

# RUÍNAS QUE INSPIRAM: PROJETO ARTÍSTICO DE PERFORMANCE ARTÍSTICA POR VIRTUALIZAÇÃO DA REALIDADE

*RUINS THAT INSPIRES ARTISTIC PROJECT OF ARTISTIC PERFORMANCE  
BY VIRTUALIZATION OF REALITY*

**Michele Augusto**

Universidade de Lisboa

**Resumo:** O artigo pretende analisar a produção e o processo criativo do projeto de performance fotográfica artística desenvolvido pela pesquisadora e o uso da tecnologia como amplificador do discurso visual. Propõe uma reflexão acerca da construção do pensamento visual pautado nas referências iconográficas, na construção do traje e na interação do personagem com o cenário. Apresentando as diversas ferramentas e agentes mediadores do processo criativo, assim como as formas de combinar a pesquisa do acervo do Museu Arqueológico do Convento do Carmo de Lisboa e as Ruínas da Igreja, com a manipulação manual e digital de imagens. O trabalho visa ampliar a percepção de como a fotografia e os softwares de edição podem produzir sentidos diversos através da manipulação das experimentações da pesquisa e do resultado final. O artigo pretende demonstrar as etapas de produção e composição do ambiente virtual da performance artística, buscando ressaltar a articulação entre o espaço cênico, o uso e seleção dos materiais e formas criadas com a interação com o ambiente virtual no intuito de ampliar o aspecto sensorial do projeto.

**Palavras-chave:** virtualidade, subjetividade da criação artística, patrimônio cultural e memória, moda e figurino, processo criativo.

**Abstract:** *The article intends to analyze the production and the creative process of the artistic photographic performance project developed by the researcher and the use of technology as an amplifier of visual discourse. It proposes a reflection on the construction of visual thinking based on iconographic references, the construction of the costume and the interaction of the character with the scenery. Presenting the various tools and mediating agents of the creative process, as well as ways of combining the research of the collection of the Archaeological Museum of the Carmo Convent of Lisbon and the Ruins of the Church, with the manual and digital manipulation of images. The work aims to expand the perception of how photography and editing software can produce different meanings through the manipulation of research experiments and the final result. The article intends to demonstrate the stages of production and composition of the virtual environment of artistic performance, seeking to emphasize the articulation between the scenic space, the use and selection of materials and forms created with the interaction with the virtual environment to expand the sensorial aspect of the project.*

**keywords:** *virtuality, the subjectivity of artistic creation, cultural heritage and memory, fashion and costume design, creative process.*

Este artigo apresenta uma análise sobre o desenvolvimento do processo criativo e do pensamento visual, realizado a partir do levantamento de dados e do uso da tecnologia como amplificador do discurso visual. Trata-se de um projeto artístico de performance fotográfica, tendo como cenário e objeto de estudo as Ruínas do Convento do Carmo de Lisboa. Durante o processo foram realizadas diversas técnicas como: intervenções manuais, desenhos, colagens, construção de peças de roupa, uso da fotografia e de softwares de edição de imagem. O objetivo deste trabalho é analisar as possibilidades criativas originadas a partir da combinação do uso das ferramentas digitais associadas aos processos manuais e às pesquisas teóricas, no intuito de encurtar distâncias e amplificar conceitos. E ainda propor uma reflexão sobre como podemos pensar criativamente através da manipulação de imagens, visando a prática laboratorial da experimentação, através da criação de cenas e propostas artísticas associadas aos estudos do objeto de pesquisa.

É um projeto em andamento de investigação acerca da iconografia, do patrimônio material e cultural das Ruínas da Igreja e algumas peças do acervo da coleção do Museu Arqueológico do Convento do Carmo de Lisboa<sup>1</sup> com a intenção de selecionar fragmentos e detalhes que possam se conectar e criar um discurso visual poético. A pesquisa utilizou o patrimônio cultural como instrumento de investigação acerca da conjunção do “uso dos bens patrimoniais e o campo da criatividade” (CANCLINI, 2008, p. 308), buscando compreender e aplicar o conceito de apropriação múltipla de patrimônios culturais e as possibilidades criativas da experimentação artística.

<sup>1</sup> Objeto de pesquisa patrimônio e memória das Ruínas da Igreja do Carmo e o acervo do Museu Arqueológico do Convento do Carmo de Lisboa, projeto de pesquisa em andamento de doutoramento em Belas Artes/ Ciência da Arte – Universidade de Lisboa.

A experimentação artística nos permite criar uma “relação entre afetividade e independência criativa” (CANCLINI, 2008, p. 146) com a memória do museu, buscando uma valorização das obras do acervo e da sua arquitetura, seus significados e elementos plásticos, combinando os campos do patrimônio, da criação de moda e de figurino com a finalidade de contribuir para a “reorganização dos vínculos entre grupos e sistemas simbólicos” (CANCLINI, 2008, p. 309). Durante a pesquisa foram selecionados detalhes arquitetônicos que caracterizam o estilo e as particularidades da construção, ressaltando sentidos tais como a ausência/presença contidos no espaço, o diálogo entre a solidez das ruínas e as aberturas da mesma, a interferência da natureza no processo de formação do sítio atual e a qualidade estética gerada desta interferência no espaço. Particularidades de sentidos apontadas também por C. Pereira, durante as análises para as reformas do local:

[...] distribuição, na abundância da luz, na ventilação regular, todas as condições essenciaes que se exigem em edifícios d'este genero, para que ofereçam commodidade e salubridade. — Dando origem a um organismo museológico vivo e dinâmico, com capacidades interactivas sedimentadas sobre as propriedades intrínsecas do monumento realçando a [...] interligação entre o dia e a noite, luz natural e a artificial, o claro e o escuro, tão ao gosto revivalista e romântico. (PEREIRA, C., 2016b, p. 47)

A parte inicial de dados levantados contém: objetos que pertencem ou pertenciam ao sítio; relatos de conexões míticas e metafóricas presentes no acervo a nas ruínas; contos e lendas portuguesas; os detalhes plásticos dos túmulos das naves laterais; a ausência do teto e a presença da estrutura; o desgaste temporal e interferência da natureza a combinação destes dados compõem o acervo do pensamento visu-



Figura 1: Moodboard foto sem tratamento (Fonte: Acervo pessoal)<sup>1</sup>

al da performance. Os entremeios e recortes da arquitetura, as alterações físicas causadas pelo tempo e pela tragédia<sup>2</sup> que assolou o local e as histórias de objetos e contos locais permitiram que a pesquisa se tornasse viva e que a cada momento fossem inseridas novas possibilidades criativas. A performance foi pensada como uma manifestação cultural que propõe um novo sentido ao patrimônio e sua memória, debruçando-se na questão de que a produção de sentido de manifestações culturais “não contém significados fixos” (CANCLINI, 2008, p. 150). É um processo em construção na qual “o sentido dos bens culturais é uma construção de campo, ou seja, das interações” entre partes e possui um caráter aberto a interpretações, criando vínculos com quem interage com trabalhos artísticos, permitindo assim que haja vazios comunicativos e que produza “lugares virtuais que sejam ocupados com elementos imprevistos”.

A proposta da performance é de uma criação

---

<sup>2</sup> Em 1755 a cidade de Lisboa foi assolada por um terremoto, seguido de maremoto e incêndios, o Convento resistiu apesar da tragédia, e com o tempo foi sofrendo desgastes e intervenções da natureza.

experimental, um método baseado no conceito definido por Gombrich, no qual o autor aponta que durante o processo, aprende-se “uma nova maneira de articular o mundo, uma nova metáfora” (GOMBRICH, 2007, p.89) a cada alteração e combinação de formas e imagens. O método parte de alguns elementos, muitos esboços e desenvolvimentos de ideias, para fazer do ato de criar, uma ferramenta investigativa e transformadora acerca do aspecto sensível presente no local.

A partir da produção das etapas, o experimento criou diferentes formas de articulação, criando contextos significativos. Cada experimentação produziu de maneira física ou digital, uma ideia ou um objeto tendo como definição o conceito de Rafael Cardoso de que a produção de qualquer artefato se dá pela ação de “dar forma a matéria com determinada intenção” (CARDOSO, 2017, p. 13), dar forma a algo com a intenção de transformar um conceito em algo concreto. O processo de produção da performance iniciou-se com a atmosfera pretendida – a criação do *moodboard*, que é uma forma de pensamento visual feita através de colagem ou reunião de imagens sobre uma superfície, agrupando ele-

---

<sup>1</sup> Todas as imagens são de autoria do autor deste artigo e foram capturadas pela mesma.

Figura 2: Moodboard foto final, com tratamento digital.



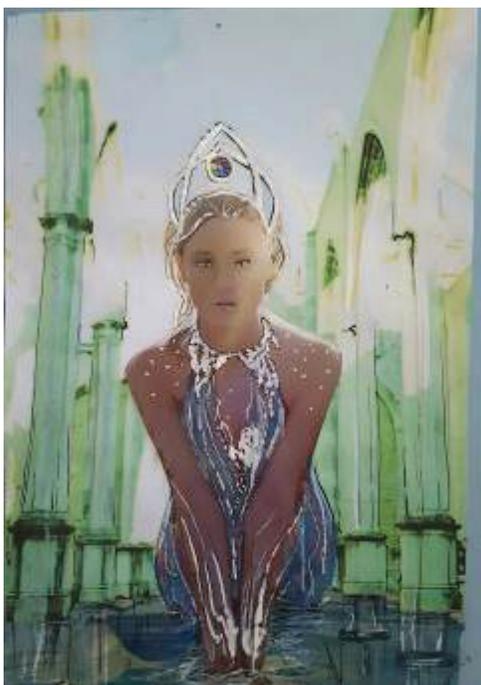
mentos que continham uma força simbólica e relevância para a intenção artística pretendida. A estrutura foi pensada a partir de uma coleção de trajes, mas que resultasse numa estrutura teatralizada para apresentar esta coleção. Para a performance, foi selecionado apenas uma das ideias criadas e na qual foram exploradas as suas possibilidades formais e sensoriais através dos experimentos, registrando os resultados obtidos durante o processo.

A pesquisa visual permite “analisar conteúdos, gerar ideias, comunicar pontos de vista” (LUPTON, 2013, p. 38) para que a investigação possa percorrer desde a coleta mais geral de dados, buscando imagens afins de acordo com a temática e conceito idealizado, passando pela escolha de padrões e estilos pertinentes à intenção criativa, para ao fim analisar e registrar as referências que mais se adequem à proposta. Durante o registro e análise das referências visuais, a virtualidade e suas múltiplas possibilidades foram de grande importância no processo, em muitos momentos a edição de imagem, a inserção de detalhes e efeitos tornou-se essencial para o resultado pretendido, assim como as

visualizações e definições durante o processo.

As imagens selecionadas formam o conjunto de recursos operacionais da criação. A fase inicial da coleta de dados desta pesquisa, definiu as seguintes escolhas: atmosferas de ambientação e de personalidade, inspirações, modelagem, detalhes, texturas, cores, simbologias e signos, comportamento e expressões corporais e faciais. Cada detalhe obtido possuiu um significado dentro da construção da coleção e da performance, numa tentativa de traduzir intenções e signos codificados através da combinação de ideias. As alterações nas imagens originais permitiram a materialização da forma.

O *moodboard*, tem a função da argumentação, na intenção de “preencher com matéria uma torrente de formas que brotam a partir de uma perspectiva teórica e de nossos equipamentos técnicos, com finalidade de ‘materializar’ essas formas” (FLUSSER, 2017, p. 29). A construção do *moodboard* traduziu conceitos abstratos em elementos visuais como a emoção, a razão e a persuasão. E a partir da organização dos conteúdos e do posicionamento das imagens, a colagem “força conexões ativas



Figuras 3 e 4:  
Colagem manual  
estudo acerca da  
natureza se fundindo  
na arquitetura (Foto:  
acervo pessoal).  
Colagem manual,  
estudo acerca da  
personagem, lendas  
e arquitetura. (Foto:  
acervo pessoal).

entre conceitos” (LUPTON, 2013, p. 82). O *moodboard* criou alternativas de formas além das convencionais, possibilitando novas construções físicas de posturas, de adereços e de trajas e que muitas vezes, influenciaram o recurso material a ser utilizado.

O ato de experimentar várias cores e texturas, comparar, analisar e definir de acordo com o subjetivo discurso pretendido, se tornou mais palpável e real a partir da manipulação digital. As escolhas virtuais e alterações estiveram presentes desde o instante da seleção das fotografias para a pesquisa visual (figura 1). Nela foram alteradas as cores, saturações foram removidas, fundos retirados e etc. Tudo de acordo com a necessidade de produção de sentido pretendido. A exemplo neste projeto, a vibratidade e o excesso de cor das imagens originais alteravam o sentido e a mensagem a ser transmitido. Na figura 1 foi necessária uma meticulosa seleção das imagens, para que desenvolvessem uma

comunicação mais adequada com o material pesquisado e que traduzisse visualmente a intenção do ambiente poético e sensível desejado de forma mais coerente.

Após realizado o registro do *moodboard*, a fotografia final gerada (figura 2) também recebeu um tratamento estético posterior, a fim de atenuar contrastes criados pela luz natural e unificar camadas.

Objetivo do projeto foi criar uma cena dramática performática, como se recriasse a ideia da fotografia real no local, mas incluindo também cores, iluminação e elementos que pudessem transmitir uma atmosfera mais imersiva no discurso pretendido a fim de propor uma certa teatralidade da representação. A ideia inicial sugeriu uma atmosfera fantasmagórica, como que dando vista a um conjunto de imagens mentais, na qual uma personagem vaga pelo local mostrando e narrando os acontecimentos, experimentando a reorganização de símbolos

Figuras 5 e 6:  
 Contraste e uso de camadas de filtros de cor - produção de sentido (Foto: acervo pessoal). Fotos das naves e teto da igreja usando exposições diferentes de luz (Foto: acervo pessoal).



e memórias locais. A figura feminina (figuras 3 e 4) que narra e protagoniza a cena, representaria a natureza em simbiose com a arquitetura, buscando trazer para a cena uma teatralidade como salienta Féral:

A teatralidade é a resultante de um jogo de forças entre duas realidades em oposição: as estruturas simbólicas específicas do teatro e os fluxos energéticos - gestuais, vocais, libidinais — que se atualizam na performance e implicam criações em processo, inconclusas, geradoras de lugares instáveis de manifestação cênica. [...] Ao recusar a adoção de códigos rígidos, como a definição precisa da personagem e a interpretação de um texto, o performer apresenta-se ao espectador como um sujeito desejante, que em geral se expressa em movimentos autobiográficos e tenta escapar à representação e à organização simbólica que domina o fenômeno teatral, lutando por definir suas condições de expressão a partir de redes de impulso (FÉRAL, 2015, XV).

A partir da percepção do estado da estrutura atual da nave central (figura 6) e da nave lateral da igreja (figura 5), pretendeu-se de dar consciência “não apenas às sensações visuais, mas também aquelas memórias do tato que nos permitem reconstruir a forma tridimensional nas nossas mentes” (GOMBRI-CH, 2007, p. 14), assim, ao perceber as rendilhas de pedra, os vincos das colunas e as curvas dos arcos, a pesquisa teve a intenção de ressaltar essas memórias sensoriais e de tornar consciente a natureza sensível do local e a persistência da obra diante as ações do tempo, através da análise da estrutura do espaço; das cores criadas com o efeito da natureza e do tempo; das luzes e cores produzidas pelos raios solares; das camadas de colunas das naves; dos desgastes das paredes de pedra. Diante destes aspectos surgiu a necessidade de alteração de contrastes e coloração das fotografias, a fim de aumentar a intenção subjetiva (figura 5).



As fotos da figura 6 serviram de base para a construção de um adereço (figura 7) que, simultaneamente, representasse e dialogasse com os conceitos obtidos a partir da observação local, como: as linhas cruzadas que se formam no ambiente provenientes da estrutura e da inserção dos raios de luz no espaço, recortes e aberturas, céu e pedra, vazado e preenchido e a luz refletida e sombras. O resultado da pesquisa sobre as características estéticas da simbiose do ambiente natural com a arquitetura deu origem ao experimento da figura 7, vidros e cristais com o intuito de representar a refração da luz do ambiente, imaginando que, com a interatividade com o cenário e iluminação adequada, este objeto se tornasse uma extensão da cena.

A partir deste caminho iniciou-se o processo de combinação de fragmentos do resultado obtido: a intenção fantástica das colagens iniciais e o pensamento dualístico de ausência e presença contidos no ambiente atual das ruínas. Foi o momento de experimentação no corpo, através da construção de uma personagem (fi-



gura 8), definindo que o design e a identidade das formas deveriam manter o diálogo com os aspectos estéticos, tal como os elementos da arquitetura e ter a subjetividade dos fragmentos de memórias locais.

Podemos nesta etapa observar como as tecnologias digitais de imagem interligam e influenciam a produção, pois segundo Ortiz (2000, p.63), “As inovações tecnológicas têm evidentemente uma influência capital na mundialização da cultura, formando a infraestrutura material para que ela se consolide”. Durante o processo de maturação da ideia desde as fotomontagens até os esboços (figura 8), a manipulação digital por meio de software de edição de imagens foi ferramenta fundamental para o desenvolvimento do ato criador, pois durante todo o processo, as necessidades de alteração para a completa produção de sentido passaram pelo campo virtual, seja para facilitar a visualização, seja para completar um sentido que somente uma textura real pudesse transmitir.

As cores sofreram alteração ao longo do percurso, desde as colagens até a confecção da peça de estudo. Mas por que surgiu a necessidade da alteração? Algumas cores, a exemplo

Figuras 7 e 8: Adereço criado a partir da análise arquitetônica (Foto:acervo pessoal). Experimentações manuais, digitais e tridimensionais da forma/traje (Foto: acervo pessoal).

Figura 9: Processo construção da cena



das figuras 3 e 4, se tornaram fortes demais e se transformaram em interferências no processo simbólico, assim, foi necessário atenuar ou remover o tom de verde sulfúreo, para uma melhor codificação da intenção dentro do aspecto plástico da palheta de cores das paredes e objetos estudados, para a posteriori, observar a possibilidade de reinserção.

Após a obtenção de um resultado satisfatório da experimentação tridimensional do traje - modelagem e forma, deu início o momento de a personagem se compor, mas somente o corpo e o traje não eram suficientes para exprimir o conceito, e, na tentativa de visualização de uma posterior continuação do processo, a performance virtual foi sendo construída. As fotografias da confecção do traje e da personagem deram origem ao processo de formação da performance. Das variadas poses e posturas registradas, escolheu-se a que melhor definia o comportamento desejado (figura 9), assim como a postura e o gesto que transmitissem mensagens mais intencionais ao espectador.

A performance (figura 10) desenvolvida digitalmente combinou tempos distintos dos registros fotográficos e objetos distantes fisicamente. A necessidade de integração da figura com o fundo se tornou um elemento essencial para a completa codificação da mensagem (figura 9), com a remoção do fundo neutro e moderno da sala, a personagem pôde ser inserida no local onde de fato deveria estar.

Sem a ação combinatória do cenário das Ruínas e toda a simbologia envolvida, o pensamento elaborado no intuito de mediar códigos do sistema natural e cultural investigados durante o processo, não seria completamente atingido.

Ao fim da intervenção digital, além da conexão atmosférica de figura e fundo se fez necessário o uso de filtros e camadas para aproximar o efeito final (figura 10) ao ar fantástico e misterioso proposto, efeito criado pela capacidade sensacional que a criação virtual é capaz de transmitir, pois a tecnologia “estimula a imaginação sugerindo ideias fantásticas sobre os homens e sociedade. Tem algo mágico [...] ou sobrenatural” (ORTIZ, 2000, p. 65).



Como observou Noble (2013, p. 54) “O ato de criar pode, por si só, levar a novas descobertas e insights sobre o tema pesquisado”, em concordância com o autor, podemos observar que a criação da colagem física e o transporte das ideias para as experimentações digitais permitiu uma maior interatividade entre as partes atuantes e gerou mais possibilidades de combinações materiais e conceituais.

O processo criativo analisado promoveu uma mediação informacional entre natureza, arquitetura, moda e tecnologia abordando um sistema combinatório de ações naturais como:

os efeitos da tragédia histórica; a vegetação que se instala ao longo da arquitetura; e a deterioração em razão do tempo, com as ações culturais associadas ao sistema de signos presentes: nos objetos; nos detalhes da arquitetura; nas histórias e nas representações visuais e ainda na própria formatação contemporânea do traje como representação cultural.

A performance finalizada por meio digital, permitiu criar diversos efeitos, alterando elementos adquiridos a partir deste sistema combinatório elaborado. E com isso produzindo efeitos de mediação poética e estética pela interação tecnológica feitas através de conexões com o paradigma do espaço-tempo, pois mesmo longe fisicamente do cenário, foi possível estar perto sensivelmente a ponto de interagir entre o físico e o digital e possibilitando a formação de um só objeto ao final do processo.

A conectividade cibernética da manipulação digital na performance artística permitiu criar melhores formas de construir sentido e conectar elementos distantes fisicamente, ou até mesmo não existentes no ambiente real, criou-se assim um novo ambiente, que se tornou real e concreto dentro do universo da imagem final gerada, para então podermos captar as “impressões de sentidos” (GOMBRICH, 2007, p.23) obtidas a partir do processo experimental e da coleta de dados sensoriais.

## Referências

DA cidade sacra à cidade laica. A extinção das ordens religiosas e as dinâmicas de transformação urbana na Lisboa do século XIX, **Patrimônio Cultural**. Disponível em <[http://patrimoniocultural.cm-lisboa.pt/lxconventos/ficha\\_imprimir.aspx?id=625](http://patrimoniocultural.cm-lisboa.pt/lxconventos/ficha_imprimir.aspx?id=625)>, acesso em; 26 de maio de 2019.

DGPC - Direção Geral do Patrimônio Cultural, **Patrimônio cultural**, disponível em: <<http://www.patrimoniocultural.gov.pt/pt/publica->

Figura 10: Performance - resultado final

tions/>, acesso em: 03 de março de 2018.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

CANCLINI, N. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Edusp, 2008.

CARDOSO, Rafael. Introdução. In: FLUSSER, V. **O mundo codificado**. São Paulo: Ubu, 2017. p. 13 - 18.

FÉRAL, J. **Além dos limites: teoria e prática do teatro**. Trad. J. Guinsburg [et al.]. – 1ed. – São Paulo: Perspectiva, 2015.

\_\_\_\_. **Por uma poética performatividade: o teatro performativo**. Revista Sala preta, Dpto. De Artes Cênicas da USP, nº 8, 2008.

FLUSSER, V. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Ubu, 2017.

GOMBRICH, E. H. **O Sentido da ordem: um estudo sobre a psicologia da arte decorativa**. Porto Alegre: Bookman, 2012 a.

\_\_\_\_. **Gombrich essencial: textos selecionados sobre arte e cultura**. Porto Alegre: Bookman, 2012 b (pp. 41 – 168).

\_\_\_\_. **Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

IGREJA do Convento do Carmo/Museu Arqueológico do Carmo, **Monumentos**, 2011. Disponível em:

<[http://www.monumentos.gov.pt/Site/APP\\_PagesUser/SIPA.aspx?id=6521](http://www.monumentos.gov.pt/Site/APP_PagesUser/SIPA.aspx?id=6521)>, acesso em: 04 de janeiro de 2019.

IMAGEM, memória e poder: visualidade e Representação (séc. XII-XV), **Revista de História da Arte Instituto de História da Arte - FCSH/UNL**, N.º 7, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas [ISSN: 1646-1762], Universidade Nova de Lisboa, Instituto de História da Arte: 2009. Disponível em < <https://issuu.com/ihafcshun/docs/rha-7>>, acesso em: 21 de julho de 2018.

JOLY, M. **Introdução a uma análise da imagem**. 2ª ed. Campinas: Papirus, 2009.

LUPTON, E. **Intuição, ação, criação: Graphic Design Thinking**. (M. Bandarra, Trad.) São Paulo: G. Gili, 2013.

NOBLE, I. B. **Pesquisa Visual: Introdução às Metodologias de Pesquisa em Design Gráfico, 2nd Edition**. \_: Bookman [Bookshelf Online], 2013. Fonte: <https://online.vitalsource.com/#/books/9788565837897/>, acesso em: 04 de março de 2020.

ORTIZ, R. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2000, pp. 35-70.

OSTROWER, F. **Criatividade e processos de criação**, 25.ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

PEREIRA, C. N. **A igreja e o convento de Santa Maria do Carmo de Lisboa (1389-1755): contributos para o seu estudo cripto-histórico**. Lisboa: Associação dos Arqueólogos Portugueses: Museu Arqueológico do Carmo, Teses de mestrado – 2010.

\_\_\_\_. **A igreja e o convento de Santa Maria do Carmo de Lisboa (1389-1755)**. Lisboa: Associação dos Arqueólogos Portugueses, 2016 a.

\_\_\_\_. (Re) construções do Carmo: Utopia no espaço público. In.: **Chiado, Carmo metropolis e utopia: artes na esfera pública**, João Quaresma (Coord). Lisboa: Associação dos Arqueólogos Portugueses, 2016 b. Fonte: Repositório da Universidade de Lisboa, Disponível em: <<https://repositorio.ul.pt/handle/10451/25087>>, acesso em: 04 de junho de 2018.

PINCHA, J. P. **Aos 630 anos, ainda há surpresas no Convento do Carmo**. Fonte: Publico.pt, reportagem de 24 de maio de 2019. Disponível em: <<https://www.publico.pt/2019/05/24/local/noticia/600-anos-ha-surpresas-convento-carmo-1873890>>, acesso em 26 de maio de 2019

PROPHETARUM C. Simbolismos esotéricos e alquímicos no túmulo de Dom Fernando no Convento do Carmo, em Lisboa, **Quintus** [ogru-

no. wordpress], 2013. Disponível em: <<https://ogrunho.wordpress.com/2013/10/13/simbolismos-esotericos-e-alquimicos-no-tumulo-de-dom-fernando-no-convento-do-carmo-em-lisboa/>>, acesso em: 21 de fevereiro de 2018.

TEIXEIRA, Francisco. O convento do Carmo em Lisboa e os começos da arquitetura Carmelita. In.: **Atas do Ciclo de Conferências sobre “Convento de Nossa Senhora dos Remédios e a Ordem do Carmo em Portugal e no Brasil” associado à Exposição**, 2013. ISBN: 978-972-8509-48-4. Disponível em: <[www2.cm-evora.pt/conventoremedios](http://www2.cm-evora.pt/conventoremedios)>, acesso em: 20 de novembro de 2018.

VARANDAS, A. A idade Média e o Bestiário, **Medievalista on line**, 2006, ano 2 n. 2. Disponível em: <<https://medievalista.fcsh.unl.pt/MEDIEVALISTA2/medievalista-bestiario.htm>>, acesso em: 20 de novembro de 2018.

### **Michele Augusto**

Doutoranda em Belas Artes, U. Lisboa, Mestre em Artes Visuais - UFRJ, Graduação em Figurino (Artes Cênicas - Indumentária) - UFRJ. Professora do curso técnico de Produção de Moda da FAETEC.