

DESIGN ESTRATÉGICO NA CONSTRUÇÃO DO FIGURINO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

STRATEGIC DESIGN IN THE CONSTRUCTION
OF THE COSTUME: AN EXPERIENCE REPORT

Antonio Carlos Rabadan Cimadevila¹

Recebido em: 06 de fevereiro de 2017
Aprovado em: 03 de abril de 2017
Sistema de Avaliação: Double Blind Review
RPR | a. 14 | v. 1 | p. 66-74 | jan./jun. 2017

RESUMO

Desafios cotidianos e profissionais fazem com que o indivíduo seja impelido a uma criação compulsiva na tentativa de alcançar metas muitas vezes impossíveis ou imaginárias; para o autor, não foi diferente. No universo da moda, os atos de compreender, absorver e não copiar, fazem parte da criação do vestir. Valendo-se da cultura social para transformar as vestes em um reflexo do pensar, esse processo muitas vezes é caótico. Para compreendê-lo melhor, especificamente na construção de um figurino teatral, utilizar-se-á de ferramentas do designer estratégico, no intuito de organizar de forma estratégica o processo criativo que foi desenvolvido dentro da Universidade Feevale, envolvendo acadêmicos da disciplina Projeto de Figurino. O designer estratégico trabalha no paradoxo da complexidade, por esse motivo não é possível trabalhar de forma dividida e sim como um todo que se relaciona. O mesmo ocorre com o figurino teatral que, para cumprir sua função, precisa apresentar em sua concepção e construção o entendimento do todo e suas relações dentro do espetáculo.

Palavras-chave: Design Estratégico. Designer de Moda. Processo Criativo. Figurino. Interdisciplinabilidade.

ABSTRACT

Everyday and professional challenges cause the individual to be pushed into a compulsive creation in the attempt to achieve goals that are often impossible or imagined; for the author, was no different. In the universe of fashion, the acts of understanding, absorbing and not copying are part of the creation of dress. Using social culture to transform the garments into a reflection of thinking this process is often chaotic. To better understand this process specifically in the construction of the theatrical costumes, it will use strategic designer tools, in order to strategically organize the creative process that was developed within the Feevale University, involving academics of the discipline 'Design of Costume'. The strategic designer, according to Zurlo, works in the paradox of complexity, so it isn't possible to work in a deviant way, but as a whole and with all the relations of these parts. The same happens with the theatrical costumes, which, in order to fulfill their function, must present in their conception and construction the understanding of the whole and its relations within the spectacle.

Keywords: Strategic Design. Fashion Designer. Creative Process. Costume Design. Interdisciplinarity.

1 INTRODUÇÃO

O objetivo desse artigo é perceber de que forma o design estratégico pode colaborar no processo construtivo de um figurino teatral quando desenvolvido em sala de aula por acadêmicos de moda. O

¹ Doutorando em Design pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (São Leopoldo/Brasil). Professor na Escola Superior de Propaganda e Marketing (Porto Alegre/Brasil). E-mail: ar@antoniorabadan.com.

processo vivido na disciplina de Projeto de Figurino que muitas vezes se desenvolveu de forma intuitiva, será analisado dentro deste campo do design.

Pretendemos analisar a evolução teórico-prática e a reorganização do processo criativo na disciplina em questão que tem como ponto de partida o hibridismo de linguagens, relacionando constantemente teatro, roupa e moda. Esses diálogos híbridos das linguagens constroem-se entre Arte e Moda que até então tangenciavam meus trabalhos e, a partir da experiência como professor na Feevale², foram colocados em questão durante os processos educativos por mim vivenciados enquanto professor.

O processo de criação de figurino envolve diversos agentes que são mutáveis durante a criação do espetáculo até a sua estreia. É difícil a aplicação de um modelo construtivo único, engessado, para construção do figurino, entretanto, acreditamos que alguns princípios do design estratégico apresentados por Zurlo (2010) podem ajudar nesta reflexão.

Design estratégico é, como complexidade, uma palavra-problema. Um sistema aberto que inclui diversos pontos de vista, modelos interpretativos articulados e várias perspectivas disciplinares. Esta palavra inclui mais abordagens (em termos de operacionalidade, instrumentos e modelos de construção de conhecimento) e se manifesta em alguns aspectos teóricos e práticos, também sob outros nomes: *design leadership, design thinking, design strategy, design direction, business design, design research, design management*, etc. Todas estas expressões se revelam sobrepostas, parcial ou totalmente, com a operacionalidade e os princípios do design estratégico (ZURLO, 2010, p. 1).

Percebe-se que estamos trabalhando com um modelo de processo criativo que está aberto e sujeito a mudanças de acordo com o andamento conceitual e executivo do figurino. Podemos utilizar essa linha de pensamento dentro da Universidade, trabalhando em sala de aula no processo criativo do designer de moda, especialmente nos cursos voltados para o vestuário, nos quais os projetos interdisciplinares proporcionam um trilhar nos caminhos da integração entre pesquisa e ensino na construção dos mesmos.

Procurarei, neste artigo, realizar uma espécie de reavaliação do meu próprio universo profissional, usando os conceitos do design estratégico, pois, analisando de diferentes formas tudo o que havia produzido, percebi a similaridade destes conceitos com alguns projetos, uma espécie de metodologia empírica ou mesmo o gatilho que desencadeava a construção do figurino. A pesquisa transformou-se em ferramenta de trabalho e os projetos por mim desenvolvidos em teatro e dança são resultados de questionamentos e entendimentos decorrentes da mesma.

As reflexões presentes nesse artigo são o início de um processo de transformação do autor de designer de moda para professor de Design de Moda. Com um olhar mais direcionado comecei a investigar, junto com os acadêmicos, os elementos que vinha utilizando até então. Esses elementos foram transpostos para o universo discente por meio de trabalhos propostos a cada semestre iniciados em sala de aula e tendo uma continuidade extraclasse. Um dos projetos foi denominado Ensaio Aberto e, dentre todos realizados, trago aqui aquele que considero o mais completo e que possibilita esta investigação, que foi a construção do figurino da peça O Rinoceronte, de Eugene Ionesco, em parceria com o Departamento de Arte Dramática da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

2 DESIGN ESTRATÉGICO E CONSTRUÇÃO DE FIGURINO

Quando pensamos em figurino de teatro e processos criativos precisamos, além de entendê-los, localizá-los dentro do ensino universitário de Moda. É importante perceber qual é o alcance da moda e

² Universidade Feevale, localizada em Novo Hamburgo, região metropolitana de Porto Alegre. O autor foi professor da disciplina de Projeto de Figurino no curso de bacharelado em Moda.

do figurino teatral na disciplina de Projeto de Figurino e os possíveis benefícios desta integração no figurino acabado, pois o designer trabalha em um cenário vivo que vai sendo construído ao longo do projeto, atualizando-o e o redimensionando nesta caminhada.

A indumentária teatral é popularmente conhecida como figurino ou, ainda, como a primeira caracterização visual do personagem, é como ele se apresenta diante dos nossos olhos, sendo ao mesmo tempo material, palpável, intangível, construída sob signos e significações. O figurino é um modo de reprodução material dos conceitos e significados propostos pelo espetáculo como um todo, ele “não é meramente uma roupa, e sim um instrumento ritual, indispensável para a realização cênica do ator” (VIANA, 2010, p.178). Quando bem alinhado aos propósitos do espetáculo, auxilia na construção da comunicação entre ator, personagem e público. Como uma segunda pele, a indumentária cobre o ator, e segundo Guerra e Leite (2002, p.30) com a “propriedade de transmutar a figura original e de comunicação com o público”.

O processo de criação do figurino da peça O Rinoceronte, já citada, pode ser considerado um dos mais relevantes da minha carreira. Este espetáculo teatral mostra os moradores de uma cidade massificados, tornando-se rinocerontes, numa crítica do autor à sociedade capitalista.

Instiguei os alunos a construírem os primeiros figurinos de teatro criados pelo curso de Moda da Universidade Feevale buscando transpor os significados distintos de uma mesma roupa, permitindo que a mesma pudesse se transformar ao longo do espetáculo. Como estávamos em um projeto embrionário, tivemos que reestruturar o caminho trilhado mais de uma vez.

Para uma maior compreensão do espetáculo e da forma como trabalhamos, apresentamos a sinopse do projeto original desenvolvido por mim e pela professora doutora Patrícia Fagundes, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, relatando de forma geral o que estava previsto na atividade.

A disciplina de Estágio de Montagem I prevê a direção de um espetáculo teatral pelo aluno-diretor, integrando o 7º semestre do curso. Este projeto propõe o intercâmbio com alunos do Curso de Moda da Feevale para criação e confecção dos figurinos necessários para espetáculo do aluno de direção do Departamento de Arte Dramática da UFRGS, no semestre 2005/1. O espetáculo será ‘O RINOCERONTE’, um clássico do teatro do absurdo, de Eugene Ionesco. A direção é da aluna Karina, sob orientação da professora e diretora teatral Patrícia Fagundes. Os alunos da disciplina de Figurino irão executar a criação e confecção dos figurinos para os atores de acordo com a concepção da encenação, experimentando uma forma de trabalho análoga a uma situação profissional real. Deverão realizar reuniões de criação com a diretora, assistir ensaios, apresentar croquis, desenvolver e confeccionar vestimentas para os atores (Recorte do projeto original)³.

O objetivo primeiro foi inserir o acadêmico de Moda no cenário teatral da cidade e gerar um confronto de universos entre o campo da moda e da arte, assim como promover o intercâmbio entre alunos de diferentes universidades que cursavam disciplinas de caráter complementar, proporcionando-lhes a experiência de uma situação profissional com uma vivência da compreensão do figurino visto como um elemento que integra um conjunto cênico a ser desenvolvido sob uma orientação cênica.

Como esse tipo de projeto não existia na universidade, o mesmo foi intitulado de Ensaio Aberto e, toda vez que fosse apresentado à comunidade, seria mostrado como uma experimentação do processo construtivo, diminuindo um pouco a responsabilidade de conclusão da caminhada ao término de cada semestre. Assim, possibilitava uma prestação de contas interna para os outros acadêmicos em todo final de semestre, aproximando-os desse universo construtivo diferenciado dentro do curso. Pode-se dizer

³ Cópia física impressa do projeto original, acervo pessoal do autor, disponível para consultas.

que era uma forma de deixar mais leve o processo de construção junto à comunidade universitária e o panorama local de Artes Cênicas.

Figura 1 - Criação gráfica



Fonte: Cimadevila (2005)

Dentro da moda o figurino ocupa um lugar muito especial, já que não funciona de forma independente, mas sim integrado ao trabalho dos significantes cênicos. Na encenação contemporânea, o figurino tem papel cada vez mais importante e variado, colocando-se a serviço de efeitos de amplificação, simplificação, abstração e legitimidade. Não podemos esquecer, ainda, que o figurino só tem sentido para e sobre um organismo vivo. Assim, para que a disciplina de Figurino cumpra com sua verdadeira função, nada mais recomendável que os alunos tenham uma experiência prática e real, criando peças que venham a ser utilizadas por atores na cena teatral. A criação dessas peças não é aleatória e individual, depende da concepção da encenação. Na atividade supracitada, os alunos receberam as orientações de um aluno-diretor e desenvolveram a capacidade de trabalhar em equipe. A situação de trabalho reproduziu uma relação profissional entre alunos que conviveriam em mercados de trabalho bastante distintos. Este fato se aproxima da colocação de Laurel (2010), no que se refere a pesquisa na estratégia proposta pela ação.

A pesquisa em design é baseada na estratégia de pesquisa-ação, de caráter *qualitativo*, que se define à medida em que se avança no exame daquilo se estuda, não operando através de análises pontuais e dados precisos, nem através de indicações pré-escritas e normativas, mas negociando constantemente com as próprias razões e aderindo especificamente às situações e ao contexto (LAUREL *apud* ZURLO, 2010, p. 7)

O planejamento para realizar o trabalho necessita de um cronograma de figurinos e este deve prever todas as dimensões criativas do trabalho e seus principais passos. Prever está fortemente relacionado a ver, ou seja, aquilo que é observado alimenta a criação de futuros possíveis, como o faz a estratégia (ZURLO, 2010). O exercício de previsão é dimensão criativa que, partindo dos dados limitados e parciais, interpreta e antecipa aquilo que poderia ser construído através de uma abordagem crítica, isto é, filtrando conscientemente os conhecimentos e as informações para avaliar a confiabilidade (de um ponto de vista tecnológico econômico, mas também de aceitação social e ambiental). Muitas vezes é a atitude ou a sensibilidade que captura os sinais frágeis de mudança nos gostos, nos comportamentos, na orientação estética e que os projeta em cenários concretos.

Abaixo apresentaremos um recorte feito do projeto original do cronograma criado para a construção do figurino ora apresentado. A série de passos que o calendário prevê foram seguidos de forma a dar unidade e ritmo ao projeto.

Cronograma de Figurinos:

1. Primeira reunião com a diretora (texto já lido)
2. Ensaio / reunião
3. Ensaio / 1ª apresentação de croquis / reunião
4. Ensaio / aprovação final de croquis

5. Primeira prova de figurinos / ensaio
6. Entrega figurinos / Ensaio

Cronograma das fotos:

1. Primeira reunião com o fotógrafo
2. Pré-produção das fotos
3. Ensaio fotográfico
4. Avaliação com o fotógrafo das fotos e escolha das 5 melhores para ampliação
5. Exposição das fotos
(Recorte do Projeto Original)

O processo de figurino foi desenvolvido segundo o cronograma apresentado anteriormente e, assim, fomos construindo uma metodologia própria, autoral, com o propósito de facilitar o dia-a-dia do figurinista (acadêmico de moda), pois segundo Muniz (2004) é importante manter metodologias que auxiliem esse processo.

Esta caminhada foi acontecendo naturalmente, de acordo com as necessidades diárias, talvez pela proximidade do autor com o fazer artístico. Há uma aproximação com a área artística que o teatro pode enfatizar, um modo mais livre de criação, sem deixar de lado a organização que favoreça o desenvolvimento do progresso com liberdade na integração dos agentes, pois, segundo Neto (*apud* VIANA, 2010, p. 190) “não se deve estabelecer uma arquitetura de fundações e princípios rígidos. Porque o teatro precisa ter uma transformação constante”.

Independente de qual seja a metodologia utilizada, todo processo possui um início, um meio e um fim estipulado que, neste caso, eram os figurinos e a estréia do espetáculo. Na maioria das vezes o início da caminhada ocorre na contratação do figurinista pelo produtor do espetáculo ou pelo diretor. Tal momento marca o início do processo de construção dos figurinos e, segundo Viana (2010, p.238),

Dentro do processo colaborativo, os figurinos estão sempre suscetíveis a mudanças. A função do figurinista passa a ser mais ampla: ele tem que assistir aos ensaios, observar o que os atores estão propondo e como Nathalie diz: é só com a evolução do trabalho deles que os figurinos vão tomando forma. Eu me ajusto ao processo de criação enquanto também trago as minhas reflexões.

Para seguir adiante fazendo com que a construção do figurino se materialize em ideias e conceitos, é importante que todo o processo seja registrado através de desenhos, cadernos de estudos, *modboards*, registro de referências e imagens, tudo que colabore para o armazenamento de ideias. Para isso, os acadêmicos, na função de figurinistas, apresentam diferentes metodologias, normalmente provenientes das práticas desenvolvidas nos cursos de moda: alguns utilizam cadernos de imagens, nos quais vão unindo recortes, desenhos e anotações e outros produzem painéis imagéticos para unificar essas informações e montar, possivelmente, uma apresentação ao diretor da peça.

Figura 2 - Croqui dos figurinos do espetáculo O Rinoceronte



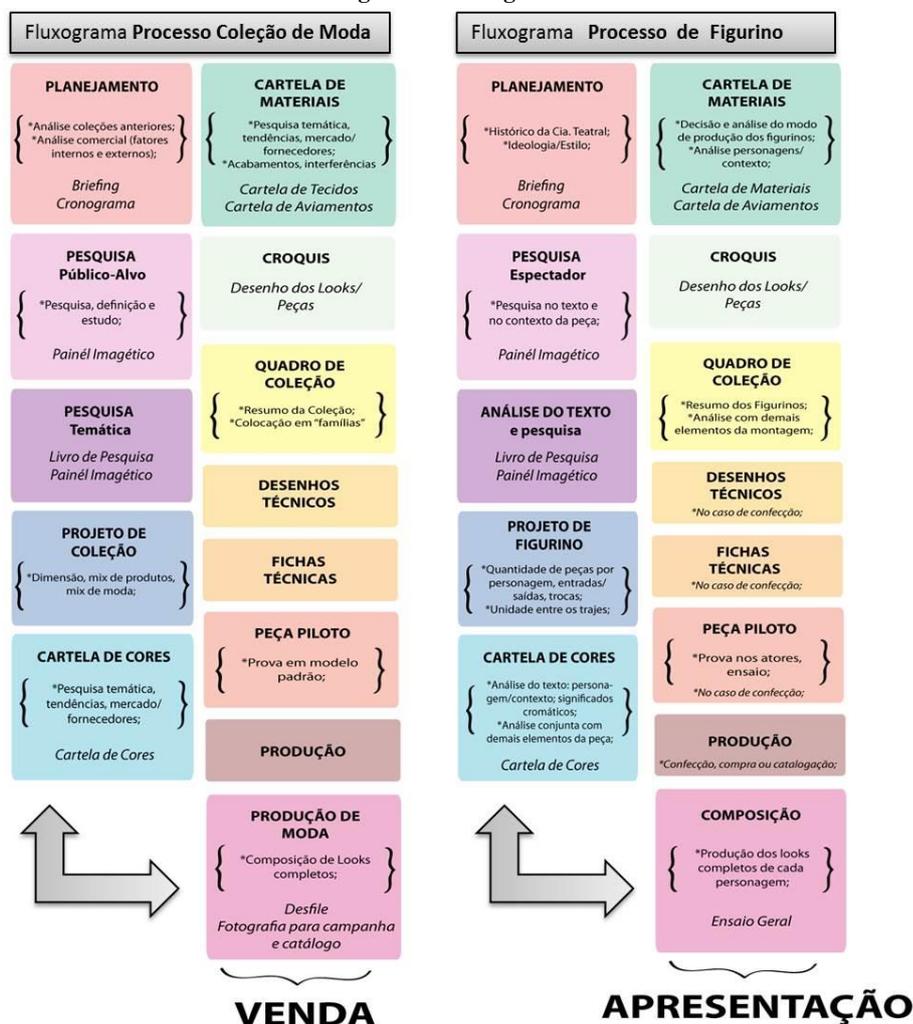
Fonte: Passini (2005)

É muito importante que neste processo de criação do figurino tudo seja explicitado claramente à equipe do espetáculo. Da mesma forma a representação gráfica deve ser clara e completa, com todas as informações para o entendimento do que está sendo pensado. O ideal é que contenha a definição das formas, cores, texturas, materiais utilizados, entre outros, independente da maneira como será construído: através de acervo, catalogação em brechós, compra em lojas ou costura (CASTILHO, 2006).

No processo de criação do figurino da peça O Rinoceronte esta etapa de representação gráfica foi um pouco lenta, pois as acadêmicas não conseguiam articular com clareza seu pensamento e suas ideias, houve uma demora considerável para chegar no resultado acima mostrado (Figura 2).

Esse processo gerou um fluxograma das etapas que foram realizadas para a construção do figurino, mostrando uma metodologia de design para solucionar as necessidades apresentadas para construção do mesmo, o que vem ao encontro das ideias de Viana (2010) a respeito da necessidade de um fluxograma de desenvolvimento de figurino. Rittel (2012) compara o fluxograma do processo de coleção de moda com o de desenvolvimento de figurino, conforme podemos observar a seguir.

Figura 3 - Fluxogramas



Fonte: Rittel (2012)

O processo de investigação aqui apresentado foi registrado com algumas imagens que demonstram a integração entre os alunos envolvidos, a qual proporcionou um caminho de aprendizado construído com base no diálogo e nas diferenças entre os dois cursos, o de Artes Visuais e o de Moda.

Figura 4 - Ensaio do espetáculo *O Rinoceronte*

Fonte: Cimadevila (2005)

Após a finalização do projeto as roupas produzidas foram apresentadas ao grupo de teatro e algumas mudanças foram sugeridas e repensadas para que o resultado final fosse composto de roupas com a qualidade desejada, versáteis e com mobilidade para os atores. Essas modificações referentes a tecidos, acessórios, tamanhos e ajustes foram providenciadas em seguida.

A estreia do espetáculo, já com os figurinos, aconteceu durante o Ensaio Aberto e esse primeiro contato com a plateia foi muito importante para percebermos o funcionamento do figurino e sua leitura pelos espectadores, o que permitiu alguns ajustes no projeto e o início da construção do figurino.

Além deste evento também foram realizados um ensaio fotográfico e um vídeo em parceria com o professor universitário e fotógrafo Alex Ramirez⁴. As fotos foram expostas e o vídeo introduziu o espetáculo.

Cada aluno participante do projeto produziu um *look* com o figurino do espetáculo e criou um conceito para a sua foto, contando com a participação dos alunos do grupo de teatro como modelos. As fotos ficaram expostas na Universidade Feevale durante o período em que o espetáculo se manteve em cartaz.

Encerramos, então, o trabalho realizado nessa disciplina com o sentimento de que nossos feitos continuariam sendo percebidos pelas inúmeras pessoas que fossem ao teatro.

Figura 5 - Ensaio fotográfico com o figurino do espetáculo *O Rinoceronte*

Fonte: Fotógrafo Alex Ramirez (2005)

Esse processo interdisciplinar foi desenvolvido de forma interativa, propondo aos alunos do curso de moda a busca por alternativas para criação dos figurinos. A respeito dessa questão podemos citar Zurlo (2010) quando o autor informa que

⁴ Mestre em Design. Estudou Fotografia e Artes Visuais no Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS.

[...] a modificação da realidade é uma ação concreta: é aquilo que se faz, e não aquilo que se diz. Igualmente, no processo do fazer, cada ação gera uma forma qualquer de reação, que depende dos agentes em campo, assim como, das características do ambiente (ZURLO, 2010, p. 2).

Assim, elaborar o figurino é um processo que envolve o ambiente e grande conhecimento da obra e do que se pretende com o personagem no desenrolar da trama. Para isso faz-se necessária, como no caso dos materiais para a construção física da roupa, uma arquitetura funcional da obra a ser construída e analisada, assim como os significados psicológicos no universo do personagem. Através de alguns conceitos do design estratégico, conseguimos um melhor resultado desses processos criativos quando trabalhamos com as capacidades do grupo ao qual estamos inseridos:

O design estratégico tem um conjunto de capacidades funcionais na estratégia: é diretor de mais competências “verticais” (do designer de produto ao designer de interiores), sabe gerir o trabalho em equipe, sabe falar a linguagem tanto dos técnicos quanto dos gestores, é orientado para resolver rapidamente e com método os problemas, sabe governar situações complexas (ZURLO, 2010, p. 6).

Nesse sentido, os estudos relacionados aos figurinos e às artes cênicas revelam-se importantíssimos na formação do designer de moda, e o design estratégico auxilia na evolução das práticas do processo criativo que se estabelece a cada novo projeto. Estes estudos colaboram na construção de um profissional de moda mais atento as possibilidades presentes no mercado de moda, em especial na construção de figurinos.

Estes caminhos de construção são vivos, onde os métodos estão sendo construídos juntamente com a ação. Como Zurlo (2010) coloca, são pressupostos relativos à estratégia que deverão ser aplicados nesse cenário, pois eles comprovam e elucidam que o design estratégico opera em âmbitos coletivos, como na construção dos figurinos. Isto permite um horizonte novo de possibilidades que suporta a ação estratégica, graças às suas próprias capacidades, e finaliza a própria operacionalidade na construção de um artefato com dimensão de valor para um indivíduo ou um grupo de indivíduos. Materializando o resultado de sistema de produto e serviço mais do que em um simples produto, é a representação visível da estratégia presente na construção dos figurinos pelo design estratégico.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste relato de experiência podemos ter uma compreensão melhor dos processos de design estratégico no processo de criação e investigação do figurino.

O artigo pretendeu aprofundar e esclarecer, por meio de um projeto já executado, a vulnerabilidade dos processos criativos na área. O ato de trabalhar com diversas variáveis em um mesmo projeto que sofre mutações constantes em seu processo é importante para o design estratégico, onde a avaliação do cenário e os agentes envolvidos colaboram para a construção de um processo mais adequado a esse tipo de atividade.

O projeto aqui relatado teve início na Universidade Feevale, mas pode servir de exemplo para todos os interessados nas práticas que envolvem figurino com um olhar voltado ao design estratégico, que nos proporciona investigar novos espaços interdisciplinares para o desenvolvimento de pesquisas.

É importante salientar que essas práticas nos permitem avançar no campo das ideias e propor um caminho de criação e não de cópia, permitindo que o acadêmico possa transitar entre outras áreas relativizando as diferenças existentes entre os processos criativos na moda.

O processo criativo desenvolvido ao longo deste projeto permitiu uma integração maior entre as áreas de design, proporcionando o início da construção de um referencial teórico que colabora na aplicação prática dos conhecimentos adquiridos e metodologias propostas no desenvolvimento do figurino.

Os princípios do design estratégico nos possibilitaram uma melhor compreensão das etapas de construção e a importância de determinar o cenário ao qual estamos nos propondo trabalhar. Permitiu enxergar o figurino como um dos elementos do teatro que deve ser analisado e proposto conjuntamente com os demais, a fim de se chegar aos resultados desejados para a montagem. Foi possível entender a importância de um estudo dos métodos de desenvolvimento de figurino, demonstrando, na medida do possível, os diferentes caminhos para a sua construção, mesmo que de forma mais generalista, já que cada desenvolvimento é único e pertence ao cenário ao qual está inserido. Através da descrição de um processo de desenvolvimento de figurino, permite-se a observação das semelhanças estruturais com a construção de uma coleção, porém com objetivos muito distintos.

Assim como percebida a necessidade de adaptação do figurinista e do processo a cada montagem, percebe-se a necessidade que este estudo esteja aberto a continuações com pesquisas posteriores e, principalmente, um aprofundamento a respeito do design estratégico, demonstrando que os estudos devem acompanhar os contextos, colocando-se à serviço do processo criativo.

REFERÊNCIAS

BUENO, Silveira. **Minidicionário da Língua Portuguesa**. São Paulo: FTD, 2000.

CASTILHO, Kathia. **Moda e Linguagem**. São Paulo, SP: Anhembi Morumbi, 2006.

CIMADEVILA, Antonio Carlos Rabadan. **Diálogo Entre Arte & Moda: Processo Criativo**. 2009, 208 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Faculdade Santa Marcelina, São Paulo, 2009.

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

MUNIZ, Rosane. **Vestindo os nus: o figurino em cena**. Rio de Janeiro: SENAC, 2004.

PASSINI, Thisa. Acervo pessoal do autor.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

RAMIREZ, Alex. Acervo pessoal do autor.

RITTEL, Mirele Ahlert. **Metodologia de gestão e desenvolvimento de coleção de moda aplicada à criação e desenvolvimento de figurino**. 2012, 218f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Moda) – Universidade Feevale, Novo Hamburgo, 2012.

VIANA, Fausto. **Figurino Teatral e as renovações do Século XX**. São Paulo: Estação das Letras, 2010.

ZURLO, Francesco. Design Strategico. In: XXI Secolo. v. IV, Gli spazie le arti. Roma: Enciclopedia Treccani. 2010.