

**DO AVESSO:** Costurando novas possibilidades para a criação cênica a partir do figurino

**INSIDE OUT:** Sewing new possibilities for scenic creation from costumes

**Jaqueline Lima Bastos**

[jaqueline.bastoos@hotmail.com](mailto:jaqueline.bastoos@hotmail.com)

Universidade Federal do Amapá - UNIFAP

**Mayco Riches Oliveira de Sá**

[mayco.riches14@gmail.com](mailto:mayco.riches14@gmail.com)

Universidade Federal do Amapá - UNIFAP

**Resumo:**

Este artigo apresenta os resultados oriundos de uma investigação sobre o figurino enquanto elemento de estímulo no corpo do ator para a criação cênica. Através de pesquisa bibliográfica e de processos de criação, a investigação teve como foco a construção do experimento cênico denominado *In (vestir)* a partir da utilização, na prática, de um conceito contemporâneo para o figurino denominado *vestível em fluxo*, apresentado pela pesquisadora Carolina Diniz (2012). Através da construção histórica e teórica sobre o figurino, partindo posteriormente para a análise do processo de criação realizado, os atores-figurinistas-pesquisadores apresentam suas reflexões sobre este novo olhar para a criação cênica partindo do figurino.

**Palavras-chave:** Figurino, Vestível em fluxo, Processo de criação.

**Abstract:**

The aforementioned article presents the results from a investigation of costume as elements which triggers the actor's body to scene creation through bibliographic research. The inquiry had as focus the setting up of the scenic experience *In (vestir)* into and out availing, embodied in a contemporary concept to the ensemble named as *Wearable in flow*, presented by the researcher Carolina Diniz (2012). Within the historical and theoretical putting up about costume and afterwards going to analysis of creative process accomplished, the actors-costume designer-researchers bring forward about their reflections under the new look to scene creation using wardrobe, clothing and costume resources.

**Keywords:** Costume, Wearable in flow, Creative process.

**INTRODUÇÃO:**

Por muito tempo o figurino foi visto como elemento inserido nos momentos finais da montagem, apenas uma complementação visual para o personagem, ou seja, o figurino nas formas convencionais de Teatro sempre foi visto como um elemento que possibilita ao espectador, a partir do olhar, decodificar informações das personagens. Viana (2014) descreve:

Um figurino pode indicar, de maneira geral: localização espacial ou geográfica; clima, época do ano; idade da personagem; sexo; ocupação, posição social e atividade; a hora do dia e a ocasião; período histórico em que a personagem vive; fatores psicológicos (Viana, 2014 p. 28)

Contudo, o teatro contemporâneo propõe uma valorização do figurino enquanto um elemento não somente visual, mas de construção corporal, principalmente quando este sofre influência de linguagens artísticas como a performance a dança contemporânea.

Nessa perspectiva, trouxemos para esta reflexão um conceito diferente para figurino trazido pela pesquisadora Carolina de Paula Diniz da Universidade Federal da Bahia: vestível em fluxo. Diniz (2012) descreve:

O que se veste é elaborado de modo concomitante à pesquisa de movimentos, não mais como figurino e sim como vestíveis em fluxo, os quais para além da função delimitadora de uma visualidade da cena, provocam outras corporalidades e que não fixam sentidos e significados ao corpo que, em relação, se deixa transformar ao longo da performance. (Diniz, 2012, p. 02)

Nesse sentido, o figurino dialoga diretamente com a cena, principalmente no que diz respeito à criação. O figurino é construído por meio da relação entre corpo e objeto, que pode ser literalmente um objeto ou mesmo um tecido que vai sendo moldado à medida que interage com os corpos dos atores.

O figurino sob o ponto de vista do vestível em fluxo possibilita trabalhar em uma hibridez de corpo, tecido, objeto, cenário, luz e demais elementos da cena. Assim, o figurino além de se dar como uma roupa que cobre o corpo, também se mostra como algo que se conecta ao corpo e por isso se dá enquanto próprio corpo.

O presente estudo prático e teórico pretende abordar por meio da realização de um experimento cênico, a utilização do conceito de vestível em fluxo como elemento de criação. Com isso, realizamos a construção de uma obra onde na figura de atoresfigurinistas-pesquisadores estivemos experimentando as influências do figurino na construção corpórea para a cena, ou seja, levando em consideração a potência do figurino, bem como seu uso diferenciado no processo de criação cênico.

### **BREVE HISTÓRICO DO FIGURINO: da função mágica à cultura midiática.**

Inicialmente, podemos reconhecer indícios da utilização de figurinos desde as práticas de rituais da pré-história, onde utilizavam-se peles e máscaras como forma de corporificar a força dos animais, fazendo inconscientemente, uma prática teatral. Dessa forma, a vestimenta influenciava de forma direta no corpo do indivíduo, tendo em vista que eles acreditavam que

essas vestimentas possuíam poderes “mágicos” e sem elas, não existiria a “magia” (Ghisleri, 2001, Leite, 2002 apud Perito e Rechi, 2012, p.01).

Mais à frente no tempo, na Grécia Antiga, podemos trazer apresentar hipóteses de que o figurino passa a ser empregado como um dos elementos dos espetáculos, indo desde a utilização de peles de bode durante o cortejo do Ditirambo, até as indumentárias utilizadas nas tragédias e comédias. Nesse sentido, alguns autores defendem que, naquele período, trajavam-se túnicas e um manto para cobrir as plataformas altas dos coturnos que tinha como finalidade, ampliar os corpos dos atores perante o espaço cênico (Nery, 2003, p.39 apud Scholl; Del-Vechio e Wendt, 2009, p. 05).



**Figura 01** – Representação dos trajes dos atores das tragédias e comédias gregas com suas túnicas e coturnos.  
Fonte: <https://www.istockphoto.com/br/vetor/figura-de-trag%C3%A9dia-do-teatro-gregoantigo-gm1015474804-273281738>

Ainda segundo as hipóteses levantadas por meio de diversos estudos e pesquisas, o teatro grego apenas apresentava indícios de ser muito popular, tinha algumas limitações, como a desigualdade de gênero, onde somente os homens poderiam atuar. Assim, costuma-se defender que naquele período, os elencos de teatro eram compostos por 3 ou 4 integrantes e como um mesmo ator tinha que interpretar diferentes personagens, tinham que fazer uso das máscaras e figurinos para diferenciar um personagem do outro.

Outros estudiosos apontam indícios que em Roma, o teatro era mais voltado para a diversão da população, com um tom cômico ou dramático. Deduz-se que os espetáculos eram repletos de acrobacias e pantomimas, onde um ator interpretava inúmeros personagens somente com a troca de máscaras.

Já durante a Idade Média, a Igreja Católica possuía um enorme controle sobre a vida dos cidadãos e o teatro foi apontado como uma arte profana e com isso, foi repudiado pela Igreja, tendo uma regalia apenas a versão eclesiástica. No Teatro Medieval, o figurino era a roupa comum do artista.

Contudo, a partir do século XVI, a indumentária teatral tornou-se um artigo de grande luxo, por ser muito pomposa e representar toda a riqueza da corte, o que era mais importante do que mesmo a qualidade da interpretação dos atores (Muniz, 2004, p.21 apud Scholl; Del-Vechio e Wendt, 2009, p.05).

Nesse período que compreende o surgimento do Humanismo renascentista, o Teatro sofreu influências desse movimento intelectual e filosófico. Se diferenciando do Teatro Medieval, onde o teatro tinha uma índole religiosa, o Teatro Renascentista possuía um caráter cômico, voltado para o teatro popular e abordando temas variados. O Figurino tinha uma grande importância, pois as máscaras e vestimentas serviam para complementar a caracterização dos personagens e facilitar sua identificação.

Somente no século XIX que surgiu a busca por um realismo em relação ao figurino e personagem. Com interferência do positivismo e do contexto social, a intenção era levar o público a acreditar que a cena era a vida real (Montovani, 1989 apud Scholl; Del-Vechio e Wendt, 2009, p. 06). No Naturalismo, começa a surgir também uma preocupação com o ajustamento do figurino, tendo em vista os seus diversos aspectos, caracterizando a personagem e levando em consideração a sua posição social, expressando características psicológicas próprias.

No começo do século XX, aparece o movimento expressionista, reacionário aos ideais do naturalismo. Todos esses movimentos junto com as mídias, levando em conta o cinema e a televisão, contribuíram para que a concepção do figurino mudasse ao longo dos tempos, exigindo dos profissionais na área de figurino, técnicas para a caracterização e adequação do figurino. Para o professor de Estudos Teatrais aposentado da Universidade de Kent em Canterbury, Patrice Pavis, o figurino tem por função principal caracterizar a personagem, indicando ao espectador seu “estilo, preferências individuais ou meio social” (Pavis, 2010, p.164). Assim, possibilitando a construção da personagem em si, auxiliando no entendimento do espetáculo de modo geral em união com a dramaturgia.

## **VESTÍVEL EM FLUXO: uma proposta para a concepção contemporânea do figurino.**

Com o advento da contemporaneidade, o figuro, assim como outros elementos do Teatro, sofreram importantes mudanças, como sintomática desse fenômeno temporal. Dentre as várias questões, destaca-se o rompimento com a representação, elemento cabal nas concepções mais clássicas de figurino, como já foi apontado nesse artigo.

Assim, iniciam-se uma série de proposições que desafiam esse ideal representativo do figurino e dá espaço a concepções que são atravessadas pelas mais diversas proposições artísticas, fruto do hibridismo da arte contemporânea. Dentre essas propostas está o elemento chave desta pesquisa: a ideia de vestível em fluxo.

O termo vestível em fluxo tem seus pressupostos arraigado na discussão e problematização da relação entre o corpo e o que se veste em cena, objeto de pesquisa de mestrado da já citada pesquisadora em dança Carolina Diniz.

Segundo a autora, por muito tempo tem se definido uma relação entre corpo e figurino, na qual pode ser compreendido como um invólucro, uma segunda pele, cuja a função é (in) vestir o corpo de signos, símbolos, um conjunto de informações que colaboram na construção de uma realidade ou contexto específico (Diniz, 2012, p.01).

Diniz (2012) elabora este conceito a partir da análise dos trabalhos produzidos por alguns artistas que manifestavam a utilização do traje cênico além da sua função representativa, onde o corpo, o movimento e o que se veste se organizam de modo implicado na construção e figuração da cena.

O vestível em fluxo vai além do seu papel delineador de uma visualidade da cena, pois origina outras corporalidades que não fixam sentidos e conceitos ao corpo. É uma prática voltada para o estudo dos estados do corpo, qualidades de movimento e fluxo de ação a partir da relação implicada de materialidades do corpo e o que o atravessa no processo (Diniz, 2017, p.382).

Carolina Diniz baseia o seu conceito, como já citado acima, em obras das vanguardas modernistas e pós-modernistas como *danse serpentine* de Loie Fuller, o *Balé Triádico* de Oskar Schlemmer e mais à frente no tempo, a obra de dança contemporânea *In-organic* de Marcela Levi, entre outros.

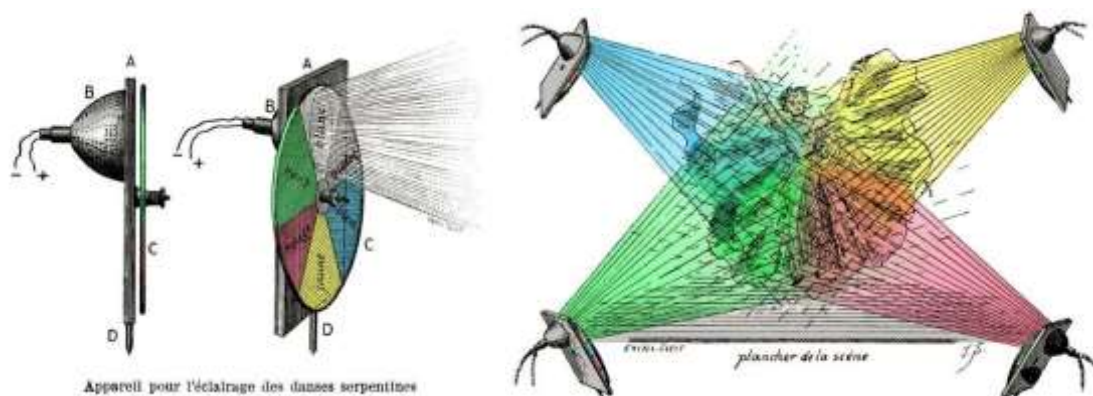
Nessas obras, na relação entre corpo e materialidade, o corpo não somente se adapta, mas dialoga com a estrutura, se reconfigurando e criando novas possibilidades de

movimentação, voltado para a exploração das materialidades a partir da relação entre o corpo, o movimento e o que se veste na produção da cena e na formação do artista.

Na obra *Danse Serpentine* de Loie Fuller, podemos perceber a influência importante que essa obra causou, tendo em vista que investigava “as propriedades dinâmicas da cor, seus supostos efeitos sobre organismo, os movimentos e as sensações que estimula” (Suquet, 2009, p. 509). Fuller consegue fazer o prolongamento do seu corpo com o auxílio de varetas presas ao seu braço, e com uma enorme quantidade de tecido fino pregado e solto em seu corpo e mais a contribuição da luz, conseguiu desenvolver um jogo de movimento fantásticos a partir das formas criadas. Assim, esse figurino reconfigura o corpo de Fuller a partir dessa extensão fluida em um espaço mutável.



**Figura 02** - Danse Serpentine de Loie Fuller. Fonte: <https://danseartcontemporain.wordpress.com/2016/04/23/loie-fuller-et-la-danse-serpentine/>



**Figura 03** – Esquema da utilização da luz na obra Danse Serpentine. Fonte: <http://diaprojection.i.d.f.unblog.fr>

Outra obra do início do século XX é o Balé Triádico de Oskar Schlemmer (1922). Schlemmer reconfigura o design anatômico do corpo dos bailarinos, por meio de um figurino que modifica o volume, peso e espacialidade, alterando e causando uma limitação no corpo. Assim, possibilitando um novo modo de se movimentar pelo espaço, com uma forma mais mecânica. Segundo Pimentel (2008), o conceito de Triádico faz menção a relação de tríade nos elementos conceituais da obra: três bailarinos, em três partes de uma composição de uma sinfonia arquitetônica, além da fusão de três linguagens: a dança, o vestuário e a música (Pimentel, 2008, p. 137).

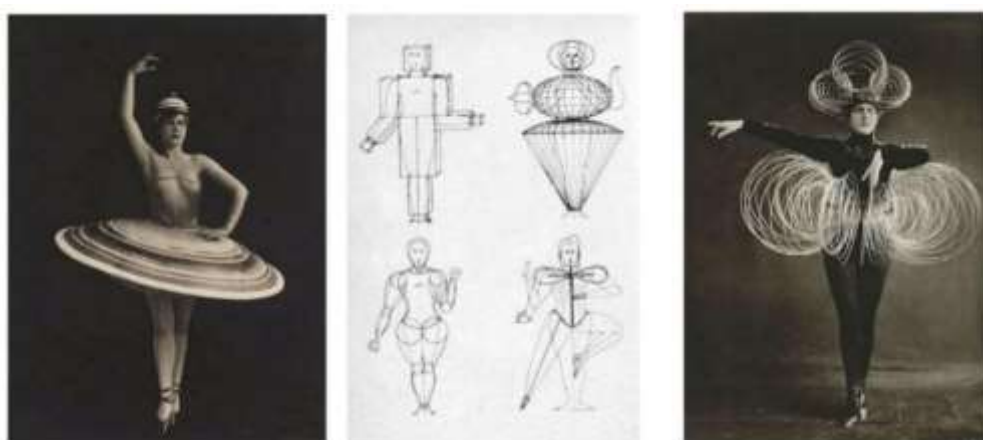


Figura 04 - Balé Triádico de Oskar Schlemmer. Fonte: <https://www.slideshare.net/JuliaMoreiraCadete1/oskar-shlemmer-e-o-bal-tradico>

Na obra In-organic (2007) a artista Marcela Levi utiliza 25 metros de colar de pérola, uma cabeça de boi embalsamada, grampos de cabelo e um sinalizador de bicicleta. Interessada em falar sobre a banalização da morte, utiliza os objetos citados para trabalhar em cima da relação entre corpo e objeto. Relação essa na qual ela chama de relação recíproca, tendo em vista que ela não manipula os objetos, mas se sujeita a eles de uma forma na qual ela possa ser afetada e assim, revestir o corpo de sentidos de modo que não sejam fixos permanentemente.

Essa relação pode ser assimilada a partir do conceito de sujeito, que segundo Levi indica que “... Um corpo mais um objeto é igual um terceiro termo, que não é um corpo, nem um objeto, já é uma terceira coisa” (Levi, 2011, entrevista).

Segundo a professora Dra. Renata Bittencourt Meira da Universidade Federal de Uberlândia, por sujeito, entende-se ainda a junção dos termos sujeito e objeto, onde o “sujeito’

da razão, do conhecimento e prática; é aquele que sofre as consequências dessas práticas” (Hall, 2006, p.28 apud Meira, 2014, p.14).



**Figura 05** – Performance In-organic de Marcela Levi. Fonte: [http://projetoentre.com/entrelugares/rio\\_londres/in-organic/](http://projetoentre.com/entrelugares/rio_londres/in-organic/)

### **PROCESSO DE EXPERIMENTAÇÃO: Experimento cênico In (vestir)**

Neste momento, iremos trazer para discussão o processo de criação do experimento cênico: In (vestir), objeto de investigação desta pesquisa. Este experimento traz como pressuposto a ideia de vestível em fluxo, que é colocada em prática na investigação acerca dos processos de construção da cena.

Realizamos a investigação a partir da relação entre corpo e objetos, realizando com isso a construção de três cenas independentes que ao serem apresentadas vão dando margem para o espectador ir construindo narrativas a partir da visualidade gerada pela junção dos sujeitos e dos objetos, ou seja, dos sujeitos criados para cada cena.

O experimento tem como materialidades principais os objetos e o corpo dos artistas. Para tanto, os pesquisadores se colocam, nessa obra-investigação, enquanto criadores e interprete.



Assim, dois artistas-pesquisadores (in) vestem-se na criação do experimento:

Mayco Sá, ator e bailarino e Jaqueline Bastos, atriz, ex-bailarina, ambos com interesses na investigação das poéticas de criação de figurinos a partir de uma perspectiva contemporânea.

Nós, nesse momento, por meio do uso do corpo em relação com demais elementos, nos possibilitamos a experiência tanto de pesquisador como de objeto de pesquisa.

## **OBJETOS:**

Em um primeiro momento escolhemos trazer como estímulos os seguintes objetos: a corda, o tecido, a água e a música.

Apesar de não se configurarem necessariamente como um objeto, pelo menos no senso comum, a água e a música, se mostraram dentro desta potência, pois agiam nos nossos corpos, tal qual o tecido e a corda agiam, gerando estímulos e alterações corporais que consequentemente produziam materiais de cena.

Contudo, percebemos sutilmente que a música gerava um efeito diferenciado, pois, do modo como estávamos utilizando, em conjunto com o trabalho com outro objeto, esta acabava desviando o foco para o trabalho direto com o objeto.

Decidimos, portanto, experimentar retirando a música de cena, tendo como foco somente os objetos.

Em um âmbito geral, nosso procedimento de investigação obedecia a lógica de:

1. Criar relação visual a partir da observação do objeto;
2. Observar possíveis estímulos corporais gerados nessa relação
3. Dar liberdade ao corpo para agir por meio dos impulsos gerados por estes estímulos
4. Permitir a interação entre corpo e objeto
5. Perceber as imagens geradas
6. Utilizar o material para a construção cênica

Abaixo relataremos alguns aspectos relevantes observados a partir da experimentação de cada um dos objetos.

## **CORDA:**

No primeiro contato colocamos a corda no chão e a observamos por alguns minutos até que um dos atores teve o primeiro impulso, pegou a corda e começou a enrolar a mesma no tronco da outra atriz.

No decorrer desse processo a respiração da atriz começou a falhar, ficando ofegante, criando uma sonoridade na possível cena. O efeito gerado pela corda no corpo da atriz, apertando o troco e sufocando-a, desencadeou a ação da mesma de tentar desenrolar a corda do seu corpo, auxiliada pelo o outro ator, entrou em uma movimentação de giro até cair ao chão. Seguindo os impulsos gerados, o ator foi puxando a corda e arrastando a atriz pelo chão para ficar próxima dele.

Algumas imagens foram sendo criadas e conseqüentemente algumas narrativas visuais para compor a cena.

Nesse momento o cansaço predominava, a atriz sem forças para levantar e como boa parte da corda no chão começou a experimentar a mesma no plano baixo onde o ator dava suporte de pé.

Dessa forma criamos algumas outras imagens até que a atriz se posicionou de pé novamente.

Em momento de experimentação, estando em pé, um à frente do outro, de forma aleatória colocamos a corda no nosso corpo e ficamos afastados um do outro.

A investigação estava na tensão ocasionada pelos corpos em relação com o objeto. Percebemos que quanto mais se puxava a corda, mais os corpos se aproximavam.

Quando estávamos mais próximos um do outro tivemos o impulso de levantar as nossas pernas, provocando uma relação de equilíbrio entre o nosso corpo e a corda.

Uma imagem potente gerada se deu quando o ator começou a puxar a corda novamente onde ele e atriz ficaram cara a cara, e repentinamente gerou-se um impulso de virar e correr rapidamente.

As imagens geradas a partir de todas as experimentações com este objeto proporcionaram a geração de alguns sujeitos (junção do corpo e do objeto) constituindo material para a construção da primeira cena do experimento In (vestir).



**Figura 06** – Experimentação com objeto corda. Fonte: Arquivo dos pesquisadores



**Figura 07** – Experimentação com objeto corda Fonte: Arquivo dos pesquisadores

## **TECIDO:**

O tecido foi a nossa primeira opção de objeto quando pensamos nesse experimento, levando em consideração que quando pensamos em figurino, a primeira coisa que vem automaticamente em nossa mente é o tecido e sua diversidade de texturas, cores e formas.

Contudo, na perspectiva dessa investigação, este tecido foi trabalhado além de sua função tradicional, nos permitindo novas possibilidades de criação.

O processo de investigação voltado para o tecido se deu a partir desse objeto jogado em cima de nossos corpos. Estica-lo sobre nosso corpo, caminhar pela sala, permitindo e percebendo-o enquanto uma extensão do nosso corpo.

Como a própria ideia de sujeito descrita por Marcela Levi, anteriormente apresentada neste artigo, naquele momento, a experiência propiciou entendermos que aquela imagem “não é um corpo, nem um objeto, já é uma terceira coisa” (Levi, 2011, entrevista), ou seja, nem nossos corpos, nem os tecidos, mas uma terceira coisa, o sujeito gerado, verdadeiros vestíveis em fluxo.

Em experimentações posteriores, nos sentamos ao chão e acoplamos nosso corpo no tecido e assim, começamos a construir inúmeras imagens com o tecido revestindo nosso corpo todo.

Com o tecido esticado, colocamos o nosso rosto contra o tecido, permitindo que trabalhássemos a junção do rosto e do tecido, um verdadeiro híbrido do sujeito e do objeto, ao mesmo tempo sua identificação e sua subjetivação.

Por último, experimentamos um fluxo entre o corpo, movimento e objeto, deixando ele solto em nosso corpo, começamos a nos movimentar e girar pela sala, criando um fluxo entre esses elementos citados.

Coletamos o material gerado e com isso construímos a segunda cena do experimento.



**Figura 08** – Experimentação com objeto tecido Fonte: Arquivo dos pesquisadores

## **ÁGUA:**

Com a experimentação da água no nosso processo, como dito acima, expande com a ideia de objeto. Na perspectiva desta pesquisa, a água como objeto é encarada como um vestível.

Então, entendemos a água no nosso experimento como um figurino de fato, mas, contudo, na ideia de figurino baseada no vestível em fluxo.

Ao nos depararmos com esse objeto, no processo de interação corpo objeto (passagem para o sujeito) realizamos novamente o procedimento de ficar analisando o mesmo no primeiro momento e gradativamente começamos a “vestir” a água, iniciando pelos nossos braços, passando pelas nossas pernas, tronco e cabeça.

Com isso, espontaneamente começamos a jogar a água com as nossas mãos para cima, com a intenção de nos vestimos com as gotas de água que caíam sobre o nosso corpo. Depois de todo esse processo, o chão ficou coberto de água e deitamos para absorvermos a água, mas sem nem uma intenção, percebemos que quando batíamos as nossas mãos na água, ela reproduzia um som na qual começamos a criar uma musicalidade a partir desse momento.

Para finalizar, jogamos o resto de água presente no balde para cima, onde atingiu o teto e produziu uma espécie de chuva, onde nasceu uma imagem potente e com uma sonoridade muito agradável, permitindo finalizar a performance assim que a última gota de água caísse ao chão.



**Figura 09** – Experimentação com objeto água. Fonte: Arquivo dos pesquisadores

## CONCLUSÃO

Este artigo propôs a problematização das relações existentes entre o corpo e o figurino no âmbito da cena contemporânea. Levando em consideração alguns artistas de diferentes períodos, suas obras e investigações, traçamos inicialmente um panorama histórico e teórico sobre o uso do figurino teatral e posteriormente sua utilização a partir de diferentes pesquisas, em destaque para o conceito de *Vestível em fluxo* e sua aplicação prática na criação cênica.

Estivemos ainda realizando paralela à pesquisa bibliográfica, uma pesquisa prática a partir das metodologias de pesquisa dos processos de criação. Realizamos, amparados pelo conceito de *Vestível em fluxo*, um experimento cênico onde o figurino se mostrou como elemento provocador e problematizador da criação. Saímos da ideia do uso do figurino somente enquanto elemento visual e de complementação de informações das personagens e adentramos em uma investigação onde este figurino é o propulsor para a produção de material cênico.

Utilizamos a relação corpo e objeto, trazida pelo conceito de *Vestível em fluxo*, problematizando pela citação da artista Carolina Diniz, que nos fala sobre a noção do sujeito, que seria uma junção entre objeto e corpo, ou seja, entre sujeito e objeto – sujeito.

Com isso, chegamos ao final da escrita desse artigo com algumas conclusões surgidas após a pesquisa realizada, principalmente no que diz respeito à como podemos pensar a aplicação do conceito de vestível em fluxo em outros processos cênicos que possam ser desenvolvidos por nós e também como poderíamos criar, a partir dessa primeira investigação realizada, uma metodologia de aplicação desta pesquisa em outros trabalhos enquanto figurinistas-pesquisadores e com isso, propor não somente aos nossos trabalhos artísticos e docentes este modo de fazer, mas também disseminar o conhecimento construindo nessa investigação para demais coletivos artísticos no Amapá ou mesmo do Brasil, dentro ou fora da academia, fazendo com isso que se cumpra a função principal da pesquisa acadêmica: socializar o conhecimento adquirido na universidade para fora de seus muros.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRONDANI, Joice Aglae; MEIRA, Renata Bittencout. (org). **Encantados e sujeitos: textos in performance**. Uberlândia: PPGARTES/UFU/CAPES, 2014
- DINIZ, Carolina de Paula. **Do figurino aos vestíveis em fluxo: a relação implicada entre o corpo, o movimento e o que se veste em cena na dança**. 2012. 106f. Dissertação (Mestrado em Dança) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA.
- FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UECE, 2002. Apostila.
- GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (organizadoras). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- ISAACSSON, Marta. **O desafio de pesquisar o processo criador do Ator**. In: CARREIRA, André; CABRAL, Biange; RAMOS, Luiz Fernando; FARIAS, Sérgio Coelho (orgs.) Metodologias de pesquisa em Artes Cênicas. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2006.
- PAVIS, Patrice. **A Análise dos espetáculos**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- PERITO, Renata Zandomenico; RECH, Sandra Regina. **A criação do figurino no Teatro**. In: Anais do 8º Colóquio de moda. Rio de Janeiro: 2012.
- PIMENTEL, Ludmila Cecilina Martínez. **El cuerpo híbrido en la danza: Transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. análisis teórico y propuestas experimentales**. 2008. Tese (Doutorado em Artes Visuais e Intermédias) – Universidade Técnica de Valência, Espanha, 2008.

SCHOLL, Raphael Castanheira; DEL-VECHIO, Roberta; WENDT. **Figurino e Moda: Intersecções entre criação e comunicação.** In: Anais do X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. Blumenau: 2009.

SUQUET, Annie. **O corpo dançante: um laboratório de percepção.** In COURTINE, J.;

CORBIN, A.; VIGARELLO, G. (Org.). História do corpo. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2008. Vol. 3.

VASCONCELOS, Tainá Macedo. **Laboratório de figurinos: uma experiência criativa em sala de aula.** 2016. 82f. Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB.

VIANA, Fausto; BASSI, Carolina (orgs.). **Traje de cena, traje de folguedo.** São Paulo: Estação das Letras e Cores Editora, 2014.

Artigo submetido em 30/11/2024, e aceito em 23/12/2024.