com o objetivo de inaugurar uma nova proposta da história. Nessa adaptação, a narrativa é atravessada por linguagens da moda, da performance, da música e da literatura, construindo uma atmosfera onírica e anacrônica. O espetáculo se desdobra como uma travessia estética e subjetiva, em que o País das Maravilhas pode ser interpretado tanto como um lugar físico como um estado de espírito. Nesse espaço, o corpo e o vestuário se tornam dispositivos poéticos para a reinvenção de si.

Alice por uma outra investiga as potências do vestuário como linguagem dramática, cujo objetivo é apresentar as roupas de Alice como signos em trânsito. O figurino tem como tarefa evocar as identidades múltiplas da personagem propondo deslocamentos de gênero e do tempo. Trata-se, assim, de um experimento narrativo e visual que submete uma mente contemporânea à lógica tradicional vitoriana, criando a uma fábula heterocrônica: uma Alice que costura sua própria história diante de questões sociais, como uma rebelde torturada pela sua realidade, que envolve o drama identitário dentro de um questionamento íntimo e político. A monografia apresenta, então, os fundamentos conceituais, estéticos e estruturais que orientam o desenvolvimento do projeto, bem como os diálogos interdisciplinares que o constituem.

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

Quem é você? Como você pode ter certeza se já mudou tantas vezes desde que se levantou esta manhã? Essas são apenas algumas das questões filosóficas levantadas por uma das obras literárias mais famosas do mundo, obra esta que moldou vastos caminhos na minha mente desde a infância, assim como de vários outros como eu.

Neste trabalho pretendo desenvolver 10 figurinos, dos quais 2 serão executados, a partir de uma pesquisa sobre caracterização, ergonomia de palco, desenvolvimento de personagem e a própria obra a ser adaptada, *Alice no País das Maravilhas (1865)*, juntamente com *Alice Através do Espelho (1871)*, de Lewis Carroll.

O figurino é um dos recursos cênicos mais importantes para uma composição de personagem e atmosfera imersiva em qualquer formato artístico, como teatro, cinema e dança. O figurino tem o poder de atrair o espectador para o mundo apresentado e fazê-lo compreender a identidade daqueles personagens.

Além da importância e impacto estético de um traje cênico, uma característica essencial a ser estudada é a ergonomia e técnicas práticas a serem levadas em consideração, como o formato da obra (ex: teatro ou cinema), iluminação, composição do espaço e se há números musicais ou não. Detalhes como estes, se negligenciados, podem comprometer a obra e a performance dos atores.

Pode-se dizer que o espetáculo é a idealização de um enredo composto por fatores interdependentes, que são o cenário, a luz, o figurino, a direção etc., que devem ser pensados juntos durante todo o desenvolvimento da peça de teatro, balé, novela, entre outros. Estes elementos proporcionam cores, formas e texturas que darão harmonia ao espetáculo. O figurino tem como funções básicas contribuir para a elaboração da personagem pelo ator, bem como contextualizar historicamente o enredo e contribuir para a plasticidade do espetáculo. (CASTRO, 2015, p.2).

Quanto à obra de Lewis Carroll, os figurinos serão desenvolvidos para uma suposta adaptação de palco, um musical, cuja dramaturgia também produzirei a partir do repertório musical idealizado por mim com músicas já existentes e de estilos extremamente variados. Uma das principais referências visuais será o trabalho da renomada figurinista Colleen Atwood, que foi responsável pelos figurinos da adaptação cinematográfica *live-action* de *Alice no País das Maravilhas (2010)*, além de outros filmes de Tim Burton, cuja identidade visual também é uma grande referência para esse trabalho. A estética desse filme é marcada pelo estilo Vitoriano, época em que a obra original foi escrita.

Com essas influências em mente, pretendo aplicar um contexto psicológico sombrio, desenvolvendo a história de forma profunda e metafórica. Pode-se esperar uma marcante e pontual presença de elementos característicos da moda Vitoriana na construção dos trajes, o uso desta referência marcará transições de um mundo para outro, ou seja, as cenas que se passam na realidade são caracterizadas de forma historicamente fiel com figurinos realistas e quando a história transicionar para o País das Maravilhas, elementos visuais da moda de variadas épocas e culturas serão incorporados e fundidos ao vitoriano, formando em cena um figurino para-realista que simboliza a imensidão da mente de uma jovem oprimida por ser muito à frente de seu tempo. Um exemplo desses elementos vitorianos consistentes por todo espetáculo seriam: *corsets*, saias armadas, laços, camisas com babados, silhuetas acinturadas, rendas e coletes.

O estudo leva adiante uma atenção especial para a área musical e da dança, pois pela minha experiência e vivência pessoal como dançarina, o figurino tende a ser frequentemente negligenciado em espetáculos locais ou menores, sendo compreendido como um recurso sem necessidade de muito planejamento ou orçamento. Tal pensamento gera falhas na harmonia visual ou na prática ergonômica da performance, problemas estes que já vivi por experiência própria, então compreendo esse elemento artístico como extremamente essencial e valioso, tanto para o público quanto para os artistas.

CAPÍTULO I

Alice em imagens

1.1 As Representações iconográficas

O método de pesquisa iconográfica desempenhou papel central na concepção e desenvolvimento do projeto, orientando a investigação estética e narrativa por meio da análise detalhada de imagens e produções culturais interdisciplinares. A iconografia, compreendida aqui, como campo de estudo que articula sentidos simbólicos e históricos das imagens, permitiu mapear visualidades que atravessam distintas versões da obra Alice no País das Maravilhas, bem como sua repercussão nas linguagens da moda, do cinema e das artes cênicas.

A partir desse método, foram selecionadas e examinadas produções que, embora distintas em linguagem e temporalidade, apresentaram convergências relevantes com os objetivos deste projeto, seja por sua abordagem estética, estrutura narrativa ou composição visual. Destacam-se, nesse sentido, três obras fundamentais: Hamilton (2015), de Lin-Manuel Miranda; Alice no País das Maravilhas (2010), dirigido por Tim Burton (1958); e Alice (1988), de Jan Švankmajer (1934). A análise iconográfica dessas produções contribuiu para a construção de um repertório visual e conceitual que embasa as escolhas dramatúrgicas, performativas e de figurino do musical proposto, reafirmando a imagem como eixo estruturante de criação e reflexão.

Segundo Pallotini (2015), esse estudo deve começar pela análise do estilo e da proposta do texto ou montagem, que pode variar entre o realismo, o simbolismo, o expressionismo ou outras linguagens, além da época em que a história se passa ou em que foi escrita, pois isso define referências estéticas e históricas para a caracterização. No que se refere às personagens, é essencial considerar a posição sociocultural, o gênero, a idade cronológica ou aparente e a etnia, já que esses aspectos influenciam diretamente a escolha de formas, materiais e detalhes que dão autenticidade ou intencional estilização ao figurino. Além disso, o estado físico momentâneo da personagem deve ser observado, incluindo marcas de interferências de atividades físicas, como sujeira, suor ou desgaste, efeitos de condições climáticas, como sol, chuva ou vento, e sinais particulares, como cicatrizes, anomalias ou queimaduras, que enriquecem a narrativa visual e colaboram na construção simbólica e emocional do personagem em cena. A identificação dos atributos físicos e psicológicos das personagens é um elemento fundamental no processo criativo do figurino, pois permite traduzir visualmente a dramaturgia e contribuir para a expressividade do espetáculo.

1.2 A construção de personagens

A construção de uma personagem consiste em criar uma figura fictícia que seja coerente, verossímil e capaz de provocar identificação ou reflexão no leitor. Esse processo envolve a definição de características físicas, psicológicas e sociais que conferem ao personagem uma identidade única. Para isso, deve-se pensar em elementos como aparência, idade, comportamento, linguagem, motivações, desejos e conflitos internos e externos. É fundamental que essas características dialoguem com o ambiente em que o personagem está inserido e com a trama da narrativa, de forma que suas ações e escolhas façam sentido dentro do contexto da história. Além disso, o desenvolvimento da personagem ao longo do enredo deve se atentar às suas transformações, aprendizados e dilemas. Este aspecto contribui para torná-lo mais complexo e humano, enriquecendo o enredo e aprofundando o impacto emocional da obra.

Segundo Stanislavski em *A Construção da Personagem* (1949), a caracterização física é a base para a criação do papel no teatro. Stanislavski explica que o trabalho do ator começa pelo domínio do corpo como instrumento expressivo, sendo o físico o ponto de partida para alcançar o interior da personagem. Os gestos, o andar, a postura, a voz e os detalhes exteriores ajudam a compor uma imagem que torna a personagem real e concreta no palco. O autor defende que o ator deve observar os tipos humanos, estudar os movimentos naturais das pessoas e treinar para transformar esses elementos em gestos conscientes e precisos, capazes de revelar os traços psicológicos e emocionais do personagem. Além disso, ele alerta que a caracterização física deve estar integrada ao sentido da ação e ao contexto da peça. O trabalho físico, portanto, não é um fim em si mesmo, mas um meio para acessar o mundo interior da personagem e comunicar suas intenções ao público.

A concepção do projeto parte da necessidade de subverter a lógica tradicional que rege a representação da personagem Alice, cuja origem vem de uma construção imagética orientada pelo olhar masculino, o *male gaze*. Embora a obra de Lewis Carroll, publicada em 1865, seja notável pela criação de personagens singulares e de universo imaginativo próprio, a figura de Alice emerge como uma idealização de inocência e feminilidade moldada por um autor que não vivenciava, em primeira pessoa, os dilemas e complexidades da formação subjetiva feminina.

Neste projeto, propõe-se uma reinterpretação dessa personagem, transformando-a em protagonista ativa de sua própria narrativa visual e simbólica. Trata-se de evidenciar como as

transformações na aparência e no estilo das roupas podem expressar, de forma contundente, as mutações internas da personagem, expressando nos atos da peça as suas fases, dilemas e processos de subjetivação. O figurino não é uma mera ilustração, ele opera como linguagem dramaturgica, capaz de condensar os conflitos, os atravessamentos sociais e os deslocamentos históricos que marcam o percurso de Alice.

Nesse sentido, a moda é aqui mobilizada como eixo narrativo e interpretativo, desenhando a passagem de uma Alice do século XIX (marcada por um ideal de inocência, domesticidade e silenciamento) para uma Alice contemporânea, situada em uma cultura na qual a mulher deseja reivindicar autonomia, pluralidade de expressão e presença crítica no mundo. A mudança de estilo de cada etapa vivida por Alice não apenas acompanha sua transformação psicológica e afetiva, mas também inscreve os modos pelos quais o feminino se transforma ao longo do tempo.

1.2.1 Decupagem crítica das montagens

Para a construção do musical *Alice por uma outra* (2025), foram observadas algumas peças e filmes a partir dos quais as personagens ilustravam peculiaridades significativas em relação à adaptação do texto literário. A análise das obras *Hamilton* (2015), de Lin-Manuel Miranda; *Alice no País das Maravilhas* (2010), de Tim Burton; e *Alice* (1988), de Jan Švankmajer contribuiu significativamente para a elaboração desse processo, oferecendo caminhos para a articulação entre estética, narrativa e crítica de época. Seguem os estudos:

a) **HAMILTON (2015, por Lin-Manuel Miranda)**

Figura 1- Moodboard pesquisa cênica de Hamilton



Fonte: Montagem e pesquisa iconográfica da autora

Uma análise formal dos figurinos do musical *Hamilton* revela um trabalho estético que dialoga diretamente com a moda do final do século XVIII, período da Revolução Americana, ao mesmo tempo em que incorpora elementos contemporâneos que garantem maior mobilidade, conforto e expressividade aos intérpretes. Essa fusão entre historicidade e modernidade é fundamental para o funcionamento cênico da obra, sobretudo por se tratar de um musical cuja dinâmica corporal e coreográfica exige grande liberdade de movimento e precisão gestual.

No que diz respeito às formas, observa-se o predomínio de shapes derivados das silhuetas características do período, reinterpretadas para atender às demandas da encenação. Os coletes ajustados ao corpo constituem uma das estruturas centrais do figurino masculino, definindo a cintura e o tronco dos personagens e transmitindo simultaneamente disciplina militar e elegância. Já as calças, embora inspiradas na modelagem histórica, apresentam cortes mais justos ou retos e adotam uma construção contemporânea. Essa opção estilística alonga visualmente as pernas e reduz o excesso de detalhes, contribuindo para uma imagem mais limpa e funcional.

Outro elemento recorrente são os casacos e jaquetas longas, dotados de ombros estruturados e caimento reto. Essas peças ampliam a presença física dos atores em cena, conferindo

imponência e estabilidade às figuras representadas, em especial às relacionadas ao universo militar e político, como George Washington ou Aaron Burr.

No figurino feminino, nota-se a presença de vestidos com corpete e saias fluidas. Embora remetam ao período histórico, esses trajes utilizam tecidos leves e silhuetas mais enxutas, que facilitam a movimentação, permitindo que as personagens femininas, como as irmãs Schuyler, mantenham a leveza e a dinamicidade necessárias às coreografias e canções.

Em relação aos acabamentos, o musical adota uma estética refinada, porém deliberadamente discreta. Os trajes evitam adereços excessivos, reforçando uma proposta minimalista voltada à funcionalidade e à clareza visual. Observam-se costuras bem marcadas em algumas peças, evidenciando a solidez estrutural dos figurinos, além de botões metálicos ou forrados, aplicados de maneira simétrica e alinhada à estética dos uniformes militares. As golas altas ou voltadas, muitas vezes reforçadas com entretelas, conferem forma sem comprometer a mobilidade, e a ausência de rendas, bordados ou tecidos luxuosos reforça a intenção de aproximar os trajes de uma visualidade acessível, mantendo a narrativa ancorada no corpo e na ação.

A construção dos figurinos desempenha papel essencial na valorização da corporeidade dos atores, funcionando como extensão expressiva de suas performances. Os trajes ajustados ao corpo destacam a movimentação e a presença física dos intérpretes, aspecto primordial em um musical marcado por coreografias complexas e ritmo acelerado. A cintura bem marcada, recorrente para todos os gêneros, cria uma silhueta vertical e alongada que favorece tanto os momentos de grande movimentação quanto os de composição estática. Além disso, o uso de bases neutras, como bege, branco e *off-white*, principalmente nos figurinos do *ensemble*, estabelece uma uniformidade visual que transforma esses corpos em "extensões" da coreografia e da encenação, permitindo que se integrem ao espaço e às ações principais com fluidez.

Os casacos de ombros definidos e corte reto reforçam a autoridade e o peso simbólico de personagens centrais, ampliando visualmente o tronco e criando figuras mais imponentes sem prejudicar o movimento. Já os vestidos fluidos das personagens femininas equilibram leveza e presença cênica, mantendo a feminilidade das figuras sem limitar sua participação nas coreografias.

Assim, o figurino de *Hamilton* cumpre a função de articular estética e funcionalidade, contribuindo de maneira decisiva para a construção das identidades dos personagens, para o ritmo visual do espetáculo e para a performatividade dos corpos em cena. A combinação entre

referências históricas e escolhas contemporâneas resulta em trajes que não apenas situam a narrativa em um contexto específico, mas também dialogam com a linguagem moderna do musical, evidenciando a potência narrativa do figurino enquanto elemento estruturante do espetáculo.

Em análise iconográfica dos figurinos do musical *Hamilton* é perceptível como os materiais, texturas e escolhas cromáticas contribuem para a construção simbólica dos personagens e para a ambientação dramática da obra. Embora a produção não siga fielmente os tecidos utilizados no final do século XVIII, sua seleção material é cuidadosamente pensada para evocar o período histórico de forma funcional e estilizada, equilibrando autenticidade visual e viabilidade cênica.

Os tecidos predominantes (como algodão, linho e sarja) são respiráveis, resistentes e oferecem estrutura sem restringir a mobilidade, características fundamentais para coletes e calças ajustadas que acompanham os intensos movimentos coreográficos. Em personagens de maior hierarquia política ou militar, como George Washington, surgem materiais mais pesados ou imponentes, a exemplo do veludo e da lã leve, que reforçam simbolicamente o prestígio e a autoridade dessas figuras. No *ensemble*, nota-se a adoção de tecidos com leve elasticidade, que preservam a aparência histórica sem comprometer a liberdade de movimento, evidenciando a necessidade de que o figurino responda à fisicalidade exigida pela encenação.

Para as personagens femininas, a pesquisa material recai sobre tules, sedas e malhas leves, que conferem fluidez e delicadeza às saias e corpetes, reforçando os gestos e a presença etérea das irmãs Schuyler em cena. A estética da produção evita conscientemente tecidos extremamente brilhosos ou sintéticos, privilegiando superfícies foscas e texturas naturais. Esse conjunto de escolhas reforça um visual mais dinâmico e coerente com a proposta narrativa e com a atmosfera histórica evocada pelo musical, mesmo que reinterpretada sob uma ótica contemporânea.

A cartela de cores desempenha função iconográfica igualmente significativa, articulando simbolismos, contrastes e narrativas internas dos personagens. Os tons branco, *off-white*, bege e cinza claro predominam nos figurinos do elenco, estabelecendo uma uniformidade visual que transforma esses corpos em suportes coreográficos, quase como um “cenário vivo”. A neutralidade desses tons reduz a individualidade e potencializa o papel coletivo, permitindo que os protagonistas se destaquem por meio de cores mais específicas e narrativas cromáticas próprias.

Entre os personagens principais, a paleta apresenta nuances simbólicas marcantes. Alexander Hamilton transita por tons de verde-musgo e bege, ascendendo para o azul-escuro à medida que seu status político e social se consolida, em uma clara metáfora visual de crescimento, ambição e determinação. Em contraste, Aaron Burr utiliza cores fechadas, como vinho, roxo e marrom, que sublinham sua contenção emocional, sua postura diplomática e seu posicionamento político ambíguo ao longo da narrativa.

A figura de George Washington é representada por uma combinação de azul-marinho, branco e dourado, cores tradicionalmente associadas à autoridade, honra e tradição militar, reforçando sua imagem de liderança e firmeza. Entre as irmãs Schuyler, a diferenciação cromática contribui para a construção de identidades distintas: Eliza surge em azul-claro e branco, simbolizando delicadeza, lealdade e pureza; Angelica, por sua vez, veste tons mais intensos, como coral, dourado e laranja queimado, que evidenciam sua inteligência, força e independência; já Peggy aparece em amarelo claro, reforçando sua jovialidade e certa ingenuidade narrativa.

Por fim, o uso simbólico do preto se intensifica no segundo ato, acompanhando o amadurecimento da trama e sinalizando conflitos, tensões e consequências mais severas. A presença de tons escuros marca não apenas um ponto de virada estética, mas também emocional e dramático, acompanhando as reviravoltas e o aprofundamento psicológico dos personagens.

Assim, a iconografia dos figurinos de *Hamilton* revela um projeto visual complexo e altamente intencional, no qual materiais, texturas e cores funcionam como elementos narrativos que ampliam o significado das ações e contribuem para a construção das identidades individuais e coletivas em cena.

Figura 2 - Paleta de cores dos figurinos de Hamilton.



Fonte: Imagem da autora

O *styling* em *Hamilton* constitui uma das principais inovações estéticas do musical, articulando minimalismo e precisão histórica em uma abordagem que evita a literalidade, mas preserva referências visuais ao século XVIII. Essa escolha cria uma estética híbrida que dialoga tanto com o passado quanto com o presente, reforçando a proposta contemporânea da obra. Os

cabelos e maquiagens seguem uma linha naturalista, permitindo que os atores mantenham seus penteados e características próprias, o que não apenas valoriza a diversidade do elenco, mas também estabelece uma ponte simbólica entre a narrativa histórica e o público atual. A ausência de adereços excessivos desloca o foco para o corpo, a voz e o movimento, pilares fundamentais de um musical onde a energia física e a rapidez das transições cênicas são determinantes. Além disso, muitos integrantes do *ensemble* utilizam a mesma base de vestuário ao longo de toda a apresentação, modificando a identidade de seus personagens por meio da adição pontual de elementos como coletes, chapéus ou casacos. Esse recurso evidencia a economia visual do *styling* e sua funcionalidade narrativa, permitindo rápidas mudanças de papel sem comprometer a clareza dramática. Por fim, observa-se uma integração cuidadosa entre figurino e coreografia: nenhuma peça concorre com os movimentos; ao contrário, elas são concebidas para potencializar a gestualidade, destacando linhas corporais, acentos coreográficos e a expressividade dos intérpretes. Assim, o *styling* torna-se um componente fundamental do espetáculo, contribuindo para sua dinâmica cênica, coerência visual e força simbólica.

b) ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS (2010, por Tim Burton)

Figura 3 - Moodboard pesquisa cênica de Alice no País das Maravilhas, de Tim Burton

Fonte: Montagem e pesquisa iconográfica da autora

Os acabamentos reforçam essa lógica de passagem. No início, predominam babados, bordados delicados e tecidos translúcidos, como organza, tule e algodão leve, que conferem suavidade, juventude e certa fragilidade à personagem. O famoso vestido azul, com sua textura romântica e acabamento fluido, ancora Alice em um imaginário de sonho e inocência. Com o avanço da narrativa, essas superfícies etéreas dão lugar a elementos estruturados, culminando na armadura, cujos materiais metálicos e couro sintético introduzem densidade e dramaticidade. Essa transição material não apenas modifica a aparência, mas evidencia a transformação física e emocional da personagem.

do campo do sonho para o da ação, acompanhando o amadurecimento que a leva da hesitação à afirmação de sua autonomia.

Assim, o figurino participa ativamente da construção de um corpo que deixa de ser objeto de sonho para se tornar sujeito de ação. Ao integrar silhueta, textura, cor e função dramática, os trajes não apenas acompanham as metamorfoses de Alice, mas tornam-se um dos principais dispositivos narrativos de sua transformação simbólica e identitária.

Esta mesma atenção aos detalhes e construção simbólica se encontra presente na caracterização das demais personagens. Na figura da Rainha Vermelha, o figurino opera como uma caricatura visual do poder e da tirania do ego, construindo uma imagem que combina opulência, exagero e profundo desajuste corporal. A silhueta é marcada pelo contraste entre o corpo diminuto e a cabeça desproporcionalmente ampliada (resultado da união entre CGI, maquiagem e *hairstyling*), criando um efeito de distorção que ecoa a própria instabilidade emocional da personagem. A forma geral remete ao naipe de copas, com saia volumosa, cintura rigidamente comprimida e ombros destacados, compondo um corpo que parece sempre tensionado entre fragilidade e autoritarismo. Os acabamentos, elaborados em brocados, cetins brilhantes e veludos pesados, incorporam texturas ricas e carregadas, ornadas com bordados de corações e elementos pontiagudos que reforçam sua estética imperial e excêntrica. Estes materiais conferem ao traje um peso visual que funciona como “armadura do ego”, transformando a roupa em uma superfície simbólica de disputa entre imagem e identidade.

A construção corporal é marcada por um desequilíbrio intencional: a silhueta alongada verticalmente contrasta com a cabeça monumental, produzindo uma figura simultaneamente ameaçadora e cômica, cujo poder parece sempre prestes a se desarranjar. O *styling* intensifica essa lógica, seu o cabelo armado em formato de coração, a maquiagem azulada e excessivamente marcada, as sobrancelhas finas e altamente estilizadas, junto aos acessórios como cetro e gola alta, compõem um repertório visual que comunica autoritarismo, vaidade e constante necessidade de validação. Assim, o figurino personifica a própria psicologia da Rainha Vermelha como um corpo apertado, que pesa e ocupa espaço como se fosse blindado pela insegurança que tenta ocultar. A gola rígida quase sufocante, a cabeça inflada e as cores estridentes funcionam como metáforas visuais da mente exagerada e desorganizada da personagem, tornando o traje uma verdadeira máscara de poder e, simultaneamente, um índice do seu ego ferido.

Já a Rainha Branca é construída visualmente como o oposto absoluto de sua irmã, assumindo uma silhueta alongada, fluida e translúcida que sugere suspensão, leveza e distanciamento afetivo. Seu vestido, de cintura marcada, mangas compridas e saia que se espalha suavemente ao redor do corpo, compõe uma figura quase etérea, cuja calma contrasta diretamente com o excesso teatral da Rainha Vermelha. Os acabamentos, como rendas delicadas, bordados prateados e o brilho perolado das superfícies contribuem para a criação de uma estética fria e angelical, reforçada pela maquiagem esbranquiçada e pelos cabelos platinados. A escolha de tecidos como seda e cetim acentua a fluidez dos movimentos, fazendo com que a personagem pareça flutuar, como se seu corpo quase não possuísse peso. Essa suavização corporal, entretanto, não evoca apenas pureza: ela projeta uma feminilidade distante, controlada e idealizada, marcada por uma rigidez quase escultórica.

O styling, inspirado na lógica de uma boneca de porcelana, articula um visual limpo, simétrico e impecável, no qual cada gesto é calculado e cada detalhe parece conter uma serenidade forjada. Sob a aparência delicada e luminosa, emerge uma qualidade perturbadora: a paz transmitida por sua figura é artificial, uma calma que denuncia frieza emocional e uma pureza mais performada do que verdadeira. Assim, o figurino opera como signo de contenção e como dispositivo simbólico que enquadra a Rainha Branca no arquétipo da deusa distante, etérea, bela e quase divina, porém emocionalmente inacessível. Sua imagem, tão leve quanto rígida, funciona como metáfora visual do lado frio do feminino, uma presença que paira acima dos conflitos sem jamais se implicar verdadeiramente neles.

O figurino do Chapeleiro Maluco constrói uma silhueta fragmentada que traduz visualmente sua subjetividade instável, combinando múltiplas camadas, texturas heterogêneas e proporções calculadamente desajustadas. A forma geral do traje (composta por colete, blazer curto, calças amplas e o emblemático chapéu) cria um corpo esguio, porém revestido de volumes irregulares que conferem um ar de constante desordem. Os acabamentos reforçam essa estética dissonante, o veludo, a renda, o algodão desfiado, a lã e a camurça se sobrepõem em um mosaico de materiais que parecem costurados como lembranças desconexas. Costuras aparentes, linhas tortas, punhos rendados e a gravata borboleta exagerada lembram uma colagem têxtil improvisada, em que cada detalhe funciona como índice visual da instabilidade emocional da personagem.

A estrutura corporal projetada pelo figurino amplifica sua presença teatral, a cabeça e as mãos levemente aumentadas, aliadas aos movimentos expressivos, fazem do Chapeleiro uma figura

que oscila entre o humano e a marionete, intensificando sua dimensão fantasmática. O *styling* complementa essa lógica fragmentada com o cabelo laranja vibrante, a maquiagem dramática e os olhos fortemente marcados, compondo um rosto que é simultaneamente máscara e espelho de sua interioridade. O uso de cores múltiplas, padrões assimétricos e tecidos remendados exprime um caos criativo que mescla ruptura, trauma e sensibilidade artística, situando o personagem em um tempo psicológico próprio, distante de linearidade ou coerência histórica. Assim, o figurino atua como extensão direta do estado mental do Chapeleiro, personificando uma subconsciência em permanente colapso e reinvenção, em que a roupa não apenas cobre o corpo, mas o revela em sua profunda desorganização emocional e poética.

As criaturas animadas, como o Gato de Cheshire, o Coelho Branco, a Lebre de Março, Tweedledum e Tweedledee, compõem uma galeria de corpos deliberadamente distorcidos, regidos por uma lógica plástica que rompe qualquer compromisso com a anatomia realista. Construídas majoritariamente por CGI, essas figuras apresentam shapes caricatos, com curvas exageradas, volumes deslocados e proporções lúdicas que acentuam a atmosfera de estranhamento daquele mundo. O figurino, nesses casos, se converte em textura: pelagens estilizadas, padrões gráficos, superfícies que simulam tecidos e cores irreais substituem a roupa como elemento tradicional. Olhos ampliados, contornos marcados e efeitos cromáticos saturados, por vezes digitalmente desbotados para evocar o aspecto de uma pintura vitoriana, completam a composição visual, conferindo às criaturas uma presença simultaneamente gráfica e teatral.

A estrutura corporal dessas personagens é projetada para desafiar as leis físicas. Elas evaporam, flutuam, se esticam ou se recompõem de maneiras impossíveis, e o design de seus corpos acompanha essa plasticidade extrema, reforçando a dimensão onírica do filme. Apenas algumas delas vestem roupas ou acessórios, como o Coelho Branco (McTwisp), a Lebre de Março e os gêmeos Tweedledum e Tweedledee, cujo traje híbrido (parte tecido, parte textura digital) aproxima-os do universo humano sem eliminar a estranheza de suas formas. Outras criaturas, como Absolem e Mallymkun, utilizam apenas elementos mínimos de vestimenta, usados mais como sinais narrativos do que como verdadeiros figurinos. Assim, o corpo animalizado funciona como superfície gráfica e expressão direta do imaginário de *Underland*, tornando a roupa menos um objeto e mais um código visual que dá forma à desproporção, ao humor e ao surrealismo que estruturam o mundo subterrâneo.

A análise iconográfica evidencia a função simbólica dos materiais e cores. A cartela têxtil traduz hierarquias, afetos e estados de consciência. As matérias-primas são empregadas como códigos de distinção e narrativa: peso e densidade para a autoridade, leveza e transparência para a transição, aspereza e irregularidade para a fragmentação.

As cores operam como uma linguagem dramática. O azul acinzentado de Alice indica neutralidade e deslocamento; o vermelho e dourado da Rainha Vermelha projetam violência e domínio; o branco e prata da Rainha Branca instauram uma aparência de pureza formal; os tons dissonantes do Chapeleiro revelam desordem emocional. A gradação cromática, articulada à iluminação e ao tratamento digital da imagem, estabelece um campo visual entre o real e o imaginário, modulando a experiência do espectador.

Figura 4 - Paleta de cores dos figurinos de Alice no País das Maravilhas, de Tim Burton.



Fonte: Imagem da autora

O sistema figurativo do filme não se limita à representação histórica, ele cria um léxico de signos visuais que comunicam estrutura psíquica, condição social e relação de poder. Em *Alice no País das Maravilhas* de Burton o figurino não ilustra o roteiro, ele alicerça a forma da ficção para o corpo de cada personagem. Assim, nós podemos dizer que as roupas criam importantes mensagens visuais para os espectadores em íntima relação com o texto literário de Lewis Carroll.

c) ALICE (1988, por JAN SVANKMAJER)

Figura 5 - Moodboard pesquisa cênica de Alice, de Jan Švankmajer



Fonte: Montagem e pesquisa iconográfica da autora

“Alice” (1988), dirigido por Jan Švankmajer, uma obra surrealista em *stop-motion* que desconstrói totalmente a fantasia clássica de *Alice no País das Maravilhas*. Essa versão é densa, sombria, com uma estética perturbadora e os figurinos, apesar de minimalistas, estão carregados de simbologia, textura e desconforto.

A análise formal e iconográfica do figurino revela uma construção estética que reforça a atmosfera sombria e deteriorada da obra. A única atriz em cena, responsável pela personagem protagonista, utiliza um vestido rosa de comprimento médio e corte infantil, adequado à sua idade, mas cuja aparência desgastada e desajustada contribui para a sensação de abandono e deslocamento.

A cartela de tecidos privilegia materiais naturais e envelhecidos, como algodão cru, linho, e feltro, bem como elementos não convencionais, como serragem, estopa, palha, madeira crua e vidro, que funcionam como extensões corpóreas dos seres animados. Esses materiais, sempre apresentados com aspecto gasto e reaproveitado, reforçam uma estética orgânica e mórbida.

A paleta cromática segue tons opacos de bege, marrom, cinza e sépia, negando deliberadamente o colorido vibrante típico de universos infantis; ao contrário, cria-se um ambiente de sonho sujo, marcado pela estagnação, ruína e ausência de renovação. O *styling* reforça essa anti-estética intencional, pois não há ornamentação, acabamento sofisticado ou beleza formal. O

figurino é rudimentar e funcional, frequentemente desconfortável, alinhando-se à lógica narrativa de um mundo hostil e deteriorado. A protagonista parece sempre fora de lugar, seu vestido largo, os sapatos pesados e o cabelo solto e sem cuidado evidenciam abandono, fragilidade e não pertencimento. As criaturas animadas, por sua vez, recebem “roupas” que se assemelham a colagens improvisadas, como se tivessem sido montadas por uma criança. Suas indumentárias, feitas de restos, ossos, serragem e retalhos, materializam a lógica do macabro e do remendado.

Dentro dessa iconologia, o vestido simples e manchado de Alice funciona como símbolo de uma inocência desgastada, presa num ciclo repetitivo e privado de fantasia, a ausência de cores vivas traduz seu vazio emocional e a violência de seu mundo interno. As demais criaturas seguem o mesmo princípio simbólico, como o Coelho Branco, cuja roupa rasgada, costuras grosseiras e corpo recheado de serragem representam decadência, instabilidade e a perversão de um guia que já perdeu qualquer atributo de orientação segura. Assim, o conjunto dos figurinos revela camadas psíquicas da narrativa, articulando desgaste, solidão e deterioração como marcas constitutivas da construção simbólica do espetáculo.

A leitura iconológica geral da obra revela que a Alice de Švankmajer se distancia completamente do imaginário encantado associado ao conto clássico. Em vez disso, apresenta-se como uma jornada psicológica por um universo onírico, desconfortante e profundamente perturbador, no qual a infância é sistematicamente desconstruída e o inconsciente ganha forma concreta por meio de objetos animados, bonecos e ambientes de forte tensão claustrofóbica. Nesse contexto, o figurino desempenha papel fundamental ao contribuir para a dissolução das fronteiras entre o humano e o inanimado, para a expressão visual do desamparo infantil diante do absurdo e para a construção de um realismo sujo que intensifica o estranhamento característico da obra.

A composição psico-estilística reforça esse efeito ao posicionar o figurino como agente ativo do terror psicológico. As roupas não apenas revestem os corpos, mas operam como dispositivos de distorção perceptiva, desestabilizando o real e transformando elementos cotidianos em fontes de inquietação. A ausência de variação no traje de Alice acentua essa lógica, sugerindo um estado contínuo de aprisionamento emocional. O vestido, sempre idêntico, cristaliza a personagem em uma identidade rígida e imóvel, de modo que sua trajetória não implica crescimento ou metamorfose, mas apenas deslocamentos dentro de um caos inescapável.

Assim, na conclusão iconológica, torna-se evidente que os figurinos de *Alice* (1988) funcionam como instrumentos de manipulação da realidade e de exploração visual do inconsciente. Eles não buscam embelezamento, ornamento ou representação social; ao contrário, revelam aquilo que está desgastado, sujo ou reprimido. O vestuário converge com o corpo, o corpo se aproxima do objeto e o objeto passa a atuar como sujeito dentro do universo simbólico da obra. A versão de Alice proposta por Švankmajer emerge, portanto, como um espelho fragmentado da infância, e o figurino constitui o reflexo mais cru e incisivo dessa imagem estilizada.

1.3 Pesquisa dos elementos cênicos

A cenografia, figurino, iluminação, maquiagem, adereços e sonoplastia, são elementos cênicos de um musical de palco que desempenham papel essencial na construção da atmosfera, no apoio à narrativa e na intensificação das emoções do espetáculo. A cenografia e os adereços ajudam a situar o público no tempo e no espaço da trama, enquanto o figurino e a maquiagem colaboram para caracterizar os personagens e reforçar suas identidades visuais. A iluminação e o som são responsáveis por criar climas dramáticos e direcionar o olhar do espectador para pontos importantes da cena. No palco, esses elementos precisam ser mais expressivos e simbólicos, pois o público os vê de uma perspectiva distante e coletiva; as mudanças precisam ser claras e rápidas para manter o ritmo do espetáculo ao vivo. Um exemplo disso é o musical *Hamilton*, no qual a cenografia minimalista (com uma estrutura fixa de madeira que remete a edifícios coloniais e portos da época) e os figurinos de representação histórica ajudam a transportar o espectador para o período da Revolução Americana. Ao mesmo tempo, a iluminação dinâmica e os movimentos coreografados do elenco substituem grandes mudanças de cenário, conferindo fluidez às cenas. Já na câmera, como na versão filmada do musical disponível em plataformas de streaming, os detalhes ganham mais relevância: é possível perceber as expressões faciais dos atores, as sutilezas do figurino e as nuances da maquiagem, o que potencializa o impacto emocional de momentos-chave. Assim, embora os elementos cênicos sejam fundamentais em ambas as linguagens, suas funções e intensidades variam conforme o meio de exibição, adaptando-se para garantir uma experiência estética completa ao público.

O palco é um local para formatos artísticos que exigem cuidados um pouco diferentes que em produções gravadas; a iluminação, a performance dos atores, as transições de cena, os efeitos visuais e os números musicais não podem contar com a possibilidade de refações, edições ou

retoques durante a gravação ou edição, ou seja, cada cena deve acontecer exatamente como planejada. Tudo deve ser pensado de forma que zele pela continuidade narrativa, compreensão dos espectadores e conforto dos usuários durante toda a peça sem impedimentos e menor probabilidade de falhas, para isso um estudo de ergonomia de palco e análise da apresentação deve ser devidamente levantada para a adaptação coerente dos trajes e ambientação.

O número da Lagarta Azul, por exemplo, contará com efeitos de máquinas de fumaça, logo é necessário pensar em uma iluminação e paleta de cores que não permita que os atores e elementos cenográficos sumam completamente em cena, a não ser que seja essa a intenção. Outro recurso visual muito importante de se planejar é a forma que poderei transmitir a ilusão de Alice aumentando e diminuindo de tamanho, idealmente haveria um minucioso jogo de iluminação, com holofotes e *blackouts*, que permitam uma rápida troca de figurino e elementos cenográficos. Quando for necessário que a personagem pareça estar crescendo, a luz ambiente começa a apagar de cima para baixo, dando a impressão que tudo está diminuindo, enquanto Alice é iluminada com um holofote de baixo para cima, crescendo ilusoriamente. Em momentos que a mesma diminui, a mesma técnica seria utilizada, porém ao terminar de “encolher” a atriz sai de cena e é substituída por uma boneca, que a representará e com a qual os outros atores interagem, enquanto a atriz atua suas falas atrás da coxia.

Estas e todas as outras técnicas de palco deverão ser testadas para garantir ser a melhor forma de transmitir os efeitos especiais da obra para o público.

Figura 6 - Moodboard para palcos e cenários



Fonte: Montagem e pesquisa iconográfica da autora.

1.4 O musical *jukebox* e a plasticidade do som

O gênero “*Jukebox Musical*” caracteriza-se pelo uso de canções pré-existentes, geralmente do repertório popular, para a construção de uma narrativa teatral ou cinematográfica. Em vez de composições originais escritas em função da dramaturgia, essas obras recontextualizam músicas já existentes, deslocando-as de seus contextos iniciais e ressignificando-as no interior da ficção (McMillin, 2006). Exemplos notórios incluem *Mamma Mia!* (1999), com canções do grupo ABBA, e *Moulin Rouge! The Musical* (2019), que articula *mashups* de dezenas de hits da música pop.

Nesse sentido, o musical *jukebox* se torna um espaço privilegiado para refletir sobre a plasticidade do som. Michel Chion (1994) entende o som como elemento maleável e polissêmico, capaz de adquirir significados diferentes a depender do regime de escuta e do contexto em que é inserido. No *jukebox*, essa plasticidade se evidencia pela possibilidade de moldar, recombinar e reinterpretar músicas conhecidas em novos arranjos e situações dramáticas.

A plasticidade sonora nos musicais *jukebox* manifesta-se em diferentes níveis, revelando a capacidade das canções de adquirirem significados renovados quando deslocadas de seus contextos originais. Um primeiro aspecto dessa plasticidade é a reconfiguração semântica, na

qual letras e melodias passam a operar dentro de novas coordenadas dramáticas. Assim, uma canção como *Your Song* (1970), de Elton John, deixa de ser apenas uma balada romântica do repertório pop para, em *Moulin Rouge!*, transformar-se em um manifesto de amor e criação artística, revelando como o *jukebox* redireciona o potencial expressivo da música popular. Outro mecanismo central é a colagem e montagem, processo que, conforme assinala Cook (1998), trata a música como material intertextual em constante diálogo com outros discursos culturais. No contexto do *jukebox*, essa lógica é intensificada: diferentes músicas são sobrepostas, costuradas e reorganizadas com liberdade formal, produzindo um corpo sonoro híbrido que opera como mosaico narrativo. Soma-se a isso a transformação estilística, pela qual arranjos musicais convertem gêneros, timbres e atmosferas, assim, um hit pop pode ressurgir como balada orquestral, enquanto um rock pode ser reinterpretado em forma de tango, evidenciando o som como matéria plástica e moldável de acordo com a estética pretendida. Por fim, estabelece-se uma dialética entre familiaridade e estranhamento, pois, como observa Chion (1994), toda escuta é mediada pela memória auditiva. O *jukebox* explora precisamente essa tensão, o espectador reconhece a canção em sua forma original, mas simultaneamente a percebe de maneira renovada ao encontrá-la recontextualizada na progressão dramática, produzindo um efeito de surpresa e ressignificação contínua.

Em síntese, o *jukebox* musical é um gênero que expõe a maleabilidade do som com músicas já cristalizadas no imaginário cultural são submetidas a processos de recorte, recomposição e ressignificação. O resultado é uma dramaturgia em que o som não apenas acompanha a cena, mas atua como matéria plástica central, capaz de ser dobrada, remixada e reescrita, confirmando o potencial do musical como laboratório estético de experimentação sonora.

Como exemplos de musicais *jukebox* famosos temos:

- *Mamma Mia!*: Usa músicas do grupo ABBA.
- *Jersey Boys*: Baseado na música de Frankie Valli and The Four Seasons.
- *We Will Rock You*: Utiliza sucessos da banda Queen.
- *Ain't Too Proud*: As músicas de The Temptations são o foco.
- *Moulin Rouge!*: Um musical que mistura diversos sucessos populares.

A composição sonora de *Alice por uma outra* se assemelha com a forma da trilha sonora de *Moulin Rouge!*, então a seguir trago um estudo da sonoplastia da peça, para demonstrar como diversas músicas de contextos e épocas variados podem contar uma mesma história.

O musical conta com mais de 70 músicas compondo sua trilha, que são misturas de sucessos pop de várias décadas. Grande parte dessas músicas têm origem de outras obras cênicas musicais, analisarei aqui em ordem cronológica apenas as músicas de *Moulin Rouge! The Musical* que vieram de outros musicais, óperas ou filmes:

Século XIX - Óperas

- “Galop Infernal” - Jacques Offenbach, 1858 Origem: Ópera-bufa *Orpheus in the Underworld*.
Contexto: Popularizado como o ritmo do *cancan* parisiense.
- “Habanera” (*L’amour est un oiseau rebelle*) - Georges Bizet, 1875.
Origem: Ópera *Carmen*.
Contexto: Ária da protagonista Carmen, símbolo de liberdade e paixão.

Meados do século XX - Musicais clássicos

- “The Sound of Music” - Rodgers & Hammerstein, 1959.
Origem: Musical *The Sound of Music* (*A Noviça Rebelde*).
Contexto: Canção de abertura, celebrando a natureza e a liberdade.
- “Diamonds Are a Girl’s Best Friend” - Jule Styne & Leo Robin, 1949.
Origem: Musical da Broadway *Gentlemen Prefer Blondes* (e no filme de 1953 com Marilyn Monroe).
Contexto: Número glamouroso e satírico sobre dinheiro e amor.

Final do século XX - Filmes musicais

- “Up Where We Belong” - Jack Nitzsche, Buffy Sainte-Marie & Will Jennings, 1982.
Origem: Filme musical-romântico *An Officer and a Gentleman*.
Contexto: Balada vencedora do Oscar, tema de amor do filme.
- “Come What May” - David Baerwald, 1996 (lançada em 2001).
Origem: Escrita para *Romeo + Juliet* (1996), mas usada apenas no filme *Moulin Rouge!* (2001).

Contexto: Canção original do universo *Moulin Rouge*, hino de amor entre Christian e Satine.

1.5 Moda e música: A estética como expressão narrativa nos musicais

A relação entre moda e música é uma das mais férteis e simbióticas dentro do campo das artes. Ambas operam como linguagens sensoriais, que comunicam ideias, emoções e identidades de forma não verbal, criando conexões profundas com o público. Essa interseção torna-se particularmente potente nos musicais, onde figurinos e trilha sonora trabalham juntos para contar histórias, construir personagens e ambientar épocas. A narrativa possibilitada pela moda traduz alguns temas e valores que são apresentados pelo texto literário a partir de seus códigos visuais: escolha dos materiais têxteis, formas das modelagens, acabamentos, acessórios, cores, maquiagem e *styling* (a composição imagética estruturada pelo estilo). Contudo, o elemento mais potente da moda é metafísico e se apresenta de forma sutil: a temporalidade. É pela metafísica da moda que a imagem expressa a atualidade histórica das montagens de figurino no teatro.

Do ponto de vista acadêmico, a moda nos musicais pode ser analisada como uma extensão da dramaturgia, pois ajuda a situar a ação no tempo e no espaço, ao mesmo tempo que simboliza os conflitos internos e sociais dos personagens. Autores como Roland Barthes (1967) e Anne Hollander (1993) já destacaram a função semiótica das roupas na construção do imaginário coletivo, algo que se evidencia nas encenações musicais. O figurino se torna, portanto, um vetor de linguagem visual que contribui para a *mise-en-scène*, integrando-se à cenografia, à iluminação e à coreografia em prol de uma estética total.

Na prática, essa fusão entre moda e música gerou criações memoráveis. O musical *Moulin Rouge!* (2001), dirigido por Baz Luhrmann, é um exemplo notório da exuberância visual atrelada ao som. Os figurinos criados por Catherine Martin combinam referências históricas do cabaré francês do século XIX com um apelo glamouroso e teatral, usando plumas, espartilhos e cristais para amplificar a dramaticidade das performances. Cada peça de roupa contribui para a construção do universo onírico e sensual da narrativa.

Outro caso emblemático é *Hamilton* (2015), de Lin-Manuel Miranda, que subverte a expectativa estética de um musical de época. O figurinista Paul Tazewell optou por silhuetas

inspiradas no século XVIII, porém simplificadas e adaptadas a uma linguagem contemporânea. O resultado é uma fusão visual que reforça a proposta revolucionária da obra: contar a história da fundação dos Estados Unidos com uma trilha sonora baseada em *rap*, *hip-hop* e *R&B*, protagonizada por um elenco racialmente diverso.

Essa conexão estética também transborda o palco e influencia diretamente a cultura pop e a moda comercial. Musicais como *The Rocky Horror Picture Show* (1975) e *Cats* (1981) lançaram tendências ao transformar seus figurinos icônicos em referências de estilo para gerações de fãs. Estilistas renomados, como Jean Paul Gaultier e Vivienne Westwood, frequentemente incorporam elementos teatrais e musicais em suas coleções, Gaultier com sua estética *Glam rock* e *Punk*, influenciado por David Bowie e Madonna; Westwood com sua assinatura rebelde e performática, evocando tanto a ópera quanto o punk britânico.

O diálogo entre a moda e a música é, portanto, um ciclo contínuo de influência mútua, no qual as roupas vestem a música e a música dá voz às roupas. Em especial nos musicais, onde som e imagem se fundem em um espetáculo total, o figurino ultrapassa a função estética para tornar-se veículo de expressão artística, social e política. A moda não apenas veste os corpos, ela conta histórias junto com a música, criando experiências emocionais e visuais que permanecem vivas na memória cultural.

CAPÍTULO II

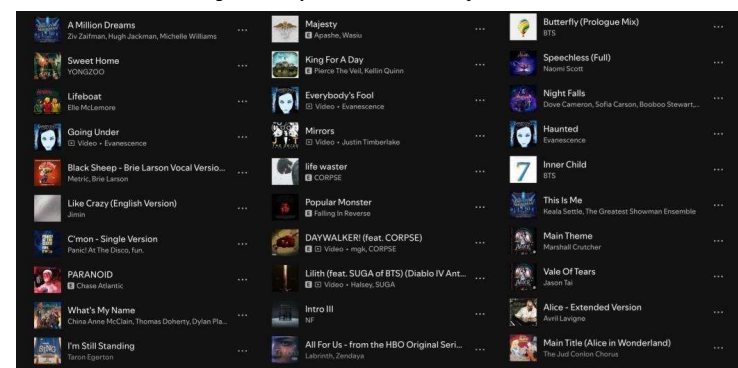
Alice, por uma outra (*Alice, by another*)

Que tipo de pessoa seria Alice, uma menina ou várias? A constante mudança da personagem é uma grande característica e tópico filosófico da obra, simbolizado pelos diferentes tamanhos que Alice assume ao longo da narrativa. Na minha visão Alice, assim como todos nós, tem muitos lados e camadas, está em constante mudança e a cada minuto que passa se torna uma nova pessoa. A dualidade é algo extremamente conflitante, uma verdadeira jornada interna, para alguém tão singular e interessante como ela, e eu acredito que cada pedaço da sua personalidade merece uma voz.

2.1 A construção do roteiro: Alice em um musical

A pesquisa sonora tem como objetivo montar uma seleção de músicas amplamente diversas, que ao mesmo tempo que fossem de estilos muito diferentes contassem uma mesma história simbolizando o caos e conflito mental temático da narrativa. Cada música da *setlist* é um número musical do espetáculo e as letras das mesmas são diálogos, logo é necessário que cada música tenha um significado e interpretação coerente com o seu determinado momento da narrativa e que expresse corretamente os sentimentos dos personagens e atmosfera da cena.

Figura 7 - Playlist do musical Alice por uma outra



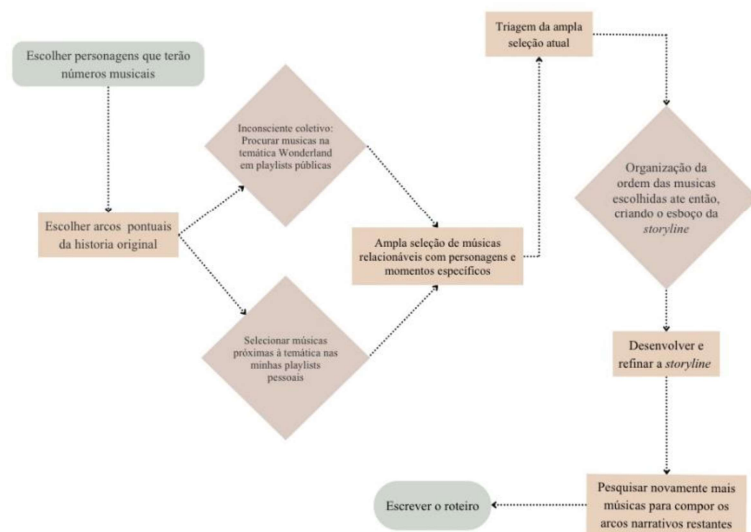
Fonte: Imagem da autora. Disponível em: <https://youtube.com/playlist?list=PLkeLuit1-aHbrkATo-gYgXLz2oCXxRM9D&si=2HJB0R12bT-EDyWj>

Esta seleção foi montada de acordo com cenas, arcos e personagens que, ao revisitar a obra original e suas adaptações, julguei necessário inserir e/ou destacar ao longo do espetáculo.

Desta forma o foco foi direcionado para a pesquisa de músicas que representassem cada um desses personagem e as cenas pontuais mais importantes, pois esta *setlist* finalizada é o ponto de origem para o roteiro, cujos diálogos se constituem nas letras. Além das falas dentro dos números musicais, a dramaturgia também conta com planos gerais e notas do diretor, que estou redigindo para contextualizar de forma coesa cada cena.

Este roteiro original é a base da construção do caderno de processos, o qual será complementado com elementos das referências imagéticas obtidas através das pesquisas iconográficas, registrando todo o raciocínio das minhas escolhas ao longo do trabalho. O que envolve amostras de tecidos, fotos, desenhos, projetos de decorações cênicas e aderessagens, além de registros de moda históricos e globais, mapas mentais e colagens, incluindo estudos estéticos.

Figura 8 - Fluxograma do desenvolvimento de roteiro



Fonte: Imagem da autora.

2.2 Análise sonora de *Alice por uma outra*:

Na construção da seleção musical da peça o aspecto mais importante para todos os momentos foi o significado de cada música e as possíveis interpretações e sentimentos que aquela obra poderia transmitir ao ser inserida nesta narrativa. As músicas são os diálogos, são a própria história, então ao escolher uma música para a *setlist* nada poderia ser mais importante do que aquilo que está sendo comunicado pela letra e melodia.

2.2.1 Ato I - Lago de lágrimas

- “A Million Dreams” - Benj Pasek & Justin Paul, 2017.
Origem: Filme *The Greatest Showman* (O Rei do Show).
Contexto: Abertura, Alice criança e seu pai (Arthur Swire) sonhando acordados com ideias fantásticas de futuro e acolhendo a criatividade na sua forma mais pura, enquanto Alice se torna adolescente.
- “Sweet Home” - Siho Lee, 2020.
Origem: Série sul-coreana *Sweet Home*.
Contexto: Ária da protagonista perante o funeral de seu pai, caindo sozinha na perdição do luto e depressão.
- “Lifeboat” - Laurence O’Keefe & Kevin Murphy, 2014.
Origem: Musical *Heathers: The Musical*.
Contexto: Solo de Alice, contando sobre seu pesadelo, que é um símbolo da pressão social sufocante em vista do seu suposto “amadurecimento” iminente, muito colocado por sua mãe.
- “Going Under” Evanescence, 2003.
Origem: Álbum *Fallen*.
Contexto: Colapso mental da protagonista após a grande discussão com sua mãe (Margaret Swire), que a leva à revolta com um mundo que não vale a pena.
- “Black Sheep” - Metric (interpretada por Brie Larson), 2010.
Origem: Filme *Scott Pilgrim vs. The World*.
Contexto: Solo do Coelho Branco, compõe a cena que o mesmo aparece no “mundo real” e quase como se tivesse vindo para salvar Alice, a reconhece como uma velha amiga e a atrai para uma toca.

- “Like Crazy” - Park Jimin (BTS), 2023.
Origem: Álbum *FACE*.
Contexto: Solo de Alice após encontro com a Lagarta Azul, reconhecendo o lugar e seu desejo interno de fugir da solidão e desistir da realidade, ficar para sempre perdida em sonhos.
- “C’mom” - Panic! At The Disco, 2011.
Origem: Single colaborativo com *fun*.
Contexto: Encontro com o Chapeleiro e a Lebre de Março, simboliza o pinga de esperança em meio ao terror e medo que assola Wonderland, (reflexo da tormenta da protagonista).

2.2.2 Ato II - Cartas de xadrez e peças de baralho

- “Paranoid” - Chase Atlantic, 2017.
Origem: EP *Part Three*.
Contexto: Solo do Gato Cheshire, ele contextualiza a dor em que todos estão afogados, desta vez trazendo a visão pessimista de que as coisas são como são e não se pode fazer nada, além de tentar sobreviver.
- “What’s My Name” - China Anne McClain & Thomas Doherty, 2017.
Origem: Filme *Descendants 2* (Disney Channel)
- “I’m Still Standing” – Elton John (versão de Taron Egerton), 2019.
Origem: Filme *Sing* (Universal Pictures).
Contexto: Introdução da Rainha Vermelha e seu reino, símbolo do seu egocentrismo, irracionalidade e emoções caóticas sempre a flor da pele, cantada por ela e seu Valeta.
- “Majesty” - Apashe, 2018.
Origem: Álbum *Renaissance*.
Contexto: Introdução da Rainha Branca e seu reino, cantada inteiramente pelo Chapeleiro, onde ele a apresenta para Alice aclama sua benevolência, racionalidade e total perfeição idealizada.
- “King for a Day” - Pierce the Veil feat. Kellin Quinn, 2012.
Origem: Álbum *Collide with the Sky*.
Contexto: Guerra entre o reino branco e vermelho, apoiadores de cada rainha batalhando entre si, sobre a opressão que um sente pelo outro e vice-versa.

- “Everybody’s Fool” - Evanescence, 2003.
Origem: Álbum *Fallen*.
Contexto: Dueto das rainhas, duas irmãs lutando uma contra a outra, enquanto Alice se encontra perdida no meio do caos apenas tentando ajudar os feridos do número anterior.
- “Life Waster” - CORPSE, 2023.
Origem: Single independente.
Contexto: Solo do *Jaguardarte*, introdução do real antagonismo. Interrupção da batalha por uma tormenta ameaçadora trazida por trem fora dos trilhos, deste apocalipse surge uma legião de pragas monstruosas e o *Jaguardarte*, que persegue Alice e a esmaga, o que a faz acordar no “mundo real” novamente.

2.2.3 Ato III - Hora de despertar

- “Popular Monster” - Falling in Reverse, 2019.
Origem: Single independente.
Contexto: Retorno à realidade, a protagonista se demonstra em confronto com quem ela deveria ser para os outros e quem ela é para si mesma.
- “Mirrors” - Justin Timberlake, 2013.
Origem: Álbum *The 20/20 Experience*.
Contexto: Ária da protagonista, expressando seu apego renovado com uma parte de si que estava presa desde que perdeu seu pai, cena de retorno à Wonderland pelo espelho.
- “Daywalker!” - Machine Gun Kelly & CORPSE, 2021.
Origem: Single colaborativo.
Contexto: Ensemble, moradores de Wonderland reunidos, a Lagarta Azul os conta o que é o *Jaguardarte* e que é Alice quem deve matá-lo, logo antes de se tornar um casulo. Todos com revolta e medo acumulados dizem para Alice o que ela deve fazer, consequentemente a pressionando cada vez mais.
- “Lilith” - Halsey & SUGA (BTS), 2023.
Origem: Álbum *If I Can’t Have Love, I Want Power* (versão remix para *Diablo IV*).
Contexto: Cena do jardim de flores, a protagonista foge da confusão e expressa o quanto ela se menospreza e não se sente capaz do mínimo. O Coelho Branco entra para motivá-la.

- “Intro III” - NF, 2017.
Origem: Álbum *Perception*.
Contexto: Devaneio dentro do sonho, dueto de Alices. A protagonista adormece em Wonderland e sonha com outra versão de si mesma, onde a sua versão louca e corajosa impõe para a outra seu valor e decide se libertar.
- “All for Us” - Labrinth & Zendaya, 2019.
Origem: Série *Euphoria* (HBO).
Contexto: Alice retorna para a reunião de todos os personagens de Wonderland e decide assumir a responsabilidade de salvar Wonderland, simbolizando a salvação da sua própria mente.
- “Butterfly” - BTS, 2015.
Origem: Álbum *The Most Beautiful Moment in Life, Pt.2*.
Contexto: Metamorfose da Lagarta em Borboleta Azul, simbolizando o ápice da transformação de Alice.
- “Speechless” - Naomi Scott, 2019.
Origem: Filme *Aladdin* (versão live-action da Disney).
Contexto: Troca de figurino final da protagonista, onde daqui pra frente promete não sucumbir às opressões a sua volta.
- “Night Falls” - Dove Cameron, Sofia Carson & China Anne McClain, 2019.
Origem: Filme *Descendants 3* (Disney Channel).
Contexto: União das Rainhas Vermelha e Branca e seus reinos, em vista à grande ameaça em comum.
- “Haunted” - Evanescence, 2003.
Origem: Álbum *Fallen*.
Contexto: Confronto direto de Alice e *Jaguardarte*, onde ela o derrota em meio à batalha de Wonderland e as pragas vindas do trem.
- “Inner Child” - V (BTS), 2020.
Origem: Álbum *Map of the Soul: 7*.
Contexto: Devaneio dentro do sonho. Após Alice matar o *Jaguardarte*, ela se encontra em uma cena escura e vazia, com apenas um carrossel no centro. Sua versão criança surge do fundo do carrossel, montada em um dos cavalos. (No final do número a coreografia conta com várias dublês da protagonista, cada uma vestindo um dos figurinos usados pela personagem na peça).

- “This Is Me” - Benj Pasek & Justin Paul, 2017.
Origem: Filme *The Greatest Showman* (O Rei do Show).
Contexto: Ensemble, Alice volta ao “mundo real”, porém, leva os personagens de Wonderland consigo, simbolizando o equilíbrio dos dois lados da sua dualidade.

2.3 A composição de uma coleção de figurinos

Como Stanislavski explora em *A Construção da Personagem* (1949), “o traje de cena deve ajudar o ator a sentir-se no ambiente da personagem e a agir de acordo com ela.” (STANISLAVSKI, 1949, p. 179). Logo, esses figurinos não devem ser elaborados apenas por beleza ou fidelidade histórica, mas por sua capacidade de revelar a essência e o comportamento da personagem.

Vestir-se como a personagem transforma o corpo e influencia o andar, os gestos, a postura e até mesmo o modo como o ator ocupa o espaço cênico. Stanislavski (1949) alerta para o risco de o figurino se tornar um disfarce vazio ou um ornamento superficial; ele deve ser um prolongamento do trabalho físico e psicológico do ator, colaborando na criação de uma presença verdadeira no palco. O processo de adaptação ao figurino também exige prática, para que a roupa não pareça estranha ou artificial ao corpo do ator.

A caracterização, quando acompanhada de uma verdadeira transposição, é uma grande coisa. E como o ator é chamado a criar uma imagem quando está em cena e não simplesmente a se pavonear perante o público, ela vem a ser uma necessidade para todos nós. Noutras palavras, todos os atores que são artistas, os criadores de imagens, devem servir-se de caracterizações que os tomem aptos a se encarnar nos seus papéis. (STANISLAVSKI, 2001, p. 60).

O tipo de trabalho a ser realizado se encontra em distritos teatrais, como a Broadway de Nova York e West End de Londres, e companhias ou escolas de dança a DK Studio e Primeiro Ato Escola de Dança de Belo Horizonte, companhias de artes cênicas, produtoras de espetáculos, figurinistas e cinegrafistas, como Antônio Gabriel Santana Villela e Luciana Buarque. Logo, os croquis devem refletir excelência comparável ao seu meio ideal.

Figura 9 - Moodboard dos croquis de Alice por uma outra



Fonte: Montagem e imagens da autora.

Ao longo da pesquisa, a caracterização da personagem foi realizada sob o entendimento das seguintes questões que desejava projetar: Alice é uma jovem britânica de 1865 loucamente genial, ela possui uma mente muito à frente de seu tempo; Sua genialidade de teor artístico e revolucionário é extremamente reprimida pelo seu entorno, devido seu gênero e posição social, o que gera adoecimento mental; A inteligência e criatividade da personagem transcendem as amarras da realidade convencional e, juntamente com a sua solidão, criam um lugar que representa uma viagem no tempo espaço, onde as ideias transcendem a linha do tempo e os habitantes deste mundo representam um aspecto da psique da protagonista. A partir de tais características da narrativa, a concepção do figurino articulou a busca por uma cartela de modelagens e cores que pudessem exprimir a transfiguração da Alice ao longo do texto, como por exemplo o primeiro e o último traje da protagonista, que possuem a mesma silhueta, porém, comunicam essências opostas, representando uma metamorfose interna.

Em seguida, estruturou-se pela pesquisa de acabamentos, os detalhes que poderiam enfatizar como a contemporaneidade invade o universo do século XIX. Tais elementos coordenaram a composição de *styling*, orientando a escolha de acessórios, cabelos e maquiagens. O objetivo do trabalho foi compor uma Alice contemporânea, inspirada no espírito dos movimentos de subcultura que integram parte das referências iconográficas e sonoras.

CAPÍTULO III

Alice entre a ética e a estética

3.1 Era uma outra vez...

Por que Alice no País das Maravilhas? O que alguém poderia trazer de novo para um clássico já refeito tantas vezes? Como ser autêntica e inédita ao criar em cima da obra de outra pessoa? Acredito que estas são perguntas persistentes na mente de qualquer um produzindo uma adaptação.

Alice por uma outra, constitui uma narrativa introspectiva da obra de Lewis Carroll (1865) e traça caminhos próprios e apresenta uma interpretação profundamente subjetiva da jornada de Alice. O universo criado por Carroll em *Alice no País das Maravilhas* sempre se destacou por sua riqueza simbólica, por suas camadas de significado e por sua abertura ao múltiplo. Trata-se de uma história que, ao explorar o limite entre realidade e fantasia, entre lógica e absurdo, oferece vasto território para releituras e reinvenções. Essa profundidade da obra original permite que novos autores encontrem nela um espelho onde projetar suas próprias inquietações, visões e identidade criativa.

A interpretação proposta da narrativa de Carroll utiliza estas temáticas e as ressignifica, trazendo à tona temas como o luto, a dor psíquica, a maldição da inteligência e a luta pela reconstrução do próprio eu. O País das Maravilhas, além de cenário de fantasia e liberdade onírica, torna-se principalmente um espaço de confronto interno, um reflexo distorcido e sombrio da mente de Alice. Esse deslocamento de sentido confere ao enredo uma força simbólica marcante, ao mesmo tempo fiel, ao espírito original e absolutamente novo em sua abordagem. Através dessa obra, evidencia-se como um clássico pode servir de solo fértil para criações autorais e, ao mesmo tempo, imprimir novos contextos e identidades.

3.2 A estrutura imagética da personagem e o desenho de uma cena

Transformar *Alice no País das Maravilhas* em uma peça musical é um complexo exercício de tradução de questões da sensibilidade feminina contemporânea e a mente distorcida da protagonista para o palco. A estrutura imagética inicial de Alice se construiria por meio de um figurino que unisse delicadeza e restringimento: um vestido azul tradicional, já reconhecível no

imaginário coletivo, porém adaptado para uma personagem entre a adolescência e a vida adulta. Sua maquiagem acentuaria o contraste entre a aparência juvenil e os traços de sofrimento: olheiras marcadas, tons pálidos e um leve borrado nos olhos, sugerindo o cansaço da luta interna. Os cabelos soltos completariam a figura de alguém que vaga entre a sanidade e a loucura.

O desenho de cena seria essencial para expressar os estados mentais de Alice e as transições de sua consciência. O cenário poderia ser composto por estruturas móveis, grandes painéis de madeira envelhecida e metal retorcido, que se organizam para formar ora corredores estreitos e opressores, ora espaços amplos e vazios, sugerindo a oscilação entre aprisionamento e desorientação. A iluminação teria papel central: jogos de sombras, luzes cruas em tons azulados e avermelhados e mudanças bruscas de intensidade criam climas de tensão, perigo ou fragilidade. Elementos simbólicos, como um grande relógio quebrado, espelhos rachados, árvores tortas e portas desproporcionais, poderiam reforçar o sentimento de um mundo em ruínas e em permanente transformação. Os personagens secundários do País das Maravilhas surgiriam com máscaras ou próteses exageradas, acentuando o aspecto onírico e perturbador do enredo.

Em síntese, a montagem teatral *Alice por uma outra* buscaria imergir o público na mente complexa da protagonista, dando forma ao invisível, como os medos, as memórias e os desejos de Alice, representando o universo feminino e os conflitos contemporâneos de espectadoras que se vêem representadas pela personagem.

3.3 Uma nova velha história

Os *moodboards* a seguir contam a *storyline*, separada em três atos, a composição escolhida faz referência ao tabuleiro de xadrez, que é um elemento importante e simbólico na história, e também garante uma melhor organização visual, com o intuito de não comprometer a compreensão do espectador, já que, cada uma das imagens é muito rica em detalhes e informações.

Figura 10 - Moodboard 1º Ato



Fonte: Montagem e pesquisa iconográfica da autora.

O primeiro moodboard corresponde ao primeiro ato da narrativa e remete à história dos sonhos quebrados de Alice. A dimensão onírica da personagem estrutura-se na infância, período em que sua imaginação é estimulada pelo pai. Com a morte dele, ocorrida no início da sua adolescência, Alice passa a experimentar uma sensação profunda de solidão e desamparo. Esse evento configura-se como o núcleo dramático da narrativa, funcionando como o elemento desencadeador de suas dores e de seu sofrimento existencial.

Na pesquisa, retomamos o *pathos* do luto como ponto de partida para a expressão dos sentimentos de perda, desamparo e depressão. A morte assume, assim, um papel simbólico central, representando a ruptura da autorreferência e o colapso da autoestima da protagonista. A partir desse eixo, delineiam-se imagens simbólicas que traduzem o estado catatônico e depressivo da personagem, culminando na construção visual da solidão.

A realidade que circunda Alice apresenta-se como um ambiente opressivo, no qual a rigidez materna e as pressões sociais a conduzem a um esvaziamento emocional, restando-lhe apenas a raiva e o medo. Tais afetos emergem ao público unicamente nos momentos de isolamento da personagem. Ao adentrar a toca do coelho, Alice é introduzida a um espaço simultaneamente familiar e distorcido: o outrora encantado País das Maravilhas revela-se em ruínas, funcionando como metáfora da fragmentação e desintegração de sua própria mente.

Figura 11 - Moodboard 2º Ato



Fonte: Montagem e pesquisa iconográfica da autora.

O segundo moodboard criado apresenta a pesquisa imagética produzida para o 2º ato, aqui a trama se concentra em uma guerra civil entre as Rainhas Vermelha e Branca. As rainhas representam dois lados da mesma moeda, a emoção e o racional, são duas irmãs completamente opostas uma da outra.

A Rainha Vermelha é vista como a vilã principal do segundo ato, pois ela é explosiva, irracional e caótica, isso se deve à sua história de origem. A Rainha Vermelha é movida pela revolta de ter sido negada a coroa de *Wonderland* e a repressão a enfureceu completamente e a levou a abandonar sua posição de rainha no tabuleiro de xadrez e criou seu próprio reino como rainha de copas do baralho com a intenção de tomar *Wonderland* completamente um dia.

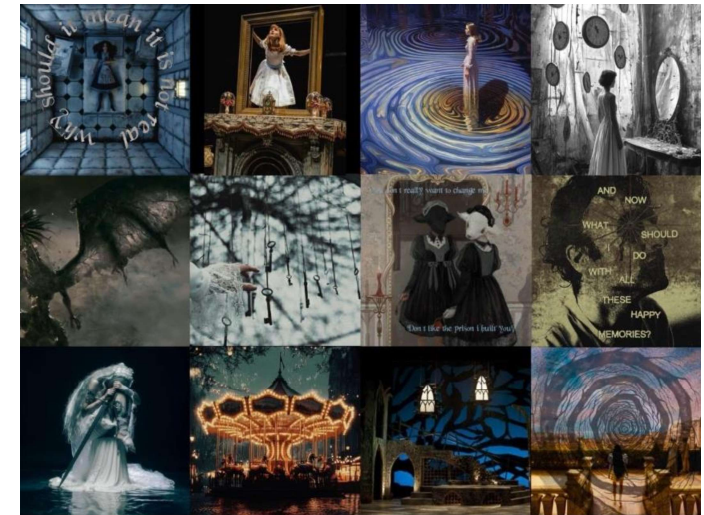
A Rainha Branca é colocada em um pedestal pelos súditos, quase como uma deusa. Ela é bondosa, calma e exatamente o que todos esperam que uma boa rainha seja, mas na verdade ela é apenas um ser humano falho se escondendo em uma máscara de perfeição.

Alice após passar por ambos os reinos, do baralho e do xadrez, se vê no meio de uma briga catastrófica entre irmãs dividindo *Wonderland* e prejudicando a integridade deste mundo no processo.

A última cena deste ato se dá em campo de batalha, a guerra entre as rainhas levando ao ferimento de todos os guerreiros de ambas, até que as duas se enfrentam cara a cara. A guerra é interrompida por um trem correndo sem trilhos e destruindo o chão por onde passa, a fumaça

dele traz uma tempestade e de seus vagões saem uma legião de pequenos monstros, como pragas, e da tempestade surge uma figura enorme e misteriosa, O *Jaguardarte*. Todos são atacados pelas pragas, menos Alice que chama atenção do *Jaguardarte* e ele a esmaga com único ataque, a fazendo acordar na floresta onde caiu na toca de coelho.

Figura 12 - Moodboard 3º Ato



Fonte: Montagem e pesquisa iconográfica da autora.

No terceiro ato, inserimos a personagem numa passagem do sonho à realidade. Ele se inicia com o despertar de Alice, quando ela retorna à realidade. Nesse momento do texto, ela percebe que o mundo real se encontra do mesmo jeito e está exatamente da mesma maneira de quando ela partiu em sua aventura. Assim, os conflitos sociais e familiares continuam a atormentá-la, porém a protagonista já não é mais a mesma. Ela agora começa a se permitir sentir suas emoções e a entender a diferença entre: quem a sociedade espera que ela seja, quem ela realmente é e quem ela pode se tornar. Ela compreende agora que, mesmo que o País das Maravilhas seja apenas um reflexo da sua mente, aquela trajetória sempre será uma experiência real, e que ainda não terminou.

Ela se olha profundamente no espelho e o atravessa, retornando à *Wonderland*, e lá descobre que o destino daquele mundo está em suas mãos, o que força Alice a enfrentar seus demônios, abraçar sua criança interior e amadurecer, assim se transformando na mulher que lutará pelo

direito de utilizar sua inteligência e singularidade para revolucionar o seu tempo e ajudar a abrir caminhos para mais mulheres como ela.

3.4 Estudar os sentidos: Alice em um processo de criação

Quem sou eu? Quem é a minha Alice? O que é o meu País das Maravilhas? Quais as suas diferenças? Toda personagem é também uma construção ideológica, estética e política, especialmente quando concebida sob o olhar masculino hegemônico. Aqui, propomos subverter o *male gaze* que atravessa a obra original de Lewis Carroll, deslocando o foco da personagem infantil para a personagem inventada por si mesma, conflitada com o amadurecimento. A partir desse gesto, nasce um projeto de criação cênica e crítica: uma peça musical, na qual os processos performativos de subjetivação de Alice são revelados através das roupas, dos gestos e das transformações de estilo que atravessam as diferentes versões da personagem ao longo do tempo.

TIM BURTON	JAN SVANKMAJER	SOFIA VERSIANI
Alice Kingsleigh é uma jovem adulta de aproximadamente 17 anos, singular, sendo pressionada por seu contexto social a se conformar com a realidade do mundo e se adequar a ele, se sente perdida por ter perdido o pai, a única pessoa que partilhava da sua visão de mundo imaginativa e individualidade. Ela se sente encurralada além do seu limite quando descobre que foi arrumada para se casar com um lorde.	Alice é uma criança de aproximadamente 9 anos, passa a ideia de ser muito solitária, seu mundo real parece ser apenas um quarto bagunçado cheio de objetos aleatórios e diversos. A partir desses poucos e pequenos estímulos ela cria um mundo extenso, que parece estar um dentro do outro infinitamente, de forma semelhante a um sonho febril.	Alice Levine Swire é uma jovem de 18 anos em 1865, loucamente genial. Sua genialidade de teor artístico e revolucionário é extremamente reprimido e gera dor e solidão, principalmente após a morte do seu pai que era o único que a apoiava e a aceitava. Sua inteligência a torna louca, pois ela enxerga a realidade distorcida, diferente do mundo das pessoas normais, o que gera tédio e depressão. Sua mãe controladora e obcecada com status social a pressiona constantemente ao ponto de levá-la à beira do precipício.
O País das Maravilhas foi construído de forma que, no final, tende a nos fazer interpretá-lo como um lugar real, onde Alice visitava quando criança, porém esqueceu. Um mundo que depende de Alice para ser salvo, e Alice depende dele para se encontrar.	Aqui o País das Maravilhas se constrói mais claramente como um sonho, no final o terrário quebrado com a gaveta escondida levanta uma dúvida, mas a meu ver, mais como uma questão filosófica do que pode ser considerado real.	País das Maravilhas é como uma viagem no tempo espaço, onde as ideias transcendem a linha do tempo, o reflexo da tormenta de uma mente brilhante e incompreendida, carregada de sofrimento e solidão. Obviamente reflete a mente de Alice, sem deixar explícito se é algo que existe ou não, filosofando sobre o que é ser real. O país é o estado mental de Alice, em decadência, ela precisa passar por ele para salvá-lo no final, ou seja, se salvar.

Trata-se de compreender a construção da personagem como um "ato performativo", e não como um dado fixo. Neste contexto, a pergunta “Quem sou eu?” Se torna central para a narrativa de Alice no País das Maravilhas, ela se torna o ponto de partida para um mergulho na multiplicidade de Alices possíveis. Para exemplificar tais questões trago uma análise comparativa:

Diferentemente de adaptações tradicionais, que tendem a suavizar os significados ou se restringir a reproduzir apenas a estética vitoriana clássica, este trabalho busca reimaginar a obra como um espaço para investigações internas e existenciais, transpondo esses conceitos para uma linguagem cênica, anacrônica e original.

Ao propor uma construção de personagem baseada em rupturas visuais e emocionais, figurinos que traduzem estados mentais e cenários que refletem a fragmentação do eu, este projeto agrega à cultura visual em torno de *Alice no País das Maravilhas* uma nova camada de significados. Reforça, assim, o potencial simbólico do texto original como fonte inesgotável de revisitações críticas, permitindo que o público contemporâneo dialogue com questões de identidade, trauma e reconstrução de maneira estética, poética e reflexiva. Dessa forma, amplia-se o legado de Alice para além do universo infantil, reafirmando-a como uma narrativa atemporal sobre a complexidade humana e abrindo caminho para novas interpretações que transcendam o encantamento superficial, alcançando o terreno profundo das inquietações existenciais.

CAPÍTULO IV

Múltiplos sentidos da Cena

4.1 Alice: uma performance por Alice

Neste momento do texto, propomos o estudo da atuação da personagem Alice por meio da composição de sua figuração a partir do estilo de moda, compreendendo o figurino como signo dramático e dispositivo de subjetivação. Para tanto, fundamentamo-nos nos estudos de Renato Cohen (1989, p. 14), especialmente em sua reflexão sobre a ruptura com a representação como princípio para o pensamento da cena contemporânea, priorizando o valor da experiência como eixo central da criação performativa. Cohen (1992) afirma que “a performance propõe modos inventivos num movimento *anti-establishment* e antiarte... Surge como *live art*, ao mesmo tempo arte ao vivo, sem representação, e arte viva” (COHEN, 1992, p. 80–84), e, em sua obra *Performance como Linguagem* (1989), ele argumenta que a arte performativa surge de uma expansão em direção ao “irrepresentável” (COHEN, 1989, p. 14).

A modelo atriz não interpreta uma Alice preexistente, atualiza, em ato, a sua própria Alice, evoluindo a personagem a partir de um processo de metamorfose sensível e imanente. Trata-se, portanto, de uma ritualização da mente em trânsito, em que o figurino assume o papel de mediador entre o sujeito e a ficção, entre o íntimo e o fabulado.

O processo de concretização do musical *Alice por uma outra* estrutura-se em quatro etapas fundamentais que trabalhamos nesta parte final da pesquisa. A investigação dramática, baseada na teoria da performance como prática de conhecimento situada e encarnada, explora os múltiplos sentidos da personagem: Primeiramente, Alice a partir de suas reverberações culturais, históricas e subjetivas; Em seguida, a composição cênica experimental, na qual o corpo-performer é mobilizado como lugar de atravessamentos simbólicos e poéticos, articulando voz, gesto, movimento e silêncio como camadas de sentido; Na sequência, estruturamos como a criação dos figurinos performativos, concebidos como dispositivos de transformação, opera como narrativa visual em constante mutação; e por fim, apresentamos a encenação sensorial, em que a luz, o som e a música instauram atmosferas imersivas, convidando o público a experimentar as transformações da personagem em sua travessia de autoconhecimento e ruptura. A partir dessas etapas, o espetáculo se realiza como uma prática performativa que interroga o real, as ficções, tensionando os limites do imaginário e fantasia.

4.2 Resultados

Os resultados produzidos ao longo desta pesquisa dialogam de forma direta e efetiva com os objetivos propostos no projeto. A elaboração da setlist estilo *musical jukebox* e do roteiro estruturado em três atos responde ao objetivo de investigar como músicas pré-existentes podem ser reorganizadas para construir uma narrativa dramática coerente, explorando a plasticidade sonora discutida no referencial teórico.

Figura 13 - Amostras do ensaio fotográfico



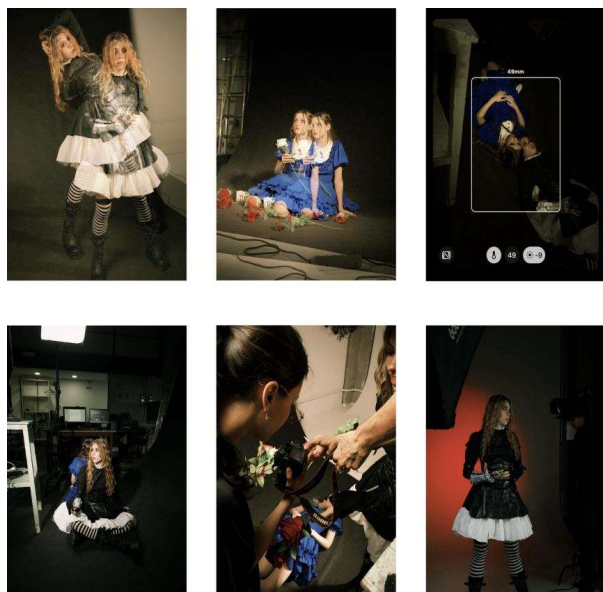
Fonte: Montagem com fotografias produzidas por Fernando Virgulino (2025) e organizadas pela autora.

O desenvolvimento dos oito figurinos (quatro para a protagonista e quatro para personagens centrais) cumpre o propósito de analisar o figurino como signo dramático e dispositivo de subjetivação, permitindo compreender como as modificações formais e estilísticas dos trajes influenciam a construção da personagem. A produção prática de dois figurinos, combinada ao ensaio fotográfico em múltiplas locações, materializa a investigação da relação entre corpo, movimento e visualidade, aproximando teoria e prática.

O *concept film*, por sua vez, atende ao objetivo de experimentar modos contemporâneos de apresentação cênica, funcionando como simulação audiovisual da atmosfera proposta para o espetáculo. Finalmente, a maquete de palco com variações cenográficas contribui para o

entendimento espacial da encenação, cumprindo o objetivo de explorar soluções visuais e performativas para a adaptação de Alice ao formato musical.

Figura 14 - Montagem de fotos de bastidores



Fonte: Montagem com fotografias produzidas por Isadora Barros (2025) e organizadas pela autora.

Assim, cada entrega concreta deste projeto opera como desdobramento direto dos objetivos específicos, evidenciando a coerência metodológica e a integração entre criação e reflexão crítica. *Alice por uma outra...Alice*.

Considerações Finais

O processo de criação do musical *Alice por uma outra* constituiu-se como uma jornada de investigação estética, teórica e simbólica sobre a obra *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, e suas possibilidades de reinvenção. Ao longo deste trabalho, discutiu-se como a narrativa original, carregada de ambiguidades e aberturas interpretativas, ofereceu uma grande abertura para adaptações que transcendem a fantasia infantil, adentrando reflexões sobre identidade, sanidade, subjetividade e transformação. Argumentou-se que a construção de personagem, os elementos cênicos e os figurinos podem atuar como traduções visuais e corporais dos estados internos da protagonista, conectando criação teatral e análise crítica em uma única linguagem.

A pesquisa articula procedimentos teóricos e práticos. Inicialmente, realizou-se levantamento e análise bibliográfica, fundamentado em autores essenciais para a compreensão do figurino como signo dramático e dispositivo de subjetivação, tais como Stanislavski (2001), McMillin (2006), Cohen (1998), Chion (1994) e os textos originais de Carroll (2010; 2019).

Em seguida, procedeu-se à seleção e análise do corpus, constituído por diferentes adaptações audiovisuais de *Alice no País das Maravilhas*: *Alice in Wonderland* (1903), *Alice in Wonderland* (1951), *Alice in Wonderland* (2010), *Alice Through the Looking Glass* (2016) e *Alice* (1988), escolhidas pela relevância estética e pela proximidade com o universo visual e conceitual pretendido. A análise contemplou observação de cenas, estudo comparativo dos figurinos e identificação de soluções visuais recorrentes.

A metodologia incluiu também observação e experiência prática pessoal do ramo, considerando que o contato direto com materiais, processos e experimentações amplia a compreensão do figurino como elemento performativo. Nesse sentido, os resultados do processo evidenciam a singularidade deste projeto, que propôs não apenas uma adaptação narrativa, mas a criação de uma linguagem cênica própria. Ao desenvolver um desenho de cena com maquete do palco com cenários, um roteiro autoral, seleção músicas que cria uma ambiência caótica e figurinos que evidenciam rupturas psicológicas, além de se adaptarem ergonomicamente para coreografias que expressam fragmentação e reconstrução, *Alice por uma outra* afirma sua pertinência teórica ao dialogar com estudos de literatura, teatro, psicanálise e semiótica visual. Este trabalho demonstra que a força da obra de Carroll não reside apenas em sua história, mas

na possibilidade de ser constantemente trazida à luz das inquietações de cada contexto e de cada criador.

Apesar dos avanços alcançados, esta pesquisa apresenta limites significativos, sobretudo de ordem financeira, temporal e material. A ausência de recursos e tempo suficientes inviabiliza a produção integral do musical, impossibilitando a construção de cenários completos, a contratação de múltiplos atores e a experimentação de todos os elementos teatrais que compõem uma montagem plena. Além disso, a magnitude do universo criado por Carroll torna impraticável abarcar, no escopo deste trabalho, todas as suas camadas filosóficas, simbólicas e narrativas, bem como traduzir plenamente, em meios materiais, a amplitude onírica de *Alice no País das Maravilhas* e *Alice Através do Espelho*.

Ainda assim, os limites operacionais não impediram a consolidação de resultados expressivos. Assim, embora o projeto não tenha alcançado a concretização de uma montagem teatral completa, ele estabeleceu bases estruturadas para futuras expansões, oferecendo um conjunto sólido de materiais dramatúrgicos, visuais e conceituais que poderão servir de fundamento para produções posteriores, adaptações multimídia ou investigações aprofundadas sobre a construção da personagem e a performatividade do figurino.

Por fim, *Alice por uma outra* evidencia que adaptar um clássico pode proporcionar a criação de um novo texto que o prolongue no tempo e no espaço, dessa forma pode multiplicar, amadurecer e devolver à história os valores e os sentimentos que a mesma me proporciona desde a infância. Despejo aqui neste trabalho uma parte da minha identidade, parte esta que foi moldada e nutrida pelo universo de *Alice no País das Maravilhas*, reativando a força desta narrativa para provocar, sensibilizar e transformar mais uma vez. Que esta pesquisa inspire desdobramentos que continuem a questionar os limites da sanidade, da arte e do verdadeiro poder da mente humana aprisionada à realidade, levando a figura de Alice, em todas as suas versões, a atravessar tocas e espelhos cada vez mais profundos.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Maria Aparecida; TEIXEIRA, Henrique Augusto Nunes. **Alice no espelho: o conhecimento de si e do outro através do olhar cinematográfico**. Monografia (Pós-graduação em Formação de Educadores para Educação Básica) - Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

ANCHIETA, José de. **Cenograficamente: da cenografia ao figurino**. São Paulo: SESC São Paulo, 2015.

BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos; CUNHA, Fernanda Pereira da. **A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

CARROLL, Lewis. **Alice no país das maravilhas**. Rio de Janeiro: Ed. Darkside, 2019.

CARROLL, Lewis; MICHELL, Laura. **Alice através do espelho**. São Paulo: Scipione, 2010.

CARROLL, Lewis; TENNIEL, John; GARDNER, Martin; BORGES, Maria Luiza Xavier de Almeida. **Alice**: edição comentada: Aventuras de Alice no País das Maravilhas; Através do espelho. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2002.

CASTRO, Marta Sorelia Felix; COSTA, Nara Celia Rolim. **Figurino: O Traje de Cena**. São Paulo: Iara – Revista de Moda, Cultura e Arte, 2010.

CHION, Michel. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press, 1994.

COHEN, Renato. **A cena transversa: confluências entre teatro e a performance**. Revista USP, São Paulo, n. 14, p. 80–84, 1992.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 1989, p. 14.

COOK, Nicholas. *Analysing Musical Multimedia*. Oxford: Oxford University Press, 1998.

EISNER, Lotte H. **A tela demoníaca: as influências de Max Reinhardt e do expressionismo**. São Paulo: Paz e Terra: Instituto Goethe, 1985.

FRANZ, Marie-Louise von. **A Interpretação dos Contos de Fada**. São Paulo: Paulus Editora, 1999.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Curso de estética: o belo na arte**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

LEITE, Adriana Sampaio; GUERRA, Lisette. **Figurino: uma experiência na televisão**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

MAMEDES, Alex Saraiva; COELHO, L. M. SOUSA, A. C. F. **Análise da eficiência de recursos subjetivos no design de personagem**. Monografia (Bacharel em Cinema de

Animação) - Faculdade de Cinema de Animação e Artes Digitais, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

MARQUES, Ana Clara Guerra. **A alquimia da dança**. Luanda: Caxinde, 1999.

McMILLIN, Scott. *The Musical as Drama*. Princeton: Princeton University Press, 2006.

MENDES, Ana Flávia. **Abordagens criativas na cena**: os múltiplos olhares da Companhia Moderno de Dança. São Paulo: Escrituras, 2010.

NERY, Marie Louise. **A evolução de indumentária**: subsídios para criação de figurino. Rio de Janeiro: SENAC, 2004.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia de televisão**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.

STANISLAVSKI, Konstantin. **A construção da personagem**. 10. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

ICONOGRAFIA

FIGURA 2 – Moodboard pesquisa cênica de Hamilton (da esquerda para direita): a) Eliza, Angelica e Peggy Schuyler cantando “The Schuyler Sisters”. Fonte: HAMILTON. Direção: Thomas Kail. Estados Unidos: Disney+, 2020. Frame capturado por Sofia Versiani em 02 jul. 2025. b) Alexander Hamilton (Lin-Manuel Miranda) durante a Revolução. Fonte: HAMILTON. Direção: Thomas Kail. Estados Unidos: Disney+, 2020. Frame capturado por Sofia Versiani em 02 jul. 2025. c) Thomas Jefferson (Daveed Diggs) em “What’d I Miss”. Fonte: HAMILTON. Direção: Thomas Kail. Estados Unidos: Disney+, 2020. Frame capturado por Sofia Versiani em 02 jul. 2025. d) Figurino do elenco na peça Hamilton. Disponível em: <https://playbill.com/gallery/the-room-where-it-happens-a-look-inside-hamilton>. Acesso em: 30 jun. 2025. e) Rei George III em cena solo. Fonte: HAMILTON. Direção: Thomas Kail. Estados Unidos: Disney+, 2020. Frame capturado por Sofia Versiani em 01 jul. 2025. f) Eliza, Angelica e Hamilton em “Take a Break”. Fonte: HAMILTON. Direção: Thomas Kail. Estados Unidos: Disney+, 2020. Frame capturado por Sofia Versiani em 01 jul. 2025.

FIGURA 3 – Moodboard pesquisa cênica de Alice no País das Maravilhas, de Tim Burton (da esquerda para direita): a) Alice no jardim da festa de noivado. Fonte: ALICE IN WONDERLAND. Direção: Tim Burton. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2010. Frame capturado por Sofia Versiani em 02 jul. 2025. b) Alice entrando no País das Maravilhas. Fonte: ALICE IN WONDERLAND. Direção: Tim Burton. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2010. Frame capturado por Sofia Versiani em 02 jul. 2025. c) Rainha Vermelha e seus súditos em cena no castelo. Fonte: ALICE IN WONDERLAND. Direção: Tim Burton. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2010. Frame capturado por Sofia Versiani em 02 jul. 2025. d) Chapeleiro Maluco e Alice no campo de batalha. Fonte: ALICE IN WONDERLAND. Direção: Tim Burton. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2010. Frame capturado por Sofia Versiani em 02 jul. 2025. e) Alice crescendo na toca. Fonte: ALICE IN WONDERLAND. Direção: Tim Burton. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2010. Frame capturado por Sofia Versiani em 02 jul. 2025. f) Alice na mesa de chá. Fonte: ALICE IN WONDERLAND. Direção: Tim Burton. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2010. Frame capturado por Sofia Versiani em 02 jul. 2025. g) Rainha Branca com Alice em seu castelo. Fonte: ALICE IN WONDERLAND. Direção: Tim Burton. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2010. Frame capturado por Sofia Versiani em 02 jul. 2025.

FIGURA 5 – Moodboard pesquisa cênica de Alice, de Jan Švankmajer (da esquerda para direita): a) Alice no chão de seu quarto, brincando com cartas e bonecas. Cena do filme Alice (1988), dirigido por Jan Švankmajer. Fonte: (<https://www.imdb.com/title/tt0095715/>). Acesso em: 29 jun. 2025. b) Coelho de paletó em mini teatro de papelão. Cena do filme Alice (1988), dirigido por Jan Švankmajer. Fonte: (<https://www.imdb.com/title/tt0095715/>). Acesso em: 29 jun. 2025. c) Alice crescendo dentro da casa. Cena do filme Alice (1988), dirigido por Jan Švankmajer. Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0095715/>. Acesso em: 29 jun. 2025. d) Alice em forma de boneca com esqueletos de peixes. Cena do filme Alice (1988), dirigido por Jan Švankmajer. Fonte: (<https://www.imdb.com/title/tt0095715/>). Acesso em: 29 jun. 2025. e) Alice com um rato cozinhando sobre sua cabeça. Cena do filme Alice (1988), dirigido por Jan Švankmajer. Fonte: Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0095715/>. Acesso em: 29 jun. 2025.

FIGURA 6 – Moodboard de palcos e cenários (da esquerda para direita): a) Montagem exibida em Garnier Opera Paris. Fonte: Desconhecido. Disponível em: [<https://pin.it/7qjYoTskI>]. Acesso em: 29 jun. 2025. b) Cenografia de Marie Antoinette’s theater. Fonte: Starus/CC BY-SA 3.0. Disponível em: [<https://marieantoinettesplayhouse.tumblr.com/post/137029338011/vivelaireine-the-stage-of-marie->

antoinettes/amp]. Acesso em: 29 jun. 2025. c) Cenário de Into the Woods, de Stephen Sondheim. Fonte: Weebly. Disponível em: [https://rwsulptor.weebly.com/theatre.html]. Acesso em: 29 jun. 2025. d) Escultura de Setdesign. Fonte: Desconhecido. Disponível em: [https://pin.it/1jL9mhJV7]. Acesso em: 29 jun. 2025. e) Cena do musical Wonder.land, National Theatre, 2015. Fonte: Lookingglass Theatre Company, Chicago, Illinois. Disponível em: [https://www.macfound.org/maceirecipients/2016/lookin-gglass-theatre-company]. Acesso em: 29 jun. 2025. f) Design de cenário O fantasma da Ópera. Fonte: Set Decorators Society of America Magazine. Disponível em: [https://www.setdecorators.org/?art=in-side-the-set]. Acesso em: 29 jun. 2025.

FIGURA 10 – Moodboard 1º Ato (da esquerda para direita): a) Montagem com captura de tela do filme O Segredo do Vale da Lua. Fonte: [https://m.imdb.com/pt/title/tt0396707/]. Acesso em: 29 nov. 2025. b) Vitral de catedral classica. Fonte: Pinterest. Disponível em: [https://pin.it/5UWyG38AB]. Acesso em: 29 nov. 2025. c) Montagem da autora com foto do espetáculo Lady of the Camellias, John Neumeier's ballet. Fonte: [https://www.queenslandballet.com.au/news/tragic-elegance-on-stage-the-lady-of-the-camellias]. Acesso em: 29 nov. 2025. d) Foto de ensaio fotográfico. Fonte: Pinterest. Disponível em: [https://pin.it/6ffiOV6bj]. Acesso em: 29 nov. 2025. e) Fotografia de mulher e cama caindo no meio da floresta. Fonte: Pinterest. Disponível em: [https://pin.it/5VL9NPQ49]. Acesso em: 29 nov. 2025. f) Xícara e colher quebradas e remontadas com arame. Fonte: Pinterest. Disponível em: [https://pin.it/2y8B7ue8G]. Acesso em: 29 nov. 2025. h) Moodboard, montagem da autora. Fonte: Versiani, Sofia. Montagem própria. 2025. i) Montagem com ilustração clássica do Coelho Branco, Alice no País das Maravilhas. Editora DarkSide. Fonte: [https://www.fantasticacultural.com.br/artigo/801/as-ilustracoes-originais-de-alice-no-pais-das-maravilhas-pelo-artista-john-tenniel]. Acesso em: 29 nov. 2025. j) Foto de mesa de jantar submersa em um lago. Fonte: Pinterest. Disponível em: [https://pin.it/45kTLsTqk]. Acesso em: 29 nov. 2025. k) Fotografia do ensaio fotográfico temático Alice no País das Maravilhas. Fonte: Pinterest. Disponível em: [https://pin.it/396Ry3sOx]. Acesso em: 29 nov. 2025. l) Cenário de Into the Woods, de Stephen Sondheim. Fonte: Weebly. Disponível em: [https://rwsulptor.weebly.com/theatre.html].

FIGURA 11 – Moodboard 2º Ato (da esquerda para direita): a) Ilustração de Alice e a Lagarta Azul, da artista Arantza Sestayoy. Fonte: [https://www.instagram.com/arantzasestayoyworks/]. b) Fotografia do show ao vivo "Emilie Autumn and the Bloody Crumpets". Fonte: [https://emilie-autumn.fandom.com/wiki/The_Bloody_Crumpets]. c) Salão de palácio completamente branco. Piranesi Opening Scene. Fonte: Pinterest. Disponível em: [https://pin.it/7l4nFqm1V]. Acesso em: 29 nov. 2025. d) Fotografia do show ao vivo "Emilie Autumn and the Bloody Crumpets" (segunda variação). Fonte: [https://emilie-autumn.fandom.com/wiki/The_Bloody_Crumpets]. e) Captura de tela do filme Alice no País das Maravilhas (Hallmark, 1999). Fonte: [https://www.imdb.com/pt/title/tt0164993/]. f) Desfile Alexander McQueen Primavera/Verão 2005. "It's Only a Game". Fonte: [https://blog.metmuseum.org/alexandermcqueen/ensemble-its-only-a-game-2/]. g) Captura de tela do filme Alice no País das Maravilhas, direção de Tim Burton, 2010. Fonte: Captura feita pela autora. h) Quadro "Tregua" da artista Ingra Grusaitê. Fonte: [https://www.artsy.net/artist/indra-grusaitê]. i) Ensaio fotográfico imagem compartilhada via Instagram. Fonte: Pinterest. Disponível em: [https://pin.it/l0FOT8IDC]. Acesso em: 29 nov. 2025. j) Conceptart do jogo Alice Madness Returns. Fonte: [https://alice.fandom.com/wiki/Alice_Madness_Returns]. Acesso em: 29 nov. 2025.

FIGURA 12 – Moodboard 3º Ato (da esquerda para direita): a) Cinematic do jogo Alice: Madness Returns. Fonte: Fandom Wiki. Disponível em: [https://alice.fandom.com/wiki/Alice_Madness_Returns]. Acesso em: 29 nov. 2025. b) Cenografia de Marie Antoinette's theater.

Fonte: Status/CC BY-SA 3.0. Disponível em: [https://marieantoinettesplayhouse.tumblr.com/post/137029338011/vivela-reine-the-stage-of-marie-antoinettes/amp]. Acesso em: 29 jun. 2025. c) Arte digital "Emmanations" (autoria não identificada). Fonte: Pinterest. Disponível em: [https://pin.it/6HgrTD4dc]. Acesso em: 29 nov. 2025. d) Fotografia de mulher olhando no espelho rodeada de relógios. Fonte: Pinterest. Disponível em: [https://pin.it/6yd4lyPmz]. Acesso em: 29 nov. 2025. e) Captura de tela do filme Alice no País das Maravilhas (Tim Burton, 2010), cena final. Fonte: Desconhecido. f) Ensaio fotográfico, imagem de teto com chaves penduradas. Fonte: Pinterest. Disponível em: [https://pin.it/2fNsiPXuh]. Acesso em: 29 nov. 2025. g) Montagem da autora utilizando arte digital de Alice Lin. Fonte: [https://translate.google.com/translate?u=https://en.wikipedia.org/wiki/Alice_Lin&hl=pt&sl=en&tl=pt&client=srp]. h) Ilustração da artista Jade Away, com edição da autora. Fonte: autoria própria com intervenção artística. i) Cena do filme Paradise Hills (2019). Fonte: [https://www.imdb.com/pt/title/tt6127004/]. j) Design de cenário O fantasma da Ópera. Fonte: Set Decorators Society of America Magazine. Disponível em: [https://www.setdecorators.org/?art=in-side-the-set]. Acesso em: 29 jun. 2025. k) Montagem da autora utilizando cena do filme "Pobres Criaturas" (Poor Things, 2023). Fonte: [https://casacor.abril.com.br/pt-BR/noticias/cultura/oscar-2024-cenario-pobres-criaturas]. Acesso em: 29 jun. 2025

FILMOGRAFIA:

ALICE no País das Maravilhas. Cecil Hepworth; Percy Stow. Reino Unido: Hepworth, 1903. Filme. 10 min. Alice in Wonderland.

ALICE no País das Maravilhas. Clyde Geronimi; Wilfred Jackson; Hamilton Luske. Nova York: Walt Disney Productions, 1951. Filme. 75 min. Alice in Wonderland

ALICE no País das Maravilhas. Tim Burton. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2010. Filme. 108 min. Alice in Wonderland.

ALICE Através do Espelho. James Bobin. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2016. Filme. 113 min. Alice Through the Looking Glass.

ALICE (Něco z Alenky). Jan Svankmajer. República Tcheca: Krátký Film Praha, 1988. Filme. 84 min.

HAMILTON. Lin-Manuel Miranda. Estados Unidos: Walt Disney Pictures; RadicalMedia; Nevis Productions; 5000 Broadway Productions; Atlantic Records, 2020. Vídeo. 160 min.

MOULIN ROUGE! Baz Luhrmann, Martin Brown, Fred Baron. Estados Unidos; Austrália: 20th Century Fox, 2001. Filme. 127 min