

INHOSPITABLE

Criando uma linguagem para identidade visual e cenografia de uma turnê

Ana Clara Lucas crosara Gustin

Ficha técnica

Trabalho de conclusão de curso de graduação em Design pela Universidade Federal de Uberlândia.

Autora: Ana Clara Lucas Crosara Gustin.

Orientador: Prof. Dr. Juscelino Machado Junior.

Uberlândia, MG, 2025.



Agradecimento

Agradeço ao meu orientador, Juscelino, por acreditar no potencial das minhas ideias e me ajudar a transformá-las neste projeto. Aos meus professores de todas as etapas anteriores, cujos ensinamentos tornaram possível a realização deste trabalho. Aos meus amigos, que me motivaram, ouviram pacientemente minhas preocupações e tornaram o processo mais leve. Em especial, aos que estiveram ao meu lado na construção das maquetes e mockups — sem vocês este projeto não teria se concretizado. E, principalmente, à minha família, que me permitiu estudar sem mais preocupações, seu apoio foi e sempre será inestimável.

Espero que esse trabalho seja o amor que deixo para trás.

Nothing in the world belongs to me
But my love, mine, all mine

Escaneie ou clique no código para abrir as portas do TCC acompanhado da trilha sonora!



Resumo

Palavras-chave: Mitski, identidade visual, dispositivo cenográfico, turnê, performance.

O presente trabalho aborda a cenografia e sua relação com a performance, explorando brevemente suas origens e seus desenvolvimentos contemporâneos, bem como estuda a carreira da cantora Mitski e sua obra em questão: The Land Is Inhospitable and So Are We (2023). O objetivo central é investigar como a criação de uma identidade visual que seja coerente à atmosfera do show contribui para a construção da imagem e expectativa quanto à apresentação, além de explorar a função do dispositivo cenográfico e como interferem na performance e na imersão da experiência. Para isso, realizou-se uma pesquisa bibliográfica sobre a história da cenografia, sua evolução, sobre referências atuais, aprofundou-se também na trajetória da artista, seu crescimento e o álbum a ser trabalhado, procurando compreender o dispositivo cenográfico e criar um conceito e briefing a ser seguido. Depois, com o apoio da metodologia Double Diamond, deu-se início ao processo criativo, desenvolvendo a identidade visual, com material de divulgação e linha de merchandising, além da elaboração das cenas e elementos que irão compor o show.

Abstract

Keywords: Mitski, visual identity, scenographic device, tour, performance.

This paper addresses scenography and its relationship to performance, briefly exploring its origins and contemporary developments, as well as the career of singer Mitski and her work in question: *The Land Is Inhospitable* and *So Are We* (2023). The central objective is to investigate how creating a visual identity that is coherent with the show’s atmosphere contributes to the construction of the image and expectations regarding the performance, in addition to exploring the function of scenographic devices and how they influence the performance and the immersive experience. To this end, bibliographic research was conducted on the history of scenography, its evolution, and current references. A deeper dive into the artist’s trajectory, her growth, and the album to be worked on was undertaken, seeking to understand the scenographic device and create a concept and briefing to be followed. Then, with the support of the Double Diamond methodology, the creative process began, developing the visual identity, including promotional materials and a merchandising line, in addition to developing the scenes and elements that will comprise the show.



Sumário

1. INTRODUÇÃO 7

2. OBJETIVOS 8

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 9

3.1 Dispositivo cenográfico: o que isso quer dizer? 9
3.2 Mitski, a cabeça por trás da obra 11

4. DESENVOLVIMENTO 13

4.1 Metodologia 13

4.1.1 Conhecendo o Double Diamond (ou diamante duplo) 13
4.1.2 Mas então, como aplicar isso? 13

4.2 Estudos de referência 14

4.2.1 Com quem sabe, tudo se aprende: Michael Howells 14
4.2.2 Com quem sabe, tudo se aprende: Es Devlin 16
4.2.3 Mergulhando à fundo: análise do álbum tema deste projeto 18

4.3 Processo criativo 21

4.3.1 Quem é que tá ouvindo isso? 21
4.3.2 Uma ajudinha dos amigos: brainstorm e mapa-mental coletivo 22
4.3.3 Definindo o briefing e o espaço 25
4.3.4 Criando um universo: definição da linguagem visual e paleta estética 27
4.3.5 Desenhando a cena: propostas de cenários e layout 32
4.3.6 E como é que faz isso? 34

5. THE LAND IS INHOSPITABLE AND SO ARE WE: RESULTADOS DO PROJETO 37

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS 42

7. REFERÊNCIAS 43

1. Introdução

O presente projeto nasce da interseção entre carreira e paixão, por uma menina que cresceu imersa em música e dança, que passou a adolescência ouvindo a cantora dar sentido às suas confusões e que é fascinada pelo papel da cenografia, que traz vida às histórias.

A partir dessa paixão, procura-se desenvolver um trabalho que contribua para o aprofundamento das discussões sobre o design de cenários, área pouco explorada no campo do design brasileiro. Além disso, no contexto atual, marcado pela presença do entretenimento em nossas vidas on-line e globalizadas, refletir sobre a cenografia torna-se cada vez mais relevante.

Não só o papel da cenografia vem ganhando mais exposição com a presença da mídia, como é uma arte secular que ocupa um papel no âmbito cultural desde o princípio das performances. Apesar de ser vista como uma “arte menor”, antes do século XX, devido ao seu aspecto meramente decorativo, com as rupturas criativas que as vanguardas modernistas trouxeram, o papel do cenário se expandiu:

> [...] o conceito desenho da cena emerge, portanto, para reforçar a noção de hibridismo como qualidade da produção do artista cenógrafo ou designer de cena que atua no ENTRE. Hibridismo como um leque que reúne um amplo espectro de modalidades artísticas visuais, sensoriais e por vezes também arquitetônicas.
> (COHEN, 2015, p. 10)

Com isso em mente, decidiu-se pesquisar o meio criativo das performances musicais ao vivo, e os componentes visuais que acompanham esse evento, buscando criar uma linguagem que siga desde a divulgação, ao desenho da cena.

O projeto propõe-se, portanto, a desenvolver uma proposta de cenário e identidade visual, viável, funcional e artística, coerente com a narrativa do álbum e da artista e adaptável a diferentes espaços de performances.

Por fim, esse trabalho trata-se, também, de um tributo, não só à Mitski, mas ao universo do design cenográfico que, ao integrar diversos segmentos, cria experiências funcionais e artísticas, de maneira memorável e envolvente para o público.

Isso posto, define-se o campo de estudo com o problema: Como desenvolver uma identidade visual e cenografia imersiva para a turnê do álbum The Land Is Inhospitable and So Are We (2023), da cantora Mitski, de modo a criar uma experiência coesa com sua performance e iconografia?

2. Objetivos

Objetivo geral:

.Desenvolver um cenário e identidade visual para a turnê do álbum The Land Is Inhospitable and So Are We, da cantora Mitski.

Objetivos específicos:

- Compreender a importância da cenografia em performances musicais ao vivo;
- Analisar o álbum em questão e identificar elementos de sua identidade visual e narrativa;
- Estudar os videoclipes do álbum e distinguir suas iconografias;
- Pesquisar sistemas e soluções técnicas de cenários, bem como utilizados em turnês musicais.
- Aprofundar o estudo em design de cenários no meio acadêmico brasileiro;



3. Fundamentação teórica

3.1 Dispositivo cenográfico: o que isso quer dizer?

A origem da cenografia é intrínseca ao teatro da antiga Grécia, e nasceu subordinada à ação teatral, como arte decorativa de apoio a performance. A palavra vem do grego: skenenographie, que traduz de maneira literal para “desenho da cena”, e foi conhecida como Stagecrafts (cuja tradução livre seria artesanato para o palco) durante o período medieval de expansão das práticas teatrais e de entretenimento.

Definir o início dessa história, é um trabalho complicado, devido a sua desvalorização desde o princípio e falta de registros claros e cronológicos, embora os estudiosos acreditem que a cenografia tenha suas origens atreladas ao período primitivo com as representações teatrais e que ganhou reconhecimento como prática na Grécia antiga.

Posteriormente, no começo do século XX, com as vanguardas artísticas que expandiram os horizontes da criatividade, estudos inovadores como os de Adolphe Appia, Edward Gordon Craig e Anna Mantovani[1] sobre as possibilidades e oportunidades criadas pelo design de cenário, trouxeram outra perspectiva sobre o trabalho. Os autores contribuíram para estabelecer a cenografia como:

> Qualquer proposta, sendo adequada à concepção do espetáculo, pode ser um cenário. A qualidade deste está tanto em ser perfeitamente integrado à proposta central da encenação quanto na inventividade e no uso adequado dos elementos e materiais propostos (MANTOVANI, 1989, p. 12).

No livro Music and Staging, 1899, de Appia, ele sistematiza a hierarquia que ele usa para cumprir seus objetivos com a cenografia: primeiro defendendo uso de um cenário tridimensional, e não apenas um fundo pintado, para melhor explorar a movimentação dos artistas, segundo, ele fala da importância de uma iluminação que unifique o ambiente criando uma única atmosfera que evoque uma reação emocional do público, em terceiro, considerar as interpretações que as luzes coloridas podem acrescentar à emoção da cena e, por fim, o quarto ponto é o uso de focos de luz para destacar atores e ações importantes.

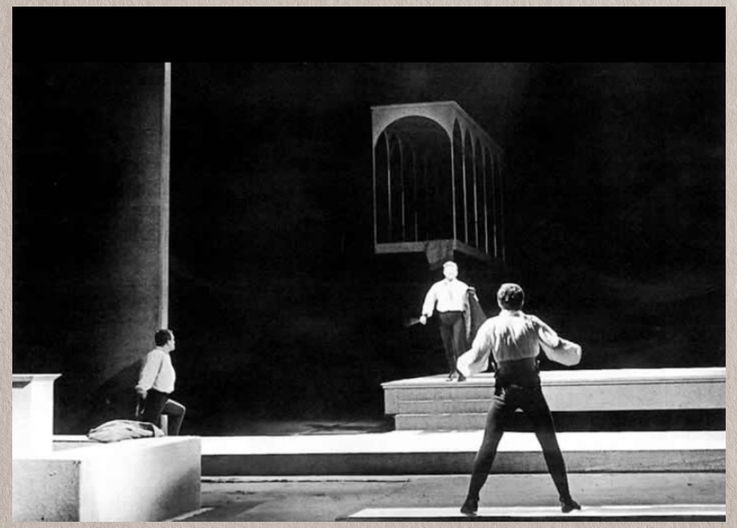


Figura 1 - Cenografia de Adolphe Appia para Romeu e Julieta, 1963.
Fonte: A Revolution in Stage Design: Drawings and Productions of Adolphe Appia. Disponível em: socks-studio.com

Trabalhando de forma semelhante mesmo sem se conhecerem, Craig desenvolvia ambientes projetados para apelar ao emocional do público, explorando, como Adolphe Appia, cenários tridimensionais e iluminações evocativas com o uso de cores. Seu conceito cenográfico mais importante foi a ideia de usar telas neutras e móveis para transformar nos diversos ambientes da narrativas, com um sistema de painéis articulados e fixos, facilmente organizáveis, realçando a atmosfera e a criação de um ambiente coeso, sem focar em recriar a realidade com pinturas estáticas, como a cenografia era feita até então.

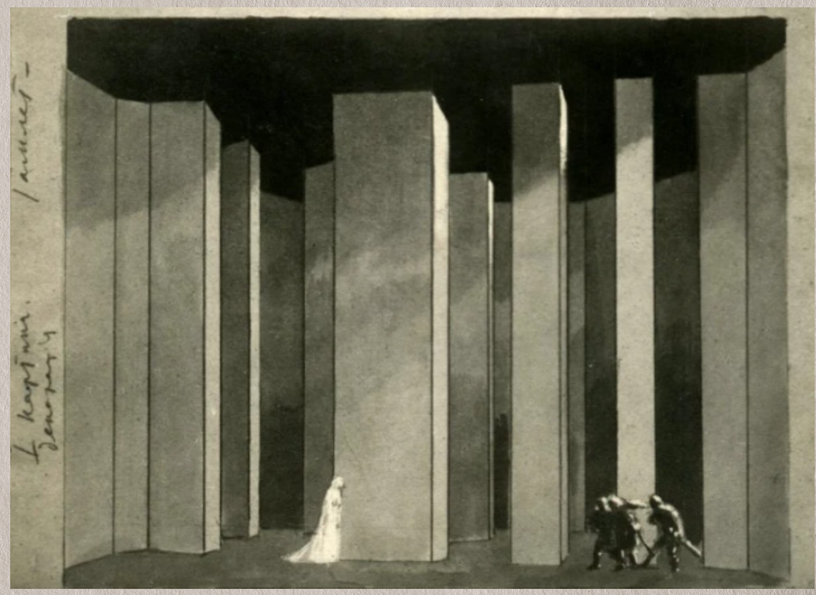


Figura 2 - Modelo de cenografia de Edward Gordon Craig para a cena final da produção de Hamlet, Moscow Art Theatre, c. 1911.
Fonte: El legado de Appia y Gordon Craig para la escena contemporánea. Disponível em: vestuarioescenico.wordpress.com

[1] Anna Mantovani é uma estudiosa do teatro e autora do livro Cenografia, de 1989, que contribuiu para a disseminação dos desenvolvimentos acadêmicos da cenografia no Brasil.

A partir dessa ruptura, o design de cenário consolida-se como parte ativa das performances, construído de maneira coletiva, levando em consideração a movimentação dos artistas, a luz, o som, reunindo diversos profissionais para dar vida a uma ideia. Assim, deixou de ilustrar a narrativa e passou a fazer parte dela, ajudando na construção da linguagem da cena e todo o seu aspecto sensorial, tornando-as mais vívidas com o que, atualmente, chamamos de dispositivo cenográfico, quando o cenário é pensado como parte integrante da apresentação, que se relaciona diretamente, não só com o artista, mas também com o público.

> [...] a percepção e a compreensão acerca de um espaço, desenhar um espaço, ocupá-lo, criar elementos visuais que dialoguem estética e fisicamente com o espaço, entender a dinâmica e a suas possibilidades de recomposição, além das incidências naturais e criadas da cor, luz e som. (COHEN, 2015, p. 18).

> [...] a condição do desenho como um jogo de elementos em composição que conduzem a uma vivência" (COHEN, 2015, p. 98)

Ademais, na atualidade, o dispositivo cenográfico, os objetos não-humanos que participam da performance, tornam-se ativos quando se comunicam com a linguagem da apresentação e interferem no curso das ações, conforme explica o estudioso Eduardo Andrade (2019). Um exemplo é seu trabalho, em parceria com Cristiano Cezarino, para o espetáculo Âmago (2018) da Mimulus Cia de Dança. Nessa apresentação, o cenário consistia de diversas molduras, guiadas e sustentadas pelos bailarinos, que criavam um labirinto visual para representar a cegueira da geração atual frente ao toque e a sensorialidade corporal.





Figura 3 - Cenografia de Eduardo Andrade para o espetáculo Âmago (01), Mimulus Cia de Dança, 2018.
Fonte: Mimulus Cia de Dança. Âmago. Disponível em: mimulus.com.br/companhia-de-danca/espetaculos/amago-2.

Figura 4 - Cenografia de Eduardo Andrade para o espetáculo Âmago (02), Mimulus Cia de Dança, 2018.
Fonte: Mimulus Cia de Dança. Âmago. Disponível em: mimulus.com.br/companhia-de-danca/espetaculos/amago-2.

Essa possibilidade de intervenção faz da cenografia contemporânea uma arte múltipla e híbrida que ultrapassa suas origens teatrais e ocupa espaços como galerias, em performances artísticas, shows, festivais e, recentemente, ajuda também na criação de diversos espaços expositivos imersivos, como palestras e convenções.

3.2 Mitski, a cabeça por trás da obra

Filha de mãe japonesa e pai estadunidense, Mitsuki Miyawaki nasceu no Japão em 27 de setembro de 1990, e durante sua infância e adolescência viveu em seu país natal, na República Tcheca, na Malásia, no Congo, na Turquia, no Alabama e em Virgínia, devido ao trabalho do seu pai, para o governo americano, que os fazia mudar constantemente.

Com uma infância instável, a artista se acostumou com a solidão e volatilidade da vida, crescendo sem se sentir parte de nenhuma comunidade em que vivia, desalocada e diferente, encontrou em filmes e na música companhia e refúgio em um cotidiano que constantemente mudava.

Mitski conta em entrevistas que essa solidão devastadora que a acompanhou em sua adolescência teve repercussões negativas em sua saúde mental, que a levaram à pensamentos autodestrutivos e ao abuso de festas. Entretanto, foi exatamente nesse ambiente, em uma festa em Ancara, Turquia, em que escreveu sua primeira música, Bag of bones, que foi lançada posteriormente como parte de seu álbum inaugural.

Por volta de 2010, a cantora ingressou no Conservatório de Música da Universidade Estadual de Nova Iorque em Purchase (SUNY Purchase) onde gravou e produziu seus dois primeiros álbuns Lush (2012) e Retired from Sad, New Career in Business (2013), como projetos da faculdade, produzidos ao lado de Patrick Hyland[2], que a apoiou em diversos outros trabalhos desde então.

[2]Patrick Hyland é um músico e produtor que colabora com a Mitski, frequentemente. Em cinco dos álbuns da artista, Patrick foi o co-produtor e o violonista/guitarrista, além de atuar como engenheiro de som, sendo um grande contribuidor para a identidade sonora da cantora.

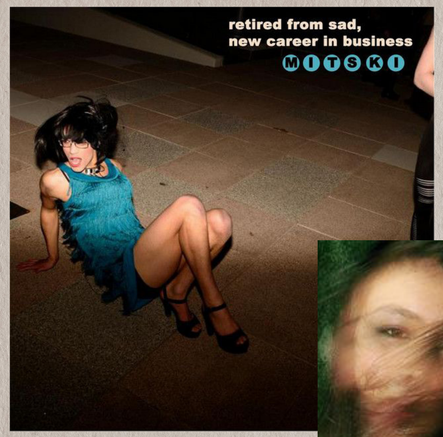


Figura 5 - Capa do álbum Lush, Mitski (2012).
Fonte: Imagem retirada do Pinterest. Disponível em: pinterest.com



Figura 6 - Capa do álbum Retired from Sad, New Career in Business, Mitski (2013).
Fonte: Imagem retirada do Pinterest. Disponível em: pinterest.com

A partir desse ponto, Mitski ganhou destaque entre os artistas emergentes no indie-rock, e passou a trabalhar fazendo turnês, nacionais e internacionais, e lançando novas músicas. Esse início não foi fácil, a cantora compartilhou que nas primeiras turnês pelo Estados Unidos, ela perdia dinheiro na maioria dos shows e que passava aproximadamente 300 dias do ano na estrada, e até recentemente, sequer via importância em ter uma casa, vivendo em hotéis ou airbnb's enquanto não fazia shows.

Mas, foi graças ao início desafiador, no qual Mitski teve que aprender a se conectar com audiências que muitas vezes não se importam com ela, e graças à sua natureza empática e observadora, de uma criança que cresceu isolada, que a artista criou um espaço de acolhimento e aceitação para seus fãs. A jornalista Margaret Talbot (2019) comenta que diversas pessoas na plateia de seus shows eram minorias, sejam essas LGBTQIA+ ou étnico-raciais, e muitos deles também se sentiam confortáveis para ver a performance sozinhos, reforçando a experiência intimista e receptiva que a artista criou em sua comunidade.

Depois de alcançar certa segurança em sua carreira como cantora, com um público estabelecido e boas críticas de inúmeros jornalistas de música, Mitski decide explorar novas facetas em sua performance, buscando trazer algo novo ao público, mas também fazer um show que seja autêntico e emotivo sem se esgotar. Pesquisando diferentes maneiras de se expressar no palco, a artista passou a trabalhar com a performer e coreógrafa Monica Mirabile, definindo movimentos para suas músicas, inspirados em uma forma de dança teatral japonesa chamada Butô, que expressam emoções caóticas por meio de movimentos repetitivos e precisos.

Essa identidade de performance acompanha a artista nos dias de hoje, e a permite conectar-se com a audiência sem selfies e interações superficiais e exageradas, que não soam genuína para a cantora, estabelecendo uma linguagem única e distintiva, que transborda para seus videoclipes e mantém o público entretido e em sintonia . Em seus shows, durante a maior parte do tempo, percebe-se uma performance, emotiva e cativante, sem interações, até que no final Mitski estabeleceu um ritual de agradecer ao apoio dos fãs:

> I want you to know, and I mean this sincerely—I love you. It's a selfish kind of love, because it's about what you do for me. But thank you for connecting. Thank you for making me feel less alone. (TALBOT, 2019)

> Quero que você saiba, e digo isso de maneira sincera - Amo vocês. É um tipo de amor egoísta, porque é sobre o que vocês fazem por mim. Mas obrigada por se conectarem. Obrigada por me fazerem sentir menos sozinha. (TALBOT, 2019, tradução nossa)

Atualmente, com a linguagem de movimentos que desenvolveu ao lado de Monica Mirabile, Mitski cria narrativas visuais para suas músicas, com movimentos minimalistas, porém, impactantes, como quando lambem um corrimão no clipe de Working for the Knife ou quando engatinha na performance de I Bet On Losing Dogs. Essas estranhezas buscam transmitir as emoções expressas em suas músicas de maneira a ressignificar o movimento, quando imposto sobre suas letras comumente melancólicas, que refletem pesares passados (pela cantora ou por seus personagens).



Figura 8 - Mitski em performance de I Bet On Losing Dogs (2022).
Fonte: Imagem retirada do Pinterest. Disponível em: pinterest.com



Figura 7 - Mitski lambendo o corrimão no videoclipe Working for the Knife (2021).
Fonte: Mitski - Working for the Knife (videoclipe). Disponível em: YouTube.

Assim, com uma base de fãs, identidade de compositora e estilo de performance estabelecidos, Mitski continua a trabalhar em seu universo, criando músicas, não só para si, como para outros artistas e até filmes, tendo sido indicada ao Oscar 2023 na categoria Melhor Canção Original, por sua colaboração na faixa “This Is a Life”, do filme Everything Everywhere All at Once.

4. Desenvolvimento

4.1 Metodologia

4.1.1 Conhecendo o Double Diamond (ou diamante duplo)

O método Double Diamond, ou Diamante Duplo em português, foi criado em 2005 pelo Conselho de Design do Reino Unido e propõe a organização do processo criativo de designers em 4 etapas, ilustradas por dois diamantes, que se expandem durante o processo e depois convergem na chegada de decisões ou resoluções.

A primeira etapa se chama Descobrir, quando o autor pode praticar a empatia em relação ao projeto e entendê-lo melhor, pesquisando trabalhos anteriores, entrevistando e observando usuários, mapeando as necessidades reais, são alguns exemplos de atividades pertinentes. A seguir, vem a etapa da Definição, na qual analisa-se os dados coletados para identificar o problema de forma clara e específica. Então, na terceira etapa de Desenvolvimento, geram-se diversas soluções possíveis e criam-se protótipos, visando a criatividade e interdisciplinaridade, buscando alternativas em demais segmentos. Por fim, tem-se a etapa da Entrega, quando usuários podem testar a solução, dando feedbacks para refinar o projeto.

O objetivo do método é guiar os designer para a solução de problemas de maneira estruturada, baseada em pesquisas e dados, minimizando suposições, mas que ainda tenha a flexibilidade de aprimorar o projeto seguindo feedbacks ou novas ideias que possam surgir. Esse instrumento é ideal para o projeto em questão, uma vez que permite a criatividade e fluidez de ideias, equilibrando-as com pesquisas, para desenvolver um trabalho inventivo e expressivo, mas viável de se executar.

4.1.2 Mas então, como aplicar isso?

Descobrir: A primeira etapa do processo, na qual o objetivo é praticar a compreensão do tema, foram feitas diversas pesquisas sobre a cenografia contemporânea e a cantora, e reflexão a respeito do trabalho da artista, incluindo aqui as partes: da Introdução, Objetivos, Fundamentação, Metodologia e Estudos de referência.

Definir: A seguir, para definir o briefing a ser trabalhado, foram aplicadas algumas ferramentas do design, como as partes Quem é que tá ouvindo isso? (estudo do público alvo), Uma ajudinha dos amigos: brainstorm e mapa-mental coletivo, para finalmente chegarmos ao Definindo o briefing e o espaço, para delimitar a atuação do trabalho.

Desenvolver: A terceira fase, que busca gerar soluções e protótipos, engloba Criando um universo: definição da linguagem visual e paleta estética, Desenhando a cena: propostas de cenários e layout, e E como é que faz isso?, tópicos nos quais exploram-se a identidade visual e opções de cenas para o projeto.

Entregar: Na fase final, usada para testar as soluções, receber feedback e refinar o trabalho, expõem-se os resultados gerados na etapa de desenvolvimento, com os itens The Land Is Inhospitable and So Are We: resultados do projeto e Considerações finais.

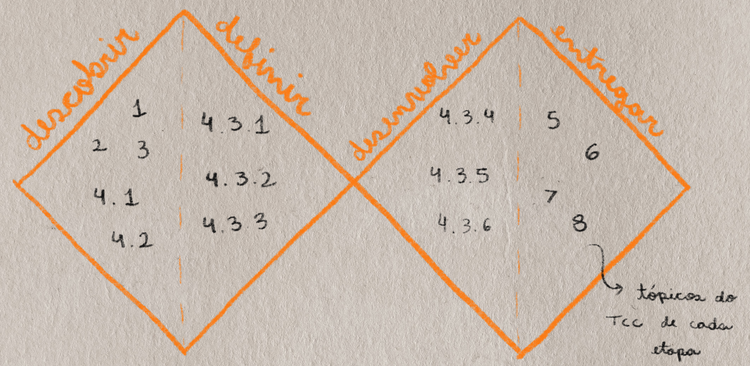


Figura 9 - Esquema explicativo do método Double Diamond.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

4.2 Estudos de referência

4.2.1 Com quem sabe, tudo se aprende: Michael Howells

Michael Howells, nasceu em 1957, no Reino Unido e faleceu aos 61 anos de idade. Em vida, trabalhou como cenógrafo entre as décadas de 1990 a 2010, fazendo cenários para cinema, teatro, televisão, festas extravagantes e desfiles de moda, área em que ganhou maior destaque por suas colaborações com John Galliano, em seus desfiles para a Christian Dior. O estilo de Howells era exuberante e combinava referências históricas com atmosferas oníricas, com ênfase na experiência sensorial, muitas vezes incluindo aromas em suas produções.

O trabalho a ser estudado é seu desenho de cena do desfile da Christian Dior, para a semana de alta costura em Paris, com a coleção primavera/verão de 2007 de John Galliano, que era amigo pessoal e colaborador de Howells. Segundo o estilista, as roupas foram inspiradas pelo envolvimento de Pinkerton com Cio-Cio San, na ópera Madame Butterfly, romance trágico, que conta a história de um soldado da marinha (Pinkerton) que se casa com uma jovem japonesa por conveniência (Cio-cio san ou Madame Butterfly) e depois a abandona.

Esse ponto de partida permitiu que Galliano revisitasse sua coleção de outono/inverno, de 1994, que o introduziu ao mundo da moda parisiense, com elementos japoneses aliados à góticos. Dessa vez, as influências japonesas levaram a uma coleção repleta de cores vibrantes e elaboradas dobraduras de origamis feitas em tecidos, que remetiam à flores ou pássaros.

Em contrapartida, Howells decidiu criar um cenário contrastante em relação às roupas, com tons de cinza azulado e branco puro, para que tivessem seu destaque. A primeira etapa do processo foi uma reunião para entender o conceito da coleção e do show que Galliano comentou:

> Michael gets what we are doing. There is an unwritten communication that doesn't need a rigid brief. I give him an idea and then let it blossom. (GALLIANO, 2008.)

> Michel entende o que estamos fazendo. Tem uma comunicação não-escrita que não precisa de um briefing rígido. Eu digo a ele uma ideia e deixo que floresça.(GALLIANO, 2008, tradução nossa)

O cenário para a passarela consistia em uma entrada em uma plataforma giratória com três facetas (inserir vídeo do desfile, não encontrei croquis desse show), uma cadeira cinza no modelo House of Dior gigante, um espaço com espelhos formando meio hexadecágono (de 16 lados, ou seja, oito folhas de espelhos) e a última faceta tinha uma arandela com três braços ornamentada no estilo rococó.



Figura 10 - Entrada em plataforma giratória, faceta da arandela.
Fonte: Imagem retirada do Pinterest. Disponível em: pinterest.com



Figura 11 - Entrada em plataforma giratória, faceta da cadeira.
Fonte: Imagem retirada do Pinterest. Disponível em: pinterest.com



Figura 12 - Entrada em plataforma giratória, faceta dos espelhos.
Fonte: Imagem retirada do Pinterest. Disponível em: pinterest.com

Depois de entrar, cada vez em um espaço, as modelos seguiam em uma passarela cheia de pequenas escadas que sobem e descem, para chegarem nos pontos de exposição, ambientes com elementos construtivos e decorativos como outra cadeira, uma pilastra e cortina e o que pareciam ser janelas com galhos de cerejeiras entrando por elas, em escala expandida, fazendo com que as mulheres desfilando parecessem bonecas.



Figura 13 - Ponto de exposição 1: cadeira gigante.
Fonte: Imagem retirada do Pinterest. Disponível em: pinterest.com



Figura 14 -Ponto de exposição 2: janela com cerejeiras.
Fonte: Imagem retirada do Pinterest. Disponível em: pinterest.com



Figura 15 - Ponto de exposição 3: pilastra e cortina.
Fonte: Christian Dior Haute Couture Spring 2007 (vídeo). Disponível em: YouTube

Alguns detalhes que Michael Howells incluiu, expressando sua genialidade sensorial e atenção às pequenas coisas, como jogar glitter e aroma no tapete da passarela, para que quando andassem, pudessem sentir o cheiro e ver as partículas de glitter pela trajetória, e a “chuva” de pétalas de papel, imitando flores de cerejeiras dispersas no final do desfile, enriquecendo a atmosfera onírica e deixando a experiência do público mais imersiva.

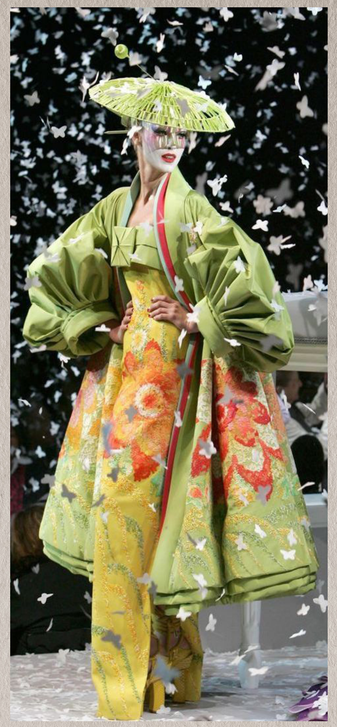


Figura 16 - Cena final do desfile.
Fonte: Imagem retirada do Pinterest. Disponível em: pinterest.com

> He is a perfectionist like me,(...) and I know that everything down to the glitter, to the number of goldfish, to the swooshes of fabric, is done for a reason and adds to the set.(GALLIANO, 2008.)
>
> Ele é perfeccionista como eu, (...) e sei que tudo do glitter, ao número de peixes dourados, ao movimento do tecido, será feito por uma razão e adicionar ao cenário.(GALLIANO, 2008, tradução nossa.)

Com esse cenário, Howells mostrou como trazer teatralidade e transformar um desfile em uma experiência para todos os sentidos, transcendendo o papel de produção visual e criando instalações artísticas em movimento.

4.2.2 Com quem sabe, tudo se aprende: Es Devlin

Esmeralda, ou Es Devlin, como ficou conhecida, é uma cenógrafa mundialmente aclamada, que nasceu em 1971 no Reino Unido. A arte sempre fez parte de sua vida, por meio do estudo música em conservatórios (Royal Music Academy, em Londres) durante sua infância e adolescência, e aos 23 anos, depois de terminar a faculdade de Literatura, ingressou em um curso de Fundamentos em Artes na Central Saint Martins, onde se especializou em cenografia e segue trabalhando desde então, criando cenas para peças, óperas e shows e até o palco para a abertura das Olímpiadas de 2016, no Rio de Janeiro.

A contribuição de Es Devlin no mundo da cenografia contemporânea é vasta, mas como aprofundamento dos estudos para a realização do presente trabalho, escolheu-se analisar sua criação de cena para a Formation World Tour, turnê mundial da cantora Beyoncé para seu álbum Lemonade, em 2016.

Após aceitar o trabalho e se reunir com a artista, Beyoncé nesse caso, Es diz que a primeira etapa de seu processo criativo é se tornar completamente obcecada, ouvindo, vendo e lendo tudo sobre a cantora, para assim, entender o que suas músicas querem dizer, e dar sentido a mensagem que será transmitida no show. A cenógrafa continua explicando sobre sua maneira de trabalhar dizendo:

> Each object I design or make is part of a continuum, (...) There are paths of enquiry that I might have started with the director of a play 18 years ago, continued with a musician five years later and picked up with a choreographer nine months after that.(...) Sometimes toggling between disciplines can be unexpectedly productive: We tend to view each new project through the prism of the other projects in the studio at the same time. This often leads to interesting cross-fertilisations.(DEVLIN, 2016.)
>
> Cada objeto que projeto é parte de um contínuo, (...) Têm caminhos de investigação que eu possa ter iniciado com o diretor de uma peça 18 anos atrás, continuado com um músico cinco anos depois e recuperado com um coreógrafo nove meses depois disso. (...) Às vezes alternar entre disciplinas pode ser inesperadamente produtivo: nós tendemos a ver cada novo projeto através do prisma de outros projetos no estúdio, ao mesmo tempo. Isso frequentemente leva à interessantes “fertilizações-cruzadas”. (DEVLIN, 2016, tradução nossa)

Com isso em mente, seus trabalhos anteriores e uma história contada por Beyoncé, de uma vez que falou com um pastor em ligação com um programa de televisão, e se sentiu tocada por suas preces, mesmo que fossem através da tela, Es teve a ideia de repaginar o “quadrado” que vinha investigando. Isso se tornou a peça central do cenário dessa turnê, um cubo com telas em LED, giratório, de 18 metros, feito para ser o maior objeto dentro do estádio, para que todos pudessem ver as transmissões do show e também as peças gráficas criadas para narrar as músicas, esse gigante foi apelidado de “Monolith”, o que só foi possível com o auxílio da StageCo e Tait Towers que construíram a estrutura.

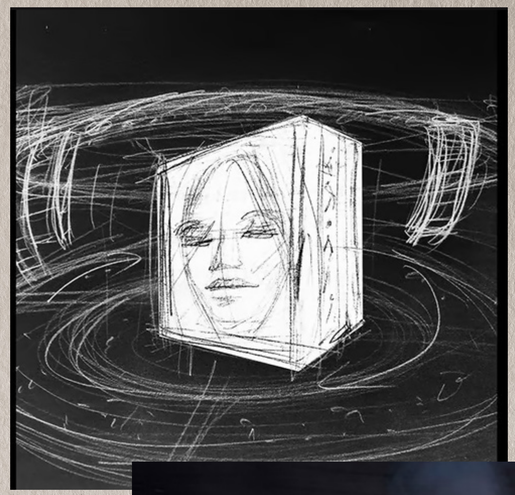




Figura 17 - Croqui do “Monolith”, por Es Devlin.
Fonte: Abstract: The Art of Design - Es Devlin: Stage Design (episódio). Disponível em: https://www.netflix.com/title/80057883

Figura 18 - Foto do “Monolith” no show, por Es Devlin.
Fonte: Abstract: The Art of Design - Es Devlin: Stage Design (episódio). Disponível em: https://www.netflix.com/title/80057883

Além do “Monolith”, o palco contava com passarelas para aproximar a cantora do público e servir também como espaço expandido de performance para seus dançarinos, em uma dessas passagens, tinha uma estrutura retangular na ponta, representada na imagem a seguir, que se enchia em 10 minutos e se tornava uma “piscina” com 2.000 galões de água, para a apresentação da música “Freedom”. Ao incluir esse elemento natural, pode-se representar a purificação, redenção e força interior, temas centrais no álbum Lemonade (2016).



Figura 19 - Performance da música Freedom.
Fonte: Imagem retirada do Pinterest. Disponível em: pinterest.com

O desenho de cena para a Formation World Tour foi um importante exemplo de como expressar as ideias de uma artista sem cair na monotonia, ressignificando elementos já usados, como as telas de LED e a água, e elevando-os a um nível arquitetônico, tornando o palco em um espaço de narrativa visual impactante.

4.2.3 Mergulhando à fundo: análise do álbum tema deste projeto

O álbum The Land Is Inhospitable and So Are We, lançado em setembro de 2023, pela cantora Mitski, depois de desistir de se aposentar[3], é sua a obra "mais americana". Com temas auto-reflexivos, existenciais e socialmente críticos, a artista se inspira em seu sentimento de deslocamento por ser nipo-americana e passa a pensar, o que é ser estadunidense?

Com esse questionamento em mente e com influências do country, folk e filmes, partes da cultura tradicional norte-americana, Mitski criou uma obra que consolida sua habilidade de composição poética e versatilidade musical, com seu trabalho mais maduro até então, adota uma abordagem orgânica e orquestral, em termos sonoros, que evocam as referências tradicionais "americanas". Assim, cria uma paisagem ancorada em elementos reais (tanto em letras que se relacionam ao cotidiano quanto em aspectos da produção que usam latidos de cachorros, por exemplo) e cinematográfica (com a participação de uma orquestra cujo arranjo foi feito por Drew Erikson[4]) que amplificam o impacto e simbolismo da mensagem.

Indo contra a sua fama de quem faz sad girl music (música de garota triste), como muitos críticos a nomearam, nesse álbum, Mitski cria personagens e cenários que refletem suas experiências, mas também seus questionamentos, sobre o que é o pertencimento, o amor e o nosso valor pessoal. Essas temáticas carregam sim um tom melancólico para a obra, mas sua mensagem principal é a esperança que podemos sentir mesmo nos momentos difíceis, sobre a beleza do cotidiano, do amor, das nossas memórias e das oportunidades que vem a seguir.

Para transmitir essa mensagem, a capa do álbum (feita por um designer não identificado) tem uma fotografia central em preto e branco (pela fotógrafa Ebru Yildiz[5]), da cantora sentada em um chão de madeira, com a cabeça para trás e braços erguidos, em um gesto que parece expressar uma dor silenciosa, mas também sua redenção ao momento. Aliada a foto, o fundo do álbum tem um tom de bege pálido e levemente alaranjado, com uma fonte ornamentada e quase ilegível, com sua linha inconstante com pontos e em outros segmentos finos demais, na cor laranja. Esses elementos em conjunto "pintam" uma imagem introspectiva, com uma fotografia e letra pouco compreensíveis ao público, e simultaneamente nos faz lembrar de filmes de faroeste americanos.

Sobre as músicas em si, vamos conhecê-las, uma por uma:

1.Bug Like an Angel: A música de abertura estabelece o "tom" do álbum, sem refrão,com apenas quatro acordes que se repetem, criando a sensação de um "ciclo vicioso", nos colocando no lugar de uma mulher mais velha enfrentando o alcoolismo. A letra se divide em três partes: a ambientação (um mosquito que parece um anjo no fundo do copo), a apresentação da protagonista (uma mulher que desaponta a família e tenta preencher seu vazio com álcool) e o questionamento (se sua dor é uma provação divina ou um fardo eterno). No videoclipe, dirigido por Noel Paul (diretor e editor de videoclipes e curtas, com um estilo visual que transita entre narrativas sutis), uma mulher mais velha sai cambaleante de um bar sob uma iluminação azul. Mitski aparece com um coral, criando uma atmosfera litúrgica e fantasiosa.



Figura 20 - Capa do álbum The Land Is Inhospitable and So Are We (2023).
Fonte: Imagem retirada do Pinterest. Disponível em: pinterest.com



Figura 21 - Cena do videoclipe Bug Like an Angel, de Mitski (2023).
Fonte: Bug Like an Angel (videoclipe). Disponível em: YouTube.

---

[3] A cantora revelou em seu show de setembro de 2019, no Central Park (Nova Iorque), que seria sua última performance indefinidamente, e posteriormente explicou em entrevistas que considerou se aposentar da carreira musical por ter dificuldade de lidar com sua visibilidade, o consumo na indústria e por sentir que a própria arte havia se tornado um produto.

[4] Drew Erickson é um compositor, arranjador e produtor, que trabalhou com artistas como Lana Del Rey e Father John Misty. Ele é conhecido por criar arranjos sutis, elegantes e cinematográficos.

[5] Ebru Yildiz é uma fotógrafa de retratos turca, radicada em Nova Iorque, conhecida por seu trabalho intimista, majoritariamente com artistas independentes e alternativos.

2. Buffalo Replaced: Essa faixa, a primeira do álbum a ser finalizada e que definiu a sonoridade de toda a obra, explora o tema de um território drasticamente transformado,um presente que é assombrado pelo passado. Neste lugar, a esperança é personificada como um antigo amor.

3. Heaven: A faixa mais country do álbum, "Heaven" é um retrato de felicidade doméstica. Mitski se funde com o ambiente, comparando-se a riachos e árvores, enquanto vive momentos privados com sua amante. Fala sobre a importância de valorizar o amor apesar das durezas da vida.

4. I Don't Like My Mind: Com uma letra altamente descritiva e literal, essa música é um retrato da solidão e da necessidade constante de se ocupar, para não se afogar na autocrítica e em seus arrependimentos. A letra revela um ciclo de distração e autoflagelação (comer um bolo inteiro e vomitar), inspirado pelo hábito real de Mitski de confeitar, que desenvolveu durante a pandemia.

5. The Deal: Uma narrativa fictícia sobre alienação e perda de controle sobre a própria alma. Mitski canta sobre entregar sua essência a instituições ou relações, numa troca que liberta e aprisiona. É uma alegoria sobre viver sob regras impostas, em que abrir mão do eu é, paradoxalmente, uma forma de conforto.

6. When Memories Snow: Semelhante à I Don't Like My Mind, essa faixa é uma reflexão sobre arrependimentos e a necessidade de manter-se ocupado para não ser consumido por eles, reforçando a metáfora da distração como sobrevivência.

7. My Love Mine All Mine: Essa faixa é a mais emocional e que teve a melhor aceitação pelo público em todo o disco. Em uma auto-reflexão sensível, cuja composição começou enquanto Mitski divagava ao carregar sacolas pesadas, ela reconhece que o único bem verdadeiramente seu é o amor que carrega - algo que não pode ser tirado dela e que não vai se perder com o tempo. Ela deseja deixá-lo no mundo, entregando-o à lua.O videoclipe foi dirigido por Ag Rojas[6], nele Mitski empilha cadeiras sozinha em um galpão, tentando alcançar algo (a Lua?). Um ovo aparece ao pé da cadeira, no início da pilha, sugerindo fragilidade como força.

[6]Ag Rojas é um diretor multifacetado que navega com sensibilidade entre música, arte, publicidade e cinema autoral. Seu trabalho é marcado por visuais poéticos, narrativas emocionais e uma estética refinada.

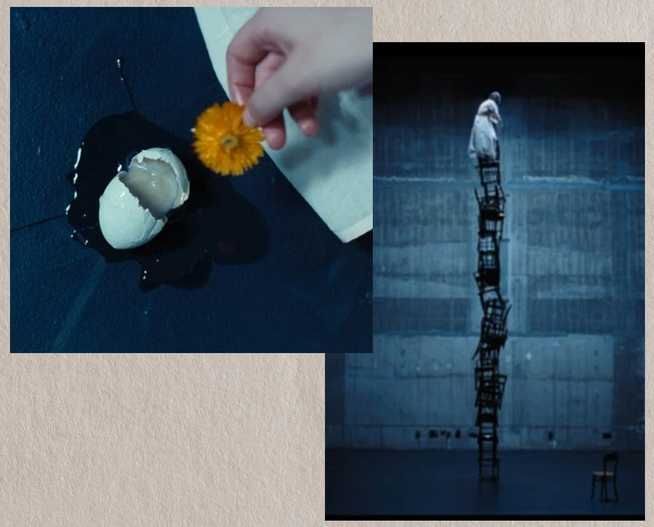


Figura 22 - Mitski no topo de uma pilha de cadeiras, no videoclipe My Love Mine All Mine (2023).
Fonte: My Love Mine All Mine (videoclipe). Disponível em: YouTube.

Figura 23 - Mitski Quebra um ovo e dele sai uma flor, no videoclipe My Love Mine All Mine (2023).
Fonte: My Love Mine All Mine (videoclipe). Disponível em: YouTube.

8. The Frost: Uma canção sobre o luto silencioso e a aceitação do isolamento. Mitski canta para o vazio: "It's just witness-less me" (sou só eu, sem testemunhas). É a constatação de que há dores que ninguém presenciou, tornando a solidão um traço geográfico inescapável.

9. Star: É uma alegoria a um amor perdido, cantada do outro lado da solidão, da pessoa que deixou o amor ir. A música reconhece os altos e baixos da vida, mas escolhe acreditar que o amor valeu a pena. No seu videoclipe, que considera-se o mais impactante no álbum, dirigido por Maegan Houang[7]. Ele foi filmado em preto e branco com uma câmera, evocando um sentimento épico e atemporal. Mitski aparece remando em meio à névoa e montanhas ao fundo, com roupas tradicionais japonesas e imagens sobrepostas e espelhadas (simbolizando lembranças do passado, dualidade e auto reflexão),

[7]Maegan Houang é uma escritora, diretora e editora americana, seu trabalho é marcado por narrativas visuais sensíveis e pela experiência asiático-americana.



Figura 24 - Mitski dançando no videoclipe Star (2024).
Fonte: Star (videoclipe). Disponível em: YouTube.



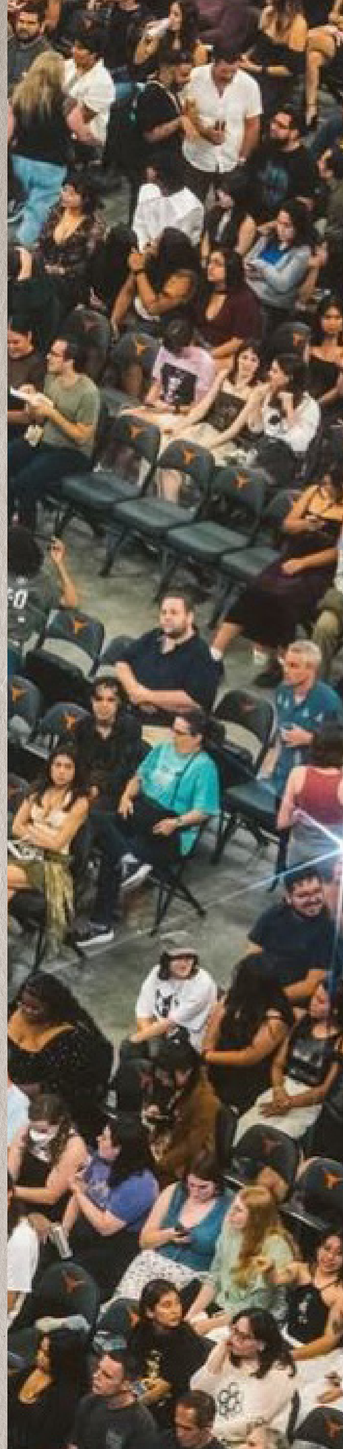
Figura 25 - Mitski remando no videoclipe Star (2024).
Fonte: Star (videoclipe). Disponível em: YouTube.

10. I’m Your Man: Mitski dá voz ao “homem” em sua cabeça, metáfora para seus pensamentos negativos moldados por imposições sociais. A música expressa arrependimento e confissão, reconhecendo seus erros e falhas.O videoclipe em preto e branco, mostra Mitski cantando e tocando violão enquanto sobe escadas e atravessa um grande salão vazio.



Figura 26 - Mitski subindo escadas no videoclipe I’m Your Man (2024).
Fonte: I’m Your Man (videoclipe). Disponível em: YouTube.

11. I Love Me After You: Encerrando o álbum com esperança, essa faixa fala sobre a liberdade encontrada na solidão, após o fim de uma relação em que a protagonista finalmente tem o espaço de se reencontrar, criando o desfecho: mesmo em uma terra inóspita, o amor - por si e pelo mundo - persiste.



4.3 Processo criativo

4.3.1 Quem é que tá ouvindo isso?

Mitski é ativa e reconhecida no cenário da música alternativa desde 2014 e vem conquistando um público composto por jovens adultos, mulheres em sua maioria e diversas pessoas pertencentes à comunidade LGBTQIA+ e imigrantes, que se encontram nas letras introspectivas e honestas, vendo conforto na vulnerabilidade que a artista expressa.

Apesar de ter se afastado das redes sociais desde 2019, por motivos relacionados a sua saúde mental, nos últimos anos Mitski teve um crescimento significativo em sua popularidade devido ao TikTok, rede da qual se quer faz parte, mas a viralização de trechos de suas músicas no aplicativo aumentou seu alcance entre adolescentes, criando um nicho de público, mais preocupado com a estética que suas músicas evocam do que a mensagem em si.

Diferentemente dos ouvintes do TikTok, os fãs da cantora que a acompanham pelas músicas, são notoriamente fiéis e expressivos, demonstrando lealdade e gratidão pelas obras da cantora que os permitem explorar dores pessoais em um espaço seguro, em uma geração marcada por contradições internas e pressões sociais.

Em termos de estilo do público, em relação aos seus hobbies e preferências, observa-se, após ler o artigo de Alyssa Lukpat (2024), que muitos consistem em estudantes e pessoas com afinidade com estilos alternativos como o grunge[8].

[8]Grunge é um movimento estético e cultural que nasceu no fim dos anos 80 nos Estados Unidos e é representado por bandas como Nirvana, Pearl Jam e Alice in Chains.

This was the third Bay Space live performance by Mitski, and the next-to-last cease on her 28-performance tour. Even earlier than the 34-year-old indie singer took to the stage, along with her uniquely private lyrics and theatrical onstage actions, excessive schoolers lined up on the merch station. Like different artists' fandoms, concertgoers focus on on-line the gown code prematurely — many keen attendees wore lengthy skirts, Doc Marten boots, lots of jewellery and saggy grunge tops.Older {couples} and tweens additionally crammed seats on the almost sold-out live performance, however the majority of viewers members loudly singing alongside and weeping to songs (…) (LUKPAT, 2024)

Essa foi a terceira performance ao vivo da Mitski no Bay Space, e a penúltima na sua tour com 28 apresentações. Antes mesmo da cantora indie de 34 anos subir ao palco, junto de suas letras unicamente privadas e ações teatrais nos palcos, muitos estudantes fizeram fila na estação de merchandising. Como fãs de outros artistas, frequentadores de shows focam previamente online no código de vestimenta — diversos atendentes vestiam saias longas, botas Doc Martens, muitos acessórios e blusas soltas no estilo grunge. Casais mais velhos e pré-adolescentes estavam adicionalmente espremidos em assentos na quase esgotada performance ao vivo, mas a maioria do público estava cantando alto junto à cantora e chorando em algumas músicas (…) (LUKPAT, tradução nossa, 2024)

Assim, percebe-se que o público da artista se conecta principalmente com a mensagem que Mitski expressa, com sua vulnerabilidade de composição que atrai jovens adultos em busca de identificação, conforto e que procuram seu "lugar no mundo". Ademais, as obras da cantora também atraem ouvintes mais velhos, que se lembram do passado, bem como mais novos, que apreciam a estética que ela cria, em quantidades menos significativas que os jovens.



Figura 27 - Fãs na fila do show.
Fonte: Publicação do Instagram oficial @mitskileaks.

4.3.2 Uma ajudinha dos amigos: brainstorm e mapa-mental coletivo

O Brainstorm, ou tempestade de ideias, é uma ferramenta criativa usada para gerar a maior quantidade de ideias possíveis sobre um tópico, sem julgamentos ou filtros. Por isso, essa foi a estratégia escolhida para iniciar o processo criativo, permitindo ideias e percepções diferentes para expandir as possibilidades de trabalho e estudo. Com isso em mente, duas reuniões em grupo, via Google meet, foram planejadas com participantes de diversas áreas de atuação, mas todos com conhecimento prévio sobre a cantora Mitski e seu álbum The Land Is Inhospitable and So Are We.

O primeiro encontro aconteceu dia 06 de agosto (quarta-feira), com a participação de três designers e uma psicóloga. Após ingressarem na chamada, uma breve explicação sobre o brainstorm e seu funcionamento foi feita para abrir a reunião. Em seguida, todos receberam um link para uma apresentação no site Canva, com páginas contendo os tópicos em questão e espaço para escreverem seus pensamentos a respeito, quaisquer que sejam.

Depois disso, o grupo decidiu fazer sessões de cinco minutos por tema para fazerem suas observações. A primeira palavra foi Mitski, com o intuito de entender o que seus ouvintes lembram ao pensar na cantora e o que ela os faz sentir, depois o termo incitante foi o título do álbum, procurando também compreender o que essa obra evoca nos fãs e os seus aspectos mais memoráveis, seguido da pergunta O que é uma boa identidade visual?, para perceber o que não pode faltar ao construir a linguagem de comunicação a ser usada no projeto, por fim, foi feito o questionamento, O que faz um bom show?, com o objetivo de saber o que o público mais valoriza e como aprimorar essa experiência.



Figura 28 - Pergunta 01, sessão 01 de brainstorm.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).



Figura 29 - Pergunta 02, sessão 01 de brainstorm.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

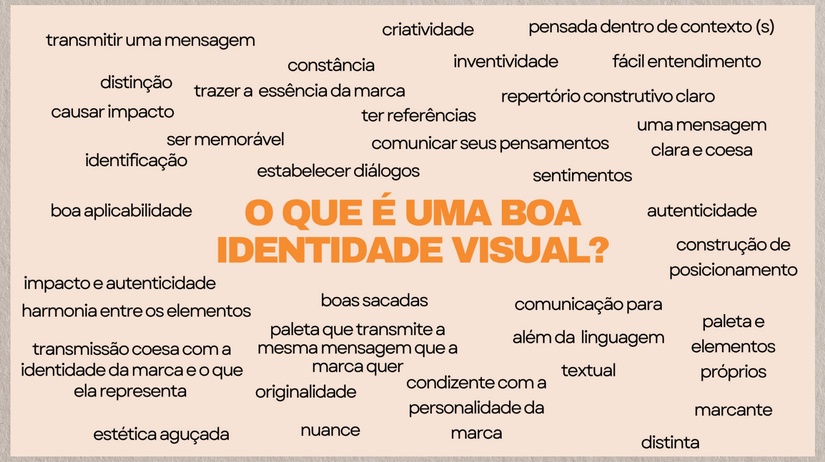


Figura 30 - Pergunta 03, sessão 01 de brainstorm.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).



Figura 31 - Pergunta 04, sessão 01 de brainstorm.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

Dia 08 de agosto (sexta-feira), o segundo encontro, também online, com a participação de duas arquitetas e uma cientista social, aconteceu, seguindo o mesmo funcionamento previamente planejado e aplicado, com 4 sessões de Brainstorm de cinco minutos cada, para que as colaboradoras expressassem suas ideias sobre os tópicos propostos.

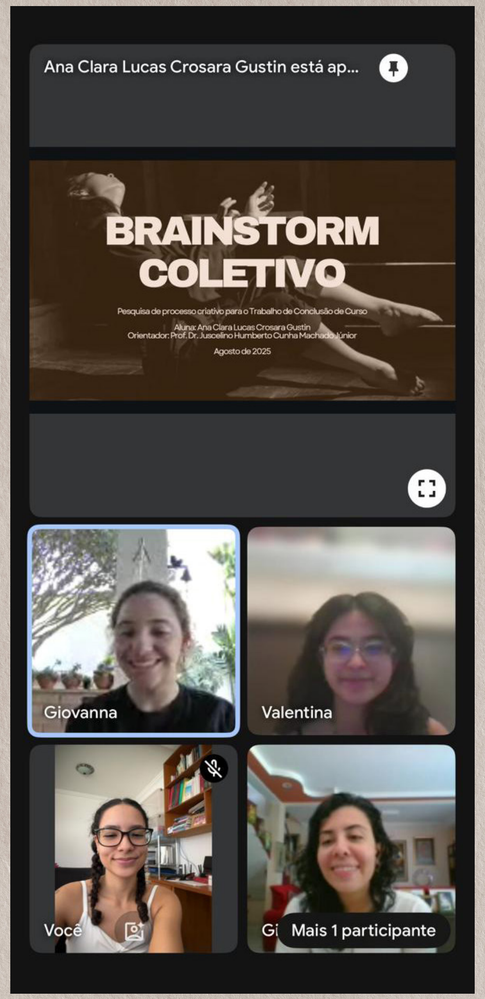


Figura 32 - Registro da chamada, sessão 02 de brainstorm.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).



Figura 33 - Pergunta 01, sessão 02 de brainstorm.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).



Figura 34 - Pergunta 02, sessão 02 de brainstorm.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

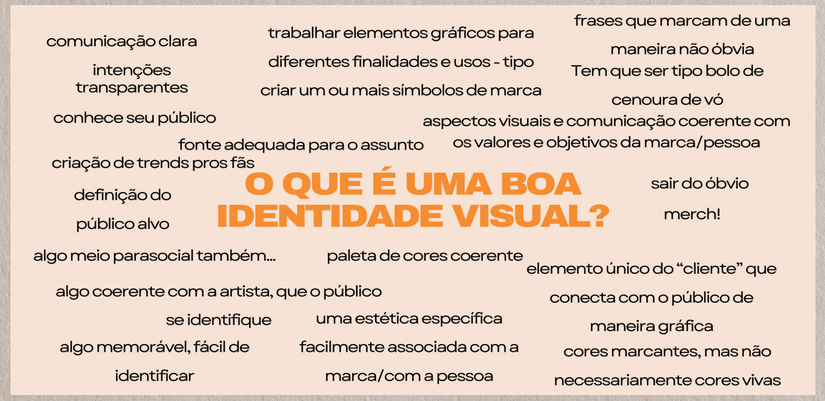


Figura 35 - Pergunta 03, sessão 02 de brainstorm.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

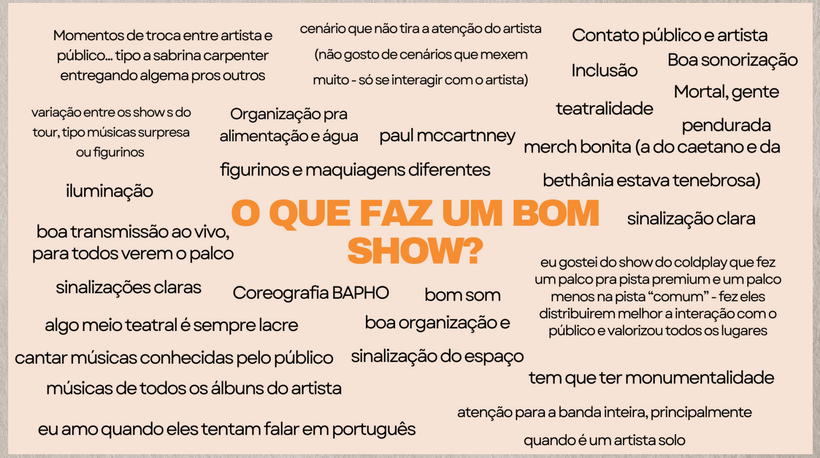


Figura 36 - Pergunta 04, sessão 02 de brainstorm.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

Ao fim das reuniões foi possível notar que, mesmo sem conversas prévias, diversas vezes os grupos escreveram a mesma palavra ou usaram frases semelhantes para descrever o tema, evidenciando a clareza da mensagem da obra, que atravessa diferentes pessoas com o mesmo resultado. Algumas das conclusões que foram mais comuns de cada tópico foram:

Mitski: É uma artista sentimental e autêntica, que expressa sua vulnerabilidade e feminilidade de maneira que os outros se identificam, é um "porto seguro" para aqueles que se sentem incompreendidos.

The Land Is Inhospitable and So Are We: Uma obra que fala sobre as dores de existir (depressão, solidão, destruição e aceitação), expressão de sentimentos em sua forma mais pura em uma experiência sensorial com sons de cachorros, florestas, referências à itens cotidianos como mosquitos e adesivos.

O que é uma boa identidade visual?: Deve ser autêntica, transparente, memorável e transmitir uma mensagem clara, deve ser coesa, fácil de identificar e que conecte-se com seu público-alvo.

O que faz um bom show?: Precisa ter uma boa transmissão ao vivo, boa organização e segurança, com momentos envolventes e de interação com a audiência, para criar lembranças únicas e memoráveis, deve ter elementos teatrais como o cenário (que não seja muito distrativo), figurino e maquiagem diferentes.

Para finalizar, após as reuniões, com as percepções dos participantes escritas livremente na apresentação proposta, foi feito um mapa mental para organizar e filtrar as ideias, entendendo-as melhor para encontrar um caminho para o processo criativo:

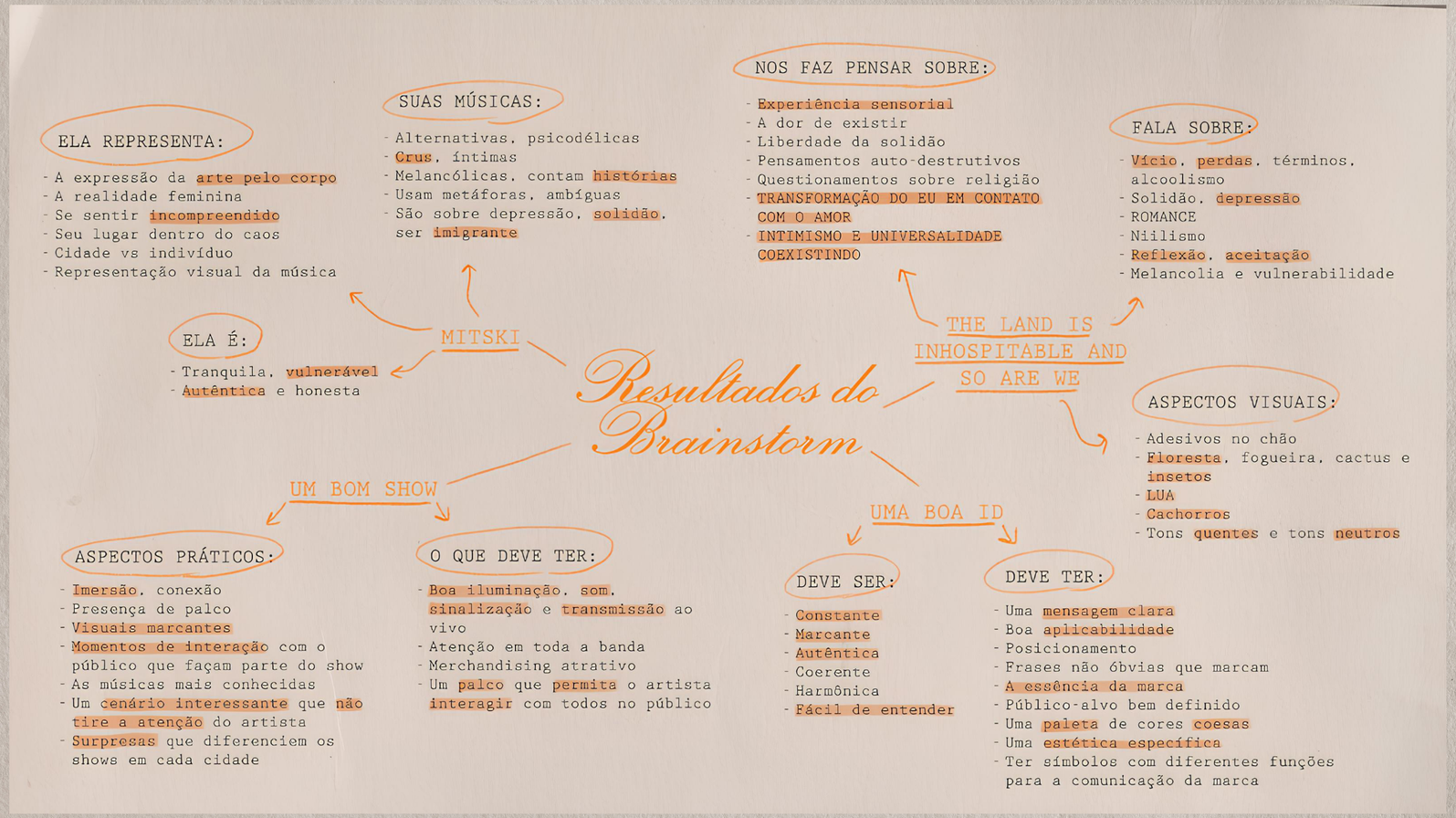


Figura 37 - Mapa mental, resultado do Brainstorm.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

4.3.4 Definindo o briefing e o espaço

Ao analisar a trajetória recente da cantora, visando compreender os lugares em que ela costuma se apresentar, que variam de clubes intimistas a grandes festivais e arenas internacionais, observou-se que a média é de locais com um palco de 30m², e capacidade de 3.000 a 6.000 pessoas, levou-se em consideração também seus shows no Brasil (2022), no festival Primavera Sound e a apresentação solo no Rio de Janeiro, na Casa de shows Sacadura, ambos com estruturas semelhantes às demais performances da artista citadas anteriormente.

Com essas médias em mente, definiu-se como palco para a proposta a área externa do Teatro Municipal de Uberlândia, projetado por Oscar Niemeyer e inaugurado em 2012. O espaço conta com um palco de 17 metros de largura por 14 metros de profundidade, e tem a singularidade de transformar-se em um anfiteatro a céu aberto, capaz de receber até 20 mil pessoas. Além de sua relevância arquitetônica e cultural para a cidade, por ser um espaço de uso coletivo, que abriga festivais de música, dança, culinária e funciona também como espaço recreativo, onde diversas pessoas vão andar de patins ou bicicleta durante a tarde. O teatro oferece fácil acesso para levantamento técnico e medições, permitindo a construção de um projeto viável. Outro aspecto determinante é a estrutura já existente, que inclui condições técnicas adequadas de palco, visibilidade e acessibilidade, camarins, sistema de som e iluminação, garantindo praticidade para a execução da proposta cenográfica.

> A idéia que me ocorreu foi encontrar uma solução na qual o palco tivesse duas funções diferentes. Uma, servir ao teatro propriamente dito; outra aos espetáculos de música popular e rock. Isso evita sejam em festivais realizar dentro do teatro com público reduzido e prejuízo para suas instalações, permitindo que 20 ou 30 mil pessoas deles participem. Trata-se de solução nova que dará ao teatro de Uberlândia o sentido renovador que desejávamos. Provido de todos os requisitos que um teatro requer, o nosso projeto apresenta a economia indispensável, com a plateia apoiada no térreo sem os problemas estruturais usuais, E o terreno adaptado às curvas de nível que a visibilidade exige. Trata-se de uma solução que dará ao teatro de Uberlândia outra dimensão. A entrada do teatro abrirá para a praça cultural ainda por definir.(NIEMEYER, 1989)

Assim, a escolha do Teatro Municipal de Uberlândia não se dá apenas por sua importância cultural, mas também por sua capacidade de articular escala, funcionalidade e simbolismo. O espaço configura-se como um palco ideal para a materialização de uma cenografia que traduza, em termos visuais e espaciais, a atmosfera teatral e sensível do álbum de Mitski.

Então, com o espaço estabelecido, para seguir com o projeto, precisa-se determinar o Briefing[9] a ser seguido. Revisitando a introdução do presente trabalho, conclui-se que o escopo da produção tem como objetivo desenvolver uma identidade visual e uma proposta cenográfica para um show da cantora Mitski, de seu álbum The Land Is Inhospitable and So Are We (2023), realizado na área externa do Teatro Municipal de Uberlândia, como uma parada hipotética de sua turnê mundial, do seus aspectos multidisciplinares, criando uma experiência imersiva e memorável para seus fãs. Portanto, busca-se elaborar uma linguagem visual e espacial que dialogue com a narrativa poética do álbum e com a iconografia da artista, ao mesmo tempo em que seja adaptável às necessidades técnicas e artísticas do show.

[9]Briefing: são as informações que guiam o desenvolvimento de um projeto.



Figura 38 - Palco externo do Teatro Municipal de Uberlândia, em configuração como anfiteatro ao ar livre.
Fonte: Paranaíba Mais. “Teatro Municipal de Uberlândia: onde a arquitetura de Niemeyer abraça a encenação”.

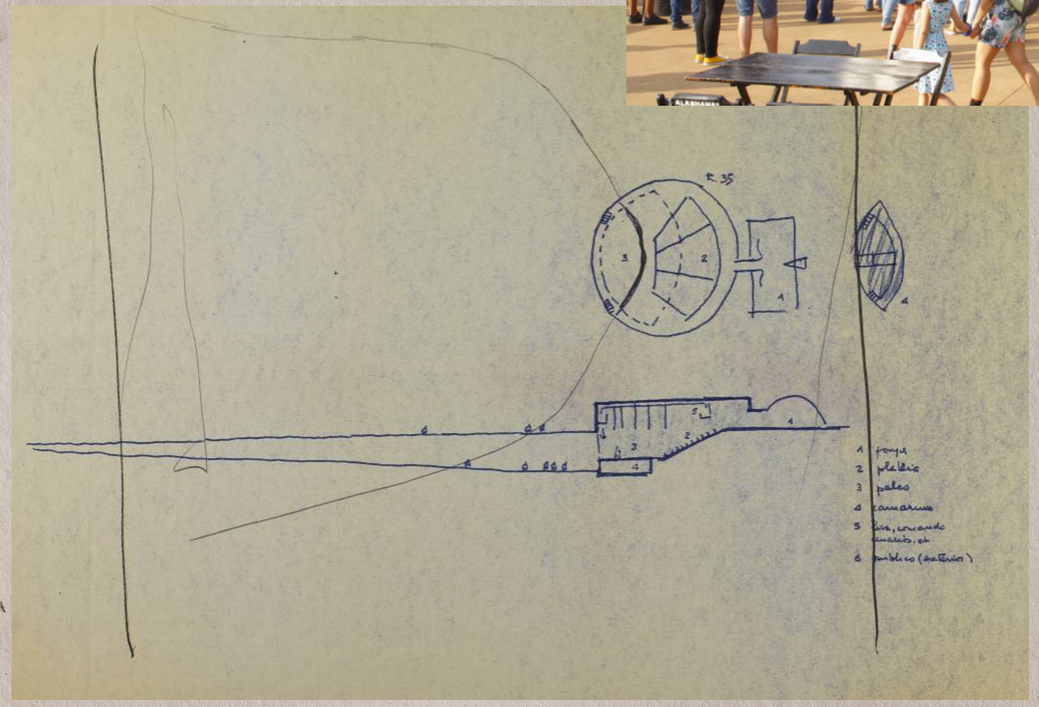


Figura 39 - Croqui do Teatro Municipal de Uberlândia, por Oscar Niemeyer (1989).
Fonte: Fundação Oscar Niemeyer. Teatro Municipal de Uberlândia - Centro Cultural de Uberlândia. Disponível em: site oficial da Fundação Oscar Niemeyer.



4.3.5 Criando um universo: definição da linguagem visual e paleta estética

Após a pesquisa coletiva feita por meio do Brainstorm, a organização das ideias em uma mapa mental, e a definição do Briefing, partiu-se para a criação da identidade visual do projeto, observando os cartazes, merchandising e divulgação desenvolvidas pela equipe oficial da artista.



Figura 40 -Post de divulgação da turnê.
Fonte: Publicação do Instagram oficial @mitskileaks.

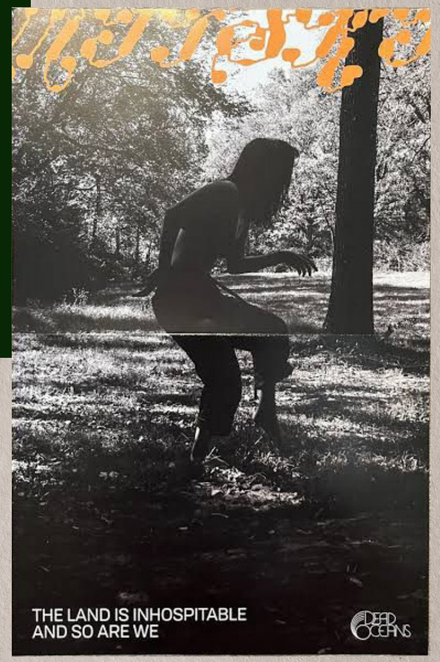


Figura 41 - Pôster promocional que acompanha o disco de vinil do álbum The Land Is Inhospitable and So Are We.
Fonte: Anúncio de revenda no eBay. Disponível em: eBay.



Figura 42 -Posts de divulgação do merchandising.
Fonte: Publicação do Instagram oficial @mitskileaks.

Ao ver essas imagens, percebe-se que elas contam com uma fonte com boa legibilidade, não serifada e outra usada nos títulos, fonte personalizada, de difícil compreensão, a paleta de cores consiste em um tom de bege, laranja, verde escuro e fotografias em preto e branco.

Ademais, a composição das imagens é simples, sem sobreposições, sem alterar a opacidade, usando apenas fotos e tipos como adereços. Falando do merchandising, fizeram uma coleção com moletons, camisetas, ecobag, discos de vinil e fitas cassete, que seguem a mesma estética criada para o material de divulgação, com a adição do símbolo da xícara quebrada e seus pedaços, e uma cabana (tipicamente encontrada em florestas no estado norte-americano do Texas).

Considerando as artes oficiais e as anotações registradas no mapa mental, optou-se por desenvolver uma identidade visual do trabalho a partir da mesma paleta de cores da capa do álbum — preservada justamente para não descaracterizar um elemento tão intrínseco à obra. Essa escolha mostrou se fundamental, pois se trata de um aspecto marcante da comunicação daquela era. A partir disso, foram incorporadas artes adicionais, sobreposições de imagens e texturas, buscando traduzir visualmente a dimensão tátil presente nas músicas — sons de florestas, fogueiras, mosquitos e cães latindo — que também moldaram a memória coletiva do público em relação ao álbum. Com esse direcionamento, foi elaborado um moodboard, inspirado nas materiotecas[10], para materializar a atmosfera desejada.

[10] Materiotecas: uma espécie de biblioteca, mas em vez de livros, reúne amostras de revestimentos, tecidos, pedras, madeiras, metais, vidros, pisos, papéis de parede, tintas e outros insumos usados nos projetos de design de interiores.



Figura 43 - Moodboard do projeto.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

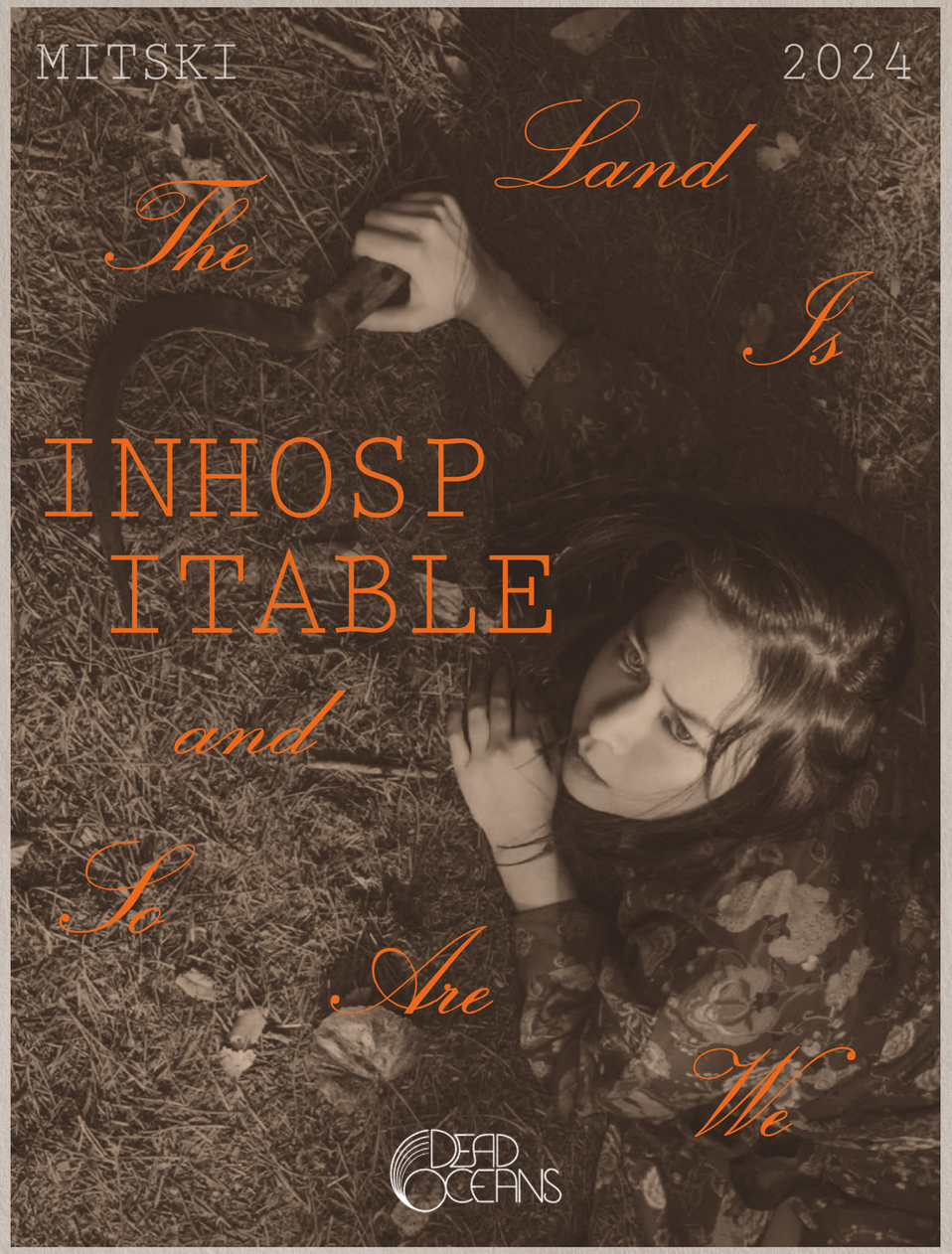


Figura 44 - Pôster de divulgação do álbum.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).



Figura 45 - Pôster de divulgação da turnê.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

Os pôsteres acima foram feitos no Adobe Illustrator, usando imagens disponibilizadas no Instagram oficial da Mitski (@mitskileaks) e as fontes escolhidas foram uma script, chamada Exmouth e uma fonte serifada chamada Prestige Elite, ambas encontradas no site Adobe Fonts, com o intuito de transmitir com o tipo mais caligráfico as referências dos filmes antigos de faroeste, e as letras honestas e descritivas que nos lembram um livro, com a fonte que remete à uma máquina de escrever. Da mesma maneira, um carrossel para divulgação no Instagram foi produzido, seguindo as mesmas escolhas estéticas.

Além disso, uma linha de produtos para merchandising foi criada, com três camisetas, uma branca e duas pretas, com imagens dos videoclipes feitos para esse álbum, e com o título da obra disperso sobre as fotos. Uma cartela com cinco adesivos, com ilustrações inspiradas em elementos visuais inspirados nas letras e nos vídeos, com um bolo, a cadeira desenhada no final do clipe de My Love Mine All Mine, uma lua, um copo de whiskey com um anjo e o último é um desenho da Mitski e um barco como no vídeoclipe de Star.

Em seguida, foram produzidos uma ecobag e um moletom com a mesma estampa utilizada no pôster de divulgação, além de cinco bonés — dois brancos e três verdes — que receberam, no centro, bordados com as artes dos adesivos. Contou-se também com a colaboração da Aryana Gonçalves, uma amiga especializada em modelagem 3d, para a criação de chaveiros tridimensionais em forma de pequenas cadeiras, nas cores laranja, bege e preto, e de um globo de neve em plástico — para garantir maior resistência — contendo uma miniatura da cantora retirando a neve de sua calçada, em referência à música When Memories Snow.

A produção desses itens, pensados para serem vendidos nos shows, utiliza elementos visuais recorrentes e alinhados ao material de divulgação. O objetivo é construir, desde o anúncio da turnê, uma imagem e uma expectativa que atinjam o ápice durante a performance, oferecendo produtos que permaneçam associados às memórias dessa experiência e ampliem a sensação de imersão para além do espetáculo.



Figura 46 - Post para divulgação.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).











Merchandising









Figura 47 - Mockups da linha de merchandising.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

4.3.6 Desenhando a cena: propostas de cenários e layout

Depois da fase de pesquisa, levantamento de similares e da criação de uma identidade visual a ser usada no presente trabalho, iniciou-se o processo de desenvolver o conceito cenográfico. Para isso, foram considerados os resultados do brainstorm e do mapa-mental, além de observar os objetos usados em cena dos shows da turnê da Mitski de 2024, do álbum estudado, The Land Is Inhospitable and So Are We.



Figura 48 - Fotografia do palco do show em Victoria Park East.
Fonte: Publicação do Instagram oficial @mitskileaks.



Figura 49 - Fotografia da Mitski atrás da cortina.
Fonte: Publicação do Instagram oficial @mitskileaks.



Figura 50 - Fotografia da cantora performando com cadeirass.
Fonte: Publicação do Instagram oficial @mitskileaks.



Figura 51 - Fotografia da plataforma com “a xícara quebrada”.
Fonte: Publicação do Instagram oficial @mitskileaks.

Como podemos notar nos registros acima, fotografias por Lexi Alley (fotógrafa que acompanhou a cantora em sua última turnê), a configuração percebida foi uma disposição de palco convencional, sem passarelas, que limita as interações com o público, e priorizar alguns dispositivos já utilizados como uma cortina que rodeava uma pequena plataforma circular, permitindo que a luz projetava a sombra da Mitski na mesma, duas cadeiras com as quais a artista interagiu durante algumas músicas e, por fim, na mesma plataforma mencionada anteriormente, em outro segmento da performance, espalharam pedaços que representam uma xícara quebrada (elemento introduzido em sua linha de merchandising), unidos por uma linha transparentes, que aparenta circular a cantora como um feixe de luz.

Com essas observações feitas, conclui-se que a cantora costuma se apresentar com dispositivos cenográficos minimalistas, que complementam suas coreografias e gestos, deixando-os em destaque, sem perder as referências à sua obra, como o uso da “xícara quebrada”. Então, para a idealização do cenário, decidiu-se continuar seguindo a linha de pensamento mais concisa, visando a preservação da linguagem de performance que a Mitski tanto trabalhou para desenvolver.

Agora, com um melhor entendimento dos shows da cantora, iniciou-se o processo de geração de ideias para o design do cenário, retomando alguns tópicos citados no brainstorm, de que um bom show deve ser imersivo, ter interações com o público e também deve homenagear a banda, além de retomar elementos citados nas músicas como o copo de whiskey (Bug Like an Angel), um bolo (I Don’t Like My Mind), a lua e cadeiras (My Love Mine All Mine) e a neve (The Frost, When Memories Snow).

Assim, definiu-se o conceito para a concepção do palco como a criação de uma paisagem simbólica de solidão e vastidão, evocando a imagem de um deserto, que reflete a atmosfera emocional presente nas composições de Mitski. O objetivo central é criar uma experiência imersiva, na qual o público não apenas assiste, mas faz parte. O ambiente cenográfico busca, em plena área aberta, desenvolver uma paisagem que dissolva as fronteiras entre palco e público. Referências a elementos recorrentes nas letras de Mitski se manifestam em projeções, compondo um espaço onde o espectador é convidado a mergulhar em uma experiência coletiva que, ao mesmo tempo, preserva a intimidade característica da obra da cantora.

Com as intenções definidas, partiu-se para o desenvolvimento de como integrar essas ideias ao cenário. Para isso, depois de alguns esboços e croquis, e horas imaginando o resultado, chegou-se a proposta de colocar os integrantes da banda em montes de areia, para constituir a atmosfera do deserto, mas também dar mais visibilidade, enquanto a cantora ficaria em um outro volume de areia, feito em uma plataforma giratória, com um fundo de tela LED cilíndrico que permite que imagens que complementam as músicas e a apresentação apareçam atrás da artista. A segregação dos membros da banda e da cantora representa o isolamento e a solidão que são assuntos recorrentes do álbum. Além disso, teremos a adição de uma passarela central que desemboca em um pequeno palco circular (com uma altura maior que as plataformas normalmente usadas em shows, para acompanhar a altura elevada do palco do teatro Municipal), onde estarão duas cadeiras. As cenas contariam também com uma tela com projeções ao fundo da banda, para ajudar na ambientação e imersão, bem como uma máquina de neve falsa.

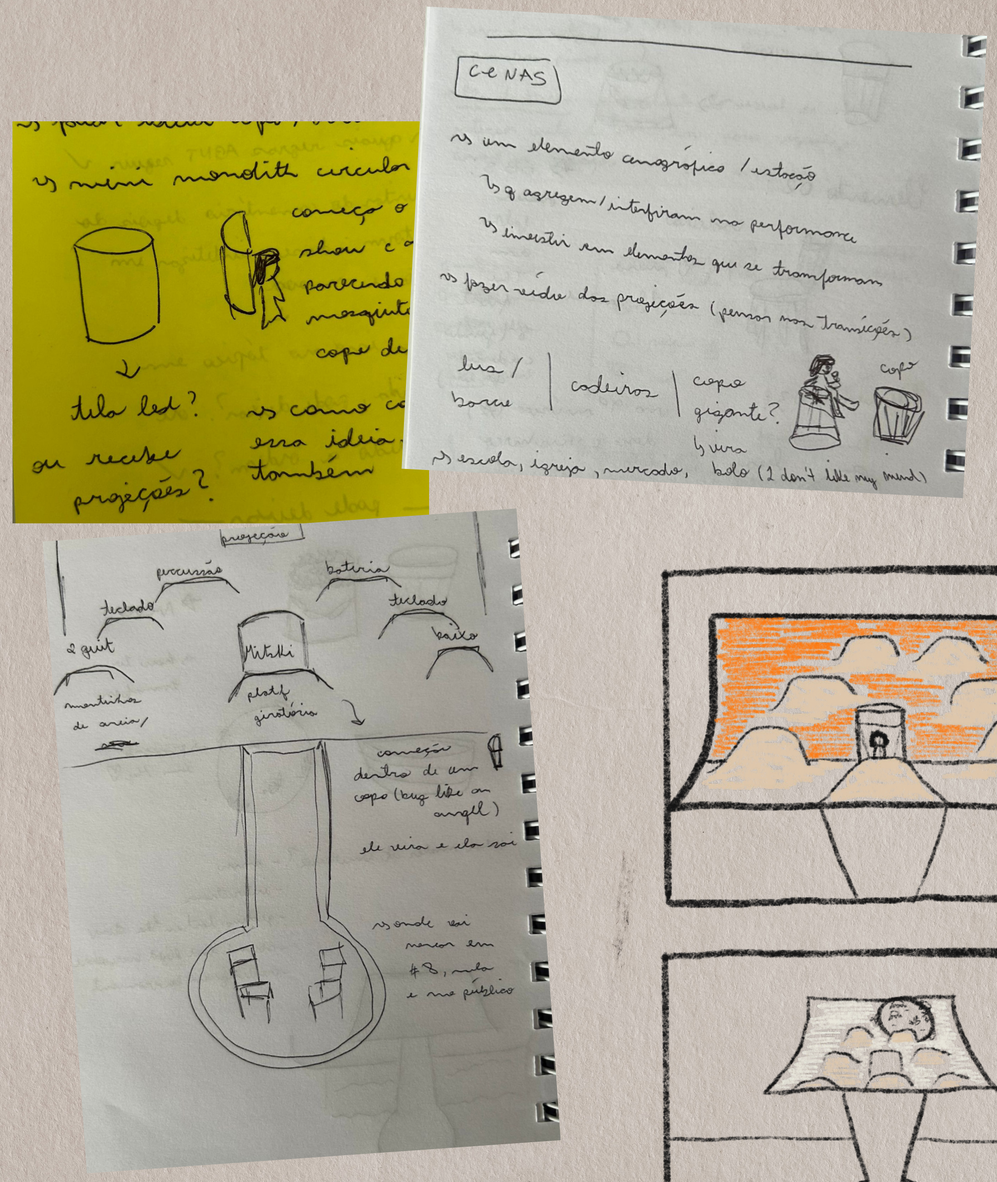


Figura 52 - Croquis do cenário.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

Storyboard

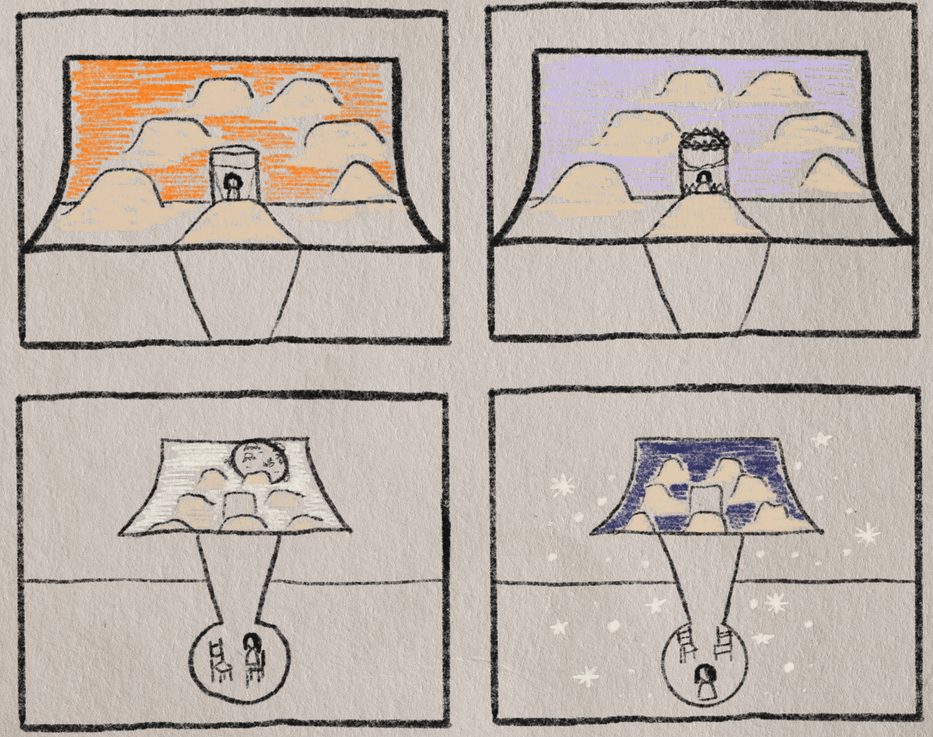
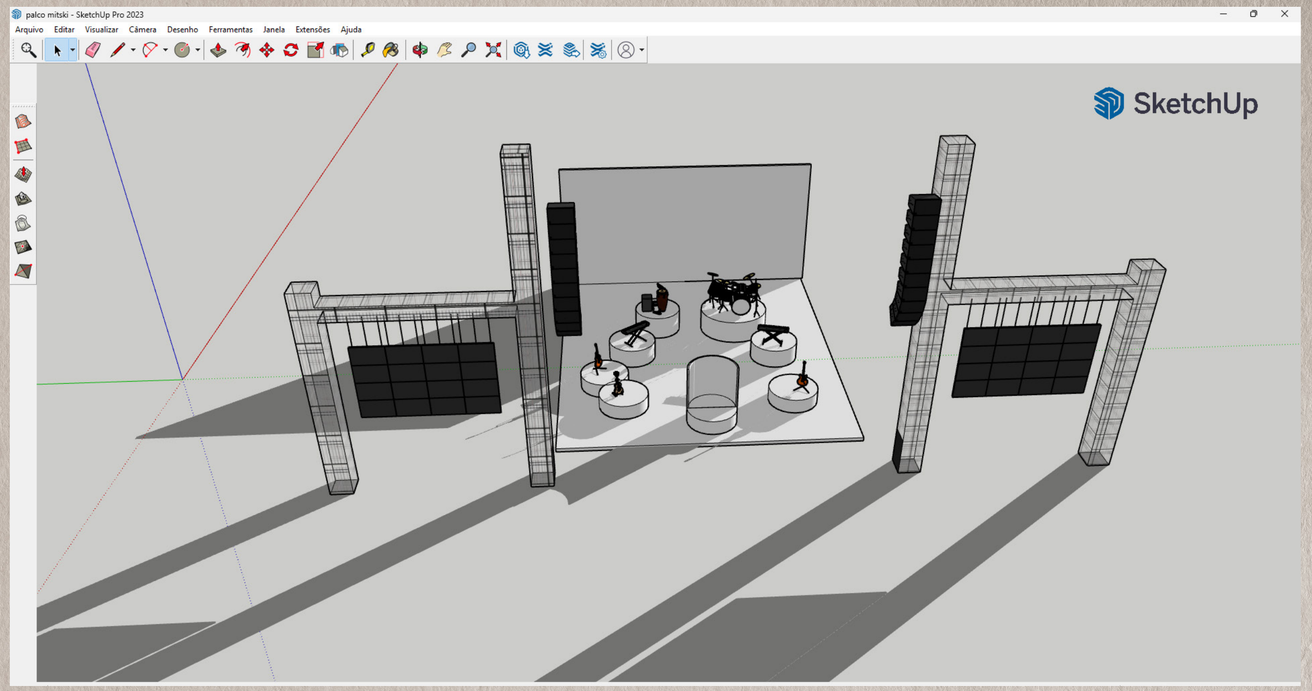


Figura 53 - Storyboard do cenário.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

4.3.7 E como é que faz isso?

Inicialmente, uma visita técnica ao teatro Municipal de Uberlândia foi agendada para o dia 28 de agosto (quinta-feira), acompanhada pelo coordenador técnico Luciano Gonçalves e pela coordenadora administrativa Meire Nascimento, que apresentaram o espaço do teatro com mais detalhes, explicaram como funciona o processo de usufruto dos palcos para eventos, além de compartilharem plantas e cortes usados na construção do prédio.

Em seguida, usando o programa SketchUp, criou-se uma maquete digital do teatro, seguindo os projetos fornecidos pelos coordenadores e, separadamente, iniciou-se a modelagem do palco e dos dispositivos cenográficos, em um arquivo à parte para que ficasse mais leve e fácil de trabalhar.



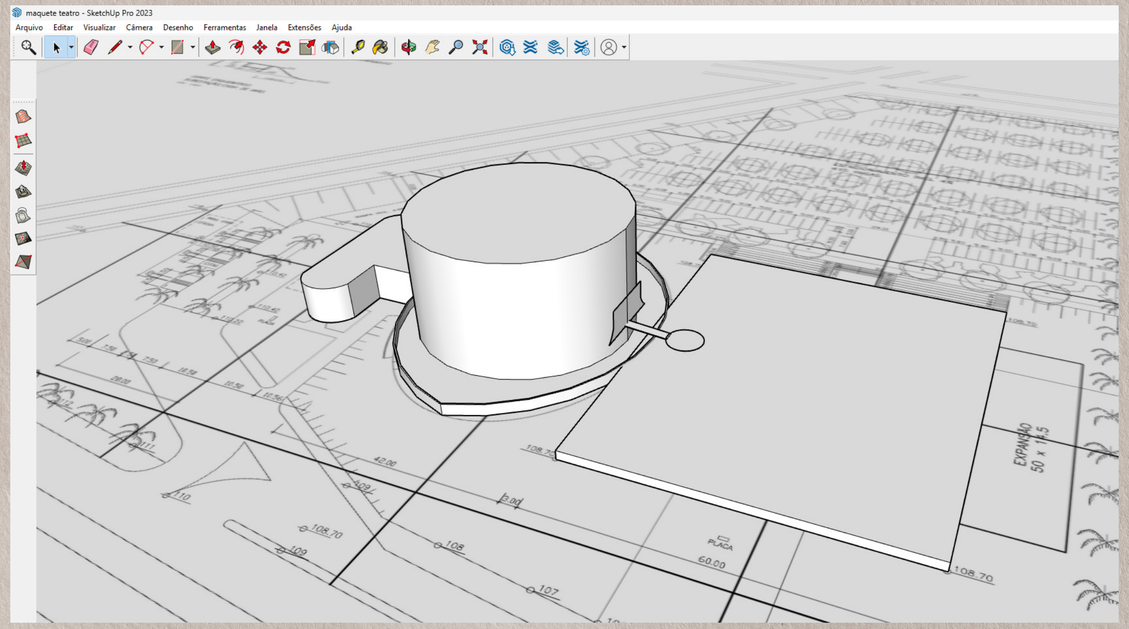


Figura 54 - Processo de criação da maquete do palco.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

Figura 55 -Processo de criação da maquete do Teatro.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

A modelagem das formas bases do teatro foram feitas sem dificuldades, com as ferramentas presentes no Sketchup, entretanto, o espelho d'água, por ser uma forma assimétrica, mostrou-se um tanto quanto desafiadora de se representar de forma fidedigna. Outra complicação foi subtrair o formato trapezoidal do palco externo das paredes curvas do Teatro, mas depois de consultar a Giovanna Scarabucci, uma amiga com mais conhecimento na área, foi possível sanar as dúvidas que surgiram. Por fim, foi adicionada uma passarela que desemboca em um pequeno palco circular à frente do palco externo, buscando criar uma estrutura diferente da que o Teatro já oferece para promover maior interação com o público durante a performance. Assim, finalizou-se a modelagem da maquete do Teatro Municipal de Uberlândia.

Como mencionado anteriormente, simultâneo à criação da maquete do Teatro, começou-se a criação do palco, usando majoritariamente estruturas prontas (como os telões laterais, a estrutura para som e iluminação, e os instrumentos). Assim, faltava a modelagem do palco em si, seguindo as medidas pertinentes ao teatro, o fundo que receberia as projeções (feitas pelo Illustrator), as plataformas de “areia” e a tela em forma de meio cilindro que ficaria atrás da cantora. Depois de terminar a montagem do palco, as maquetes foram fundidas, concretizando a concepção do show, e o último passo foi prepará-la para a renderização, que é a geração de imagens realistas.



Figura 56 -Projeções.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

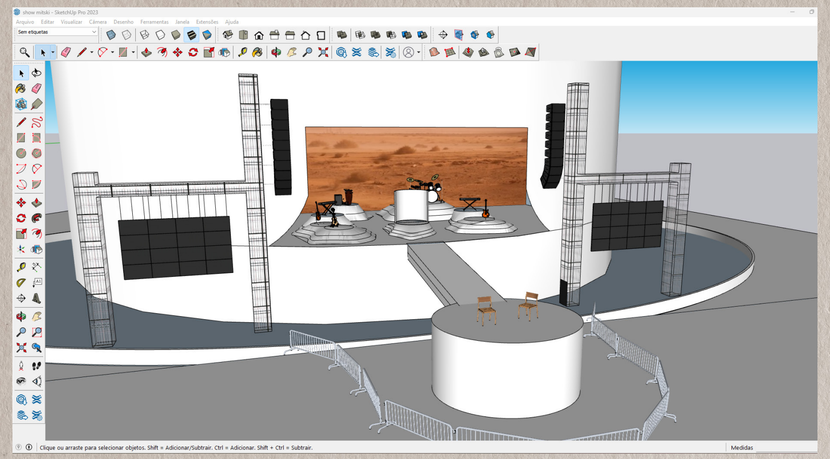


Figura 57 - Processo de criação da maquete do show.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

Mais uma vez, contando com a ajuda da Giovanna, ela recomendou sites para encontrar texturas para aplicar nos objetos da maquete, atribuindo um aspecto tátil e realista às imagens, além de orientar na iluminação e uso das câmeras. Dessa forma, originaram-se as fotos, exibidas no próximo capítulo, para representar a ideia criada ao longo desse projeto.

Toda a construção da maquete digital foi feita usando o programa Sketchup, mas como isso seria feito na vida real?

Pensando na viabilidade do cenário, foi feita uma breve pesquisa de como os dispositivos criados podem ser confeccionados. As plataformas para os músicos e para a cantora, seria possível fazer a partir de uma armação de metal, coberta por MDF, revestida por EPS/XPS (isopor de alta densidade), envolto por revestimento cenográfico (massa acrílica misturada a areia), e finalizada com uma camada de verniz, para garantir que as partículas de areia permaneçam coladas à plataforma e que a cobertura fosse mais resistente, evitando danos durante o transporte para os demais shows.

Já o meio cilindro que abrigaria as projeções atrás da cantora, seria feito usando LED transparente ou Mesh, painel de LED formado por uma malha leve e flexível, onde os módulos de LED ficam instalados em tiras ou fios finos, criando espaços vazados entre eles. Portanto, esse material permitiria a criação de uma estrutura circular, fixado em uma armação de metal, além de possibilitar que a artista seja vista através da tela, criando a ilusão de que ela está dentro das artes exibidas.

Outro elemento cenográfico, são duas cadeiras, localizadas no palco circular ao final da passarela, as quais a cantora interage em meio a performance, dando preferência a cadeiras de cores que conversem com a paleta estética do projeto e que sejam construídas em um material resistente como madeira maciça. O último elemento seria a máquina de neve artificial, feita à base de água e sabão biodegradável, segura para pele e roupas, que não requer limpeza posterior, e funciona transformando o líquido em espuma e o lança em flocos, imitando a neve.

Desse modo, seguem os esquemas ilustrativos para a confecção dos dispositivos cenográficos:

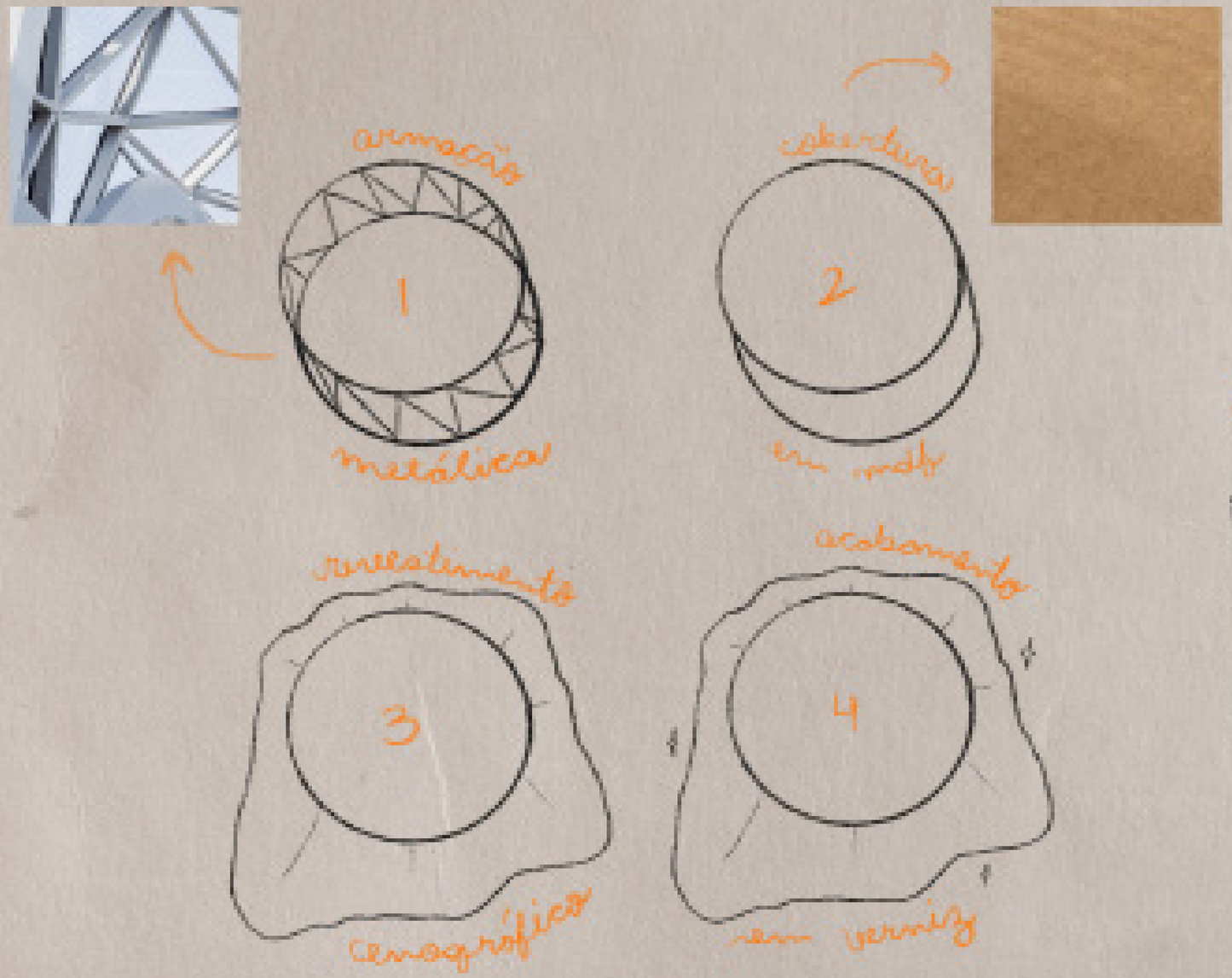
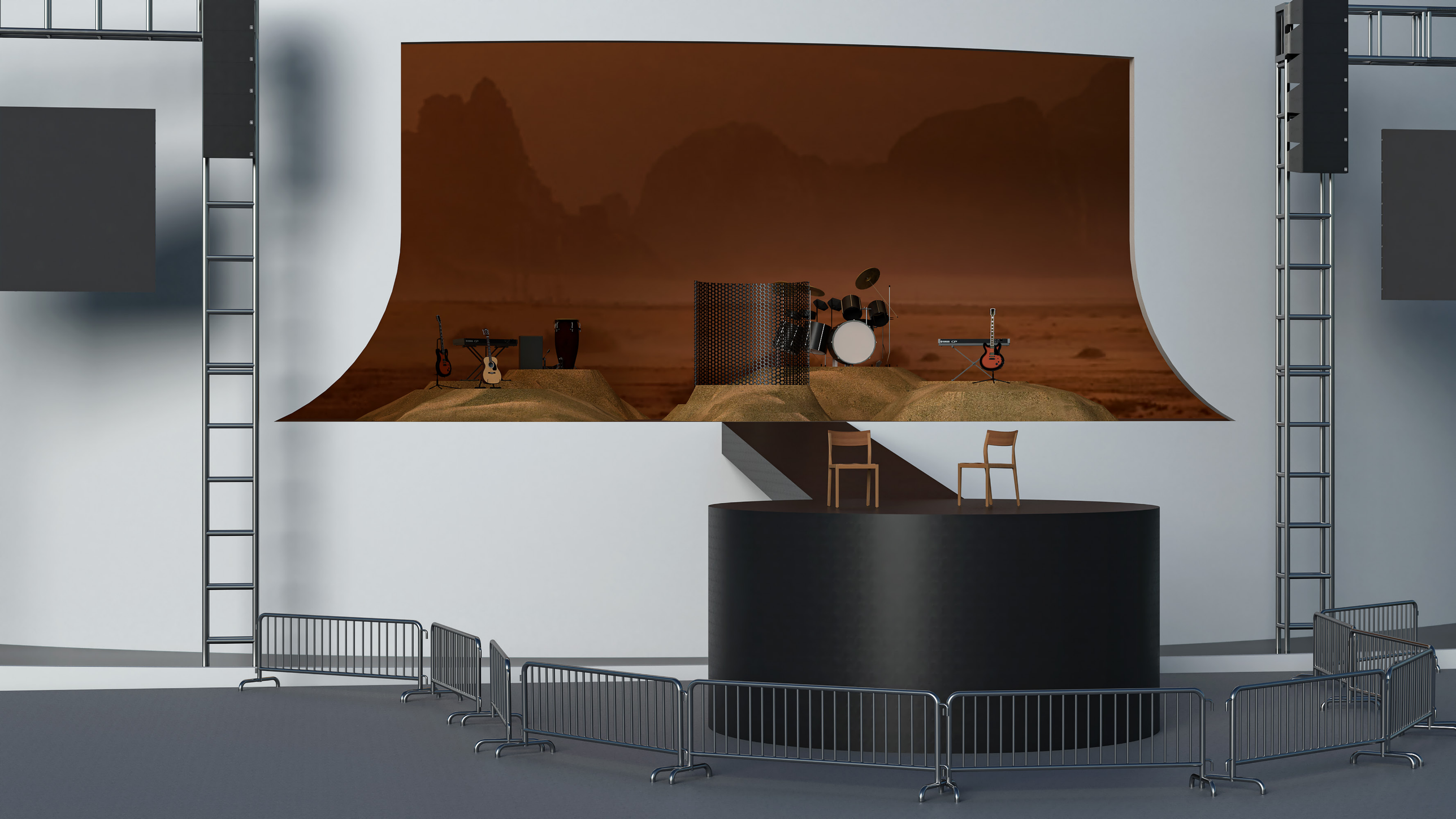


Figura 58 - Esquema construtivo.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2023).

5. The land is inhospitable and so are we: resultados do projeto



Com todo o processo criativo finalizado, foram desenvolvidos renders realistas que ilustram a proposta estética e espacial da produção, indicando como o espetáculo deverá se configurar.











Para formalizar o projeto e prepará-lo para uma possível etapa de execução, foi elaborada uma documentação técnica, composta por planta baixa do palco e layout humanizado. Esses materiais funcionam como referência padronizada e confiável para os demais profissionais envolvidos, permitindo o avanço para fases práticas, como a pesquisa de fornecedores, contratação de equipes especializadas, construção dos dispositivos cenográficos e aquisição dos materiais necessários.

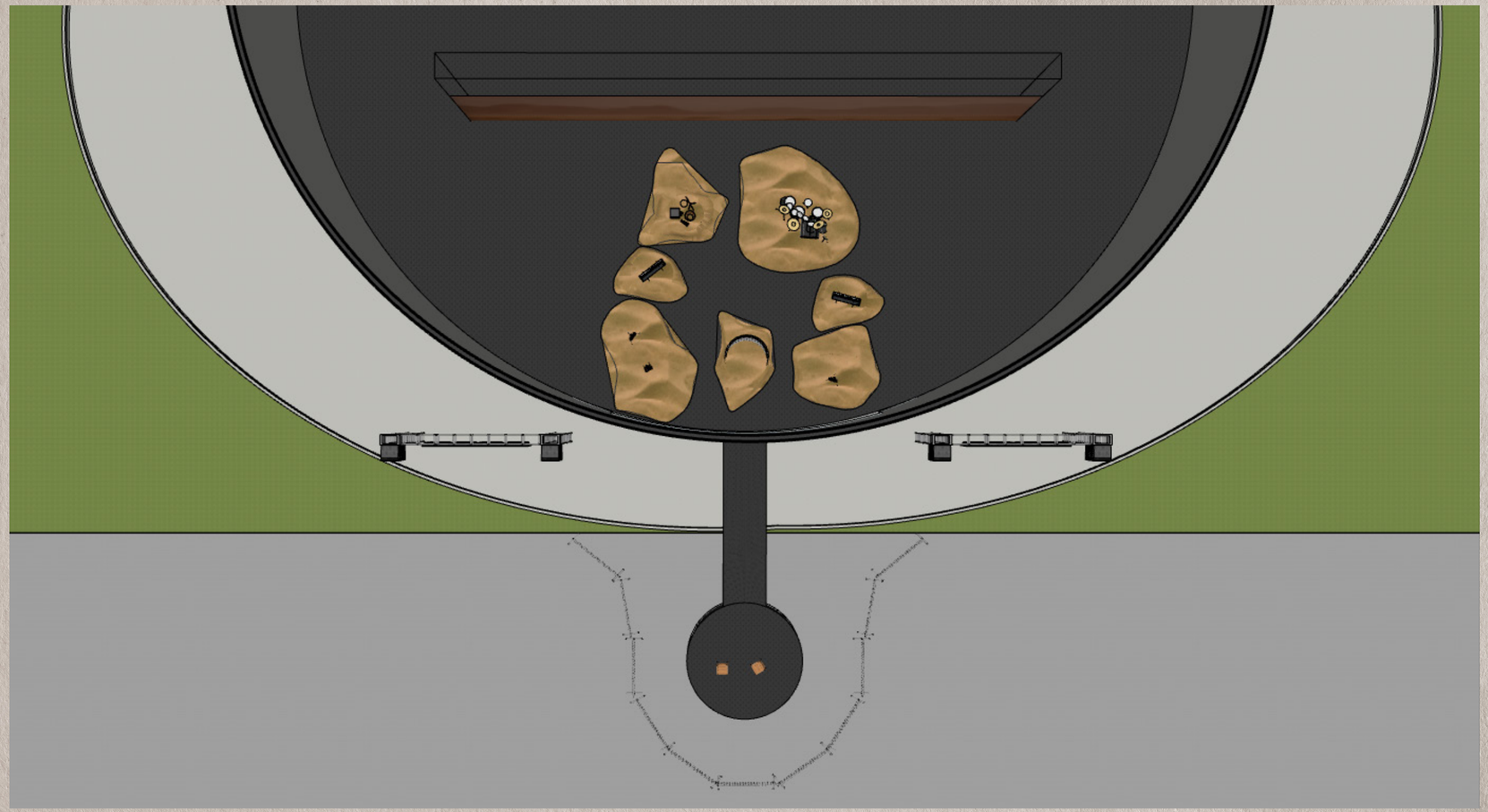
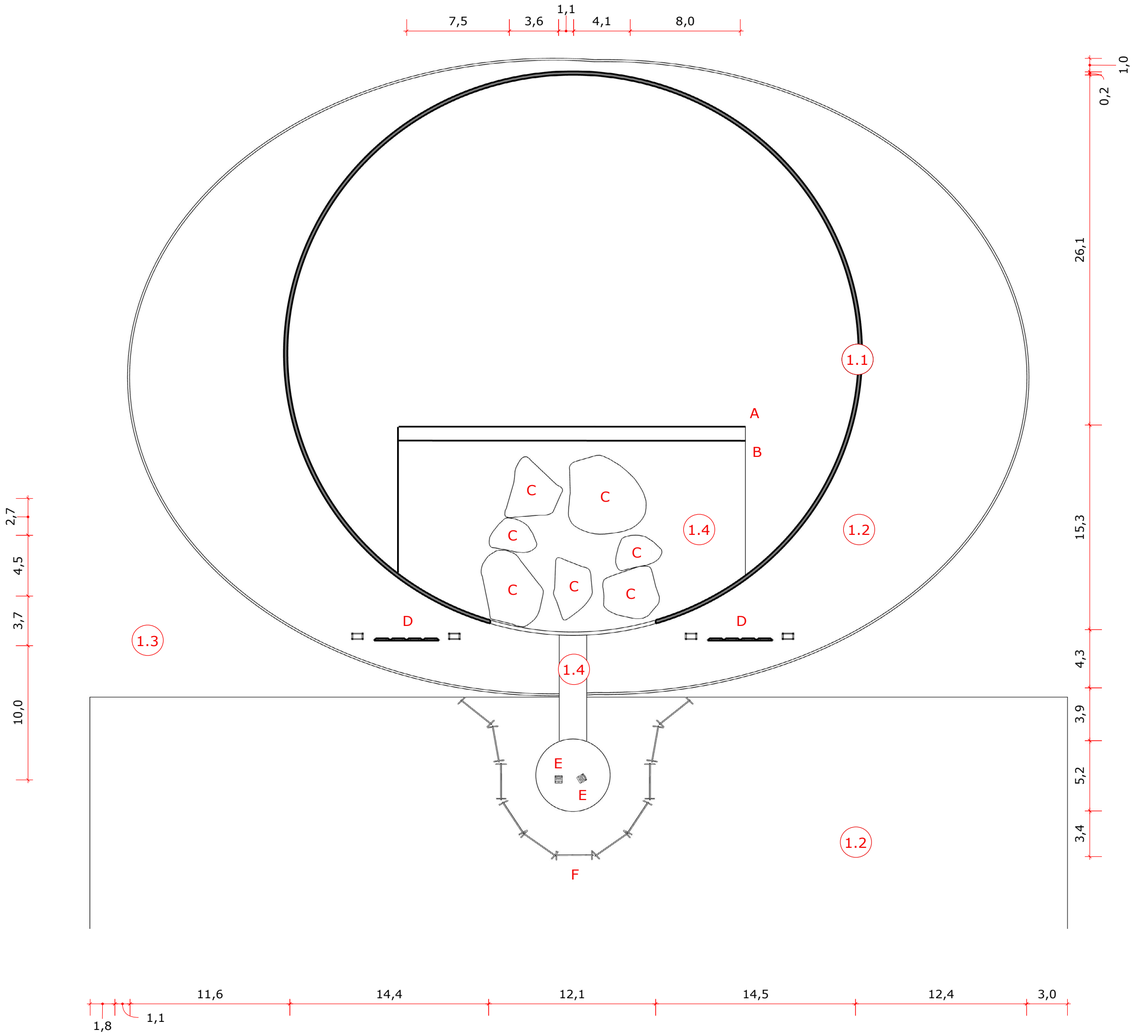


Figura 59 - Layout humanizado.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).



VISTA SUPERIOR

ESCALA 1:20

ESPECIFICAÇÕES DE MATERIAIS E REVESTIMENTOS	
1.1	PAREDES DE ALVENARIA REVESTIDAS EM TINTA SUVINIL BRANCO NEVE
1.2	PISO REVESTIDO COM CONCRETO
1.3	GRAMA
1.4	PISO REVESTIDO COM LINÓLEO PRETO
A	CORTINA
B	TELA PARA PROJEÇÕES
C	PLATAFORMAS DE "AREIAS" (COM MEDIDAS VARIADAS)
D	ARMAÇÃO METÁLICA PARA APOIAR APARELHOS DE SOM E TELEVISÕES
E	CADEIRA EM MADEIRA (50,5x45,4x80,4cm)
F	GRADES METÁLICAS

PRANCHA: 01

OBS.2: O DESIGNER NÃO TEM RESPONSABILIDADE SOBRE A EXECUÇÃO DO PROJETO PELOS PROFISSIONAIS CONTRATADOS, SENDO DE INTEIRA RESPONSABILIDADE DOS MESMOS.

OBS.1: CONFERIR MEDIDAS NO LOCAL PARA A EXECUÇÃO DOS SERVIÇOS. O ARQUITETO NÃO SE RESPONSABILIZA POR MEDIDAS ERRADAS. TIRAR DÚVIDAS COM O DESIGNER.

PROJETO DE INTERIORES -
DESIGNER: ANA CLARA LUCAS CROSARA GUSTIN
MATÉRIA: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
CLIENTES: MITSKI
ENDEREÇO: AV. RONDON PACHECO, 7070, TIBERY, UBERLÂNDIA, MG
DATA: 09.09.2025
ESCALA: 1/20

UFU

Figura 60 - Planta do palco.
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

6. Considerações finais

O objetivo do presente trabalho foi desenvolver uma linguagem que acompanhasse o design de uma turnê, da sua divulgação ao show, inspirada no álbum The Land Is Inhospitable and So Are We (2023), da cantora Mitski. Por meio de referências teóricas, estudos de casos pertinentes, análise da obra em questão e do perfil do público, buscou-se criar uma experiência imersiva capaz de traduzir de maneira visual e espacial, a atmosfera intimista e poética presente nas composições da artista.

Todo o trabalho foi orientado pela metodologia Double Diamond, possibilitando a estruturação clara das etapas do processo criativo, desde a pesquisa, análise de contexto, definição do briefing, identidade visual e, por fim, a concepção da cenografia. Ferramentas como o Brainstorm coletivo, o Mapa Mental e o Moodboard foram essenciais para enriquecer a compreensão da obra, as percepções que ela gera, e o potencial da colaboração interdisciplinar, ou mesmo de outros colegas, em projetos de design.

Esse processo resultou na elaboração de material de divulgação, uma linha de merchandising, renders e documentação técnica do projeto, ilustrando como a proposta poderia ser implementada em um espetáculo real. Apesar do caráter hipotético deste trabalho, que limitou sua realização prática, a elaboração de soluções técnicas e cenográficas demonstram a viabilidade de aplicação em um contexto profissional, apontando caminhos para produções semelhantes.

Entende-se a contribuição desse estudo como meio para reforçar a relevância da cenografia enquanto dispositivo, não só estético, mas também experiencial, capaz de criar espaços que potencializam a transmissão da mensagem dos artistas e ampliam a conexão entre performer e público. Futuramente, seria pertinente a investigação da aplicação da proposta em um âmbito real, podendo considerar os desafios que surgirem, como a logística, orçamento e montagem.

Finalmente, este trabalho buscou, por meio da pesquisa e da criação, projetar uma identidade visual e cenografia que traduza o universo sensível da cantora Mitski, valorizando o meio cenográfico como dispositivo narrativo, que provoca emoções e constrói memórias coletivas.



7. Referências

ALMEIDA, Cleiton França de. Uma cenografia performativa entre conflitos e balacochês. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Cênicas - Cenografia) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024.

FAZZIONI, Mateus Junior; BERSELLI, Marcia. O desenho da cena em um processo colaborativo: investigações acerca da cenografia performativa. Revista da FUNDARTE, Montenegro, ano 21, n. 46, p. 1-22, set. 2021. Disponível em: http://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/issue/archive. Acesso em: 16 jul. 2025. https://doi.org/10.19179/2319-0868.792

LONG, Carola. The smart set: Michael Howells for Galliano. The Independent, 26 abr. 2008. Disponível em: https://www.independent.co.uk/life-style/fashion/features/the-smart-set-michael-howells-for-galliano-813729.html. Acesso em: 22 jul. 2025.

LUKPAT, Alyssa. Why Millennial Indie Singer Mitski Attracts Teen Audiences. Wall Street Publication, 16 fev. 2022. Disponível em: https://wallstreetpublication.com/why-millennial-indie-singer-mitski-attracts-teen-audiences/. Acesso em: 30 jul. 2025.

MANTOVANI, Anna. Cenografia. Série Princípios, v. 177. São Paulo: Ática, 1989. 96 p. ISBN 8508034490.
MOREIRA, Helder Jorge Maia Silva. Cenografia em campo expandido: práticas artísticas e terminologias em debate. Porto: ESMAE - Instituto Politécnico do Porto, 2021.

NETFLIX. Abstract: The Art of Design. Temporada 1, episódio 3: “Es Devlin: cenógrafa”. Criada por Scott Dadich; produção executiva de Scott Dadich e Morgan Neville. Estreia em: 10 fev. 2017. Disponível em: https://www.netflix.com/br/title/80092870. Acesso em: 25 jul. 2025.

NIEMEYER, Oscar. Centro Cultural de [Uberlândia]. [S. l.: s. n.], [s. d.]. Fundação Oscar Niemeyer. Coleção Oscar Niemeyer. Disponível em: https://www.oscarniemeyer.org.br/obra/pro307. Acesso em: 16 ago. 2025.

SAMARINO, Débora de Oliveira; SAFAR, Giselle Hissa; SILVEIRA, Yuri Simon da. Design cenográfico: um olhar do design para a cenografia em balé de repertório. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM DESIGN, 2016, São Paulo. Anais [...]. São Paulo: [s. n.], 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/311463428. Acesso em: 24 jun. 2025. https://doi.org/10.5151/despro-ped2016-0313

TALBOT, Margaret. On the road with Mitski. The New Yorker, 8 jul. 2019. Disponível em: https://www.newyorker.com/magazine/2019/07/08/on-the-road-with-mitski. Acesso em: 18 jul. 2025.

URY, Alexander. Es Devlin: stage designer for Adele, Kanye and Beyoncé. The Guardian, 4 set. 2016. Disponível em: https://www.theguardian.com/music/2016/sep/04/es-devlin-theatre-set-designer-kanye-adele-beyonce-interview. Acesso em: 22 jul. 2025.

VOGUE. Christian Dior: Spring 2007 Couture. Vogue. Disponível em: https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2007-couture/christian-dior. Acesso em: 25 jul. 2025.

Obrigada.