



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
DESIGN-MODA

GABRIELA CORREIA SANTOS DE ARAUJO

DESENVOLVIMENTO DO FIGURINO DO NÚMERO
CIRCENSE “PLUMA FEITO AÇO” DO ARTISTA GIL
RODRIGUÊS

FORTALEZA
2023

GABRIELA CORREIA SANTOS DE ARAUJO

DESENVOLVIMENTO DO FIGURINO DO NÚMERO CIRCENSE
“PLUMA FEITO AÇO” DO ARTISTA GIL RODRIGUÊS

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao Curso de Graduação em
Design-moda no Instituto de Cultura e
Arte da Universidade Federal do Ceará,
como requisito parcial à obtenção do
grau de Bacharel em Design-moda.

Orientadora: Profa. Esp. Joelma
Damasceno de Matos

FORTALEZA

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

A689d Araújo, Gabriela Correia Santos de.
Desenvolvimento do figurino do número circense "Pluma Feito Aço" do artista Gil Rodriguês /
Gabriela Correia Santos de Araújo. – 2023.
14 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e
Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2023.
Orientação: Profª. Esp. Joelma Damasceno de Matos.

1. Figurino. 2. Circo. 3. Ergonomia. I. Título.

CDD 391

GABRIELA CORREIA SANTOS DE ARAUJO

DESENVOLVIMENTO DO FIGURINO DO NÚMERO CIRCENSE
“PLUMA FEITO AÇO” DO ARTISTA GIL RODRIGUÊS

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao Curso de Graduação em
Design-moda no Instituto de Cultura e
Arte da Universidade Federal do Ceará,
como requisito parcial à obtenção do
grau de Bacharel em Design-moda.

Aprovado em: 06/12/2023.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Esp. Joelma Damasceno de Matos (Orientadora)

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Cyntia Tavares Marques de Queiroz

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Marta Sorelia Felix de Castro

Universidade Federal do Ceará (UFC)

RESUMO

O presente artigo, intitulado como Desenvolvimento do figurino do número circense “Pluma Feito Aço” do Artista Gil Rodriguês, visa reforçar a importância do Figurino em números e espetáculos artísticos para o designer de moda. Também relata a importância da ergonomia para figurinos desenvolvidos para dança e performance. A metodologia utilizada para a construção desta escrita foi a pesquisa bibliográfica, contando com referencial teórico encontrado em livros e artigos; e a pesquisa documental, estruturada sobre um relato de experiência onde foram analisadas as etapas e as metodologias de desenvolvimento do figurino para o espetáculo “Pluma Feito Aço”. Foram realizadas pesquisas acadêmicas que abordam as áreas apresentadas e pesquisa qualitativa, direta com o artista para o desenvolvimento da vestimenta. O figurino tem papel fundamental em um número artístico. Ele é um dos integrantes que comunicam a intenção do artista e da arte muito antes do primeiro movimento em palco, é do figurinista o papel de levar a conexão com os outros elementos em cena.

Palavras-chave: Figurino, Circo, Ergonomia.

ABSTRACT

This article, entitled Development of the costume for the circus act "Pluma Feito Aço" by artist Gil Rodriguês, aims to reinforce the importance of costume design in artistic acts and shows for the fashion designer. It also reports on the importance of ergonomics for costumes developed for dance and performance. The methodology used to construct this writing was bibliographical research, relying on theoretical references found in books and articles; and documentary research, structured on an experience report in which the stages and methodologies of costume development for the show "Pluma Feito Aço" were analyzed. Academic research was carried out into the areas presented and qualitative research was carried out directly with the artist to develop the costumes. Costumes play a fundamental role in an artistic act. It is one of the elements that communicates the artist's intention and the art long before the first movement on stage, and it is the costume designer's role to make the connection with the other elements on stage.

KeyWords: Costume, Circus, Ergonomics.

1. INTRODUÇÃO

Para um número ou espetáculo artístico o figurino é ferramenta essencial, ele comunica, muito antes do primeiro movimento em palco, a intenção e expectativa da apresentação, sendo então indispensável que tenha coerência entre a arte e o artista, papel que o figurinista exerce. Com artistas do corpo, como circenses, modalidade apresentada nesse artigo, outro ponto se faz extremamente necessário, a ergonomia. Nela é encontrado o conforto necessário para melhor execução da performance, sem que ocorra acidentes causados pelo mau desenvolvimento do vestuário.

Uma boa execução de figurino necessita de pesquisa, utilizando recursos e referências que vão de frente com o que o artista gostaria de apresentar. Entender a modalidade, a história da performance, os artistas envolvidos, materiais necessários e outros elementos de cena, é fundamental para um trabalho de sucesso.

O figurino desenvolvido foi pautado no resultado de todas as pesquisas aqui apresentadas, reforçando a importância do figurinista e da própria vestimenta. Um trabalho artístico de performance sem peças adequadas pode gerar um estranhamento do público, a má interpretação do número ou espetáculo, acidentes e a dificuldade de execução da modalidade por limitações dos movimentos causados pelo uso de materiais impróprios.

1.1 Metodologia

A metodologia para este trabalho baseou-se em pesquisa bibliográfica e documental, estruturada sobre um relato de experiência onde são analisadas as etapas e metodologias para o desenvolvimento do figurino do espetáculo “Pluma Feito Aço”. De cunho qualitativo, a pesquisa foi feita através de uma pesquisa bibliográfica e documental, estudo de caso com o artista Gil Rodriguês, e relatos de experiência. Na parte inicial da pesquisa, foi realizada uma revisão bibliográfica e documental, examinando livros, publicações e artigos relevantes para este estudo. A bibliografia dá embasamento em questões que remetem à temática aqui apresentada. Para Gil (2002, p. 44), a pesquisa bibliográfica “[...] é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”. A pesquisa documental é um tipo de pesquisa que utiliza documentos como fonte de informação. É amplamente utilizada nas ciências sociais e humanas e é uma técnica fundamental na pesquisa qualitativa. Segundo Figueiredo (2007), a pesquisa documental tem como função investigar aquilo que ultrapassa o escrito, como filmes, jogos, vídeos entre outros. A análise documental encontra-se presente no estudo feito sobre a criação do figurino desenvolvido pela autora para o número “Pluma Feito Aço”, que se utilizou de análises de artigos e documentos acadêmicos para embasar o desenvolvimento da vestimenta e também para que se compreendesse questões como a história do figurino e sua função social, figurino e seu papel narrativo e outros elementos de cunho científico necessários para obtenção de resultados satisfatórios. O projeto teve seu início ainda no segundo semestre de 2022, quando houve os primeiros relatos de Gil sobre como seria um figurino ideal para seu número. Em Janeiro de 2023 ocorreu a primeira conversa objetiva onde a autora levantou dados como referências que ele gostaria que estivessem presentes e quais peças de roupa seriam mais

interessantes, após essa conversa livre foi possível a criação de um briefing¹ e moodboard² para a concepção do figurino, que foi finalizado em Abril de 2023.

2. A CONSTRUÇÃO DE UM FIGURINO PARA PERFORMANCE

Sendo um número circense com só uma persona e o trapézio, modalidade da qual Gil Rodriguês se apresenta, o figurino é parte mais que essencial para a construção da apresentação, exprimindo as vontades, ideais e filosofias do artista para com a exibição. A vestimenta, então, foi pensada como peça de destaque.

Não cabe ao figurinista desenvolver qualquer tipo de vestuário que não simbolize aquilo que a apresentação pede nem que não vá de encontro com as necessidades ergonômicas que a modalidade exige, como aponta Karoline Mohr e Gabriela Sborz (2010, p. 183):

Já não cabe mais ao diretor/coreógrafo de uma companhia colocar em cena um corpo vestido por uma roupa qualquer, roupa esta que não estabelece diálogo algum com a cena em geral, corpo do bailarino e principalmente com o público, tendo em vista que neste momento, a vestimenta se torna um objeto comunicador e repleto de significados [...]

2.1 A construção da imagem do personagem

Para construir uma imagem é necessário uma ampla pesquisa visual, que vai desde o que é necessário até gostos e opiniões pessoais. Seguindo esse conceito, é traçado um perfil com o objetivo de entender o que essa imagem deve representar. Na moda existe um leque de opções onde essas imagens são criadas e aplicadas, como Dingemans (1999, p.43) apresenta:

[...] Designa a criação /concepção de imagens que traduzam abrangente e subjetivamente um estilo de vida, um perfil de consumo, ou ainda uma proposta estilística, seja ela de um designer, de uma marca, de uma revista, ou ainda de um produto. No campo da moda, o stylist pode atuar em projetos variados como editoriais fotográficos, campanhas publicitárias, catálogos promocionais, desfiles, consultoria pessoal e figurino.

No campo do figurino, é preciso que ocorra um alinhamento com as expectativas do personagem. Entendendo que as palavras chaves do número são: inquietação, coragem e

¹ Briefing é o documento que registra os dados necessários para a criação de um projeto. Esse documento destaca informações como objetivo, orçamento, prazo e público e é amplamente usado na Publicidade, Administração e Design. Fonte: <https://rockcontent.com/br/blog/briefing/> (Acessado em 20 de agosto de 2023)

² Moodboard é a ferramenta formada por elementos visuais — imagens, vídeos, vetores, ilustrações e recursos similares — que traduzem de alguma forma a essência de projetos, marcas, produtos, entre outros. Design gráfico, publicidade, arquitetura e moda são áreas que tradicionalmente usam muito o recurso. Fonte: <https://rockcontent.com/br/blog/moodboard/> (Acessado em 20 de agosto de 2023)

alívio, a persona partiu disso e por consequência o figurino também, já que para a construção do mesmo é preciso que haja a concordância entre pessoa, vestimenta e história, sendo expressado assim de forma coerente a intenção do número, como Mary e Márcia (2012, p.165) explicam:

Por ser o “cartão de visita” do personagem, a importância do figurino é tal que com um primeiro olhar sobre um personagem, antes mesmo de este emitir qualquer palavra, já processamos algumas informações sobre ele, conseguimos identificar elementos que o compõem, como pertencentes a uma determinada época ou contexto social.

O desenvolvimento da silhueta do personagem foi discutido entre a autora e o Gil. No processo criativo, para que fosse possível a concepção do figurino, o primeiro ponto levado em conta foi que por se tratar de um número solo, que retrata o próprio artista, deveria ser seguido a realidade individual de Rodriguês, tanto pessoal como profissional, utilizando então o padrão de peças usadas para treino e que fizessem o estilo do artista, uma vez que ir contra a subjetividade do personagem seria ir contra sua essência, como visto na apostila da Ecole Supérieure Relooking (2017, p.68):

O estilo de essência é uma bússola que orienta as ações de cada pessoa. Que comunica, sabiamente e sem ruídos, a todos à nossa volta, quem é a pessoa. Através do respeito à essência em ser, ao estilo pessoal, é possível imprimir credibilidade à imagem, e ter segurança na tomada de decisões, fortalecendo a autoestima e a autoconfiança.

O figurino é muito importante pois é o traje que veste o artista na cena, porém os elementos que o compõem, podem fazer extrapolar a função de simples caracterização cênica. O estudo da ergonomia é funcional para a modalidade de trapézio fixo. A aplicabilidade da ergonomia ao desenvolvimento da vestimenta pode ter suas premissas juntamente às necessidades humanas em relação ao conforto, adaptando a roupa como uma “segunda pele”.

2.2 A importância da ergonomia durante a construção do figurino para o número

São muitas as definições para essa ciência, sempre levando em conta a questão interdisciplinar que ela carrega e a interação entre homem e trabalho. Resumido bem por Litira (2016, p. 2)

[...] é a interação entre homem e o trabalho no sistema homem-máquina-ambiente. Ou, mais precisamente, nas interfaces

desse sistema, onde ocorrem trocas de informação e energias entre homem, máquina e ambiente, resultando na realização do trabalho.

A ergonomia traz o conforto do ser humano no ambiente de trabalho, sem ela os processos nos trabalhos se tornam mais lentos, desconfortáveis e ineficientes. Essa ciência soluciona problemas levando em conta anatomia, fisiologia e psicologia, como cita o site da Associação Internacional de Ergonomia:

Ergonomia é a disciplina científica preocupada com a compreensão das interações entre os seres humanos e outros elementos de um sistema, e a profissão que aplica teoria, princípios, dados e métodos ao projeto, a fim de otimizar o bem-estar humano e o desempenho geral do sistema.

Fonte: <https://iea.cc/about/what-is-ergonomics/> (2000).

Mas não é só no ambiente de trabalho que a ergonomia atua. Sabrá (2009) entende que a ergonomia tem como principal objetivo adaptar o que está por volta dos seres humanos, inclusive no campo da moda, sendo indispensável para a produção de roupas. Através de estudos com o corpo humano e entendendo suas necessidades é possível criar peças que valorizam não só a estética mas também a funcionalidade. Essa importância em entender a anatomia humana é reforçada por Grave (2010, p.65):

O corpo é o cabide tridimensional que dá não somente vida, mas também alma às roupas. Muitas vezes, a roupa quando vista pendurada em uma arara não agrada, mas quando vestida no corpo torna-se ideal, estabelecendo e mantendo uma cumplicidade que permanecerá viva enquanto estiver em uso.

Uma peça de roupa bem construída proporciona conforto, mobilidade, bom caimento e segurança, de acordo com Sabrá (2009). Sendo assim, toda peça que transmite bem-estar e se adapta ao que ela é proposta, é certo de que o desenvolvimento foi em conjunto com a ergonomia. Para que uma peça com essas propriedades seja produzida é necessário diversos pontos como entender qual tecido é apropriado, usar as medidas corretas, entender se é preciso pences ou recortes, como apontado pelo site Audaces:

No campo do vestuário, a ergonomia necessita de diversas adaptações antropométricas, a qual inclui a facilidade de manusear a peça, no uso, no conforto, na segurança e na sua versatilidade. Para isso é necessário elencar as medidas adequadas para a peça, o tecido correto e se há necessidade de pences e recortes para modelar a roupa no corpo. Incluir a ergonomia no vestuário é uma preocupação que o criador de moda deve ter, pois além de ser um grande desafio no mercado, o resultado agrega ao produto final.

Fonte:

<https://audaces.com/pt-br/blog/ergonomia-no-vestuario-os-desafios-da-aplicabilidade> (2023).

3. CONHECENDO UM POUCO DA HISTÓRIA DO ARTISTA GIL RODRIGUÊS

Nascido em Fortaleza (CE), Gil Rodriguês é artista das artes da cena. Começou na vida artística em 2010 com o grupo Grite. Sua primeira formação em circo foi em um curso extensivo na Rede CUCA (Centros Urbanos de Cultura, Arte, Ciência e Esporte) em 2011, com duração de 7 meses com a finalização de um espetáculo chamado “Eu Sou Um Homem”, livremente inspirado na obra de Bertolt Brecht, “Um homem é um homem”. Graduado em Licenciatura em Teatro pelo Instituto Federal do Ceará (IFCE), em 2017. Especializado em trapézio fixo pelo curso livre na cidade de Fortaleza: Colaboratorio em Artes Circenses (escolas livres de cultural - SecultCe). Dentre os seus trabalhos cênicos está: O retorno a Juberlano (Laboratório Porto Iracema das Artes 2017). Fez parte da residência “Gravity & Levity” na XII Bienal Internacional de Dança do Ceará com Lindsey Butcher (Cia. Gravity & Levity) em 2019, e também foi brincante e coreógrafo do Maracatu Solar no período de 2017 a 2022.

3.1 Vivências circenses

Dando início a sua formação em circo na Rede CUCA de Fortaleza em 2011, tem experiência em acrobacias de solo e aéreas. Com formação pelo Colaboratorio em artes circenses, curso de duração de 3 anos, de 2018 a 2021. Possui experiência em ministrar aulas com turmas frequentes na cidade de Fortaleza. Atualmente, roda com seu número no trapézio fixo chamado "Pluma Feito Aço", onde já se apresentou pelo Festival Internacional de Circo do Ceará em 2020 e 2023. Em 2019, organizou uma mostra de números aéreos chamada “Desvie” no espaço Galpão da Vila. Lançou vários vídeos circos em sua plataforma online youtube, um dos trabalhos “O vento atenua a força com que o cavalo deposita suas preces”.

3.2 “Pluma feito aço” do artista Gil Rodriguês

Pluma feito Aço é um número circense, na modalidade aéreo mais especificamente trapézio fixo, do qual Gil é especializado. O número passeia por extremos: da inquietação, euforia e atritos à alívio, coragem e sutileza. No curto período de quinze minutos, o artista reflete, dança, pula e mergulha dentre as acrobacias. O performer brinca com o peso do corpo em movimentos dinâmicos, em cima do aparelho e no solo.

O número surge em um momento pandêmico onde o artista se encontrava sozinho em um galpão com a necessidade de treinar após três meses em isolamento social. Com

receio de executar algumas acrobacias, Gil se vê sentado e observando o pôr do sol, respirando, e entendendo o tempo de outra perspectiva suspenso.

Sua pesquisa parte de um paquera com a literatura, onde suas leituras são concretizadas em cena. Poemas do escritor Manoel de Barros, como “Sobre o nada eu tenho profundidades” (2001) e “Abandono de um ser: seria maior que o seu deserto?” (2011), foram surgindo como inspiração de acordo com a criação do número. Frank Miller, desenhista norte americano conhecido pelas histórias em quadrinhos como “Cavaleiro das trevas” (1986), vem com as cores e imagens dançadas que foram aparecendo em suas imaginações coreográficas.

A sinopse do número: “profunda respiração de encorajamento para permanecer entre atritos e alívios, subir não é só uma fuga dos pés que descansam nas tensões ora causadas pelo tronco ou braços. Mergulho aéreo de visões inquietantes internas, o tempo de espera pode ser ensurdecador... É sempre uma dança no precipício já conhecido que eleva o frio na barriga...” Gil Rodriguês (2023).

4. PROCESSOS CRIATIVOS

O processo criativo surgiu a partir de uma análise das expectativas de Gil, o que poderia ser oferecido com o conhecimento e prática prévia e das ideias de ergonomia nas artes circenses.

Para que um figurino seja desenvolvido da melhor forma, Igressio e Italiano (2012) trazem um ponto fundamental que é o da pesquisa inicial. Em uma conversa entre figurinista e responsável pelo espetáculo, são levantadas questões a serem solucionadas e em seguida pesquisas externas que não necessariamente a área do trabalho que será desenvolvido, mas também referências históricas e da própria moda, apontada no trecho.

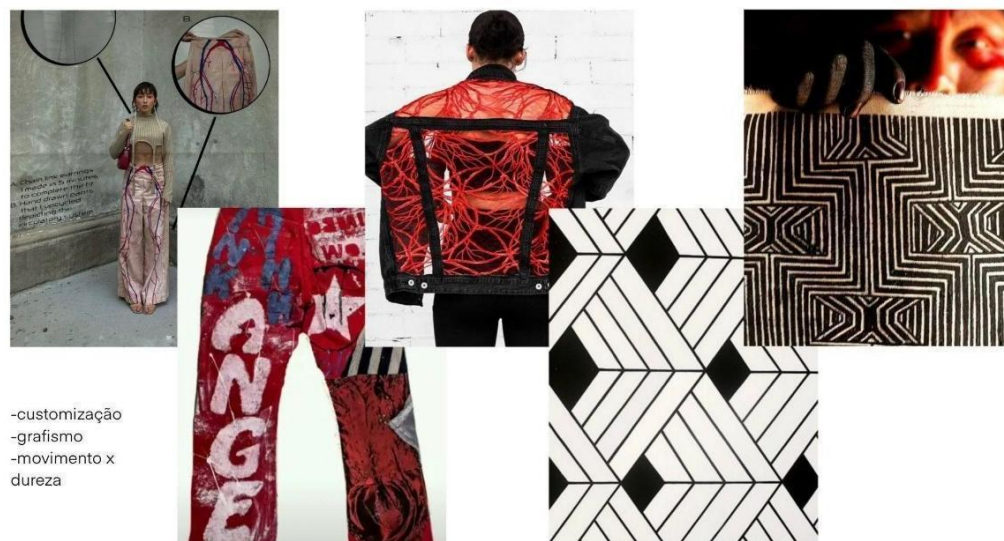
[...] a criatividade, a escolha dos materiais e o uso de processos adequados, irão sofrer alterações no percurso do processo de criação. Parte-se de referências visuais e bagagem cultural, mas acrescenta-se o uso de novas tecnologias. Nesse processo, a importância está não apenas no criar, mas no transmitir o que se pretende, fazendo com que o público perceba, ainda que de forma intuitiva, a mensagem ou os signos que estão representados no figurino (IGLESCIO; ITALIANO, 2012, p. 5).

Após conversa livre com o artista, alguns pontos foram levantados, como as referências que Gil gostaria de seguir. O figurino deveria, de alguma forma, representar o contraste existente no título do número “Pluma feito Aço”, algo leve e pesado, bruto e suave,

movimento e dureza. Esse espaço antagônico perdura por toda a apresentação e seria de extrema importância levar a simbologia para o figurino. Outro grande ponto seria a fuga do tradicionalismo do circo e seus collants, chegando numa silhueta mais moderna e diferente do habitual.

Com o orçamento e o tempo disponível, ficou acordado que o mais interessante seria a procura e curadoria de peças já existentes e de fácil acesso. Após pesquisa e levantamento de informações e referências, foi possível a criação de um moodboard que marcaria o início da produção. Abaixo seguem um mosaico com algumas das imagens sobre o moodboard do projeto de figurino; customização, grafismo e antagonismo foram as palavras chaves usadas na criação do figurino. (Figuras 1):

Figura 1: Moodboard do projeto de figurino. Customização, grafismo e antagonismo foram as palavras chaves usadas durante a criação do figurino.



Fonte: Acervo da autora.

Com o moodboard criado e as referências organizadas, as peças foram escolhidas. Peças essas que já eram utilizadas por Gil em seus treinos, por isso foram selecionadas para compor o figurino, por se tratar de uma vestimenta que já cumpria a funcionalidade com o aparelho (trapézio) pouparia tempo e ajudaria na entrega no prazo certo. Para a parte inferior uma calça moletom com mais textura e volume e uma segunda pele para a parte superior, o material foi tule com elastano. Reiterando o antagonismo necessário do projeto, sendo a peça superior algo mais colado e liso e a inferior mais volume e textura. Iniciou-se então o

processo de customização das roupas, a primeira etapa foi a de tingimento, feito caseiramente com corante para tecido.

A cor escolhida foi a vermelha, já que a expectativa era um sentimento imponente e forte. A ação psicológica e simbólica do sangue faz do vermelho a cor dominante de todas as atitudes positivas em relação à vida; é considerada a cor da força, da vida (HELLER, 2016).

Figura 2: Processo de tingimento das peças



Fonte: Acervo da autora.

A próxima etapa foi criar a padronagem que mais uma vez reforçaria sentimentos contrários como leve e pesado. O resultado foi um padrão que teve como referência grafismos indígenas, dando movimento porque segue em toda a calça mas também a dureza das linhas retas.

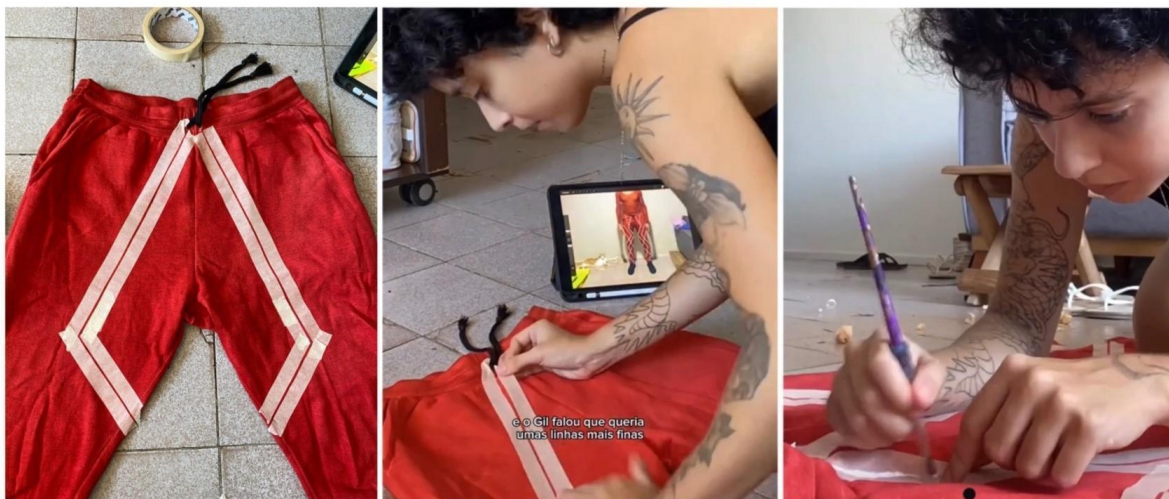
Figura 3: Três modelos foram sugeridos ao Gil, tendo como escolhido o modelo 1, da esquerda para a direita.



Fonte: Acervo da autora.

Em seguida foi o momento de levar para o tecido a padronagem escolhida. A técnica usada foi a manual e com tinta acrílica própria para tecido.

Figura 4: Processo de pintura do figurino.



Fonte: Acervo da autora.

4.1 Resultado da construção do figurino

Depois de três meses de processo, dando início em janeiro de 2023 e a finalização em abril do mesmo ano, entre conversas, pesquisas, curadoria e produção, o figurino foi finalizado, tendo sua estreia em Abril de 2023, no Centro Cultural Bom Jardim (CCBJ) e depois em diversos espaços, como no Festival Internacional de Circo do Ceará.

Figura 5: Gil Rodriguês no 9º Festival Internacional de Circo do Ceará com o figurino finalizado



Fonte: Acervo da autora.

5. RELATOS DO ARTISTA EM RELAÇÃO AO FIGURINO DESENVOLVIDO PELA DESIGNER DE MODA

No período de março de 2023 foi dado início ao processo de pesquisa com o artista, que aconteceu virtual e presencialmente, não houve um questionário específico, mas sim uma conversa livre. O ponto de partida foi o que o número representava e como ele gostaria que isso chegasse ao público. Depois o que foi colocado em pauta foram as referências estéticas que o performer pretendia seguir. A partir disso o figurino pôde ser desenvolvido.

Gil afirma que é importante salientar a funcionalidade do figurino, que refletiu a leveza trabalhada no número, como também o peso. Ele observou que na parte de cima da vestimenta a blusa possui um tecido que cola na pele e na parte de baixo, uma calça com aspecto mais pesado, que apesar disso não prejudicou na execução dos movimentos e pelo material mais grosso, evitou micro lesões em relação ao aparelho (trapézio), por certos movimentos terem muitos deslizamentos quanto mais pele à mostra mais fácil de ocorrerem machucados. O artista concluiu que a expectativa com o figurino era uma roupa multifuncional, que fugisse da ideia tradicional do circo e da lona, que fosse de encontro com referências que o mesmo estava consumindo como o desenhista Frank Miller e uma estética mais urbana dos anos 1990, muito bem alcançada pela autora.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da pesquisa, desenvolvimento do figurino e pelo estudo dos levantamentos aplicados, fica entendida a necessidade do figurinista e também a importância de um figurino coerente e alinhado. A vestimenta deve estabelecer diálogo com a cena geral e os elementos cênicos, como, o artista a performar, o público e ambientação, percebendo que nesse momento o papel dela também é comunicar os símbolos e significados, favorecendo interpretações coesas para com a apresentação.

Foi reforçado também que para espetáculos artísticos de muita movimentação corporal, a ergonomia é uma ciência imprescindível, sendo necessária para a base de toda pesquisa e desenvolvimento de figurino, respeitando a movimentação corporal e atitude do artista que o veste. Evitando assim acidentes, falta de alinhamento e má interpretação.

O artigo, então, obteve êxito em sua pesquisa relatando a experiência da autora durante a criação do figurino para um espetáculo circense, que significou muito para carreira de designer de moda que está apenas iniciando. O processo como um todo foi enriquecedor, algumas limitações foram encontradas como o tempo de execução e orçamento existente, chegar na padronagem ideal também exigiu esforço, já que alinhar expectativas pode ser um desafio, e paciência para que tudo saísse perfeito, mas após três meses o resultado saiu como o esperado. É desejado a oportunidade de poder aprender a cada dia participando da criação de figurinos para outros espetáculos artísticos. Um trabalho multidisciplinar que envolve moda, figurino, música e artes cênicas.

REFERÊNCIAS

- AUDACES. **Ergonomia no vestuário: os desafios da aplicabilidade.** Disponível em: <https://audaces.com/pt-br/blog/ergonomia-no-vestuario-os-desafios-da-aplicabilidade>
Acesso em: 20 ago. 2023.
- ASSOCIAÇÃO INTERNACIONAL DE ERGONOMIA Disponível em: <https://iea.cc/about/what-is-ergonomics/> Acesso em: 20 ago. 2023.
- DINGEMANS, Jo. **Mastering fashion Styling.** Londres: Palgrave, 1999.
- GRAVE, Maria de Fátima. **A moda-vestuário e a ergonomia do hemiplégico.**São Paulo: Escrituras, 2010
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2002
- HELLER, E., **A Psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão.** 1 ed. São Paulo: G. Gili, Ltda, 2016.
- IGLECIO, Paula; ITALIANO, Isabel C. **Figurinista e o processo de criação de Figurino.** 2012.
- IIDA, Itiro. **Ergonomia, projeto e produção.** 3. ed. São Paulo: Blucher, 2016.
- MARIANO, Rose Mary; ABREU, Lia Mária Borges de. Figurino para TV. In: VIANA, Fausto; MUNIZ, Rosane. **Diário de Pesquisadores: Traje de Cena.** São Paulo: Estação das Letras e cores, 2012. p. 163-167.
- MOHR; Karoline, SBORZ; Gabriela. **Figurino de dança: Relação existente entre corpo e vestimenta.** 2021.p. 173-184
- SABRÁ, Flávio. **Modelagem: Tecnologia em produção de vestuário.** 1.ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.