

16º

COLÓQUIO
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE
DE 09/09 A 13/10 DE 2021

DA CONCEPÇÃO À CONFECÇÃO: EXPERIMENTAÇÕES CONTEMPORÂNEAS PARA ELABORAÇÃO DE FIGURINO ÉPICO EM PAPEL

*From conception to confection: contemporary experiments for the preparation of epic paper
costume*

Gomes, Camila; Universidade Federal do Rio de Janeiro-UFRJ,
camillajf2@gmail.com¹
Oliveira, Madson; Universidade Federal do Rio de Janeiro-UFRJ,
madsonluis@eba.ufrj.br²

Resumo: A proposta objetiva demonstrar como se deu o processo de criação de um “figurino”³ épico realizado totalmente em papel: da concepção à confecção. O trabalho é uma interseção das obras de: Sophia Jobim (1904-1968), figurinista do filme *Sinhá Moça* (1953) e Isabelle de Borchgrave (1946), artista plástica e criadora das exposições *Papier à la Mode*. Assim, elaboramos experimentações teórico-práticas aliando conceitos sobre trajes, formas, materiais e artefatos.

Palavras-chave: Figurino-arte; Filme *Sinhá Moça* (1953); Processo criativo.

Abstract: The proposal aims to demonstrate how the process of creating an epic “costume” made entirely on paper: from conception to confection. The work is an intersection from the works of: Sophia Jobim (1904-1968), costume designer from the film *Sinhá Moça* (1953) and Isabelle de Borchgrave (1946), artist and creator of the *Papier à la Mode* exhibitions. Thus, we elaborated theoretical-practical experiments combining concepts about costumes, shapes, materials and artifacts.

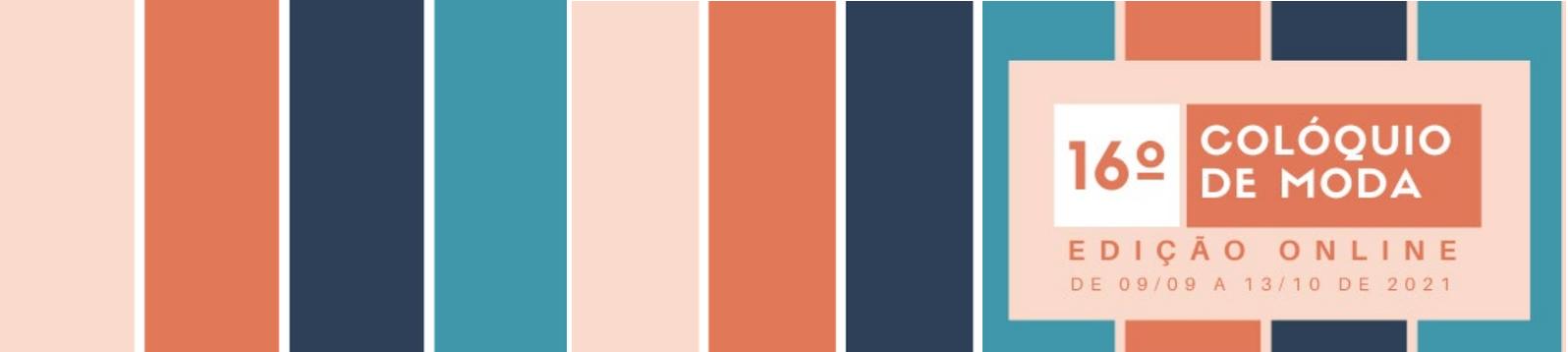
Keywords: Costume-art; Film *Sinhá Moça* (1953); Creative process.

¹ Graduação em Design; Especialista em Estamparia Digital; Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Design-PPGD/EBA/UFRJ.

² Mestre e Doutor em Design; Professor no curso de Artes Cênicas – Indumentária e no Programa de Pós-Graduação em Design-PPGD/EBA/UFRJ.

³ As aspas apontam que o termo figurino aqui é empregado não no sentido cênico, mas artístico, já que não será vestido por uma atriz, mas exposto num manequim, fazendo parte de uma exposição de artes visuais.





16º

COLÓQUIO
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE
DE 09/09 A 13/10 DE 2021

Introdução

Este trabalho faz parte da pesquisa de mestrado em Design (PPGD/UFRJ), ainda em desenvolvimento, que investiga o processo criativo de Sophia Jobim Magno de Carvalho (1904-1968) que, entre muitas outras atuações, desenvolveu os figurinos para o filme *Sinhá Moça* (1953). Trata-se de uma importante produção da Companhia Cinematográfica Vera Cruz, ganhadora de prêmios internacionais, que está disponível na plataforma YouTube. Através do registro audiovisual, que é em preto e branco, realizamos um recorte metodológico, abrangendo os 13 figurinos usados pela atriz Eliane Lage (1928), que interpretou a personagem-título no longa-metragem.

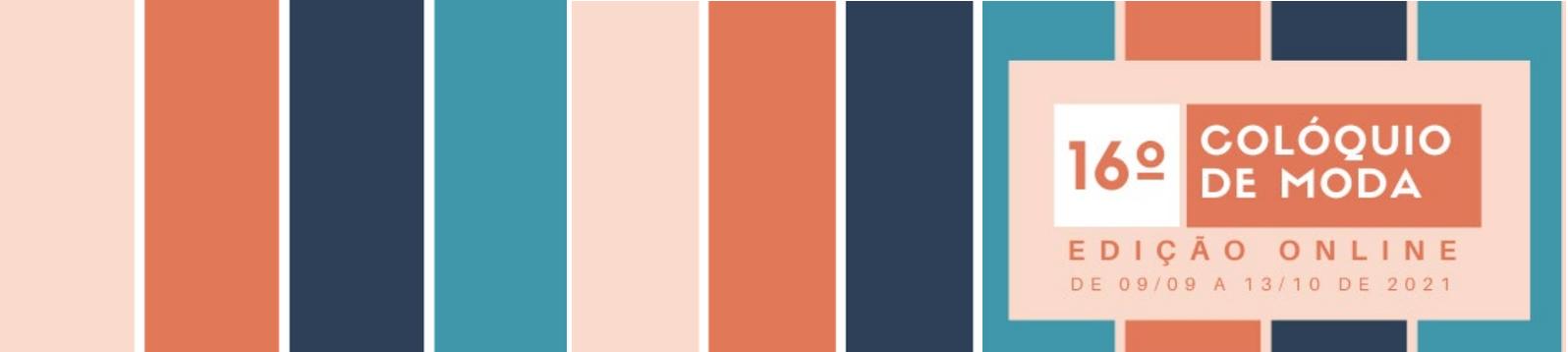
Os tons de cinzas nos sugestionaram a experimentações artísticas para a criação de uma obra de figurino-arte contemporâneo, todo realizado em papel, mas fazendo inúmeras referências retiradas do filme original, dentre as quais enfatizamos: a silhueta da época (1886-8); as texturas e acabamentos de alguns trajes; o atravessamento dos tempos de ação (1886-8, quando a narrativa está ambientada; 1952-3, quando o filme foi realizado; 2020-1, o momento em que a pesquisa acontece).

O projeto original da figurinista (desenhos ou croquis) se perdeu com o tempo, mas buscamos resgatar e expandir o nosso conhecimento sobre aquele projeto de figurino de época subsidiados por documentos encontrados no acervo SM (Sophia Magno) do Museu Histórico Nacional-MHN, no Rio de Janeiro. O acervo composto por coleções de indumentária, documentos, manuscritos, livros, ilustrações e artefatos que pertenceram à Sophia Jobim, tem sido catalogados e originado diversas pesquisas que nos dão suporte.

Atualmente as pesquisas no acervo são coordenadas pelo prof.º Dr. Madson Oliveira (coautor deste trabalho e orientador da pesquisa de mestrado original), que possui publicações divulgando pesquisas em andamento baseadas na trajetória profissional de Sophia Jobim.

A obra em papel que propomos aqui começou a ser estruturada na disciplina ministrada pela professora Dr.ª Ana Karla Freire: Design, matéria e produto (novembro 2020 – março 2021) no período letivo correspondente a 2020.2, no Programa de Pós-Graduação em Design, da Escola de Belas Artes / Universidade Federal do Rio de Janeiro





16º

COLÓQUIO
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE
DE 09/09 A 13/10 DE 2021

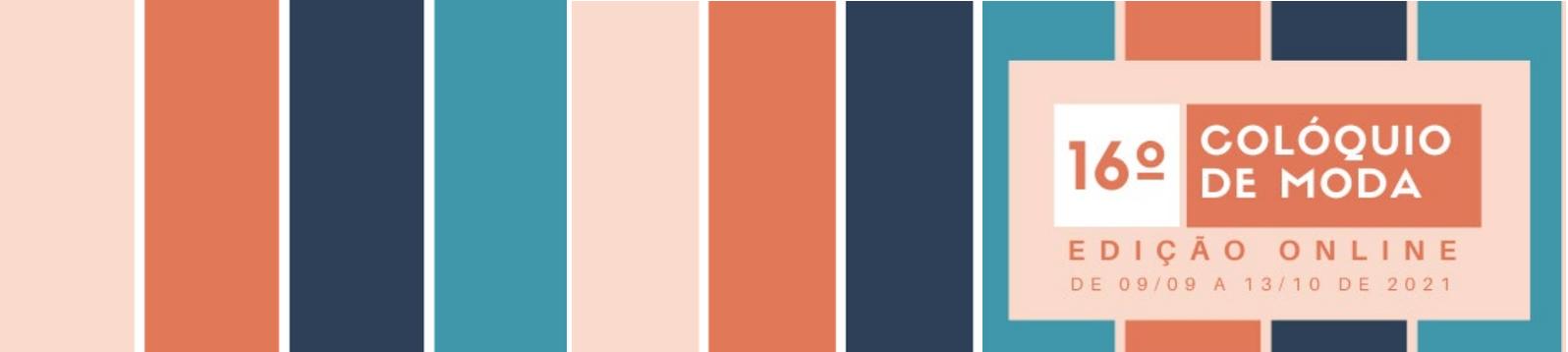
(PPGD/EBA/UFRJ). Na referida disciplina, discutimos a materialidade a partir de Alexandre Reis (2013), que aborda conceitos associando à história e à cultura material, no âmbito do design, tornando-se um debate pertinente para o desenvolvimento das reflexões que abrangem o material e a forma, em qualquer projeto criativo.

O traje em papel que estamos desenvolvendo foi selecionado e fará parte da VIII Bienal da EBA, uma exposição promovida pela Escola de Belas Artes da UFRJ, destinada aos artistas visuais e designers, que acontecerá ainda no ano de 2021 e traz como mote a palavra “MUTAÇÕES”. Por isso, intitulamos a obra como “Corpo efêmero: o figurino através do tempo”. Discutiremos assim o traje em relação ao corpo e à capacidade de transformar a silhueta, correspondendo às demandas psicológicas, além do ideal de beleza vigente na cultura.

Utilizamos metodologia interdisciplinar para realizar este projeto, reunindo metodologia da pesquisa em design e metodologia projetual de figurino. A pesquisa é fundamentada na metodologia histórica proposta por Aguinaldo Santos (2018) que envolve a pesquisa bibliográfica, documental e imagética, incluindo o recurso audiovisual. A metodologia projetual de figurino, encontra ressonância no processo criativo de roupas de épocas realizadas por Elizabeth Filipecki (2016), que valoriza o fazer artesanal no processo de adereçamento, no qual o domínio da técnica e dos materiais potencializam o visual do figurino de época, além da utilização do artifício de criar uma silhueta base e compor as camadas de acessórios ou adereços (FILIPECKI, 2016, p. 27).

A nossa pesquisa nos levou à trajetória artística de Isabelle de Borchgrave (2008), artista que intervém artesanalmente no papel industrializado através das texturas e da pintura, e que tem realizado inúmeras exposições com roupas em papel, beneficiando essa matéria-prima até que enganem o olhar do espectador, com a técnica *Trompe L’oeil* (BORCHGRAVE, 2008, p. 114). Este trabalho é ancorado no conceito de resignificação que Rafael Cardoso (2013) se baseia para abordar os artefatos, as transformações do olhar e dos seus significados ao longo do tempo (CARDOSO, 2013, p. 13).





16º

COLÓQUIO
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE
DE 09/09 A 13/10 DE 2021

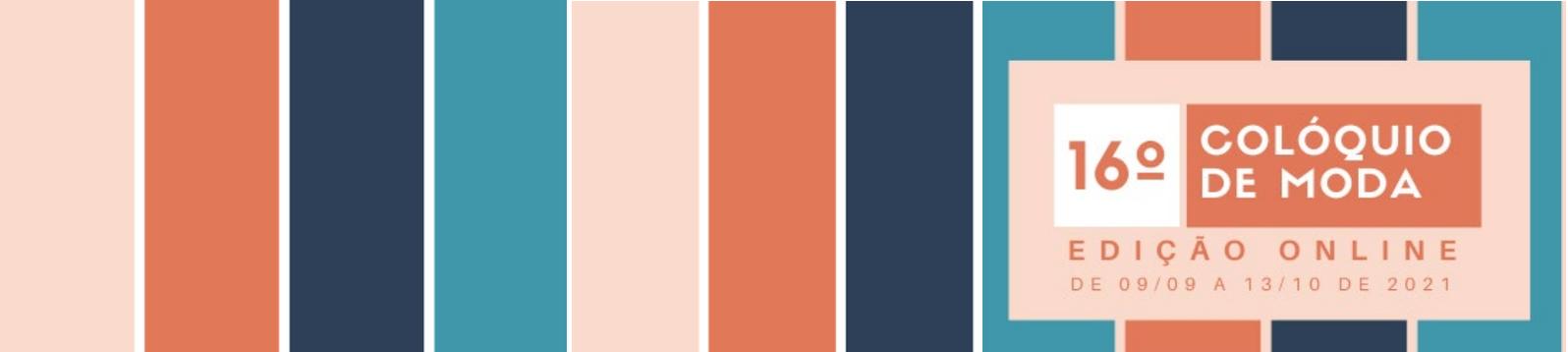
Processos de significação

Conforme os conceitos expostos por Rafael Cardoso (2013), as formas não permanecem até hoje expressando os mesmos usos e nem os mesmos significados, assim como o olhar de quem observa é condicionado pela cultura e pelo contexto histórico, no qual o processo de significação é contínuo. Para o autor, os artefatos em geral revelam as condições de sua fabricação por meio dos materiais e técnicas envolvidos. Da mesma maneira, tanto um figurino de papel realizado em 2021, quanto um filme produzido em 1952, nos oferecem essas duas perspectivas: o olhar contemporâneo sobre as criações, as prováveis transformações dos usos e dos significados ao longo do tempo e as informações que podemos apreender por trás da sua “lógica construtiva”.

O autor traz a discussão sobre os problemas envolvidos no paradigma “a forma segue a função”, pois considera que o objeto não possui apenas um uso, mas funções, no plural, e que é de certa maneira “desatualizado” imaginar que o propósito para o qual a forma foi criada se expressa apenas pelo aspecto material. Descolando assim os conceitos abstratos e juízos de valores comparativos atribuídos através da “adequação do objeto, ou não, ao seu propósito”, visto que simplesmente a forma não pode expressar a finalidade do objeto. Então, conclui que a compreensão da função de um objeto ou artefato depende da cultura, da familiaridade, da experiência prévia e das diversas maneiras de representar, trazendo complementos, tais como outros aspectos sensoriais, o contexto e pontos de vista distintos, por exemplo (CARDOSO, 2013, p. 10). Ou seja: “O olhar é também sujeito a transformações no tempo, e aquilo que apreendemos do objeto visto é necessariamente condicionado pelas premissas de quem enxerga e de como se dá a situação do ato de ver. Ou seja, o olhar é uma construção social” (idem, p. 13). Para esse mesmo autor, uma experiência emocional simples, descomplicada, tem maior chance de manter-se significando a mesma coisa por muito tempo, enquanto outras características e atributos como “luxuoso” e “imponente” tendem a mudar para “fora de moda” ou “decadente”, conforme as mudanças de percepção ao longo do tempo (ibidem, p. 7).

Nesse ponto, associamos a ressignificação de um artefato e de uma matéria, provocando o deslocamento do material e da forma para elaborarmos um figurino de papel





16º

COLÓQUIO
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE
DE 09/09 A 13/10 DE 2021

não utilitário, que carrega os elementos visuais da indumentária feminina burguesa da década de 1880, articulando poéticas do design, projeto de figurino e técnicas de texturas em papel propostos por Paul Jackson (2017).

A indumentarista e figurinista de cinema épico, Sophia Jobim

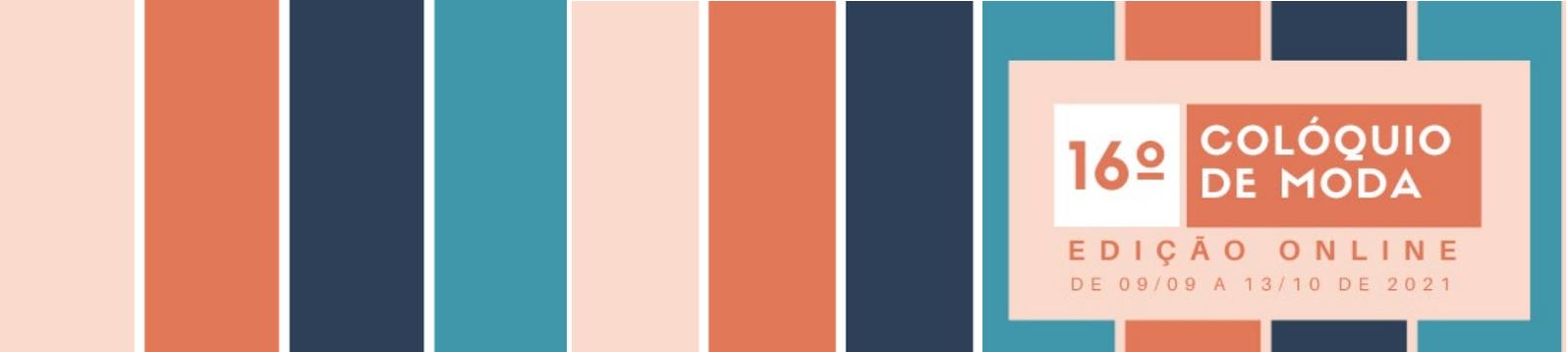
Sophia Jobim demonstrou ser uma artista multifacetada, atuou em diversas áreas, todas ligadas à indumentária e teve uma produção bastante diversificada. Em sua trajetória foi columnista de moda, professora de modelagem / corte e costura, de indumentária histórica na Escola Nacional de Belas Artes (ENBA, atual EBA/UFRJ) e figurinista de teatro e cinema. A disciplina de indumentária histórica da professora Jobim deu origem ao atual curso de Artes Cênicas – Indumentária da EBA/UFRJ.

Dentre as muitas contribuições de Sophia Jobim ao campo da indumentária histórica e moda no Brasil, citamos a criação do Museu de Indumentária Histórica e Antiguidades-MIH, inaugurado em 1960, em sua própria residência, no bairro de Santa Teresa, Rio de Janeiro, o primeiro museu de indumentária da América Latina. Naquele local, Sophia exibiu a sua coleção de artefatos e livros, adquiridos ao longo dos anos, dedicando um andar da casa à exposição privada de sua coleção. Ela produziu muitos desenhos e pinturas, alguns apresentam criações próprias, outros são reproduções das obras de artistas. Muitos desses desenhos foram feitos especialmente para ilustrar as aulas de indumentária histórica na ENBA.

Após o falecimento de Sophia Jobim o acervo dela foi doado ao Museu Histórico Nacional-MHN, ainda em 1968, onde reúne trajes, adereços, joias, sapatos, objetos decorativos, bonecos etnográficos em miniaturas e uma biblioteca com mais de 1500 livros, além de documentos pessoais e diversos outros, incluindo vários manuscritos.

Este acervo é a principal fonte documental, ao lado do registro audiovisual produzido pela Companhia Vera Cruz, que respalda a nossa pesquisa em processo criativo de projeto de figurino praticados por Sophia. O acervo já forneceu subsídios para a pesquisa de outros pesquisadores, interessados na trajetória profissional dela.





16º

COLÓQUIO
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE
DE 09/09 A 13/10 DE 2021

Wagner Oliveira (2017), em sua pesquisa, demonstra a finalidade didática a que se propunha Sophia ao criar e organizar o MIH. Ele coloca em discussão as experiências do ato de colecionar, pois acredita que colecionar é também uma forma de o colecionador continuar vivendo através de sua coleção. O autor analisa também o colecionar como um ato filosófico, enquanto retira os objetos de sua origem, descontextualizando, e dialético, pois ressignifica os objetos dentro de outro contexto na coleção, estimulando experiências, inclusive estéticas.

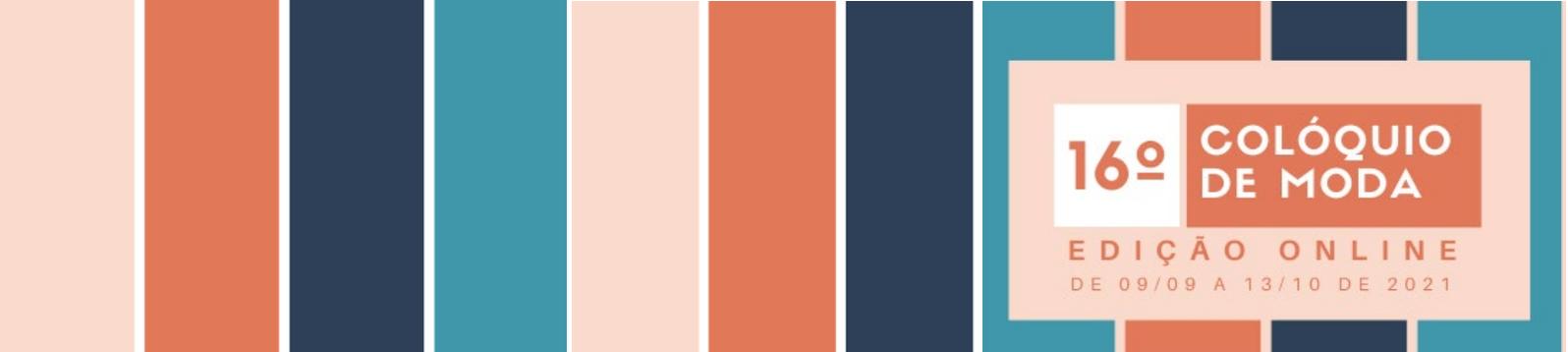
Papiers à la Mode

Isabelle de Borchgrave (1946) é uma artista belga que desenvolve obras conectando moda e arte através do papel, criando versões de trajes com enfoque nos volumes, nas texturas e na pintura. Baseado em *Papiers à la Mode*, publicação de mesmo nome da exposição itinerante de Borchgrave que veio ao Brasil em 2008, podemos entender um pouco mais sobre a técnica e especialmente sobre a poética do trabalho da artista, que busca representar o universo de uma época através de suas obras. Devido à variedade de ornamentos dos trajes de época e a possibilidade ilimitada em explorar efeitos que o papel oferece, Ribeiro (2008) esclarece:

Isabelle de Borchgrave elegeu o século XIX como um dos momentos de maior variedade em termos de vestuário, em função das transformações do modo de vida, do surgimento de novos materiais e possibilidades técnicas. Ela admira o modo como culturas orientais mesclam estampas usando a cor como elo de união” (RIBEIRO, 2008, 12 pp.).

Segundo Maria Izabel Ribeiro (2008), a exposição “abrange quatrocentos anos de história da moda”, são representações baseadas em trajes de acervos de museus, podem fazer referência a personalidades emblemáticas como Madame Pompadour (1721-1764) ou designs de criadores renomados como Charles Worth (1825-1985), pai da alta costura, além de peças baseadas em pinturas, nas quais os trajes originais não existem de forma tridimensional. São vestidos, chapéus, sapatos etc., mas sem a “melancolia dos trajes originais”, usando a técnica de *trompe l’oeil* (enganar o olho) como efeito lúdico de parecer ser, e assim surpreender o





16º

COLÓQUIO
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE
DE 09/09 A 13/10 DE 2021

observador, conforme a própria Borchgrave resume: “O papel foi o meio que uniu tudo: a pintura, a moda, a costura e também a ilusão, o *trompe l’oeil*” (HARA, 2008, p.114).

Sobre o aspecto da produção de objetos contemporâneos por Isabelle Borchgrave, Maria Izabel Ribeiro (2008) analisa que a artista “Não resgata relíquias do passado, mas age no presente. Captura as cores, formas e texturas de vestes de outros tempos para a produção de belos objetos atuais. Usa o *trompe l’oeil*, para surpreender e recuperar a gratuidade da experiência lúdica” (RIBEIRO, 2008, p. 13).

Maria Izabel Ribeiro (2008) conduz à percepção das sutilezas quem envolvem a beleza, através do olhar de Isabelle Borchgrave, que é alegre, colorido e imaginativo, e especifica os trabalhos de Borchgrave como traje-fantasia, no sentido lúdico da imaginação e do sonho, em oposição ao que seria um traje-reliquia, aquela testemunha do passado.

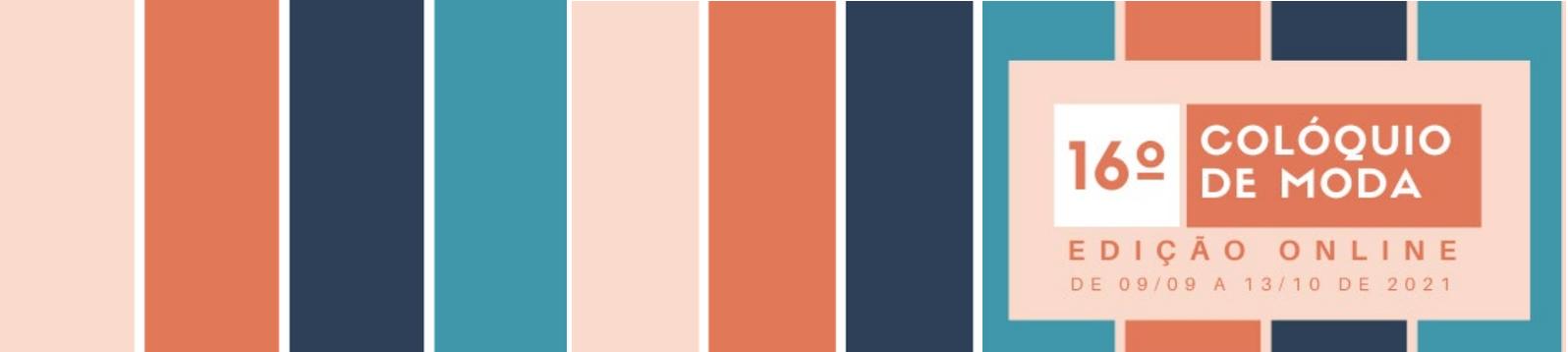
Em entrevista concedida a Hélio Hara (2008), Isabelle fala sobre “capturar e conservar a alma do trabalho”, enfatizando essa alma como as “impressões” que o traje provoca, referindo-se à relação emocional que possui, além da relação técnica. Sobre o material, a artista apresenta as vantagens do papel explicando que, diferente do que seria com qualquer outro tipo de material caro, como a seda e outros, com a materialidade do papel “não existe o medo de errar pois se acontecer, basta descartá-lo”. No texto de Hélio Hara (2008) fica claro que, para Borchgrave, a beleza e a tristeza são como opostos, onde no vestuário ou nos simulacros que ela constrói, as cores e a alegria são quase sinônimas, em contrapartida, “o preto é uma moda sem moda, uma cor que anula e entristece”.

Da concepção

Para este trabalho dividimos a concepção da confecção com a finalidade de gerar maior entendimento sobre o processo, porém em vários momentos uma coisa está tão envolvida na outra que quase não conseguimos fazer uma separação tão distinta. O processo criativo, até o momento, se deu de forma não linear, através de momentos com avanços e recuos, envolvendo experimentações.

A materialidade da obra de papel que estamos elaborando reflete sobre as relações que existem na experimentação da materialidade e no processo do design. Simultaneamente à





16º

COLÓQUIO
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE
DE 09/09 A 13/10 DE 2021

pesquisa material, desenvolvemos o conceito fundamentados no tripé: 1) projeto de figurino; 2) indumentária histórica; 3) elementos e texturas encontrados nos trajes desenvolvidos por Sophia Jobim para Sinhá Moça (em 1953).

Assim, procedemos à elaboração definitiva do croqui, o qual submetemos para a inscrição da exposição da qual participaremos, pois a obra final não deverá ser diferente daquela que consta no projeto inscrito. Para nós essa questão foi um desafio e uma determinante, pois precisamos chegar às soluções plásticas exequíveis e estéticas muito antes do traje estar totalmente resolvido. Então, prosseguimos com a submissão do projeto visual.

Com base no tripé citado acima, encontramos o elemento que acreditamos reunir tudo: o corpo. O corpo como suporte do figurino, o figurino como a segunda pele do corpo. Desdobrando a relação do traje vitoriano com o corpo, percebemos como os acessórios eram estruturados por baixo para modificar a silhueta natural do corpo por fora, na aparência, provocando as “mutações”, no sentido de compor aparências não naturais. Isso se deve ao uso de dispositivos como espartilhos e anquinhas (volume traseiro das saias).

Não podemos deixar de vincular isso à sutileza da relação inversa, na qual em muitas ocasiões o padrão da cultura vigente é incentivar a busca por um “corpo perfeito”, de maneira idealizada, através de protocolos de dietas, exercícios ou através de procedimentos cirúrgicos invasivos, resultando na capacidade do corpo moldar a aparência dos trajes ao invés de ser moldado por eles.

A concepção da obra utiliza da metodologia de projeto de design de figurino, que consistiu basicamente em: pesquisa imagética dos figurinos da personagem Sinhá Moça; pesquisa paralela sobre indumentária histórica do período 1886-1888 que representamos através da silhueta (cintura ajustada, saia em formato de sino e volume traseiro da saia) e dos acessórios (leque, sombrinha, chapéu); montagem de painel semântico ou *moodboard*; análise de obras similares; pesquisas e experimentação de materiais e cartela dos tons de cinza, preto e branco; desenvolvimento de croqui (figura 1); e a confecção das partes em texturas de papel, que será explicado em mais detalhes a seguir.

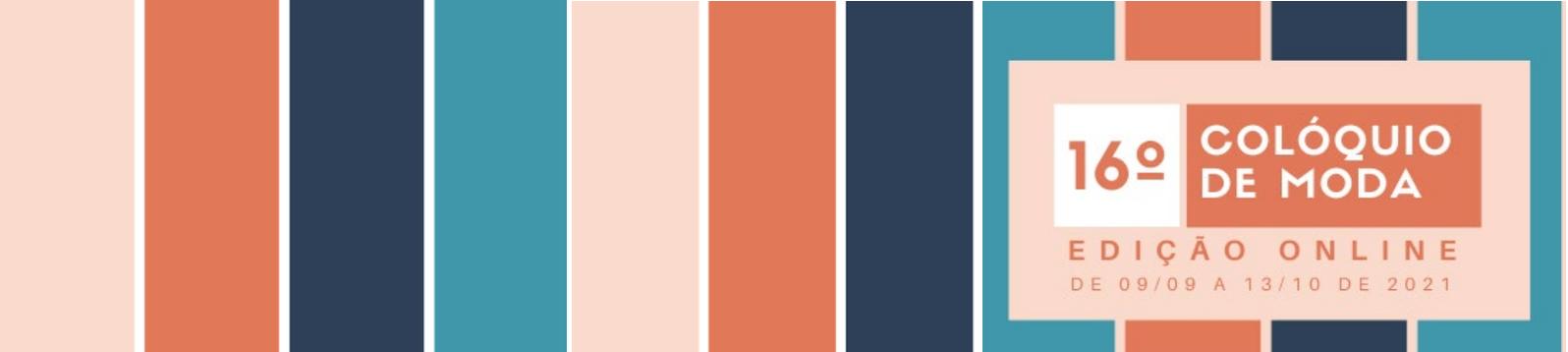


Figura 1: Representação gráfica, projeto da obra, frente.



Fonte: Camila Gomes, 2021

A obra refere-se ao século XIX, através do corpete ou corpinho bem ajustado na cintura, o volume traseiro (anquinha) e o formato de sino da saia, estreita na cintura e quadris, aumentando gradualmente a largura até os pés. O figurino é composto de chapéu, corpinho ou corpete (parte de cima) e saia com sobressaia. O chapéu de abas curtas é todo enfeitado de flores, cabeças de laços e relógios. O corpinho é dividido em três partes, uma central com textura de flores e as duas laterais de cinza mais claro. O colarinho alto é enfeitado com uma cascata de cabeças de laços encimados por broche do tipo camafeu. As mangas de textura quadriculada, acabam na altura do cotovelo e são finalizadas com uma estrutura godê que lembram a renda. O projeto da saia possui apliques de papel vincado e dobrado na cintura e na barra, criando uma diagonal de leques da lateral superior direita para a inferior esquerda e uma sobressaia drapeada na lateral superior esquerda, terminando atrás, para ajudar a criar o



16º

COLÓQUIO
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE
DE 09/09 A 13/10 DE 2021

volume traseiro. A parte do meio da saia receberá fileiras de bolinhas costuradas e a barra é composta por formas que aludem à sombrinha, acessório indispensável das mulheres elegantes na era vitoriana.

Da confecção

A obra está ainda em processo de confecção, pois destina-se à exposição de artes visuais e design, na qual questionamos por meio dela, além das “Mutações”, a fragilidade e a característica de efemeridade da moda. Neste caso, também a efemeridade da obra em si, que é essencialmente e propositalmente temporária, por isso também o uso do papel como matéria-prima.

Acreditamos que a técnica e a tecnologia escolhidas nos permitem extrapolar o “propósito” do material, expandindo seu uso, deslocando-o de suas funções principais as quais estamos habituados. Executamos até o momento em que estamos escrevendo este trabalho, uma parte da obra, restando ainda vários complementos e adereços para finalizarmos sua configuração conforme o croqui.

Como mencionamos, a nossa obra encontra amparo na poética de Isabelle de Borchgrave, ao criar roupas de época em papel texturizado e colorido para representar uma época, com a diferença de que a nossa obra é em escala de cinzas em função do filme, em preto e branco. Em nosso caso, utilizamos Paul Jackson (2017) para definir como interpretaríamos as texturas que elegemos do filme para a linguagem do papel texturizado.

Assim, apresentamos um painel com algumas texturas selecionadas nas quais nos inspiramos para criar a texturas em papel. A figura 2 está composta com quatro recortes de detalhes dos trajes, enumerados na ordem em que aparecem em cena no filme para facilitar a referência.



Figura 2 : Painel de texturas dos trajes retirados do filme Sinhá Moça (1953).



Fonte: Sinhá Moça (1953), disponível em YouTube, acesso em: 03 mar. 2021.

Simulamos algumas texturas empregando técnicas apresentadas por Paul Jackson (2017), como: papel trançado para aludir à textura do chapéu do traje 01; papel enrolado para criar florais, baseado no sutil brocado do traje 10; papel tramado para criar o efeito quadriculado do traje 11; assim como no traje 05, faremos o acabamento das mangas na obra, inspirada no godê de rendas na altura do cotovelo.

Trata-se de um figurino-arte não utilitário, elaborado basicamente em papel color plus 120g/m², em duas tonalidades de cinzas, dentre outros materiais utilizados em menores proporções. Em escala natural (figura 3), o traje de papel está sobre um suporte de acrílico, de dimensões pequenas, não correspondendo a nossa intenção de aludir ao corpo de mulher adulta. Assim, intervimos com um aumento de medidas, utilizando nylon dublado e manta

acrílica para nos aproximar das medidas do tamanho de manequim 38, que é considerado como tamanho pequeno ou P.

Figura 3: Obra com estrutura base e enfeites aplicados



Fonte: Camila Gomes, 2021

Podemos observar na imagem acima algumas partes da estrutura já montadas sobre as quais repousam adereços e acessórios, criando camadas. A sutil diferença entre os tons de cinza nos ajuda a observar melhor a forma, evidenciando a linguagem visual das linhas e planos na composição dos elementos. O chapéu (figura 4) é revestido de papel trançado para aludir o efeito da palha italiana, material comum aos chapéus da era vitoriana, no Brasil.

Figura 4: Chapéu composto por papel trançado com aplicações

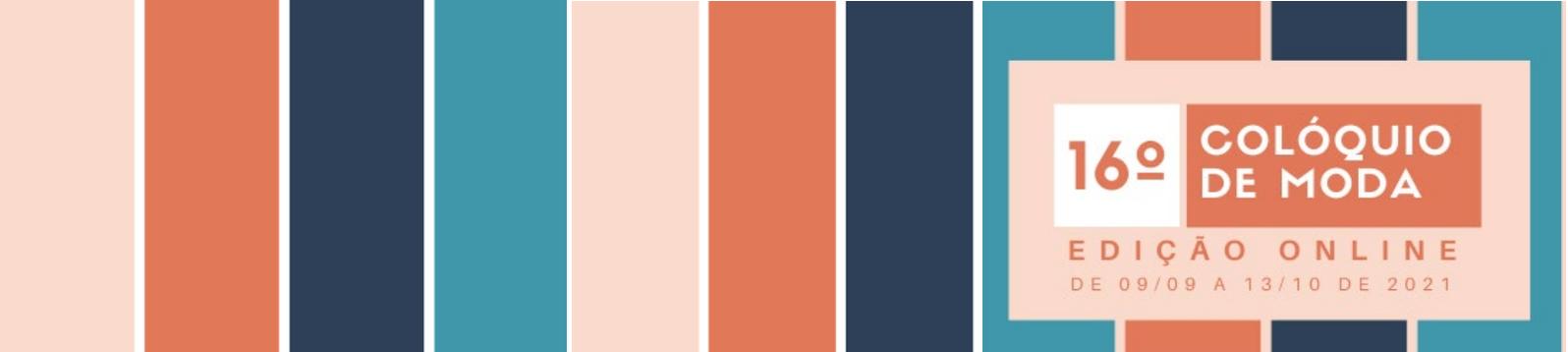


Fonte: Camila Gomes, 2021

O chapéu tem a base em papelão couro, estruturado com arame, cuja copa foi moldada em *papier collé* sobre uma cabeça de isopor, depois pintado de cinza para dar acabamento, então revestido de papel trançado. O adereço receberá mais flores e relógios como simbolismo dos tempos que envolvem o conceito da obra.

Considerações Finais

Apresentamos o processo criativo da obra “Corpo efêmero: o figurino através do tempo” neste trabalho, no qual abordamos o ato criativo da concepção à confecção, gerando diversas reflexões baseadas nas discussões de materialidade, processo multidisciplinar, experimentações do design. Observamos o conceito de efemeridade a partir das silhuetas de moda ao longo das épocas, reconhecendo que o corpo é transformado pelo vestuário para adquirir o aspecto visual dos padrões de beleza vigentes. Neste caso, o padrão incluía espartilhos e anquinhas, leques e chapéus, símbolos de um passado que nos ajuda a representar a essência de uma determinada época.



16º

COLÓQUIO
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE
DE 09/09 A 13/10 DE 2021

Buscamos evidenciar a fragilidade e a transitoriedade da obra em papel, embutindo a nossa percepção contemporânea sobre a produção cinematográfica realizada em 1952-53, pela Companhia Vera Cruz, cujos figurinos foram projetados pela indumentarista, professora e figurinista Sophia Jobim. Os processos de significação e ressignificação sobre os artefatos estão em contínua mudança, conforme o tempo, o repertório e a cultura de quem vê, sendo uma experiência fenomenológica, que leva em consideração fatores que constituem o olhar do observador. Ressignificando a versão de século XIX, concebida no período das filmagens, tentamos entender as condições da produção para expansão do nosso conhecimento a respeito do projeto de figurino de Sinhá Moça (1953), além de validarmos a etapa prática da pesquisa de mestrado original. Portanto, pretendemos construir a nossa percepção sobre a obra em papel e todos os questionamentos que colocamos, enquanto projetistas e artistas, mas queremos também que a obra se complemente a partir do olhar de observadores, que possam acionar seu próprio repertório para gerar novos significados.

Referências

BORCHGRAVE, I. de; BROWN R. **Papier à la Mode**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

FILIPECKI, E. **“Lado a Lado” – Reflexões sobre a criação do figurino para teledramaturgia**. (Dissertação de Mestrado em Artes Visuais) Rio de Janeiro: PPGAV/EBA/UFRJ, 2016.

HARA, H. “Na linha com Isabelle”. In: BORCHGRAVE, I. de; BROWN R. **Papier à la Mode**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

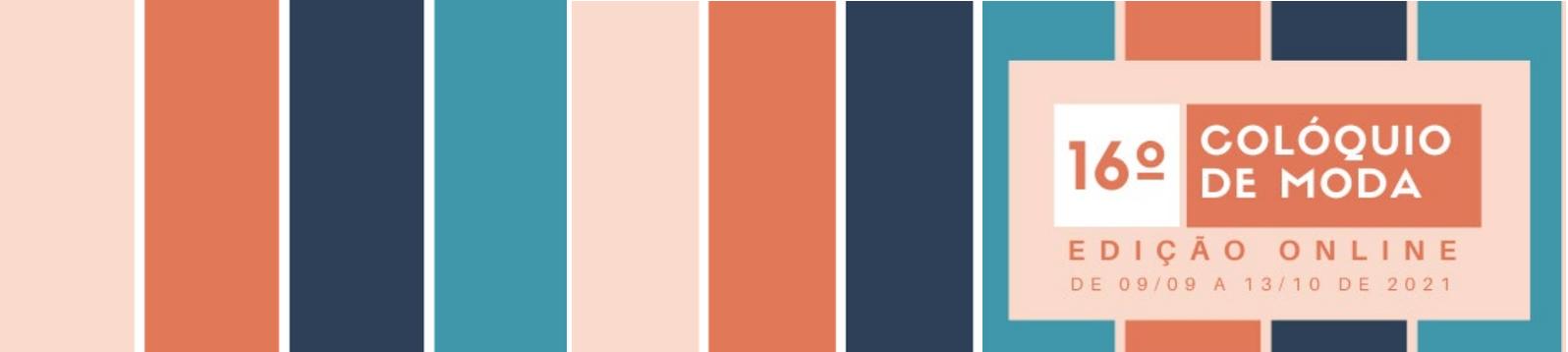
JACKSON, Paul. **Texturas en papel: Técnicas de diseño de superficies**. Barcelona: Promopress, 2017.

OLIVEIRA, W. L. **Os Museus de Sofia Jobim: indumentária e experiência estética entre o público e o privado**. (Dissertação de Mestrado em Artes Visuais) Rio de Janeiro: PPGAV/EBA/UFRJ, 2017.

REIS, A. A. “A materialidade do design”. In: **Cadernos de Estudos Avançados em Design – Multiculturalismo**. Minas Gerais: UEMG, 2013, pp. 55-71.

RIBEIRO, M. I. B. “Na Babel de Borchgrave”. In: BORCHGRAVE, I. de; BROWN R. **Papier à la Mode**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.





16º COLÓQUIO
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE
DE 09/09 A 13/10 DE 2021

SANTOS, A. dos **Seleção do método de pesquisa**: guia para pós-graduando em design e áreas afins. Curitiba, PR: Insight, 2018.

