

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ
CAMPUS DE CURITIBA II/FAP – CENTRO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* EM ARTES

TANIA MARIA DOS SANTOS

FIGURINO EM OBRAS FÍLMICAS: UM ESTUDO SOBRE OS ASPECTOS DE
CRIAÇÃO E DE PRODUÇÃO DE FIGURINO NOS FILMES *A TÍMIDA LUZ DE VELA*
DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS E *CURITIBA ZERO GRAU*

CURITIBA

2020

TANIA MARIA DOS SANTOS

FIGURINO EM OBRAS FÍLMICAS: UM ESTUDO SOBRE OS ASPECTOS DE CRIAÇÃO E DE PRODUÇÃO DE FIGURINO NOS FILMES *A TÍMIDA LUZ DE VELA DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS* E *CURITIBA ZERO GRAU*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação *Stricto Sensu* em Artes – Mestrado Profissional –, Linha de Pesquisa: Modos de Conhecimento e Processos Criativos em Arte, da Universidade Estadual do Paraná/Campus de Curitiba II, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes.

Orientadora: Profa. Dra. Salete Machado Sirino

CURITIBA

2020

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária Mary Tomoko Inoue-CRB-91020

Santos, Tania Maria dos

Figurino em obras filmicas : um estudo sobre os aspectos de criação e de produção de figurino nos filmes *A tímida luz de vela das últimas esperanças e Curitiba Zero Grau* . / Tania Maria dos Santos, Curitiba, 2021.
137f.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual do Paraná – Programa de Pós-Graduação em Artes (PPG Artes)

Orientadora : Profª Drª Salete Machado Sirino

1. Cinema brasileiro. 2. Direção de Arte. 3. Figurino de cinema . 4. *A tímida luz de vela das últimas esperanças*. 5. *Curitiba zero grau*. I. T. II. Universidade Estadual do Paraná.

CDD: 792



Universidade Estadual do Paraná
Credenciada pelo Decreto Estadual n. 9538, de 05/12/2013.
Campus de Curitiba II-FAP



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES

ATO DE APROVAÇÃO DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO
TURMA 2019

DATA DA DEFESA: 03/05/2021

TÍTULO DO TRABALHO: Figurino em Obras Filmicas: um Estudo sobre os Aspectos de Criação e de Produção de Figurino nos Filmes A Tímida de Velas das Últimas Esperanças e Curitiba Zero Grau

MESTRANDO: Tania Maria dos Santos

ORIENTADOR: Salete Machado Sirino

MEMBROS DA BANCA: Salete Machado Sirino; Denize Araujo e Marília Franco

A ata de defesa com as respectivas assinaturas dos membros da banca examinadora encontra-se na pasta do/a discente na Secretaria do Programa de Pós Graduação em Artes - Mestrado Profissional - PPGARTES

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho especialmente à doutora e amiga Maria Inês Hamann Peixoto que, desde a elaboração do pré-projeto, cedeu parte de seu precioso tempo para me orientar, pelas noites acordada lendo e corrigindo meu texto.

Dedico, também aos amigos que se dispuseram ler e me ajudar com seus conhecimentos em língua portuguesa quanto à revisão deste texto: Benedito Costa e Virgínia Kistmann nas traduções português/inglês.

Por fim, dedico às professoras maravilhosas e companheiras Solange Stecz e Marília Franco por lembrarem-se da minha pesquisa até mesmo em suas viagens e compartilharem leituras excepcionais que muito contribuíram para a elaboração desta pesquisa.

AGRADECIMENTOS

A conclusão desta pesquisa não seria possível sem a colaboração, apoio e o carinho de diversas pessoas.

Primeiramente a Deus, fonte inesgotável de amor e esperança.

À minha família, especialmente aos meus pais, gratidão por terem tornado possível a minha existência. À minha filha Clara Rebecca por ter sido a primeira a acreditar e me incentivar, antes mesmo de eu iniciar o curso, colocando um lindo cartaz em frente ao meu computador com a seguinte afirmação: Mamãe já é Mestre! Aos meus irmãos, pois, as histórias que vivemos juntos são insubstituíveis, preciosas e de grande aprendizado. Vocês sempre serão o melhor lugar para voltar, a melhor companhia nos dias bons e ruins. Amo intensamente cada um!

A todos os mestres que me ensinaram a amar estudar e aprender. Gratidão pelas lições aprendidas!

Aos meus amigos, dos mais antigos aos mais recentes. Gratidão por me oferecerem amor, compreensão e repreensão. Contem sempre comigo!

À minha orientadora Salete Sirino, pelo seu apoio, incentivo e principalmente por acreditar na relevância da pesquisa e na minha pessoa. Gratidão eterna!

EPÍGRAFE

“Arte é aquilo que nos faz entender que a vida não é arte.”¹

¹ A melhor definição de arte que ouvi, mas não me lembro quem disse.

RESUMO

Neste trabalho, de caráter analítico e bibliográfico, objetiva-se investigar aspectos de criação e de produção de figurino em obras cinematográficas, mais especificamente, no contexto do cinema brasileiro, a partir da análise dos filmes *A tímida luz de velas das últimas esperanças* (2012), direção de Jackson Antunes, e *Curitiba zero grau*, (2010), direção de Elói Pires Ferreira. O primeiro foi realizado sem verbas provenientes de leis de incentivo à cultura, e o segundo, foi produzido com recursos oriundos do prêmio estadual de Cinema e Vídeo do Paraná. Destarte, pretende-se, também, refletir sobre a implicação da disponibilização de recursos para a produção de figurino no processo de criação das roupas e adereços necessários para as vivências ficcionais das personagens. Nesse diapasão, tornam-se relevantes estudos teóricos sobre cinema, com ênfase na direção de arte e figurino, dentre os quais, de André Bazin, Iafa Britz, Jane Barnwell, Marcel Martin, Pam Cook, Sidney Lumet e Vera Hamburger. Por fim, analisam-se os figurinos dos filmes *A tímida luz de velas das últimas esperanças* (2012) e *Curitiba zero grau*, (2010), cujas análises, em termos metodológicos, se constituem como estudo de caso, por abarcar entrevistas com os diretores e a reflexão sobre a experiência da figurinista – autora desta dissertação –, relativas ao processo de criação e de produção dos figurinos desses longas-metragens. Assim, no primeiro capítulo apresentam-se noções conceituais sobre o departamento da direção de arte no contexto da produção audiovisual; no segundo, articulam-se estudos teóricos e práticos inerentes aos processos de criação e produção de figurino em obras filmicas; e, no terceiro capítulo, analisam-se os figurinos de dois filmes brasileiros, nos quais a autora atuou como figurinista.

Palavras-chave: Cinema brasileiro. Direção de arte. Figurino de cinema. *A tímida luz de vela das últimas esperanças*; *Curitiba zero grau*.

ABSTRACT

The objective of this analytical and bibliographical work was to investigate aspects of costumes creation and production in cinematographic works. It focused more specifically the context of Brazilian cinema, with the films “The timid candlelight of the last hopes” (2012), directed by Jackson Antunes, and “Curitiba zero degree” (2010), directed by Elói Pires Ferreira. The first was carried out without funds from cultural incentive laws and the second was produced with resources from the Paraná State Film and Video Award. Thus, it also intended to reflect on the implication of making resources available, aiming at the production of costumes, as the process of creating the clothes and props are necessary for the fictional experiences of the characters. In this vein, theoretical studies on cinema became relevant, with an emphasis on art direction and costumes, among which works of André Bazin, Iafa Britz, Jane Barnwell, Marcel Martin, Pam Cook, Sidney Lumet and Vera Hamburger. The methodological approach to analyse the costumes of these films was a case study, including interviews with the directors and followed by a reflection on the experience of the costume designer – author of this dissertation. It regarded the process of creation and production of costumes, which were analyzed in methodological terms. Thus, the first chapter presents conceptual notions about the art direction department in the context of audiovisual production; in the second, theoretical and practical studies inherent to the processes of creation and production of costumes in film works are articulated; and, in the third chapter, the costumes of two Brazilian films are analyzed, in which the author worked as a costume designer.

Keywords: Brazilian cinema. Art direction. Cinema costume. The timid candle light of the last hopes. Curitiba zero degree.

LISTAS DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 - EXEMPLO DE <i>MOOD BOARDS</i> PARA FIGURINO.....	24
FIGURA 2 - EXEMPLO DE <i>STORYBOARD</i> DE ARTURO URANGA.....	24
FIGURA 3 - EXEMPLO DE PAINEL COM PALETA DE CORES DOS FILMES.....	27
FIGURA 4 - FRAMES DO FILME <i>E O VENTO LEVOU</i>	29
FIGURA 5 - FRAME DO FILME <i>BRAZA DORMIDA</i>	30
FIGURA 6 - FRAME DO FILME <i>TICO-TICO DO FUBÁ</i>	31
FIGURA 7 - FRAME DO FILME <i>O BEIJO DA MULHER ARANHA</i>	32
FIGURA 8 - FRAME DO FILME <i>DEUS E O DIABO NA TERRA DO SOL</i>	34
FIGURA 9 - FRAME DO FILME <i>VIDAS SECAS</i>	35
FIGURA 10 - CARTAZ DO FILME <i>CARLOTA JOAQUINA</i>	36
FIGURA 11 - FRAME DO FILME <i>PAIXÃO</i>	38
FIGURA 12 - PINTURA A <i>PEQUENA BANHISTA, INTERIOR DO HAREM</i>	38
FIGURA 13 - PINTURA <i>MOÇA COM BRINCO DE PÉROLA</i>	39
FIGURA 14 - FRAME DO FILME <i>MOÇA COM BRINCO DE PÉROLA</i>	39
FIGURA 15 - PINTURA A <i>PROCISSÃO PARA O CALVÁRIO</i>	40
FIGURA 16 - FRAME DO FILME <i>O MOINHO E A CRUZ</i>	40
FIGURA 17 - FRAME DO FILME <i>BARRY LYNDON</i>	41
FIGURA 18 - A PINTURA <i>MALVERN HALL, WARWICKSHIRE</i>	41
FIGURA 19 - GRAVURA DE M. WEBER.....	42
FIGURA 20 - FRAME DO FILME <i>CABIRIA</i>	42
FIGURA 21 - FRAME DO FILME <i>MELANCOLIA</i>	43
FIGURA 22 - PINTURA <i>OPHÉLIA</i>	43
FIGURA 23 - EXEMPLO DE CROQUIS DE FIGURINOS.....	54
FIGURA 24 - EXEMPLOS DE CROQUIS PARA FIGURINO.....	55
FIGURA 25 - PAINEL DE PESQUISA DE FIGURINO PARA FIGURINO.....	55
FIGURA 26 - PALETA DE CORES <i>CURITIBA ZERO GRAU</i>	56
FIGURA 27 - INTERIOR DO ÔNIBUS/CAMARIM NO SET DO FILME <i>CURITIBA ZERO GRAU</i>	59
FIGURA 28 - ADAPTAÇÕES HISTÓRICAS A PARTIR DE PINTURAS.....	60
FIGURA 29 - PROVA DE ROUPAS/FIGURINO.....	61
FIGURA 30 - PROVA DE ROUPAS/FIGURINO.....	61

FIGURA 31 - EQUIPE DO FIGURINO E MAQUIAGEM NO SET.....	62
FIGURA 32 - EQUIPE DE FIGURINO EM AÇÃO NO SET.....	63
FIGURA 33 - EQUIPE DE FIGURINO EM AÇÃO NO SET.....	63
FIGURA 34 - EQUIPE DE FIGURINO DESPRODUÇÃO.....	64
FIGURA 35 - FRAME DO FILME <i>A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS</i>	65
FIGURA 36 - FRAME DO FILME <i>A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS</i>	67
FIGURA 37 - PALETA DE CORES DO FILME <i>A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS</i>	67
FIGURA 38 - CROQUI PARA FILME <i>A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS</i>	68
FIGURA 39 - CROQUI PARA FILME <i>A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS</i>	68
FIGURA 40 - INTERIOR DA LOCAÇÃO DO FILME <i>A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS</i>	69
FIGURA 41 - FRAME DO FILME <i>A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS</i>	69
FIGURA 42 - FRAME DO FILME <i>A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS</i>	69
FIGURA 43 - FOTOGRAFIAS DE BRECHOS EM CURITIBA	70
FIGURA 44 - FOTOGRAFIAS DE BRECHOS EM CURITIBA.....	70
FIGURA 45 - FRAME DO FILME <i>A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS</i>	70
FIGURA 46 - FRAME DO FILME <i>A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS</i>	71
FIGURA 47 - FRAME DO FILME <i>A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS</i>	71
FIGURA 48 - FOTO MONTAGEM PARA CARTAZ	72
FIGURA 49 - FRAME DO FILME <i>CURITIBA ZERO GRAU</i>	73
FIGURA 50 - FRAME DO FILME <i>CURITIBA ZERO GRAU</i>	73
FIGURA 51 - FRAME DO FILME <i>CURITIBA ZERO GRAU</i>	74
FIGURA 52 - FRAME DO FILME <i>CURITIBA ZERO GRAU</i>	74
FIGURA 53 - <i>MOODBOARD MOTOBOY</i>	76

FIGURA 54 - CROQUI PARA FILME CURITIBA ZERO GRAU.....	78
FIGURA 55 - DIREÇÃO DE ARTE E DIRETOR DO FILME.....	78
FIGURA 56 - ONIBUS DO DALAS ADAPTADO PARA SER CAMARIM.....	78
FIGURA 57 - FOTO DE ROUPAS DE BRECHOS VISITADOS.....	80
FIGURA 58 - CANTINHO DO FIGURINO NO QG.....	81
FIGURA 59 - ATOR JACKSON ANTUNES	81
FIGURA 60 - ATOR JACKSON ANTUNES	83
FIGURA 61 - FOTO PARA CONTROLE DE CONTINUIDADE.....	83
FIGURA 62 - FOTO PARA CONTROLE DE CONTINUIDADE.....	83
FIGURA 63 - FOTO DA EQUIPE NO ULTIMO DIA DE FILMAGEM.....	84
FIGURA 64 - FOTO DA EQUIPE NO ULTIMO DIA DE FILMAGEM.....	84
FIGURA 65 - FOTO DA EQUIPE NO ULTIMO DIA DE FILMAGEM.....	85

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
2	A DIREÇÃO DE ARTE NA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL	19
2.1	DIREÇÃO DE ARTE	22
2.2	BREVE HISTORIOGRAFIA DA DIREÇÃO DE ARTE NO CINEMA BRASILEIRO	29
2.3	PINTURA E CINEMA: A RELAÇÃO DA IMAGEM CINEMATOGRAFICA COM O LEGADO VISUAL QUE A PRECEDEU	37
3	O ASSUNTO É FIGURINO DE CINEMA	45
3.1	METODOLOGIA DE TRABALHO DO FIGURINO	47
3.2	FIGURINISTA: FORMAÇÃO E HABILIDADES	48
4	FIGURINO PARA CINEMA: ETAPAS DO PROCESSO DE CRIAÇÃO E PRODUÇÃO	52
4.1	A PRÉ-PRODUÇÃO	54
4.1.1	A LEITURA E DECUPAGEM DO ROTEIRO	53
4.1.2	A PESQUISA: ASPECTOS CRIATIVOS E DE PRODUÇÃO	54
4.1.3	PROVA DE ROUPA	61
4.1.4	PLANILHAS DE ORGANIZAÇÃO E CONTINUIDADE DO FIGURINO	62
4.1.5	PRODUÇÃO	62
4.1.6	DESPRODUÇÃO	63
5	FAZENDO O FIGURINO DO FILME <i>A TÍMIDA LUZ DE VELA DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS</i>	65
5.1	O PROCESSO DE CRIAÇÃO DO FIGURINO	66
5.2	O PROCESSO DE PRODUÇÃO DO FIGURINO	68
6	FAZENDO O FIGURINO DO FILME <i>CURITIBA ZERO GRAU</i>	72
6.1	O PROCESSO DE CRIAÇÃO DO FIGURINO.....	75
6.2	O PROCESSO DE PRODUÇÃO DO FIGURINO	77
7.	CONSIDERAÇÕES NUNCA FINAIS	86
	REFERÊNCIAS	90
	GLOSSÁRIO	98

NOTAS BIOGRÁFICAS DE FIGURINISTAS	108
APÊNDICE	111
ANEXOS	115
FICHA TÉCNICA: <i>A TÍMIDA LUZ DE VELA DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS</i>	116
CARTAZ DO FILME: <i>A TÍMIDA LUZ DE VELA DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS...</i>	118
FICHA TÉCNICA: <i>CURITIBA ZERO GRAU</i>	119
CARTAZ DO FILME: <i>CURITIBA ZERO GRAU.....</i>	120
PLANO DE FILMAGEM.....	121
ORDEM DO DIA	123
PLANILHAS DE CONTINUIDADE.....	125
PLANILHAS DE FIGURINO	126
PLANILHAS DE FIGURINO POR ATOR.....	129

1. INTRODUÇÃO

O figurino é uma das áreas menos investigadas da história do cinema. Há uma vasta gama de literatura acerca do vestuário/figurino teatral e, desde os anos 70, existe um interesse crescente em moda no círculo dos historiadores de Cultura; mas, na sua maioria, os Estudos Fílmicos passaram ao lado desta tendência (COOK, 1996).

A argumentação de Pam Cook, nesta epígrafe, torna-se relevante para o contexto dos estudos fílmicos a fim de elucidar a relevância da produção de conhecimento sobre o figurino em cinema. Embora a realização cinematográfica tenha surgido há pouco mais de um século – por volta do ano de 1895 –, no campo teórico ainda há um vasto referencial bibliográfico que abrange hegemonicamente estudos voltados às análises de narrativas cinematográficas. Entretanto, quando essas análises trazem como foco determinado aspecto relativo à criação fílmica, privilegiam, majoritariamente, o roteiro e a direção. Nos últimos anos, além do roteiro e da direção, também têm sido foco de publicações científicas análises que abarquem áreas como: a direção de arte, a direção de fotografia, a produção, e o som no cinema. Ainda assim, entende-se que os estudos sobre o processo de criação e produção de figurino para cinema permanecem à margem da Academia.

Considerando, pois, a relevância do figurino para a narrativa fílmica e a escassez de estudos sobre tal departamento em âmbito acadêmico, esta pesquisa, de caráter analítico e bibliográfico, objetiva a realização de estudos sobre o cinema, com ênfase na direção de arte e figurino, articulada às análises do figurino de dois longas-metragens brasileiros: *A tímida luz de vela das últimas esperanças* (2012), dirigido por Jackson Antunes; e *Curitiba zero grau*, (2010), direção de Elói Pires Ferreira.

Para tanto, tornam-se referências relevantes, dentre outras, textos como: *O que é cinema?* (1992), de André Bazin; *A arte de materializar*, de Iafa Britz; *Fashioning the Nation: costume and identity in british cinema* (1996), de Pam Cook; *Fazendo filmes* (1998), de Sidney Lumet; *Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro* (2014), de Vera Hamburger e *Fundamentos de produção cinematográfica* (2013), de Jane Barnwell.

Além disso, partindo-se do pressuposto que os aspectos de produção de figurino em cinema são perpassados pelos seus aspectos de criação, isto é, aspectos puramente estéticos, tornam-se também relevantes, portanto, alguns estudos de André Bazin, mais especificamente textos presentes no livro *O que é cinema* (1992), em que se discute a artificialidade da linguagem cinematográfica, pois, conforme pontua este autor, o realismo em cinema é uma escolha estética que, para sua materialização, depende da artificialidade da composição artística: “Chamaremos, portanto realista a todo o sistema de expressão, a todo o processo de narrativa tendente a fazer aparecer mais realidade no écran” (BAZIN, 1992, p. 286-287).

No livro *Fashioning the Nation: costume and identity in british cinema* (1996), Pam Cook (1996, p. 41) apresenta a constatação da quase inexistência de um campo de pesquisa acerca da criação e produção de figurino para cinema:

A falta de interesse no figurino para cinema passa a ser particularmente significativa se consideramos o quão importante a roupa é para a narrativa, na criação de personagens, no fortalecimento do enredo, na sugestão de ambientes, etc. (COOK, 1996, p. 41).

Com base na afirmação da autora, torna-se possível a constatação de que o figurino em cinema tem sido uma das áreas menos estudadas historicamente, sendo hegemônicas as análises sobre a narrativa fílmica, o que parece um paradoxo, já que se entende que a roupa das personagens está intrínseca aos aspectos relativos à narrativa cinematográfica e aos significados por ela pretendidos.

Diante de tais questões, esta pesquisa se justifica pela relevância da realização de estudos sobre figurino em cinema, no que diz respeito a uma abordagem que envolva saberes relativos à criação e à produção do vestir das personagens ficcionais, de modo a contribuir com a ampliação de um repertório de dados, tanto conceituais quanto práticos no trabalho com o figurino.

Estruturalmente, os capítulos deste trabalho constituem cinco partes intrínsecas que se complementam. Na primeira, com ênfase em noções conceituais sobre a direção de arte, seguida de uma breve historiografia referente à direção de arte no cinema brasileiro e encerra com uma abordagem sobre a relação entre cinema e pintura. Na segunda, com foco na metodologia de trabalho em figurino para o cinema, na formação e habilidades necessárias ao profissional responsável pela função de figurinista. Na terceira, em saberes teóricos e práticos sobre os processos

de criação e produção de figurino de cinema através da apresentação das etapas do seu desenvolvimento desde a pré-produção até a desprodução. Na quarta e quinta parte análise sobre a materialização do figurino de dois filmes nacionais, dos quais, a autora desta dissertação atuou como figurinista.

Assim sendo, o primeiro capítulo, faz uma abordagem sobre conceitos e práticas inerentes ao universo da direção de arte na produção audiovisual, tendo como base uma revisão bibliográfica realizada sobre o tema, seguida por uma abordagem histórica concisa da direção de arte e da produção de figurino no cinema brasileiro e por último a relação entre a imagem cinematográfica com o legado da imagem pictórica que a precedeu.

No segundo capítulo, em se tratando de figurino para cinema, uma abordagem sobre a função de figurinista, a metodologia de trabalho, a formação e as habilidades requeridas a este profissional. Ilustrada com depoimentos de profissionais atuantes na área do figurino de cinema.

No terceiro capítulo, apresenta-se estudos teóricos e práticos sobre as etapas do processo de criação e produção de figurino de um filme, abarcando as atividades e documentos inerentes à pré-produção, produção – filmagem – e desprodução – após a filmagem –, de uma obra audiovisual.

Nos capítulos quarto e quinto, os quais, em termos metodológicos, constituem-se de Estudos de Caso, apresenta-se análises do figurino de duas produções cinematográficas brasileiras contemporâneas: *A tímida luz de vela das últimas esperanças* (2012) e *Curitiba zero grau* (2010). O primeiro, rodado em película S16mm, sem verbas oriundas de leis de incentivo à cultura, e o segundo, também filmado em película S16mm, com recursos viabilizados por meio da seleção na categoria de longa-metragem, do prêmio estadual de Cinema e Vídeo do Paraná. Assim, demonstram-se, também, reflexões sobre a implicação de questões orçamentárias disponíveis para a materialização do figurino em cinema, a fim de elucidar em que medida, a disponibilização – ou não – de recursos financeiros para a produção de figurino interfere no processo de criação das roupas e adereços necessários para as vivências ficcionais das personagens em cena.

Metodologicamente, vale dizer que as análises dos figurinos dos filmes *A tímida luz de velas das últimas esperanças* (2012) e *Curitiba zero grau* (2010) constituíram de entrevistas com os diretores desses longas-metragens, além da apresentação de

um memorial artístico-crítico-descritivo sobre a experiência da figurinista – autora desta dissertação –, no processo de criação e de produção dos figurinos dos filmes em questão.

2. A DIREÇÃO DE ARTE NA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

Neste capítulo, pretende-se realizar uma contextualização sobre as atribuições do departamento da direção de arte para a produção de obras audiovisuais, a partir da premissa de que a materialização da arte em cinema – cenário, figurino, adereços, etc. – é fruto da relação intrínseca entre criação e produção. Para tanto, como referencial teórico, neste capítulo, elegem-se textos referenciais de autoria de: Sidney Lumet (1988), Jane Barnwell (2013), Iafa Britz (2011), Vera Hamburger (2014), India Mara Martins (2017), Milena Leite Paiva (2015), Rodrigo Bouillet (2017), Débora Butruce (2017), Marcela Ribeiro Casarin (2008), Teresa Midori Takeuchi (2017), Beth Jacob, (2017), Carolina Bassi de Moura (2017), Marcel Martin (2003), Luiz Fernando Pereira (2017), Clóvis Bueno (2017), Áurea Ortiz e María J. Piqueras (1995).

O departamento de arte de uma produção audiovisual tem como função criar e construir a atmosfera, o ambiente onde se desenrolará a narrativa.

O chefe desse departamento é o diretor de arte e o responsável, juntamente com o diretor, pela concepção da materialidade necessária para estabelecer a visualidade do personagem e de seu entorno.

Para o cineasta Sidney Lumet (1988), os três elementos mais importantes para a criação da visualidade de um filme são a câmera (diretor de fotografia), a direção de arte e o guarda-roupa, os quais constituem o tripé essencial e dependem diretamente das orientações do diretor – responsável pela concepção estética da obra fílmica. O diretor é quem determina o que deve ser feito, escolhe usar locações reais ou estúdios e, muitas vezes, opta por uma combinação dos dois. Os outros diretores – de arte e de fotografia – trabalham para materializar o que o diretor concebeu em termos artísticos.

“O Departamento de Arte geralmente é o maior departamento de um filme, quanto ao tamanho da equipe envolvida” (BARNWELL, 2013, p. 18). Há, no departamento de arte, uma hierarquia a ser seguida: existe a figura do diretor do departamento da arte, que coordena, supervisiona e responde pelo trabalho da equipe junto à direção. Suas funções iniciam na pré-produção, com as ideias iniciais suscitadas pela leitura do roteiro em termos de atmosfera, aparência e requisitos técnicos. Ele coordena uma equipe composta por técnicos de diversas áreas cada um com suas funções específicas.

Dentre os diversos profissionais que fazem parte desse departamento, alguns são mais constantes em diferentes tipos de produção, segundo Jane Barnwell (2013): como o *cenógrafo*, que esboça os espaços interiores solicitados pelo diretor de arte; o *aderecista*, é responsável por encontrar e gerenciar todos os objetos de cena que aparecem no filme; o *cenotécnico* é responsável pelo tratamento das superfícies dos sets, pois cria e constrói os adereços que compõem o cenário e realiza a pintura de arte que dará realismo ao ambiente criado. Isso inclui efeitos especiais de pinturas, como envelhecimento e douramento, assim como a simulação de aparência de diversos materiais, tais como madeira, pedra, tijolos, metais, dentre outros. Um exemplo do trabalho deste profissional na prática pode ser o de criar as paredes, portas e janelas de uma casa velha, corroída pela umidade e pelo tempo. O profissional de cenotecnia executa e dá vida aos projetos criados pelo cenógrafo e pelo diretor de arte, além de propiciar a percepção de realismo à cena.

O figurino faz parte do departamento de arte e é responsável por criar o guarda-roupa das personagens e coopera para a construção do mundo físico do filme. O figurinista providencia todos os figurinos usados pelos atores. Ele pode desenhar ou não as roupas. Às vezes ele tem um assistente que executa os desenhos por ele esboçados, escolhe os tecidos, as cores, os tamanhos, coordena o trabalho de costureiras, bordadeiras e realiza as provas de roupas. É também o responsável pela locação ou compra das roupas, bem como de todos os itens do guarda-roupa que irá compor o figurino do filme. Depois de pronto, sua equipe de assistentes etiquetam as peças, organizam os trajes na arara por ordem de sequência das cenas em que serão utilizados; monitoram as condições e a continuidade dos figurinos antes e durante as filmagens, evitando, assim, algum estrago ou até mesmo o desaparecimento de alguma peça. A equipe de figurino está sempre presente no *set* em todos os momentos, já que deve estar a postos para rápidas soluções caso apareça algum imprevisto, tais como a necessidade de trocar uma peça de roupa de um figurino porque a cor da peça não está em harmonia com a da parede ou com a luz planejada pelo diretor de fotografia, efetuar pequenos ajustes ou até mesmo pequenos consertos – uma barra desfeita, um botão que caiu.

Vale destacar que a caracterização visual da personagem inclui as roupas – figurino –, a maquiagem e o cabelo. Os maquiadores² planejam e executam a maquiagem do elenco. A função do profissional responsável pela maquiagem consiste em preparar a aparência dos atores em consonância com aspectos objetivos e subjetivos que constituem as personagens que irão interpretar. O cabeleireiro, por sua vez, trabalha em conjunto com o maquiador e é responsável por manter e pentear o cabelo de todo o elenco que aparece na tela – protagonistas, coadjuvantes, figurantes. Assim como a equipe do figurino, os profissionais responsáveis pela maquiagem e cabelo também permanecem no *set* em todos os momentos a fim de retocar a maquiagem – retirar o brilho ou suor da pele – e para manutenção, retoque ou possível necessidade de mudanças nos cabelos e nas maquiagens decididas em pré-produção.

Partindo-se do princípio de que um filme é uma obra coletiva, o diretor de arte assume uma posição ativa na criação e produção da visualidade fílmica, sendo o elo entre o que foi determinado pela direção do filme e os profissionais que atuam no departamento de arte sob sua responsabilidade. A produtora audiovisual Iafa Britz, ao abordar sobre o orçamento em seu *artigo A arte de materializar* (2011), faz uma explanação concisa, clara e didática sobre o trabalho conjunto da direção de arte com a direção de fotografia:

O orçamento vai sendo ajustado à medida que o diretor de arte e o diretor de fotografia começam a trabalhar, por exemplo. O primeiro é responsável por, junto com o diretor, tornar visual tudo o que está descrito. Conceituar a história em todas as suas extensões visuais – como os cenários serão concebidos, como as roupas contam a história de cada personagem, as locações, enfim, tudo aquilo que vai estar na frente da câmera e que tem por objetivo enriquecer a história é uma parte da responsabilidade do trabalho do diretor de arte, em parceria com o diretor e com o diretor de fotografia – que também vai se preocupar com a imagem, porém, nesse caso, com seu registro na película (ou outra base de gravação). Esse tripé “diretor–diretor de arte–diretor de fotografia” é essencial, diria mesmo vital, para um filme. (BRITZ, 2011, p. 43).

A partir dessas premissas decorre a ideia de uma análise sobre a implicação de questões orçamentárias disponíveis para o processo de produção e criação de

² Neste texto, utilizam-se as palavras masculinas diretor/es, maquiador/es, etc., em consonância com diversos textos que abordam sobre estes profissionais, entretanto, parte-se do pressuposto de que estas funções são exercidas por homens e mulheres.

figurino em cinema. Ou seja, em que medida a disponibilização de recursos para a produção de figurino compromete o processo de criação das roupas e adereços necessários para as vivências ficcionais das personagens.

2.1 DIREÇÃO DE ARTE

O diretor de arte é o profissional chefe do Departamento de Arte, isto é, quem produz a identidade visual do filme, portanto, é o responsável pelo desenho, construção, decoração, filmagem, desde o início da pré-produção até a desmontagem e descarte do set. “O diretor de arte trabalha em estreita colaboração com o diretor do filme e o diretor de fotografia para obter um visual coerente” (BARNWELL, 2013, p.18).

Conforme pontua Barnwell (2013, p.18), entre as inúmeras funções do diretor de arte está a de supervisionar o trabalho de vários outros profissionais, como, o cenógrafo, o figurinista, o diretor de objetos e o aderecista, que realizam o *design* da produção ou o conceito visual do filme. Ainda, segundo a autora:

Em um sentido prático, o departamento de arte constrói um lugar para que a ação aconteça e, em um sentido criativo, ele torna esse lugar apropriado para a narrativa e para as personagens que vivem nesse lugar” (BARNWELL, 2013, p. 101).

Entende-se, pois, que a direção de arte atua em conjunto com a direção de fotografia definindo as bases da visualidade da obra, as quais, junto com a direção do filme, são responsáveis pela materialidade cênica, de forma a desenvolver uma linguagem visual para o filme. O uso de elementos fundamentais da linguagem visual – espaço, volume, luz, texturas e cores –, delineados espacialmente corroboram com a construção de universos diegéticos e com a caracterização das personagens que ocupam e interagem nesses espaços.

Destarte, torna-se relevante o estudo de Vera Hamburger³, diretora de arte de diversos filmes, em especial sua descrição a respeito das atribuições da direção e arte em obras audiovisuais:

Quando falamos em direção de arte, estamos referindo-nos à concepção do ambiente plástico de um filme, compreendendo que este é composto tanto pelas características formais do espaço e

³ Vera Hamburger é arquiteta e urbanista formada pela FAU USP, em 1989, titulada mestre pelo Departamento de Artes Cênicas da ECA USP em 2014, com a dissertação “O desenho do espaço cênico: da experiência vivencial à forma”, em vias de publicação.

objetos quanto pela caracterização das figuras em cena. A partir do roteiro, o diretor de arte baliza as escolhas sobre a arquitetura e os demais elementos cênicos, delineando e orientando os trabalhos de cenografia, figurino, maquiagem e efeitos especiais. Colabora, assim, em conjunto com o diretor e o diretor de fotografia, na criação de atmosferas particulares a cada novo filme e na sua impressão de significados visuais que extrapolam a narrativa. (HAMBURGER, 2014, p.18).

Logo, após a leitura do roteiro, o diretor de arte realiza a sua decupagem técnica do roteiro, ou seja, desmembra o roteiro em locações, ambientes internos e externos, períodos de dia e de noite. A partir de cada um desses desmembramentos, “ele poderá realizar quantos ambientes serão necessários para o filme. Para cada ambientação, um novo desmembramento é produzido para todos os itens que aparecem durante a ação” (BARNWELL, 2013, p. 102). Assim, após a decupagem do roteiro, o diretor de arte faz uma lista de tudo que será necessário para compor cada ambiente, como móveis e decoração, para criar a vida ficcional das personagens.

O orçamento é bastante variável. No contexto do cinema estadunidense, por exemplo, o departamento de arte recebe cerca de dez por cento do orçamento global do filme. Evidentemente, o que aparece na tela quando a obra está acabada é influenciado diretamente por questões orçamentárias.

Nesse sentido, uma das habilidades requeridas ao diretor de arte é o uso criativo da verba, já que ele deve adequar as ideias criativas às questões de dinheiro e tempo disponíveis. Não por acaso: a definição do cronograma é essencial para que a equipe da direção de arte saiba, exatamente, quanto tempo será preciso para preparar cada etapa da construção ou adaptação do *set* e organizar a sua equipe de acordo, diante da sua situação financeira.

A partir da definição das referências visuais e dos dados coletados nas pesquisas, respeitando-se as condições financeiras do trabalho, é construído o projeto de arte para o filme. Finalizado o período de planejamento, conceituação e preparação, ainda durante a etapa de pré-produção, é preciso trabalhar para colocar as ideias e projeções em prática, para que tudo esteja pronto para a etapa de produção – filmagem –, quando o projeto de arte enfim se concretiza.

O *storyboard*⁴, os *mood boards*⁵, as maquetes, esboços e desenhos, criados segundo as determinações projetuais da direção e arte, articulam conceitualmente a linguagem visual pretendida e orientam o trabalho de toda a equipe do departamento de Arte.

FIGURA 1: EXEMPLO MOOD BOARDS PARA FIGURINO.



FONTE: <https://www.triaprima.com.br/paineis-semanticos-mood-board-pesquisa-criativa-prancha-criativa-ou-painel-de-inspiracao/>

O *storyboard* de Arturo Uranga para a obra de Bruno Barreto “O que é isso, companheiro?” (1997), em exposição no MAM, ilustra como a dramaticidade e a dinâmica visual podem ser vigorosamente traduzidas pelo desenho.

FIGURA 2: ALGUNS EXEMPLOS DE STORYBOARD DE ARTURO URANGA. FOTO: Flávio Di Cola



FONTE: [Http://asnamanga.com/curador-de-esboco-de-cinema-arte-do-storyboard-no-mam-hernani-heffner-bate-um-papo-com-as-sobre-viagem-do-desenho-ao-filme/](http://asnamanga.com/curador-de-esboco-de-cinema-arte-do-storyboard-no-mam-hernani-heffner-bate-um-papo-com-as-sobre-viagem-do-desenho-ao-filme/)

⁴ O *storyboard* pode ou não ser criado pela equipe de Arte, normalmente realizado por um desenhista especializado a partir das orientações do diretor, do diretor de arte e do diretor de fotografia.

⁵ “Os *mood boards* (quadros de referência) são importantes no processo criativo. Eles podem incluir imagens de revistas, fotos, cartões postais, tecidos, qualquer coisa que ajude a transmitir a aparência e a emoção desejadas”. São montados usando esboços e páginas retiradas de revistas; tudo isso ajuda a ilustrar o conceito e o clima geral. Isso geralmente inclui indicações de aspectos estilísticos do design e comunica ao restante da equipe de que maneira o designer gostaria que fosse a aparência do filme. (BARNWELL, 2013, p. 106)

Assim, no atendimento a essas demandas projetuais, considerando-se que a definição e a atuação da equipe de cinema podem variar a cada projeto, o diretor de arte atua em relação direta com o cenógrafo, o figurinista, o maquiador/cabeleireiro, o técnico em efeitos especiais, o continuísta, o designer gráfico, o produtor de arte e o produtor de locação. Cada um desses profissionais é responsável pelo processo de criação da sua área específica e, a depender do tamanho da produção, supervisiona outros profissionais com funções adjacentes:

- ✚ o cenógrafo concebe o projeto de cenografia, seleciona e produz os objetos de cena, e supervisiona um ou mais assistentes, além do cenotécnico, do marceneiro, do produtor de objetos e do pintor de arte;
- ✚ o figurinista pesquisa, cria, desenha os trajes das personagens e supervisiona um ou mais assistentes, além da costureira e da camareira;
- ✚ o maquiador/cabeleireiro produz o cabelo e a maquiagem das personagens;
- ✚ o técnico em efeitos especiais atua no set criando truques mecânicos para cenas em que as ações são extraordinárias ou de risco, como no caso das explosões e tiros;
- ✚ o continuísta é encarregado de assegurar a continuidade do cenário e dos objetos de cena para evitar que seus itens apareçam ou desapareçam de um frame para outro – este normalmente atua na equipe de direção;
- ✚ o designer gráfico cria a comunicação visual necessária para compor cenários e ações;
- ✚ o produtor de arte é o responsável por administrar todo o orçamento destinado ao Departamento de Arte;
- ✚ o produtor de locação, por procurar e selecionar locações, ou seja, espaços arquitetônicos previamente existentes adequados à encenação proposta – , normalmente integra a equipe de produção e atua subordinado às decisões do produtor executivo, ainda que a partir das indicações do diretor de arte.

Conforme Milena Leite Paiva (2015, p. 7-8), todos esses profissionais trabalham em conjunto para cumprir as proposições visuais estabelecidas no projeto de arte. Portanto, elaborar o trabalho da direção de arte a partir de uma concepção projetual envolve, segundo Martins, “recorrer a um pensamento ancorado nos estudos

de composição visual, que vão favorecer a criação de significados e potencializar a narrativa, e, mais do que isso, a atmosfera fílmica” (MARTINS, 2017, p. 88).

Conforme pontua Paiva, apesar da grande demanda criativa incumbida à equipe de arte no contexto das práticas audiovisuais, ainda é possível constatar no meio certa minoração da importância dos processos da direção de arte na construção da linguagem de um filme. Este status se reflete ainda no período da pós-produção e de finalização da obra.

O diretor de fotografia é com frequência o mais solicitado e valorizado no set de filmagem, detendo neste momento o domínio conceitual no registro das imagens enquanto o papel conceitual do diretor de arte nesta etapa é, por vezes, negligenciado (PAIVA, 2015, p. 8).

Normalmente, a equipe de arte tem seu trabalho encerrado ao final das filmagens e da chamada “desprodução da arte” – quando os cenários são desmontados e os objetos cênicos são retirados do set. O diretor de arte não participa da etapa de edição/montagem, de produção de efeitos visuais e de tratamento das imagens: “A maior parte destes profissionais só visualiza o resultado final do seu trabalho quando da estreia e veiculação da obra.” (PAIVA, 2015, p. 8).

Ademais, embora o investimento nos conceitos da direção de arte seja essencial em qualquer formato de produto audiovisual, geralmente os resultados alcançados pela função são reconhecidos somente em determinados gêneros.

Como em narrativas “de época”, por evidenciar uma reconstituição de ambientes, indumentária e arquitetura de períodos históricos específicos, e em ficções científicas, musicais e fantásticas, nas quais é perceptível a aposta em visualidades extravagantes (PAIVA, 2015, p. 9).

Assim, entende-se que a materialidade manipulada pela direção de arte se configura como elemento essencial no arranjo compositivo da imagem fílmica, pois, conforme argumento de Jane Barnwell (2013), o conceito é o princípio unificador que cria coerência na identidade visual do filme, o qual pode ser encontrado na primeira leitura do roteiro ou após inúmeras pesquisas.

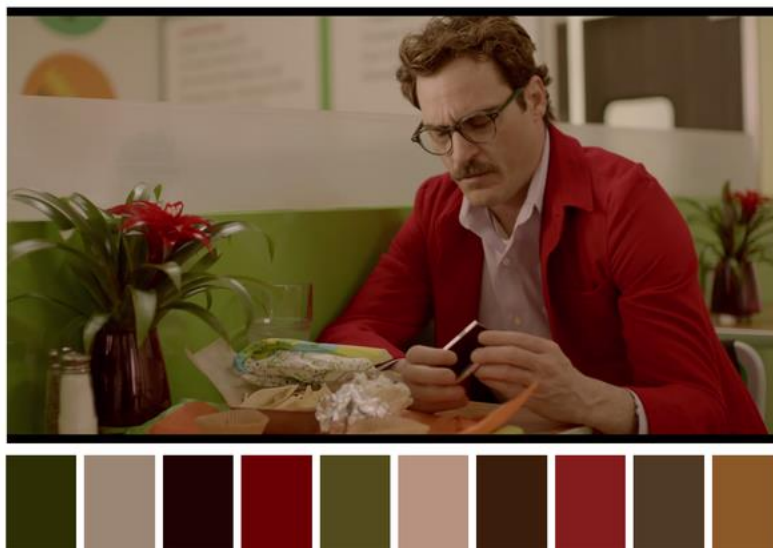
Onde estamos? Por que estamos aqui? Essas são perguntas-chave ao se considerar os espaços e lugares nos quais situar a história, pois eles definem a personagem e ajudam a transmitir ideias sobre a situação em que ela está. Por

exemplo, um espaço pode ser ajustado para significar tanto pobreza quanto riqueza (BARNWELL, 2013, p. 108).

A composição de uma cena pode incluir lacunas ou sombras, o que diz respeito tanto ao que é deixado de fora quanto ao que é incluído no *frame*. A direção de arte se instaura na superfície da imagem, mas a sua expressividade resulta do forte investimento em um elemento cênico em especial: a cor.

A cor pode ser usada de forma destacada ou sutil. O efeito psicológico da cor pode adicionar profundidade à história e à personagem; as cores podem ser usadas para identificar personagens e lugares, além de poderem, também, destacar a diferença. A cor vermelha, por exemplo, pode sugerir perigo ou agitação enquanto preto, roxo e branco podem sugerir morte. Tudo depende também da cultura local em que está situada a história. A paleta de cores oferece um espectro de cores para o diretor de arte escolher, e suas escolhas podem influenciar como o público vivenciará o clima, a atmosfera e a emoção em uma cena (BARNWELL, 2013, p.112).

FIGURA 3: EXEMPLO DE PAINEL COM PALETA DE CORES DOS FILMES. FRAME DO FILME *HER* (2013), DIREÇÃO E PRODUÇÃO: SPIKE JONZE



FONTE: <https://br.pinterest.com/pin/343258802835159791/>, 2018

Ao realizar um filme contemporâneo, as noções de época não são essenciais e, nesse sentido, o diretor de arte tem menos restrições. Mas se o roteiro é ambientado no passado ou no futuro, ele tem que pensar cuidadosamente nas opções disponíveis. Se o filme for ambientado no passado, por exemplo: “a filmagem em locação exigirá que seja removido tudo que não for daquela época, como postes de eletricidade, faixas pintadas nas estradas.” (BARNWELL, 2013, p.115).

Logo a pesquisa histórica auxilia o diretor de arte a obter informações sobre a aparência da época específica. Assistir a outros filmes ambientados no mesmo período também permite que o diretor de arte saiba como eles foram representados. Segundo Barnwell: “deve-se escolher entre a exatidão histórica rígida e representação do espírito da época.” (BARNWELL, 2013, p.115).

Segundo Martin (2003, p. 63-64), quanto aos tipos de concepções de cenário, podemos definir:

- ✚ *Realista*: o cenário não tem outra implicação além da materialidade, não significa senão aquilo que é.
- ✚ *Impressionista*: o cenário é escolhido em função da dominante psicológica da ação, condiciona e reflete ao mesmo tempo o drama dos personagens.
- ✚ *Expressionista*: enquanto o cenário impressionista é em geral naturalista, o expressionista é quase sempre criado artificialmente, tendo em vista sugerir uma impressão plástica que coincida com a dominante psicológica da ação.

Seja natural ou artificial, o cenário desempenha um papel de contraponto com a tonalidade moral ou psicológica da ação. Martin também cita o espelho e a escada como dois elementos/temas bastante usados que contribuem para a criação de um mundo misterioso e angustiante.

No Cinema, o conceito de cenário compreende tanto as paisagens naturais como as construídas pelo homem (MARTIN, 2003, p. 62). Quer sejam de interiores ou de exteriores, eles podem ser reais – isto é, preexistir à rodagem do filme – ou construídos em estúdios – no interior mesmo de um estúdio ou, ainda, em suas dependências ao livre.

No que concerne ao figurino, a aparência e o clima do ambiente implicam que o figurinista siga a paleta de cores definidas pelo diretor de arte para os ambientes. Portanto, a pesquisa é essencial para se viabilizar um guarda-roupa que apoie a personalidade e a situação de cada personagem nos ambientes nos quais a narrativa se materializa.

Observa-se que um desmembramento/decupagem do roteiro é necessário para ver em quais cenas cada ator aparece e para verificar quantas mudanças ou ajustes de figurino são necessários para cada ator. A continuidade desse desmembramento deve ser acompanhada de perto para evitar inconsistências (BARNWELL, 2013 p. 124).

No processo de criação e produção de figurino fílmico, torna-se essencial a leitura atenta do roteiro, a partir da qual o figurinista atuará na viabilização das peças que irão compor o guarda-roupa das personagens.

2.2 DIREÇÃO DE ARTE NO CINEMA BRASILEIRO

A função de direção de arte é relativamente recente no Brasil. Em outros espaços, ela surgiu como uma nova função, particularmente, no contexto da produção cinematográfica estadunidense, quando da produção do filme *E o vento levou*, de Victor Fleming, em 1939. Conforme Ettegui (2001, p. 8), o trabalho realizado por William Cameron Menzies, que concebeu a estética de cada uma das cenas, desenhando-as quadro a quadro, levou o produtor do filme, David Oliver Selznick, a decidir pela inclusão, nos créditos do filme, do nome do profissional responsável por esse trabalho, como *production designer*.

No Brasil, entretanto, nas produções cinematográficas das primeiras décadas do século XX, o trabalho relativo ao departamento de arte era artesanal. Era comum que a mesma pessoa se encarregasse de diversas funções durante a realização de um filme, não havendo, pois, trabalhos especializados, inclusive relativos à cenografia e ao figurino.

FIGURA 4: FRAMES DO FILME E O VENTO LEVOU (1939), DE VICTOR FLEMING.
DIREÇÃO DE ARTE: WILLIAM CAMERON MENZIES



FONTE: <http://blog.populares.com.br/os-melhores-cenarios-do-cinema-decoracao-em-cena/e-o-vento-levou/>

Segundo Butruce (2017), a cenografia passa a ter uma função narrativa no filme *Braza dormida* (1928), de Humberto Mauro. A obra faz parte do ciclo Cataguases do diretor mineiro, que integra o movimento cinematográfico brasileiro conhecido como Ciclos Regionais, ocorrido entre as décadas de 1910 e 1920.

A cenografia é creditada a Paschoal Ciodaro, egresso do teatro amador, parceiro de Humberto nos filmes desse período. Sua aclimação ao universo interiorano é visível pela escolha de chácaras e *cottages*. O trabalho cenográfico é valorizado pela maior sofisticação na angulação da câmera associada a uma decupagem mais trabalhada do que pela adequação ao enredo. A construção dos ambientes ainda está estreitamente relacionada com a localização da ação, mas já contribuem para melhor caracterização dos personagens, como o quarto de Anita (Nita Ney) e o escritório do Sr. Carlos da Silva (Côrtes Real), seu pai, representado como um grande usineiro, ou o barracão habitado pelo vilão Pedro Bento (Pedro Fantol), o enteado do vilão (Máximo Serrano) e o bêbado cômico (Rosendo Franco). Ou seja, para Humberto Mauro a cenografia tem função na narrativa (BUTRUCE, 2017, p. 34).

Em *Braza dormida* (1928), Humberto Mauro⁶ avança em termos de construção narrativa, sendo relevante o trabalho da cenografia para a materialização fílmica do espaço urbano e de hábitos sociais.

FIGURA 5 – *BRAZA DORMIDA* (1928), DE HUMBERTO MAURO, CENOGRAFIA DE PASCHOAL CIODARO



FONTE: <http://bases.cinemateca.gov.br>

⁶ “*Na Primavera da Vida*, de 1926, é o primeiro filme de Humberto Mauro, bem recebido pelo público de Cataguases, porém, bastante criticado com relação à construção de suas imagens. Em 1927, Mauro roda seu segundo filme, *Tesouro Perdido* – nos moldes do gênero *western* norte-americano. Preocupado com a linguagem cinematográfica, ele estudou os conceitos desenvolvidos por D. W. Griffith, conduzindo o cinema brasileiro a produções mais elaboradas. Aclamado pela crítica em razão desse filme, Humberto Mauro recebe da Cinearte o prêmio Medalhão, pelo melhor filme brasileiro de 1927.” (SIRINO, 2018, p. 255).

O longa-metragem *Braza dormida* foi distribuído pela *Universal Pictures* e é tido pela crítica especializada como um dos melhores da cinematografia brasileira. “Em seu quarto e último filme da fase ‘Cataguases’, *Sangue mineiro*, de 1929, Mauro mostra toda sua evolução técnica e artística.” (SIRINO, 2018, p. 255).

FIGURA 6 – *TICO-TICO DO FUBÁ* (1952), DE ADOLFO CELI. CENOGRAFIA DE PIERINO MASSENI E ALDO CALVO - Figurino de Aldo Calvo e Antonio Soares de Oliveira



FONTE: <http://bases.cinemateca.gov.br>

Segundo Vera Hamburger, um dos principais cenógrafos com atuação em filmes realizados em meados do século XX é Pierino Massenzi, reconhecido pelos seus projetos cenográficos para filmes da Companhia Cinematográfica Vera Cruz, entre eles *Tico-tico do fubá* (1952) e *Ângela* (1952). A Vera Cruz tinha como lema “produção brasileira de padrão internacional” e, entre 1949 e 1954, produziu dezoito filmes – de longa-metragem –, dentre os quais tiveram êxito, junto ao público: *Sai da Frente* (1952), de Abílio Pereira de Almeida; *Nadando em Dinheiro* (1953), de Abílio Pereira de Almeida e Carlos Arthur Thiré; e *O Cangaceiro*⁷ (1953), de Lima Barreto.

A partir dos anos 1980, várias produções nacionais passam a apresentar em seus créditos a função de diretor de arte, fator que foi imprescindível para a projeção e a competitividade do cinema brasileiro no mercado internacional. (PEREIRA, 2017, p. 140).

A reflexão acima, de Luiz Fernando Pereira, professor do curso de Artes Cênicas da UFSC, como diretor de arte, cenógrafo e figurinista, propicia o entendimento de que as demandas relacionadas à concepção da materialidade e da

⁷ *O Cangaceiro* – “Somente na capital de São Paulo foi assistido por mais de 600 mil espectadores, chegando à marca de 800 mil espectadores em território nacional – recorde de público para a época. *O Cangaceiro* ainda estava no circuito exibidor brasileiro, quando foi indicado para representar o Brasil no VI Festival de Cannes de 1953, recebeu o primeiro prêmio internacional para filmes de aventura, com Menção Especial para a Música. Outro filme brasileiro premiado foi *Sinhá Moça* (1953), de Tom Payne, que recebeu o Leão de Bronze no Festival de Veneza.” (SIRINO, 2018, p. 260).

visualidade fílmicas, anteriores à década de 1980, eram exercidas e creditadas principalmente aos cenógrafos, que podiam atuar tanto na criação de cenários quanto na produção de figurino e de maquiagem.

FIGURA 7 – O BEIJO DA MULHER ARANHA (1985), DE HECTOR BABENCO



FONTE: <https://cultura.estadao.com.br/fotos/cinema,sonia-braga,1099725>

Segundo Hamburger (2014), o primeiro filme brasileiro a creditar a função da direção de arte foi *O Beijo da Mulher Aranha* (1985), de Hector Babenco, cuja direção de arte foi realizada por Clóvis Bueno, a cenografia por Felipe Crescentti e o figurino por Patrício Bisso.

Segundo pode-se apurar, a adoção da função deu-se, pela primeira vez, em 1985 quando Clóvis Bueno, contando com Felipe Crescentti na cenografia e Patrício Bisso nos figurinos, assinou a direção de arte do filme *O beijo da mulher aranha*, dirigido por Hector Babenco. No mesmo ano, Adrian Cooper figurou com o mesmo título nos créditos de *A marvada carne*, de André Klotzel, tendo como colaboradores Beto Mainieri e Marisa Guimarães, respectivamente, cenógrafo e figurinista. Atualmente, a formação do departamento de arte, sob a coordenação desse profissional, tornou-se constante na estrutura da produção cinematográfica brasileira. (HAMBURGER, 2014, p. 19).

O livro *Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro* (2014), de Vera Hamburger, resulta de uma ampla pesquisa e reflexão sobre a experiência prática da autora como cenógrafa e diretora de arte. Conforme Paiva (2015, p. 12), que avalia a obra, Vera Hamburger traz importantes contribuições teóricas acerca dos conceitos de direção e arte e as demais funções que englobam o departamento de arte na produção fílmica.

Por seu empenho como pesquisadora e experiência como diretora de arte, Vera Hamburger é considerada por Bouillet como:

Testemunha ocular da história e um dos artífices para a profissionalização do campo, a diretora de arte, cenógrafa e pesquisadora compartilha com generosidade suas impressões acerca de ocasiões, filmes, modos de fazer, diretores e diretores de arte que mudaram definitivamente a ideia sobre o departamento de arte no cinema brasileiro (BOUILLET, 2017, p. 20).

Outra publicação existente que também se dedica à direção de arte é um catálogo da mostra *A direção da arte no cinema brasileiro* (2017), com idealização e curadoria de Débora Butruce. Esse catálogo é composto por vários textos com referenciais teóricos e relatos de experiências de diversos profissionais da área, incluindo uma coletânea de imagens de cenas de filmes que abrangem a historiografia da cenografia e do figurino no cinema brasileiro. Rodrigo Bouillet, que atuou juntamente com Débora Butruce na organização da mostra, escreveu, para o catálogo, o artigo *Uma história do cinema brasileiro a partir da direção de arte: primeiras impressões*, no qual, no contexto do departamento de arte na produção audiovisual, argumenta sobre a pouca atenção dada ao tema pelo mercado editorial brasileiro.

Para termos uma dimensão mais clara da inexistência de estudos ou relatos, ao que tudo indica, a publicação que a antecede imediatamente no campo do departamento de arte em cinema é *Cenografia e vida em Fogo morto*, de Rachel Sisson, de 1977 (BOUILLET, 2017, p.18). Outra obra de grande circulação, *Enciclopédia do cinema brasileiro*, de 2000, não faz menção ao termo. A revista *Filme Cultura*, em todas as 48 edições de sua primeira fase, só dedicou espaço ao departamento de arte por duas vezes. (BOUILLET, 2017, p.19).

A referida mostra reuniu vinte e dois artigos que abrangem quase noventa anos de história da função, e aborda sobre aspectos da direção de arte no cinema brasileiro em diferentes períodos, entre 1928 e 2015. Dessa forma, a mostra *A direção da arte no cinema brasileiro* (2017), contribuiu para um relevante e necessário panorama da historiografia da direção de arte na realização do audiovisual nacional, que conforme Bouillet:

A constituição deste panorama é uma tentativa de reflexão sobre as estratégias de utilização da direção de arte ao longo da realização cinematográfica no Brasil, além do intuito de valorizar e difundir o trabalho dos diversos profissionais do campo (BOUILLET, 2017, p.16).

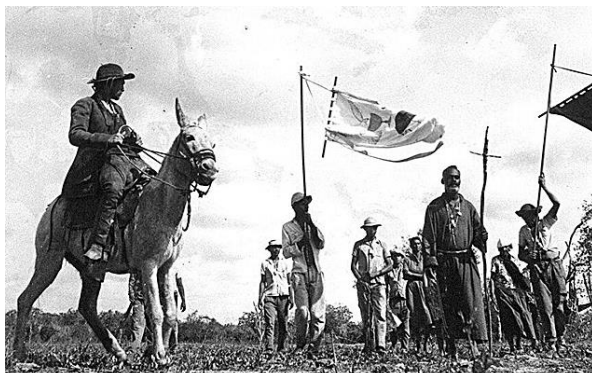
Destarte, a mostra e o catálogo dela resultante constituem um registro que abarca tanto aspectos relativos à documentação histórica quanto ao reconhecimento dos profissionais que atuaram em funções relativas à direção de arte cinematográfica ao longo do tempo.

Nesse diapasão, também são relevantes pesquisas resultantes de dissertações de mestrado, dentre elas a de Elizabeth Motta Jacob – que também tem experiência como diretora de arte –, na qual se realizou uma ampla revisão teórica sobre o tema, contribuindo para o entendimento da direção de arte como uma função responsável pela materialização da visualidade fílmica, atividade que se desdobrou também em um artigo publicado no catálogo da mostra de Bouillet, sobre a direção de arte e a construção de certa visualidade no cinema brasileiro nas décadas do pós-guerra. Para a autora e pesquisadora,

...o cinema brasileiro vai ser marcado nas décadas de 1950 a 1970 pelo trabalho de jovens realizadores que imprimirão fortes transformações a nível estético e político ao reivindicar para si a criação de uma estética própria, nascida da necessidade de expressar a realidade nacional e de se afastar da tradição, arraigada em nosso solo, do cinema hegemônico (JACOB, 2017, p. 60).

O artigo de Jacob faz uma abordagem sobre a produção de filmes que buscavam uma identidade nacional e o rompimento com a estética *hollywoodiana*. Daquele período, há importantes obras, tais como *O pagador de promessa* (1962), de Anselmo Duarte e *Vidas secas* (1963), de Nelson Pereira dos Santos, além, é claro, dos filmes que constituem a filmografia do período conhecido como Cinema Novo, que buscava uma arte engajada, movida pelas preocupações sociais e enraizada na cultura brasileira.

FIGURA 8 – FRAME DO FILME *DEUS E O DIABO NA TERRA DO SOL* (1964), DE GLAUBER ROCHA



FONTE: <https://vermelho.org.br/2012/01/20/morre-fotografo-de-deus-e-o-diabo-na-terra-do-sol/>

O cineasta Glauber Rocha, um dos expoentes deste movimento, em seu livro *Revisão crítica do cinema brasileiro* (1963), enfatiza que a desigualdade e a opressão faziam parte de um contexto de luta que marcou não apenas o Cinema Novo, mas toda a produção de cinema nos países do terceiro mundo, em especial na América Latina. Em 1964, Glauber Rocha lançou o longa-metragem *Deus e o Diabo na Terra do Sol* no Festival de Cannes, na França. A produção de arte do filme, a exemplo dos demais realizados naquele período, materializou a realidade social dura e sofrida dos menos favorecidos.

A estética do lixo, o cinema marginal, o “údigrudi”. Pode-se afirmar que a forma como é tratado o figurino permaneceu como na fase do Cinema Novo, muitas vezes delegada ao próprio diretor, à assistência de direção e ao elenco, que trazia as próprias roupas, mas escolhidos coletivamente (TAKEUCHI, 2017, p. 118).

Conforme Takeuchi, no texto *Notas sobre o figurino no cinema brasileiro – do novo ao novíssimo* (2017), torna-se evidente a forma artesanal da produção dos trabalhos relativos ao setor de arte, dentre eles do figurino, de modo que eram realizados, muitas vezes, pela própria equipe de direção do filme.

FIGURA 9 - FRAME DO FILME *VIDAS SECAS* (1963), DE NELSON PEREIRA DOS SANTOS



FONTE: <https://ww2.uft.edu.br/index.php/ultimas-noticias/26134-vidas-secas-e-a-proxima-atraca-o-no-cineclub>

Como o aparato que esteve por trás da produção do filme *Vidas Secas* (1963), de Nelson Pereira dos Santos, evidencia que, mesmo que no filme não haja crédito relativo ao departamento de arte, houve um trabalho na liberação das locações escolhidas pelo diretor, que resultou na viabilização de uma área rural em época de um grande período de estiagem, a caracterização das personagens – figurinos e acessórios que levavam junto ao corpo, bem como de toda ambientação das sequências internas.

Por mais que, inicialmente, o crédito desta função não fosse considerado uma prática comum na produção do cinema brasileiro, todas as atividades relativas à direção de arte – cenários, figurinos, cabelo/maquiagem, etc. – eram realizadas por algum profissional que integrava a equipe de produção de determinado filme, a partir da definição estética delineada pelo diretor do filme.

Em 1995, a cineasta Carla Camurati lança o longa-metragem *Carlota Joaquina, Princesa do Brasil* – considerado um marco do movimento reconhecido como Cinema da Retomada que, segundo a pesquisadora Marcela Ribeiro Casarin, configura-se em “um ótimo exemplo de como uma direção de arte consciente e criativa pode não apenas compor visualmente a cena, mas reiterar, ainda que indiretamente, detalhes da narrativa.” (CASARIN, 2008, p. 36).

FIGURA 10 - DETALHE DO CARTAZ DO FILME *CARLOTA JOAQUINA – PRINCESA DO BRASIL*⁸ (1995), CARLA CAMURATI



FONTE: <https://ipeartes.org/index.php/mostra-mulheres-fazem-cinema/>

Apesar de a temática ser a mesma, percebe-se que os artigos publicados no catálogo da mostra *Direção de arte no cinema brasileiro* (2017) apresentam uma diversidade de olhares, uma variedade de experiências que contribuem para o melhor entendimento e valorização da função da direção de arte e dos profissionais que ela

⁸ Direção de arte de Tadeu Burgos, Emilia Duncan e Gualter Pupo, Figurino de Tadeu Burgos, Emilia Duncan e Marcelo Pies.

engloba. Além desses artigos, compõem este catálogo, também, uma entrevista com Vera Hamburger e um texto em homenagem a Clóvis Bueno⁹, pela sua carreira de quatro décadas de dedicação à direção de arte no cinema e no teatro.

Essa breve retrospectiva histórica acerca da função da direção de arte na cinematografia brasileira se configura como uma amostragem do que vem sendo discutido, pensado e estudado sobre a direção e arte no cinema nacional. Embora essa função venha sendo sistematicamente incorporada nas produções nacionais, “ainda é preciso que se discuta, nos meios acadêmicos e artísticos, o seu valor imprescindível como elemento da linguagem narrativa fílmica e a valorização no mercado do profissional responsável pelo desenvolvimento dessa função” (PEREIRA, 2017, p. 140).

2.3 PINTURA E CINEMA: A RELAÇÃO DA IMAGEM CINEMATOGRAFICA COM O LEGADO VISUAL QUE A PRECEDEU.

Embora diversos recursos tenham sido incorporados à realização cinematográfica desde sua invenção, como som, montagem, cor e efeitos especiais, o elemento de maior impacto – aquilo que o diferencia das outras artes – é a peculiaridade de sua imagem. Ou, como melhor define Jacques Aumont: “o cinema permanece, antes de mais nada, uma arte da imagem e tudo que não é ela (palavras, escritas, ruídos, música) deve aceitar sua função prioritária” (AUMONT, p. 162, 2004).

E é por esse motivo que a ênfase deste subcapítulo está no interesse crescente pela relação entre cinema e pintura que vem sendo desenvolvido, em estudos sistemáticos na França, Itália e Espanha nos últimos anos. O legado visual que precedeu a imagem cinematográfica é constituído em grande parte pelas pinturas reconhecidas do cânone da arte ocidental. A pintura não apenas serve de referência visual, mas o próprio estudo das técnicas cinematográficas está ancorado em estudos da arte visual, conforme argumenta Jacques Aumont em seus livros, dentre eles *O Olho interminável*, que explicita a relação entre cinema e pintura.

Muitos diretores de arte, cineastas e figurinistas buscam referências e inspiração para suas criações em pinturas. O departamento de arte das produções

⁹ Clóvis Bueno (faleceu em 2015) foi um multiartista, responsável pela arte dos filmes *Pixote, a lei do mais fraco* (1980), e *O beijo da mulher aranha* (1985), dirigidos por Hector Babenco, dentre muitos outros. Em 1983, escreveu o roteiro de *Os três palhaços e o menino*, dirigido por Milton Alencar Jr. Em 2005, em parceria com Paulo Betti, dirigiu *Cafundó* – seu primeiro longa-metragem.

cinematográficas, desde os seus primórdios, recorreu a essa fonte, tanto para escolha ou influência para elaboração de cenários como fonte de inspiração para a criação dos figurinos, principalmente em filmes de época.

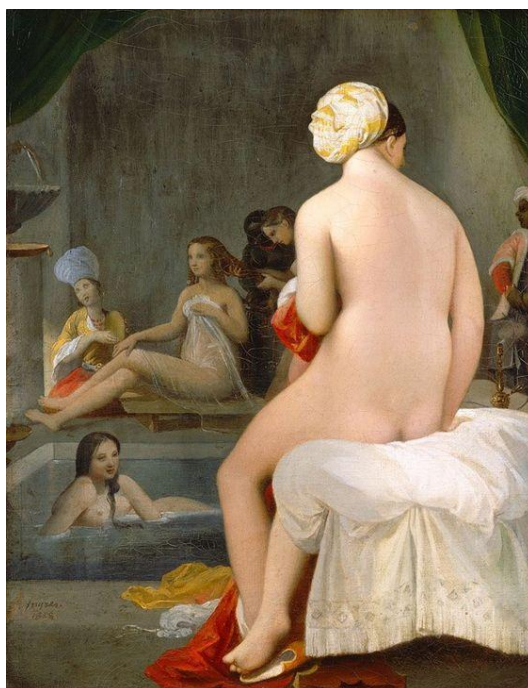
Quanto às relações pictóricas do cinema, podem-se definir e classificar os filmes em três categorias: a primeira, embora não sejam documentários, são *filmes sobre a pintura e sobre pintores*, que usam uma forma expressiva de representação na qual história e a ficção se entrelaçam, colocando a imitação da realidade em questionamento como o filme *Paixão* (1982), de Jean-Luc Godard.

FIGURA 11 – FRAME DO FILME PAIXÃO (1982), DE JEAN-LUC GODARD, 1982.



FONTE: O OLHO INTERMINÁVEL, AUMONT, 2004.

FIGURA 12 - PINTURA A PEQUENA BANHISTA, INTERIOR DO HAREM, DE JEAN-AUGUSTE-DOMINIQUE INGRES (1828)



FONTE: <https://pt.wahooart.com/@/@/8XYBLR-Jean-Auguste-Dominique-Ingres-o-pequeno-banhista>

A segunda categoria é a dos filmes *sobre as biografias dos pintores*, que constitui um subgênero de filmes biográficos, como é o caso do filme *Moça com brinco de pérola* (2003), de Peter Webber, no qual o autor retrata uma história fictícia de como o pintor Johannes Vermeer (1666) teria produzido seu famoso quadro de mesmo nome. Nele, apesar de ser uma ficção, o cenário e o figurino são primorosamente elaborados a partir das pinturas de Vermeer.

FIGURA 13 – *MOÇA COM BRINCO DE PÉROLA* (1665), PINTURA DE JOHANNES VERMEER.
FIGURA 14 – FILME *MOÇA COM BRINCO DE PÉROLA* (2003), DE PETER WEBBE



FONTE: <http://multifocada.blogspot.com/2016/03/a-moca-com-brinco-de-perola-e-o.html>

Outro exemplo dessa segunda categoria é o filme *O moinho e a cruz* (2011), de Lech Majewski, uma recriação da pintura *A Procissão Para o Calvário*, feita por Pieter Bruegel em 1564. Com o uso de efeitos visuais, tomadas em locações diversas e um imenso pano de fundo pintado à mão, o diretor Lech Majewski estabelece um paralelo entre a pintura de Bruegel e a sociedade flamenga do século XVI.

Nesse caso, nosso olhar está o tempo todo passando das imagens em *live action* para aquelas inseridas por computação gráfica, alternando entre duas formas de enxergar o filme - o “modo narrativo” e o “modo espetacular”, pondo em atrito esses dois modos de visualização.

Segundo Lefebvre, a visualização nunca acontece de forma totalmente simultânea (LEFEBVRE, 2006, p. 29).

FIGURA 15 - A PROCISSÃO PARA O CALVÁRIO (1564), PINTURA DE PIETER BRUEGEL



FONTE: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Caminho_do_Calvario_\(Bruegel\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Caminho_do_Calvario_(Bruegel))

FIGURA 16 - O MOINHO E A CRUZ (2011), FILME DE LECH MAJEWSKI



FONTE: <https://www.planocritico.com/critica-o-moinho-e-a-cruz/>

Por último, a terceira categoria é a de *filmes históricos*, na qual encontram-se agrupados todos aqueles filmes que lembram tempos passados, em que a utilização de fontes da História da Arte é recorrente para reconstruir o clima da época. Um exemplo é *Barry Lyndon* (1975), de Stanley Kubrick, filme no qual o diretor, na

intenção de obter um forte efeito de verossimilhança, toma emprestado da pintura realista francesa do século XVIII seu modo de se inserir.

FIGURA 17 – FRAME DO FILME *BARRY LYNDON* (1975), STANLEY KUBRICK



FONTE: <http://www.ideafixa.com/oldbutgold/esse-cara-estuda-cenas-de-filmes-que-foram-diretamente-influenciadas-por-pinturas-iconicas>

FIGURA 18 – A PINTURA *MALVERN HALL, WARWICKSHIRE* (1809), DE JOHN CONSTABLE.



FONTE: <https://www.pinterest.es/pin/525021269034085454/visual-search/>

Cinematograficamente, Kubrick conseguiu obter uma imagem da mesma paisagem, com o mesmo ponto de vista que outrora o pintor captou em sua pintura.

Outro exemplo de referência das artes visuais: à esquerda, temos uma gravura de 1892, de M. Weber, feita a partir da pintura do italiano Niccolò Barabino (1832-1891). A pintura original está no Museu Revoltella em Trieste, Itália.

FIGURA 19: ARCHIMEDES, GRAVURA DE M. WEBER (1892)



FIGURA 20: O PERSONAGEM ARCHIMEDES EM CENA DO FILME **CABIRIA (1914)**, INSPIRADA NA FIGURA À ESQUERDA.



FONTE: <http://www.mcs.drexel.edu/~crosse/Archimedes/Pictures/Archimedes Pictures.html>

As pesquisadoras Áurea Ortiz e María J. Piqueras, no livro *La pintura em el cine* (1995), afirmam que a imagem cinematográfica é, em certos aspectos, herdeira da pictórica e do dispositivo elaborado pela pintura seguindo as regras da perspectiva (ORTIZ; PIQUERAS, 1995, p. 21).

Sendo a pintura uma das formas de expressão da linguagem das artes visuais, faz-se necessário, aqui, definir “artes visuais” como aquelas que se valem da visão como principal meio de apreciação – pintura, desenho, gravura, escultura. Elas não servem apenas de referência visual, mas o próprio estudo das técnicas cinematográficas está ancorado nos estudos dessas artes, como pontua Aumont (2004).

A imagem cinematográfica é uma superfície plana bidimensional, que pretende reproduzir um espaço tridimensional. Exatamente igual à representação pictórica desde o século XV. Ambas se baseiam no sistema perspectivo desenvolvido desde o Renascimento (ORTIZ; PIQUERAS, 1995, p. 22).

Nessa perspectiva, as artes visuais podem interagir com o cinema para muito além de servirem apenas como elemento inspirador na pesquisa visual. Muito pelo

contrário: considera-se uma *relação direta* das artes visuais com o audiovisual quando uma obra de arte/visual figura na própria obra audiovisual.

Não se pode negar que há filmes que se limitam às “citações”¹⁰, no que se refere aos figurinos e cenários, enquanto há outros que despertam maior interesse exatamente porque representam algo mais do que uma fonte de documentação. Um exemplo de citação pode ser encontrado no trabalho com as referências no filme *Melancolia* (Lars Von Trier, 2011):

FIGURA 21 - CENA DO FILME *MELANCOLIA* (LARS VON TRIER, 2011), DIREÇÃO DE ARTE SIMONE GRAU E FIGURINO DE MANON RASMUSSEN. DIVULGAÇÃO.



FONTE: <https://guia.folha.uol.com.br/cinema/ult10044u951890.shtml>

FIGURA 22 - *OPHÉLIA* (1852), PINTURA DE JOHN EVERETT MILLAIS. (IMAGEM EDITADA)



FONTE: <https://pt.wahooart.com/@/@/8BWSRH-John-Everett-Millais-Ophelia>

¹⁰ Em arte, citação é uma técnica artística moderna que utiliza a essência de uma imagem – uma pose ou um arranjo, por exemplo – para a criação de outra obra de arte nova.

Desse modo, diante dessas relações, entende-se que as pinturas foram e ainda são base inspiradora para o cinema, tanto na criação do cenário quanto do figurino. Nosso repertório de imagens está povoado de retratos, paisagens, e imagens daquelas imagens – pintadas, esculpidas, gravadas, encenadas, imagens guardadas, acumuladas na memória de nossa vivência.

3. O ASSUNTO É FIGURINO DE CINEMA

O figurino é o conjunto de roupas e acessórios que serão usados pelos atores para a caracterização visual das personagens em uma obra fílmica. Também chamado de vestuário ou guarda-roupa, pode ser criado e/ou escolhido pelo figurinista, a partir das informações obtidas através da leitura do roteiro, de acordo com as coordenadas dadas pela direção do filme e obviamente dentro das possibilidades do orçamento.

O figurino é um signo¹¹, sua função é fundamental no processo de compreensão da narrativa de uma obra fílmica, suas características podem ajudar a definir o local, o tempo histórico e a atmosfera pretendida na narrativa fílmica, além de colaborar para a construção do perfil psicológico, socioeconômico das personagens.

Sabe-se que, no percurso histórico da indumentária, a simbologia sempre esteve presente de forma intensa na construção dos trajes. Alguns trajes são tão conhecidos que podem ser considerados como estereótipos¹², muitas vezes utilizados para facilitar ao público o reconhecimento rápido através de associações. Todos os elementos utilizados na caracterização visual das personagens têm como objetivo envolver o espectador na narrativa, fazendo com que ele perceba a obra como um todo harmonioso.

Além da sua função geral na compreensão visual das imagens em movimento, o figurino comunica verossimilhança e é capaz de estabelecer uma espécie de pacto entre o filme e o espectador, que acredita que as ações que se desenrolam na tela são fatos verídicos.

Segundo a definição de Adriana Leite e Lisette Guerra (2002),

O figurino representa um forte componente na construção do espetáculo, seja no cinema, no teatro ou na televisão. Além de vestir os artistas, respalda a história narrada como elemento comunicador: induz a roupa a ultrapassar o sentido apenas plástico e funcional, obtendo dela um estatuto de objeto animado. Percorre a cena no corpo do ator, ganha a necessária mobilidade, marca a época dos eventos,

¹¹ Pode-se dizer que um signo é tudo aquilo que representa outra coisa, na descrição de Charles Peirce, é algo que *está no lugar* de outra coisa.

¹² Estereótipo é um conceito, ideia ou modelo de imagem atribuído às pessoas ou a grupos sociais; são impressões, pré-conceitos e “rótulos” criados de maneira generalizada e simplificada pelo senso comum.

o status, a profissão, a idade do personagem, sua personalidade e sua visão de mundo, ostentando características humanas essenciais e visando à comunicação com o público (LEITE; GUERRA, 2002, p. 47).

Na discussão sobre a terminologia relacionada ao figurino, verifica-se que, no campo do vestuário, há muitas expressões que por vezes se confundem tais como roupa, indumentária, traje, moda, estilo etc. Portanto, faz-se necessário um breve resumo sobre as categorias e divisões levantadas no estudo das roupas.

As roupas podem ser divididas em quatro categorias: vestimenta, indumentária, traje e moda. Vestimenta (ou vestuário) é a designação genérica das peças que possam cobrir total ou parcialmente o corpo. Indumentária é o conjunto de vestuário de determinada época, região ou povo. Segundo Catellani (2003), o estudo da indumentária permite a compreensão das tradições e dos costumes de determinado povo relacionado à determinada época. Traje, por sua vez, é um vestuário habitual, por vezes, próprio de alguma profissão ou situação. O termo traje tem sua origem etimológica na palavra *trager* (trazer; trazer algo para si). De acordo com a especificação de Fausto Viana (...), os tipos de trajes e suas funções foram classificados em três grandes categorias: traje eclesiástico; militar; civil, sendo que este último segmento se subdivide em traje social, traje regional, traje profissional, roupa interior, trajes dos folguedos, traje de cena (MARQUES; ALMEIDA, 2018, p. 42).

Segundo, a classificação adotada por Martin (2009) e Betton (1987), autores que constituem referências no estudo dos elementos que compõem a linguagem fílmica, relatam que os figurinos podem ser classificados em três categorias: 1) figurinos *realistas* são aqueles construídos com as características próprias da época retratada pelo filme, ou seja, com precisão histórica; 2) figurinos *para-realistas*, quando “o figurinista inspira-se na moda da época” para realizar seu trabalho, “mas procedendo de uma estilização”, na qual “a preocupação com o estilo e a beleza prevalecem sobre a exatidão pura e simples”; e 3) figurinos *simbólicos*, quando a exatidão histórica perde completamente a importância e cede espaço para a função de “traduzir simbolicamente caracteres, estados de alma, ou, ainda, de criar efeitos dramáticos ou psicológicos”(BETTON, 1987, p. 56).

Após essa explanação sobre figurino, suas funções e classificações, na sequência, aborda-se de forma sucinta, a metodologia de trabalho utilizada durante o processo criativo do figurino.

3.1 METODOLOGIA DE TRABALHO EM FIGURINO

Se considerarmos as etapas existentes para a criação e produção de um figurino podemos afirmar que o primeiro passo é, obviamente, a leitura do roteiro. É relevante que o roteiro seja lido mais de uma vez para que o figurinista possa identificar as personagens e fazer as anotações. Nessa fase, obtém-se as informações fundamentais primordiais para pesquisa e desenvolvimento dos figurinos. Após fazer o estudo e planejamento iniciais, o figurinista apresenta seu trabalho para a apreciação dos diretores de arte, de fotografia e do cineasta. Os diretores, por sua vez, fazem as devidas observações e fornecem as coordenadas necessárias para um aprofundamento da pesquisa propriamente dita, para que o figurinista siga com a sua produção para o filme.

A produção do figurino é uma das etapas da materialização de uma obra fílmica, portanto, precisa se encaixar dentro das possibilidades do orçamento, levando em conta tanto as necessidades do roteiro, das personagens, da direção e dos atores. As primeiras reuniões da equipe são exatamente para as trocas de informações, adequações e negociações iniciais. A partir desse ponto o figurinista pode dar início à *découpage* do figurino, por elenco e por cenas.

A *découpage* envolve diversos fatores, tais como: os locais onde serão rodadas as cenas, as orientações dos diretores de arte e de fotografia relativas à luz e à cor. Com esses dados e a partir das definições dos materiais que serão utilizados na construção do figurino, inicia-se a pesquisa de orçamento.

Muitas vezes, devido às limitações de orçamento, o figurinista tem que sair “garimpando” peças em brechós, acervos de figurino que vendem ou alugam trajes e até mesmo viabilizá-los por meio de empréstimo do guarda-roupa de amigos e familiares. A improvisação e a customização de peças para a composição do guarda-roupa são possibilidades que o figurinista tem quando são necessárias. E isso exige criatividade por parte do figurinista e seus assistentes.

No cinema, as roupas têm que demonstrar certa “vivência”, ou seja, o figurinista tem que ter o cuidado de “envelhecer” as peças artesanalmente para que elas tenham essa “vivência” e percam a aparência de roupa nova. Portanto, faz parte da função de figurinista e assistente usar sua criatividade e experiência em lavar, lixar, esgarçar. Uma série de truques é utilizada para obter o efeito desejado.

Se é verdade que é através do figurino que o ator vai se encontrar de fato com a personagem, o figurinista deve dar importância a relação entre o figurino e o corpo do ator, pois, as roupas serão os elementos que darão suporte para a construção da personagem e contribuirão para a fruição da narrativa junto ao público. Com frequência uma personagem tem mais de um figurino, sendo, portanto, necessária muitas provas de roupas até chegar nas definitivas. Um trabalho que pode ser desgastante, demorado e cansativo em caso de um número grande de figurinos.

Existem relatos de alguns atores que afirmam ser importante um período de laboratório, onde usam as roupas da personagem por alguns dias, até mesmo em casa, a fim de desenvolverem certa intimidade com a personagem antes de levá-la em cena.

Por fim, todas as peças do figurino são numeradas e catalogadas para que seja possível saber quem utilizará o quê em cada cena. Essa etapa do trabalho é realizada juntamente com o continuísta, que integra a equipe de direção do filme, para garantir que tudo saia conforme o planejado, de acordo com o andamento da narrativa do filme.

3.2. FIGURINISTA: FORMAÇÃO E HABILIDADES

No Brasil, a função do figurinista é muito recente, tendo surgido apenas no final dos anos 50, do século passado, ou seja, há pouco mais de seis décadas (MUNIZ, 2004, p. 11). Os pioneiros são artistas que desenvolviam essa função paralelamente a seus trabalhos como atores por conta da precariedade, da falta de profissionais e recursos para elaboração de um figurino. Segundo Muniz (2004), um exemplo é Kalma Murtinho (1920 - 2013) que, nesse contexto, iniciou a carreira como atriz e foi uma das fundadoras do Teatro Tablado ao lado de Maria Clara Machado. Segundo relato de Kalma para Muniz, nos anos 50 ainda não havia funções bem definidas para os profissionais envolvidos em produções teatrais, logo, coube a ela criar, também, as roupas de cena. Sentindo essa atividade mais fluida dentro de si, optou por deixar de lado a interpretação e passou a se dedicar ao figurino e se manteve ativa até o fim de sua vida nesse trabalho.

Kalma desenvolveu mais de duzentos figurinos para peças de teatro e recebeu cinco prêmios Mambembe, três Molière e mais um Saci. Considerada a decana do

figurino no Brasil, fez figurino para três novelas de grande sucesso e para duas obras no cinema. Seu currículo ainda inclui figurino para óperas e shows (MUNIZ, 2004, p. 86).

Uma vida dedicada ao figurino, Kalma relatou sua história de vida como profissional na função:

Chegou um momento em que tive que tomar uma decisão entre ser atriz ou figurinista. Achei que realizaria melhor o trabalho com figurino, porque essa experiência corria mais fluida dentro de mim. Eu tenho paixão pelo trabalho. Não só gosto de trabalhar, como gosto muito de trabalhar com figurino. Gosto muito de ler e sou muito curiosa, as minhas pesquisas me ajudaram muito. Tenho uma quantidade enorme de livros. Com isso, fui cada vez aprendendo mais e minha “cancha” foi aumentando. A gente vai criando e aprendendo com a observação, que também é muito bonita. São pequenas luzinhas. Você vê algo, a luz se acende e você imagina outra coisa que pode criar a partir daquilo. É uma das partes que considero mais fascinantes no teatro: o transformismo. Você pega uma coisa e transforma¹³ em outra em minutos. Eu só faço o figurino quando o cenógrafo me dá o cenário (...). O cenário é o quadro no qual você vai jogar a sua criação. (...) Leio o texto muitas vezes e converso muito com o diretor primeiro. Quando ele me passa o que quer, começar a ir aos ensaios, perguntar ao cenógrafo sobre a sua concepção para o cenário, ver os atores. Tiro logo as medidas, pois gosto de sentir como a pessoa é. Vou pondo notinhas no meu caderno. O cenógrafo me dizer quais cores vai usar e pronto. Após ser informada sobre o seu esquema de cores, baseio minha pesquisa dentro da mesma escala cromática. É ótimo dessa maneira (MURTINHO, *apud* MUNIZ, 2004, p. 86-103).

Para a figurinista Marília Carneiro, que trabalha há décadas com figurino para TV, que também já incursionou no teatro e no cinema, cada mídia tem suas especificidades em relação ao figurino. Questionada sobre a formação do figurinista, respondeu:

Assim como vários diretores acreditam que os bons atores vêm do teatro, eu também acho que figurinista bom mesmo é aquele que cresceu nas coxias, quebrando a cabeça com as peculiaridades de um palco” (CARNEIRO, 2003, p.157).

O teatro forma muitos profissionais, segundo Marília “o olhar do figurinista, depois de passar pelo teatro, fica muito mais exigente” (CARNEIRO, 2003, p.157).

¹³ Segundo Ostrower, em todas as linguagens, ao articular uma matéria, o homem deixa a sua marca, simboliza e indaga; movido por sua pergunta ulterior, que é pelo sentido do viver (OSTROWER, 1978, p. 51-53).

A função do figurinista refere-se ao profissional especializado em criar, coletar, escolher e organizar peças de roupa e acessórios que serão utilizados em cada cena, quer seja em uma obra teatral, musical, televisiva ou cinematográfica. Para tanto, é necessário que esse profissional tenha conhecimento sobre a produção na qual está trabalhando, sobre a história (no caso de produções que não se passam nos dias de hoje) e atenção às tendências atuais (no caso de produções que retratam a contemporaneidade).

Esse profissional faz parte do departamento de arte, por isso tem que estar em sintonia com a direção de arte e de fotografia, a fim de contribuir e manter a harmonia da concepção visual da obra. Faz-se necessário que tenha conhecimentos básicos sobre cenografia, iluminação, direção de arte, história do vestuário, tecidos e outros materiais, além de habilidade de desenho, modelagem e costura.

O perfil de um figurinista, além das habilidades citadas, deve contemplar uma boa comunicação interpessoal, uma vez que, é de sua responsabilidade delegar funções e tarefas a sua equipe. - Saliente-se que, em algumas produções, o figurinista precisará cuidar sozinho de todas as etapas, desde a pesquisa, criação, produção e desprodução.

Porém, talvez o mais desafiador para um figurinista deva ser como traduzir da maneira mais fiel possível as características de seus perfis psicológico, social e econômico através das roupas e acessórios. Em diversos países, existe um grande mercado de trabalho para os figurinistas e, portanto, cursos especializados para a sua formação. Como no Brasil a profissão ainda não tem muito espaço, existem poucos lugares que abordam parte do conhecimento necessário à formação de figurinistas, de modo que é raro curso especificamente voltado para a formação desse profissional.

Para aqueles que almejam seguir essa profissão, é essencial apreciar a leitura e os estudos com vistas à formação cultural e apropriação de conhecimentos que vão desde a história geral, passando pela história da indumentária, tipos de tecidos e materiais específicos para confecção, tanto de roupas quanto de acessórios, até saberes sobre as artes (história e teoria).

A criação de figurino é um processo complexo e fundamental para a construção da personagem quanto à escrita de um roteiro ou à escolha das locações, partes fundamentais para o desenvolvimento de um processo cinematográfico. A partir desse posicionamento, é possível estabelecer uma relação legítima entre a criação de um

figurino e o processo de invenção, defendido por Kastrup em seus estudos sobre a aprendizagem inventiva: “É importante sublinhar também que quando nos situamos no campo da invenção não estamos no domínio da espontaneidade” (DELEUZE *apud* KASTRUP, 2001, p. 23). Ou seja: conhecimento, experiência e vivência são requisitos imprescindíveis para que um figurinista possa executar um trabalho de boa qualidade.

Como reunir tanto conhecimento, experiências e todas essas habilidades? A fim de responder a essas questões, faz-se necessário conhecer mais sobre os processos de aprendizagem humana, os processos de aquisição de habilidades, conhecer como funciona nosso cérebro e como ele processa e armazena as experiências vividas. Para tanto, buscamos, na literatura, autores que se debruçaram sobre a questão da aprendizagem e da imaginação criativa.

Fayga Ostrower comenta, em seu livro *Criatividade e Processos de Criação* (1978), sobre a elaboração no processo artístico de criação:

A imaginação do artista consiste em ordenar, mentalmente, certas possibilidades visuais, de concordâncias e de dissonâncias entre cores, de contrastes entre linhas, formas, cores, volumes, de espaços visuais com ritmos e proporções (OSTROWER, 1978, p.35).

Para a autora, a imaginação criativa nasce do interesse, do entusiasmo de um indivíduo pelas possibilidades maiores de certas matérias ou realidades.

À afetividade vinculam-se sentimentos e interesses que ultrapassam qualquer tipo de superespecialização. Ao mesmo tempo que se aprofunda na razão de ser de um fenômeno, essa afetividade implica uma amplitude de visão que permite muitas coisas se elaborarem e se interligarem, implica uma visão globalizante dos processos de vida (OSTROWER, 1978, p. 39).

Todo figurinista é um artista, e como tal pode trabalhar com essas possibilidades do real. Assim, quanto mais se pesquisa e se estuda arte, um leque de possibilidades maior se abre – mais vasto é o repertório, melhores são as chances de surgirem novos modos de fazer e de criar novas realidades, pois isso é uma consequência da expansão do olhar dada pela arte, pela aprendizagem visual. Para Vieira (2006, p. 98), “o artista trabalha com o cerne do ato de criação, que também é fundamental para o cientista, mas o artista pode trabalhar com as possibilidades do real.”

4. FIGURINO PARA CINEMA: ETAPAS DO PROCESSO DE CRIAÇÃO E PRODUÇÃO

O figurinista comanda uma equipe que tem grande responsabilidade, pois trabalha com materiais frágeis e sensíveis para desenvolver o guarda-roupa que irá revestir os corpos dos atores, que, pela própria natureza, é um ser de grande sensibilidade. A relação entre figurinista e ator é e deve ser sempre muito próxima, sincera e afetuosa.

Os elementos que estão inseridos na composição de um plano fílmico estão ali para narrar ou projetar um sentido; cada qual com uma função específica, contribuindo para a fruição e compreensão da narrativa fílmica (MARTIN, 2003, p. 56).

O figurino e a maquiagem são alguns desses elementos citados na epígrafe acima, entendidos como primordiais para a caracterização visual das personagens. Neste sentido, a materialização da narrativa é suscitada pelo roteiro, o que lhes confere uma responsabilidade muito grande. Eles fazem parte do departamento de arte, mas são quase independentes. “Sua sensibilidade está em saber traduzir as intenções da direção a respeito de cada personagem. Para isso, seus profissionais precisam ter uma cultura muito ampla, e muita imaginação” (COOPER, 2004, p. 334).

Durante o processo de criação do figurino, novamente é possível se deparar com as artes visuais, pois são tantas as referências utilizadas nas pesquisas, durante a pré-produção, que fica praticamente impossível se isentar e criar algo totalmente novo, original – até mesmo porque se acredita que não há mais o “mito da originalidade” nas artes, nem na criação do figurino.

No processo criativo do figurino, dentro de uma metodologia própria, há as seguintes etapas: pré-produção iniciando pela leitura do roteiro, levantamento dos dados específicos de cada personagem, as orientações dos diretores quanto à paleta de cores e definições do perfil sócio psicológico das personagens principais; em seguida iniciam-se a decupagem de figurino e as pesquisas de referenciais.

4.1 A PRÉ-PRODUÇÃO

A primeira fase, a pré-produção, é definida pela esquematização de todo o processo a ser realizado até a sua concretização, no momento da filmagem em si. É

quando se cria e se projeta o figurino. Segundo Leite & Guerra (2002), “o figurinista no transcorrer do trabalho procede, mesmo que às vezes de forma inconsciente de uma forma planejada delineando uma trajetória com começo, meio e fim”.

A pesquisa de referências é fundamental para os figurinistas e para o processo de criação do figurino, seja em um roteiro de época ou em um roteiro contemporâneo. Pesquisas variadas fazem parte da metodologia de trabalho desse profissional e vão desde pesquisa histórica, de materiais, de costumes e hábitos, de moda, de paleta de cores a até mesmo a pesquisa de orçamento. É uma fase muito importante do processo criativo, sendo imprescindíveis uma formação cultural ampla e um grande sentido de observação por parte do figurinista.

Em linhas gerais, a pesquisa de referenciais, que pode ser através de imagens em livros de História da Arte, *sites na internet*, revistas, álbuns de fotografias, capas de discos, fotos de pessoas nas ruas, é uma das primeiras etapas do processo de criação do figurino, seguida pela etapa da criação dos desenhos, dos croquis, do estudo das cores, dos tecidos, dos materiais de aviamentos etc. Outra possibilidade é a pesquisa de roupas prontas, novas ou usadas, bem como de acessórios e adereços, enfim – tudo o que compõe o figurino, tudo que vai sobre o corpo da personagem.

Quando se trata de filmes de curta-metragem, em geral, as roupas são emprestadas de brechós, lojas ou até particulares, mas, em produções de longa-metragem, em geral, há uma equipe de costureiras e camareiras, responsável pela manutenção e conservação de todo o figurino durante a produção do filme. Filmes de época requerem cuidados especiais no tratamento do figurino, pois, muitas vezes, o figurino é composto por peças emprestadas de acervos históricos.

A concepção do vestuário para figurino ocorre a partir de ideias, conceitos e objetivos suscitados pela leitura do roteiro. O figurinista, em muitos casos, limita-se a recriar algo que já existiu e, para alcançar seu objetivo, pode comprar uma peça de vestuário, remodelar uma já existente ou também pode criá-la do zero.

4.1.1 A LEITURA E DECUPAGEM DO ROTEIRO

Na prática, o primeiro passo para a concepção de um figurino é a leitura minuciosa do roteiro, pois ele contém a trama e fornece informações que possibilitam identificar o perfil das personagens, ainda que mentalmente, uma vez que nem sempre os atores que irão representar essas personagens já estão definidos. É

aconselhável que o figurinista leia mais de uma vez o roteiro, sendo a primeira leitura para a uma prévia geral da produção, história, ilustrações e caracterização e a segunda leitura feita de forma mais crítica, tendo como objetivo uma maior compreensão da contextualização em que se insere a narrativa, bem como de outros elementos essenciais à construção da caracterização visual tanto da cenografia quanto das personagens. Somente depois dessas leituras e a partir das informações obtidas através delas é que o figurinista poderá iniciar as pesquisas para a montagem, propriamente dita, do conjunto de roupas e acessórios que irão compor o figurino.

FIGURA 23 - EXEMPLO DE CROQUIS DE FIGURINOS CONTEMPORÂNEOS PARA PERSONAGEM FEMININA COSTUME DESIGNER KENEL FOR *HOUSE OF CARDS*.



FONTE: <http://tyrannyofstyle.com/costuming-the-blacklist>

Incluem-se, nessa fase, a decupagem do figurino, ou seja, o levantamento das cenas propostas no roteiro, seus cenários e quais as personagens estarão presentes em cada uma delas. Esse levantamento é feito cena por cena, que identificará a necessidade ou não da troca de figurino. Diante dos resultados desse trabalho, o figurinista determina qual o figurino e em que ordem as peças serão utilizadas.

4.1.2 A PESQUISA: ASPECTOS CRIATIVOS E DE PRODUÇÃO

No primeiro momento, o figurinista passa a selecionar imagens encontradas em diversas fontes, tais como em revistas, álbuns de família, na web e também nos croquis por ele desenhados. Esse material preliminar é organizado em pastas individuais, para cada personagem, o que aos poucos vai constituindo uma espécie

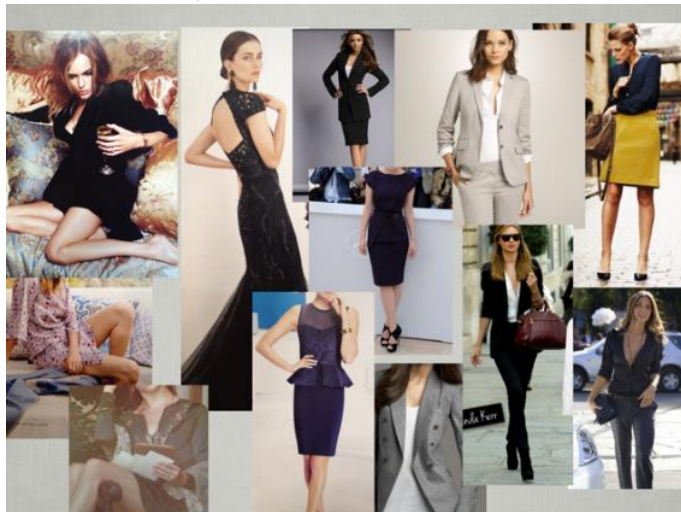
de dossiê que contém informações referenciais importantes que, futuramente, ajudarão na construção da caracterização visual dessas personagens.

FIGURA 24 – EXEMPLOS DE CROQUIS PARA FIGURINO



FONTE: <http://tyrannyofstyle.com/costuming-the-blacklist>

FIGURA 25 - PAINEL DE PESQUISA DE FIGURINO – COSTUMES RESEARCH BOARD



FONTE: <http://tyrannyofstyle.com/costuming-the-blacklist>

Após fazer o estudo e o planejamento, o figurinista coloca seu trabalho para a apreciação dos diretores de arte, de fotografia e do cineasta.

Em seguida, é convocada uma reunião com o diretor e a equipe. O intento dessa reunião é saber qual a visão do diretor sobre o projeto, de modo a haver o entendimento do conceito estético por ele pretendido por toda a equipe. Portanto, é imprescindível que ele troque informações importantes com outros membros da equipe técnica para a realização do filme. Um desses membros, evidentemente, é o diretor de arte, que informará se há uma paleta de cores a ser seguida. O diretor de fotografia, por sua vez, apresentará seu projeto de visualidade plástica: os tipos de iluminação pretendidos e o que deve ser usado ou evitado para não comprometer o resultado plástico final da proposta.

FIGURA 26 - PALETA DE CORES E FRAME DO FILME CURITIBA ZERO GRAU (2011), ELÓI PIRES FERREIRA. FIGURINO DE TANIA MARIA DOS SANTOS



FONTE: FOTO STILL Cris Lemos

Nesta reunião, o figurinista também comentará sobre suas observações, quanto às personagens, levantadas a partir da leitura do roteiro e da decupagem do figurino. Ele apresentará sua visão do figurino e da caracterização visual das personagens através das imagens selecionadas e organizadas nas pastas, bem como apresentará à equipe de produção a quantidade aproximada de trajes necessários para cada personagem. Essa informação é imprescindível para a adequação orçamentária do projeto, já que, independentemente de ser um projeto de grande ou baixo orçamento, o figurinista necessita, primeiramente, entender as possibilidades da obra e, ao lado do diretor e da produção, acompanhar todo o planejamento do filme, pautado no conhecimento cultural acentuado, na criatividade, no senso de observação e atenção aos detalhes.

Essas reuniões ocorrem no início da fase de pré-produção, nas quais o figurinista apresenta os primeiros esboços ou a seleção de imagens referenciais do figurino e da caracterização visual das personagens. Dessa maneira, desde a primeira reunião, o profissional deve estar preparado para discutir o orçamento que a produção disponibilizou para o figurino, pois esse é um fator que delineará os caminhos a serem percorridos no processo de elaboração do figurino. O orçamento apresentado apoia-se no fato de que cada personagem, definido a partir do enredo, necessitará de um guarda-roupa básico, que aguardará o consentimento do diretor e da equipe de produção.

Nesses encontros de equipe, portanto, ficam claras as intenções da produção, a fim de que se evitem contratemplos e a possibilidade futura de erros, que devem ser previstos e minimizados ao máximo. Uma vez apresentada a proposta do projeto e

delimitada as condições para realização, o próximo passo que cada chefe de equipe deverá realizar será a pesquisa aprofundada do tema e do universo da obra.

É de suma importância para o profissional figurinista que ele esteja atento às tendências de moda recente e futura, que possua uma compreensão geral do contexto histórico e que, além disso, esteja “antenado” a toda e qualquer manifestação cultural passada ou presente, pois o processo de pesquisa é fundamental para que ele tenha conhecimento da variedade de ferramentas e possibilidades que há disponíveis para executar a sua parte nesse projeto.

Todavia, não é função do figurinista lançar tendências de moda, embora muitas vezes isso ocorra devido à influência que a mídia audiovisual tem sobre os espectadores. Sua missão primeira é desenvolver o conjunto de roupas que irão compor a caracterização visual das personagens conforme as exigências estabelecidas no roteiro ou apenas para retratar de forma valiosa uma história de época.

A pesquisadora Ana Vaz Muniz (2004) explica que:

Se for um profissional com um olhar agudo, efetivamente bem treinado, ele pode fazer trabalhos maravilhosos em montagens clássicas. Justamente porque essas criações saem das amarras do cotidiano, da adesão obrigatória ao presente e o figurinista pode jogar com um universo amplo. Pode enveredar por uma reconstituição histórica fiel ou mesmo mergulhar em uma criação totalmente anacrônica, misturando épocas e estilos, superpondo, cruzando linhas da visão da moda e do sentido social do traje. Nesses momentos, acredito que o figurinista pode exercer, de maneira mais plena, a criatividade que um espetáculo contemporâneo permite ter (MUNIZ, 2004, p. 35).

São inúmeras as fontes de referência que permitem aos figurinistas chegarem a esse estágio de habilidade, como documentos históricos, livros, filmes, revistas, fotografias, museus, *sites* e até entrevistas. As histórias de época levam os profissionais a estudarem os tecidos, o corte e a forma das roupas usadas pelas várias classes sociais do passado. Segundo a figurinista Marília Carneiro (2003), “esse momento da pesquisa é o mais prazeroso de todo o processo”.

Considerando todo o percurso que é necessário explorar ao longo do trabalho com figurino, observa-se que todas as atividades são indispensáveis na consolidação de um resultado final. Entretanto, a fase que realmente determina a construção do traje é a relativa à aquisição da roupa. Nesse momento, a ideia do figurino se fundamenta por intermédio dos objetos, da roupa e dos acessórios. Assim, a

qualidade do caminho trilhado pelo figurinista para a obtenção da roupa e dos acessórios define o resultado final do figurino.

Ainda nessa fase, o figurinista precisa definir o orçamento para o vestuário de todas as personagens do filme, considerando eventuais imprevistos e pensando também na manutenção das roupas, tais como limpeza, perda de detalhes como botão etc. Grandes produções com orçamentos avantajados levam em consideração verba para a manutenção, armazenamento e preservação do figurino.

A parte financeira do projeto requer muita cautela e conta também com subequipes. A estrutura orçamentária é composta pela parte financeira (responsável pela administração de custos), logística (responsável pela estratégia de produção), técnica (na operação dos aparatos tecnológicos) e artística (referentes aos aspectos plásticos do produto).

Com o orçamento determinado, o profissional responsável pelo figurino começa a planejar quais serão os meios de aquisição do figurino, os quais podem recorrer às mais variadas fontes, tais como confeccionar roupas e acessórios, garimpar peças nas ruas, lojas, fábricas, brechós e mercados populares. Estas as atividades estão sempre presentes na cadeia produtiva, seja em uma produção de época seja em uma trama contemporânea. A maneira definida para a aquisição dos trajes pode variar muito de acordo com a verba disponível. Entretanto, é importante citar que, independentemente da verba, é possível unir todas essas formas de aquisição para montar o guarda-roupa completo.

Assim, efetivada a leitura do roteiro, o estudo das propostas do diretor e roteirista, a elaboração e produção dos figurinos de acordo com as delimitações orçamentárias, o próximo passo do figurinista é organizar sua equipe de trabalho e seus locais de trabalho (no QG da produtora e no camarim dos sets de filmagens).

Segundo Leite & Guerra (2002), “o figurinista é considerado um diretor artístico de uma produção. Ele define cada tipo de personagem, monta seu guarda-roupa, orienta o estilo da caracterização (cabelo e maquiagem)”. Enfim, é de sua responsabilidade toda a parte visual que se refere ao traje e seu conceito mais amplo, como a interação do traje com o cenário.

FIGURA 27 – INTERIOR DO ÔNIBUS, CAMARIM NO SET DE FILMAGENS DO FILME CURITIBA ZERO GRAU



FONTE: FOTO STILL Cris Lemos

Para a realização de todo seu trabalho, o figurinista, como gestor de sua área, define sua equipe de acordo com as necessidades do projeto a ser executado. Ele precisa contratar assistentes capacitados para desenvolver a parte estética, técnica e a parte administrativa. A equipe estética é constituída de assistentes de figurino, costureira/alfaiate (para eventuais consertos e ajustes nos trajes) e da equipe de caracterização, maquiador e cabeleireiro, ademais de guarda-roupeiros (responsáveis por administrar e controlar o guarda-roupa).

A equipe técnica, por sua vez, necessita entender de moda e indumentária, por trabalhar e dar vida aos desenhos e às ideias do figurinista: modelagem, corte e costura, confecção de acessórios e capacitação para gerenciar o processo de aquisição são alguns dos serviços realizados por essa equipe. Já a equipe administrativa precisa ter conhecimentos gerais de uma produtora, saber prestar contas de todos os gastos e serviços e ainda realizar o planejamento da produção.

Tendo em mãos as definições das fases anteriores, tem-se a fase de criação/aquisição, quando a efetivação do figurino coloca em prática o que foi analisado anteriormente. O percurso definido pelo figurinista varia de acordo com as características de cada produção e do perfil do próprio figurinista. A obtenção de trajes para produções de época limita-se a aluguel ou empréstimos de acervos de museus.

Em filmes cujas narrativas se desenrolam em tempos muito antigos, é pouco provável a aquisição de roupas prontas. Entretanto, é possível que se encontre uma ou outra peça que pode ser adaptada.

FIGURA 28 - ADAPTAÇÕES HISTÓRICAS: DAS PINTURAS PARA AS TELAS: *MARY STUART, RAINHA DA ESCÓCIA (1936)*. *LIGAÇÕES PERIGOSAS (1988)*. *SISSI (1955)*.



FONTE: <https://www.planocritico.com/entenda-melhor-a-magia-dos-figurinos/>

Nesse caso específico, muito provavelmente será necessário confeccionar um número maior de peças, já que dificilmente serão encontrados modelos de séculos passados no mercado para atender a todo um elenco.

Em produções contemporâneas, é muito mais fácil compor o guarda-roupa, pois existem significativamente mais opções de locais para aquisição de roupas. Nesse caso, porém, é interessante que o figurinista saiba fazer a seleção ideal das peças para que obtenha sucesso na união de elementos diversos.

As peças compradas prontas em lojas, especificamente no caso de peças para figurino, dificilmente podem ser consideradas prontas para vestir – a maioria delas deverá passar por um processo de customização para dar um ar de vivência às peças e, em alguns casos, para contribuir com a caracterização visual desejada da personagem. Nesse sentido, a responsabilidade do figurinista não se resume apenas na criação dos trajes, ela se estende a tudo que é relativo ao figurino durante a produção – transporte, limpeza, manutenção e segurança.

Ao começar o procedimento de aquisição, enfim, é essencial garimpar peças em diversos lugares, desde lojas de roupas prontas a brechós de roupas usadas. O segredo está na combinação certa – o resultado final pode surpreender.

4.1.3 PROVA DE ROUPA

A montagem dos figurinos é o momento em que se forma a composição visual das diversas peças pertencentes ao guarda-roupa da personagem, ou seja, depois de adquiridas ou produzidas diversas roupas e acessórios, é necessário compor o visual de cada figurino. A montagem do figurino sobre o corpo do ator é muito importante, pois é essa composição que vai determinar o visual da personagem e auxiliar o ator a incorporar esta nova identidade ficcional.

O figurino precisa completar o ator e vice-versa. O figurinista precisa preocupar-se, também, com o conforto do ator. Não por acaso: o ator insatisfeito ou desconfortável com alguma peça de roupa que não lhe cai bem (uma manga apertada, uma cintura justa) pode ter sua atuação na cena comprometida.

Assim, no início da produção dos figurinos, fase conhecida como montagem do figurino, a primeira coisa a se fazer é tirar as medidas dos atores e inserir tudo em uma ficha de figurino, na qual constam os nomes de cada personagem e dos atores que irão representá-las, bem como todas as suas medidas.

FIGURAS 29 E 30 - PROVA DE FIGURINO FOTO STILL: Cris Lemos.



Atriz: Verônica Rodrigues



Atores: Antonio Martendal e Claudia Zancar

Antes das gravações, é realizada a prova de roupas, considerado o momento de tensão em que se comprova o sucesso ou não de todo este processo. Realiza-se uma pré-montagem dos primeiros figurinos a serem usados.

4.1.4 PLANILHAS DE ORGANIZAÇÃO E CONTINUIDADE DO FIGURINO

Ainda nessa fase, é preciso checar a continuidade dos trajes na sequência de filmagem conforme estabelecido pelo figurinista. A continuidade diz respeito ao percurso que a roupa faz nas cenas propostas, sendo a determinação de quando o ator troca de roupa ou permanece com a mesma roupa, cena a cena. Essa etapa do trabalho é desenvolvida em conjunto com o continuísta do filme, articulando a unidade temporal da narrativa.

Para tanto, faz-se necessária a elaboração de planilhas de decupagem e de continuidade do figurino a fim de se organizar as informações referentes ao guarda-roupa do filme, de modo que os processos realizados pelo figurinista para a construção dos figurinos e sua manutenção sejam eficazes.

4.1.5 PRODUÇÃO

A fase de produção é o momento em que ocorre a captura das imagens, ou seja, a gravação propriamente dita das cenas que irão compor o filme, e é nessa fase que os figurinos serão utilizados pelos atores.

FIGURA 31 - SET DE FILMAGEM EXTERNA/DIURNA *CURITIBA ZERO GRAU* (2011)
EQUIPE DE FIGURINO E CONTINUÍSTA EM AÇÃO



FONTE: FOTO STILL Cris Lemos

No acompanhamento das filmagens, a equipe responsável pelo figurino e pela caracterização visual (maquiador, cabelereiro) e seus assistentes devem estar sempre disponíveis para eventuais contratempos. Além disso, devem sempre observar o trabalho e conferir se estão mantendo a caracterização proposta pelo figurinista.

FIGURA 32 - SET DE FILMAGEM EXTERNA/NOTURNA *CURITIBA ZERO GRAU* (2011)
EQUIPE DE FIGURINO EM AÇÃO

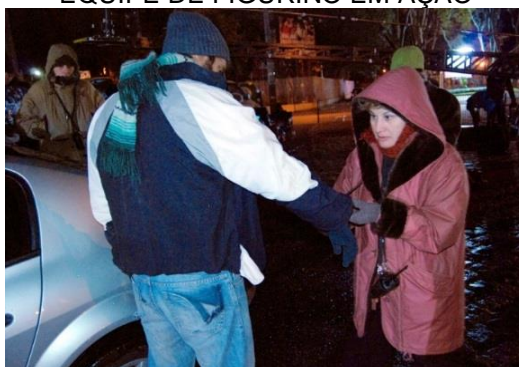


FOTO STILL: Cris Lemos

FIGURA 33 - SET DE FILMAGEM EXTERNA/DIURNA *CURITIBA ZERO GRAU* (2011)
EQUIPE DE MAQUIAGEM/CABELO EM AÇÃO



FOTO STILL: Cris Lemos

Ao final de cada diária de produção é preciso cuidar para que todos os figurinos sejam devidamente guardados, etiquetados e/ou armazenados no QG da produtora. Além de checar se é necessário que as roupas sejam lavadas para serem usadas em outro dia de filmagens.

4.1.6 DESPRODUÇÃO

Após todo o processo de produção e criação, aquisição e utilização do figurino na fase chamada de produção, ao término das gravações tem-se o momento de desproduzir o guarda-roupa. A fase denominada de desprodução é tão importante

quanto as outras fases do processo. É o momento de enviar para o acervo dos figurinos ou devolver os empréstimos, portanto, é imprescindível muito cuidado para decompor todo o guarda-roupa da produção em questão.

FIGURA 34: FIGURINISTA INDO DEVOLVER PEÇAS EMPRESTADAS NA DESPRODUÇÃO



FOTO STILL: Cris Lemos

5. FAZENDO O FIGURINO DO FILME *A TÍMIDA LUZ DE VELA DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS*

O quarto capítulo será fundamentado na metodologia de estudo de caso a partir do que foi abordado nos capítulos anteriores, relativo aos conceitos teóricos, articulando-os à análise dos processos de produção e criação dos dois figurinos dos filmes *A tímida luz de vela das últimas esperanças* e *Curitiba zero grau*, que se constitui no capítulo 6 desta pesquisa, ambos tendo como figurinista a autora desta dissertação. Salienta-se a participação da professora orientadora desta dissertação, Salete Machado Sirino, na realização destas obras. Ela atuou como co-adaptadora do texto teatral para cinema e como codiretora do longa-metragem *A tímida luz de vela das últimas esperanças*, e atuou como diretora de produção do longa-metragem *Curitiba zero grau*.

Assim, a seguir, contextualiza-se sobre o processo de criação e produção do figurino do filme *A tímida luz de vela das últimas esperanças*, dirigido por Jackson Antunes, com codireção de Salete Machado, rodado em película Super 16mm e finalizado em HDCAM, com roteiro adaptado do texto dramaturgic de Milson Henriques, que narra a história de duas mulheres solitárias que, durante décadas, dividem a mesma casa, as mesmas mágoas, angústias e fantasmas do passado. Zizi e Antonieta são cúmplices de uma vida que não viveram e sonharam viver.

FIGURA 35 - *A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS* (2011) DIREÇÃO DE ARTE DE GUILHERME SANT'ANA E FIGURINO DE TANIA MARIA DOS SANTOS.



FOTO STILL: Cris lemos

Desse conflito primeiro das personagens, surge o jogo de opressor *versus* oprimido. Por vezes, esse jogo se inverte, mostrando que as duas mulheres são geniosas: alfinetam-se o tempo todo, apoiando-se nas fraquezas ou detenção do poder, para ferir e machucar.

5.1 O PROCESSO DE CRIAÇÃO DO FIGURINO

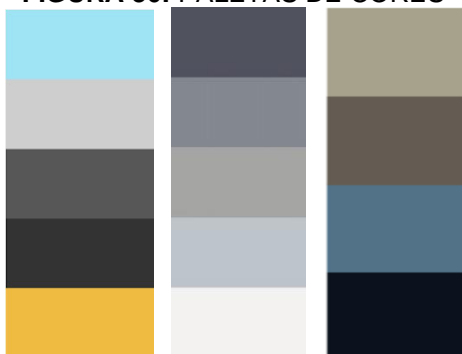
O processo de criação do figurino do filme *A tímida luz de vela das últimas esperanças* teve início após diversas leituras e encontros com a equipe de produção e direção do filme. Depois de muitas conversas sobre a narrativa e suas personagens, foi possível o início dos estudos e das pesquisas sobre moda, costumes e comportamentos condizentes com a época em que a trama se desenrolava. A partir daí, começaram a surgir as primeiras ideias para a elaboração e construção do figurino do filme, cujo processo de criação foi fomentado pelas informações descritas nas primeiras cenas do roteiro, pelas ideias sobre como deveriam ser as locações, os cenários, a ambientação e tudo o mais que foi colocado nas reuniões pelos diretores de arte e do filme. Colaboraram com esse processo, também, as pesquisas e informações que vinham de variadas fontes: filmes, livros, pinturas, fotografias de álbuns de família, revistas de moda, visitas a brechós e bazares de roupas usadas.

Como primeira etapa, foram sendo anotadas palavras, expressões, fragmentos de pensamentos, referências de lugares e épocas, que foram se tornando elementos básicos para a concepção e confecção do figurino. Informações técnicas sobre tempo de filmagem, iluminação, cenários, quantidades de personagens com fala e de figurantes oriundas da equipe técnica e de produção auxiliaram também nesse processo.

Nessa fase inicial, conversas coletivas contribuíram muito, sendo consideradas como, provavelmente os momentos mais produtivos no processo. Percebeu-se, assim, a importância, para o processo de criação, a troca de informações que baseiam e norteiam toda a produção do filme.

A paleta de cores escolhida variou entre o que se define como tons pastéis e cores neutras: muito discretas e sóbrias.

FIGURA 36: PALETAS DE CORES



FONTE: paletas criadas pela figurinista no Photoshop

As peças de roupas escolhidas também remetiam a um passado não muito distante, porém, seu design fora de moda denunciava o tempo em que elas estavam guardadas no guarda-roupa; podemos até mesmo imaginar o cheiro de naftalina usada para conservá-las.

FIGURA 37: CROQUIS PARA O FIGURINO DA PERSONAGEM ZIZI DO FILME A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS.



FONTE: Acervo da figurinista

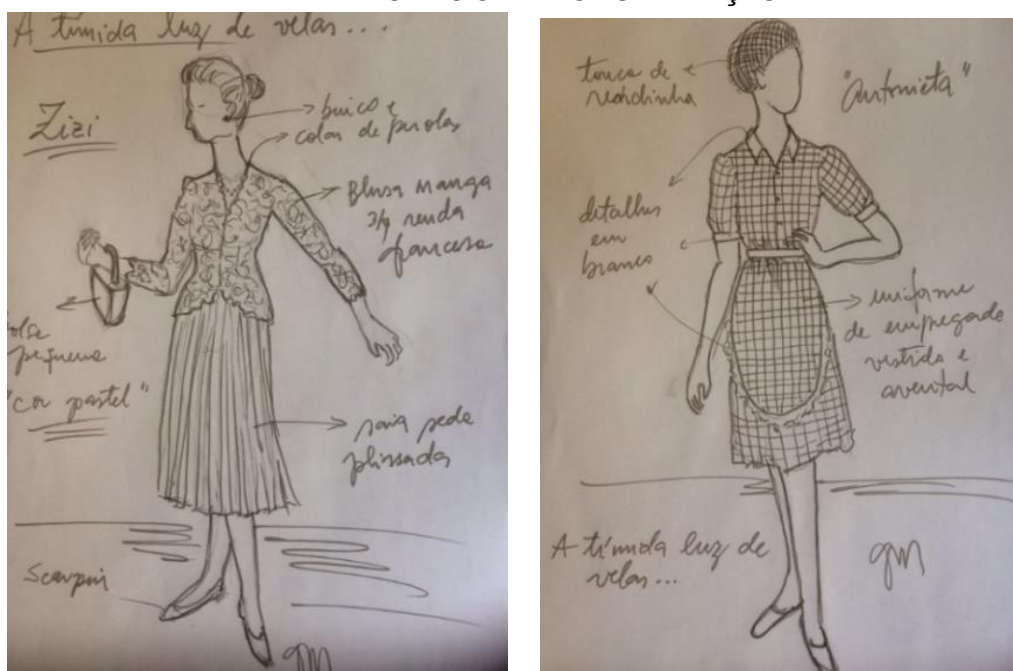
Nessa fase, a pesquisa se mistura com sentidos, emoções e intuição. Aos poucos, a estética foi se definindo para que fosse possível visualizar o caminho a ser seguido na comunhão entre as relações de necessidades, objetivos e a proposta orçamentária.

5.2 O PROCESSO DE PRODUÇÃO DO FIGURINO

A segunda etapa do processo de produção foi a fase da pesquisa de informações específicas e definição de conceitos que contribuíram para a elaboração do figurino e a busca das peças do guarda-roupa do filme.

Alguns croquis também foram criados para ilustrar o tipo de peças que estávamos buscando.

FIGURAS 38:e 39 CROQUIS PARA O FIGURINO DAS PROTAGONISTAS DO FILME A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS.



FONTE: Acervo da figurinista Tania maria dos Santos

Era senso comum da equipe do filme que a locação ideal para o desenrolar da história tinha que ser em uma casa grande, com muitas salas, em estilo, que tivesse em sua memória um passado glamoroso, porém, no presente, os herdeiros sem condições financeiras para mantê-la, viviam sem glamour entre estofados desgastados, cortinas puídas, móveis antigos, paredes manchadas e muita economia.

De valor, talvez, apenas o piano de cauda na sala da lareira, o automóvel antigo, o restante era apenas memórias de um tempo de fartura e orgulho.

FIGURA 40 - CENA DO INTERIOR DA LOCAÇÃO *A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS* (2011)



. FOTO STILL: Cris Lemos

Quanto ao figurino, sabia-se que era preciso encontrar roupas, sapatos e acessórios de qualidade, com bom caimento, porém fora de moda. O guarda-roupa seria composto por peças de trinta, quarenta anos atrás, cheirando a naftalina. Não foi difícil encontrar essas roupas em brechós. A figurinista utilizou uma paleta de cores baseada em tons pastéis, pois era essa a lembrança que tinha dos anos setenta do século passado, quando veio do interior morar na capital. Na Curitiba de sua memória, mulheres elegantes dos bairros nobres usavam muito os tons pastéis, pois eram discretos. Elas nunca saíam de casa usando saias ou vestidos sem meias calças – ombros e braços expostos jamais!

FIGURAS 41 e 42 - FOTOS STILL DO FILME *A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS* (2011)



FOTO STILL Cris Lemos

FIGURA 43 – FRAME DO FILME *A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS* (2011)



FOTO STILL Cris Lemos

Por ser uma produção sem verbas de Leis de Incentivo à Cultura e com equipe reduzidíssima, o “garimpo” das peças ocorreu em brechós. Elementos acessórios como chapéus, bolsas, bijoux, óculos, entre outros, vieram do pequeno acervo pessoal da figurinista.

FIGURAS 44 e 45 – FOTOS DE BRECHÓS VISITADOS EM CURITIBA



FONTE: acervo da figurinista. Fotos: Tania Santos

Vale destacar, nesse contexto, que, apesar das dificuldades pela mão de obra diminuída, o trabalho desenvolvido com equipe reduzida possibilita uma relação mais íntima entre todos os envolvidos, e gerou um clima repleto de afeto e desejo de realização da obra em todas as suas fases de produção. Por fim, não havia equipe de maquiagem e cabelo, portanto, foram definidos e produzidos pela figurinista em conjunto com as atrizes protagonistas. Optou-se por uma maquiagem bem natural, a

partir do envelhecimento dos cabelos com mechas acinzentadas e cabelos presos por coque ou touca.

FIGURAS 46 e 47 – FOTO STILL DO FILME *A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS*



FOTOS STILL Cris Lemos

6. FAZENDO O FIGURINO DO FILME *CURITIBA ZERO GRAU*

Neste capítulo, contextualizar-se-á sobre os processos de criação e produção do figurino do filme *Curitiba zero grau*, de Elói Pires Ferreira (2012), com figurino assinado pela autora desta dissertação e a direção de produção de Salete Machado, professora orientadora desta pesquisa, filme que contou com uma equipe de mais de sessenta profissionais e um expressivo número de elenco e figurantes.

Trata-se de uma obra de ficção que narra os dramas de quatro homens, de diferentes classes sociais, que se cruzam em uma semana muito fria de um inverno curitibano e, cada um a seu modo, vivem situações extremas e têm suas vidas modificadas para sempre. O filme, lançado em 17 de agosto de 2012, traça um novo perfil do povo da capital paranaense, que vem se modificando com o inchaço da cidade e com os desafios pela sobrevivência na capital onde o frio dita o comportamento das pessoas.

A produção executiva do longa-metragem é assinada por Talício Sirino, Marcos Cordioli e J. Olímpio (*in memoriam*), com roteiro de Altenir Silva, Érico Beduschi e Elói Pires Ferreira, Direção de Produção de Salete Machado, Direção de Arte de Flávia Yared, Figurino de Tania Santos, Direção de Fotografia de Celso Kava, Montagem de Fernando Severo e Desenho de Som de Ulisses Galetto. O filme para sua realização envolveu, direta e indiretamente, 800 pessoas.

FIGURA 48 - FOTO MONTAGEM COM AS PERSONAGENS PRINCIPAIS DO FILME *CURITIBA ZERO GRAU* (2011)



FONTE: montagem realizada para composição do cartaz do filme

Curitiba zero grau foi rodado em película Super 16mm e finalizado em 35mm em HDCAM. Segundo o diretor Elói Pires Ferreira, “a intenção é mostrar um outro Brasil, ou um Brasil menos conhecido – o paranaense, mais especificamente o da capital do estado”. Cosmopolita e provinciana, Curitiba é uma boa síntese dos conflitos que fazem da vida urbana um desafio constante. A cidade abriga várias camadas sociais, e o filme a representa enquanto cenário para as histórias destes quatro protagonistas: um comerciante de automóveis, um motoboy, um motorista de ônibus e um catador de papel. Eles não se conhecem, mas todos vivem em meio ao trânsito e têm seus destinos entrelaçados.

FIGURA 49 – FRAME DO FILME *CURITIBA ZERO GRAU* (2011) ATOR DIEGO KOZIEVICH



FOTO STILL: Cris Lemos

FIGURA 50 – FRAME DO FILME *CURITIBA ZERO GRAU* (2011) ATOR JACKSON ANTUNES



FOTO STILL: Cris Lemos

FIGURA 51 - FRAME DO FILME *CURITIBA ZERO GRAU* (2011) ATOR LOURI SANTOS



FOTO STILL: Cris Lemos

FIGURA 52 - FRAME DO FILME *CURITIBA ZERO GRAU* (2011) ATOR EDSON ROCHA



FOTO STILL: Cris Lemos

Todo rodado na cidade de Curitiba, o filme participou do Festival do Rio - *Rio de Janeiro International Film Festival* e do Festival de Cinema de Havana, Cuba, em 2010 e, em 2011, recebeu o prêmio do público no *CINESUL - Festival Latino-Americano de Cinema e Vídeo*. Em agosto de 2012, o filme estreou oficialmente no Brasil. "O longa, segundo o diretor, também fala de como as pessoas se encontram ou se desencontram, e como atitudes pequenas podem afetar direta ou indiretamente o destino de alguém que não conhecemos" (CASTILHO, 2009)¹⁴.

¹⁴ Cristiano Castilho em seu artigo para a Gazeta do Povo comentou a conversa que teve com o diretor Elói Pires Ferreira. Leia mais em: <https://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/um-dia-nas-filmagens-de-curitiba-zero-grau-bs2jvma8mfe8nc92sjhjb2vk>

6.1 O PROCESSO DE CRIAÇÃO DO FIGURINO

O processo de criação do figurino para o filme *Curitiba zero grau* foi bem diferente, pois desde o início já se sabia que seria uma produção grande, envolveria muitas pessoas, tanto na equipe técnica quanto no elenco de atores principais, coadjuvantes e figurantes.

O filme narra a história de quatro homens – quatro protagonistas –, suas rotinas e microcosmos. Em comum, eles têm o fato de exercerem atividades relacionadas com o trânsito. Um deles motorista é ônibus coletivo do transporte urbano; o outro é um jovem motoqueiro que trabalha como entregador de encomenda; o terceiro é proprietário de uma loja de venda e revenda de veículo de luxo; e, por último, um catador de papel, morador de uma favela na região central da cidade, que circula nas ruas coletando materiais recicláveis dos quais depende da venda para obter o sustento de sua família. Todos têm uma rotina diária de trabalho na qual compartilham as ruas da cidade.

Para contar a história do filme, ficou estabelecido, pela direção, que cada protagonista teria um núcleo, no qual estariam as demais personagens do seu entorno, pessoal ou profissional. Logo, o filme é composto por quatro núcleos distintos, nos quais havia um protagonista e o seu universo, composto por várias pessoas, incluindo familiares, amigos e companheiros de trabalho.

Não é um filme de época, o que permitiu uma maior liberdade de criação. *Curitiba zero grau* previa um figurino naturalista, ou seja, muito próximo de como as pessoas de um grande centro urbano de fato se vestem no seu dia a dia. No caso específico desse filme, como os curitibanos se vestem, com suas peculiaridades climáticas e étnicas.

Por escolha do diretor Elói Pires Ferreira, as residências dos protagonistas, bem como seus locais de trabalho, foram locações existentes em diferentes regiões da cidade, de modo a ter a possibilidade de captar imagens que mostrassem aspectos geográficos, arquitetônicos e paisagísticos da cidade, além de evidenciar como é o trânsito, fator que une os protagonistas, nessas diversas regiões.

Após as leituras do roteiro, ocorreram as reuniões com os diretores e a apresentação da equipe da produção. Como a pré-produção se iniciou com bastante antecedência foi possível trocar muitas informações a respeito de como cada um

pensava e via as personagens e seus núcleos. Numa dessas reuniões, ficou estabelecido, com a diretora de arte, Flavia Yared, a paleta de cores de cada núcleo, bem como os conceitos que serviriam de fundamentação para a criação da visualidade geral do filme.

A diretora de arte é uma profissional com atuação em grandes produções da TV Globo, portanto, sua formação e experiência foram de grande valia, por nos trazerem mais conhecimentos tanto conceituais quanto práticos inerentes à produção da arte em uma obra audiovisual – em especial a criação do guarda-roupa, sua organização e manutenção não apenas durante a pré-produção como também nas fases seguintes de produção e desprodução. Muitas informações contribuíram para a eficácia da função.

No primeiro momento, após a decupagem do figurino por personagens e cenas, foi iniciada a criação de pastas no computador com imagens de referência tanto de figurino como da caracterização visual de cada personagem principal. Em seguida, foram sendo criadas as pastas de cada núcleo, contendo imagens e dados sobre as características, medidas e referências para compor os figurinos das personagens coadjuvantes que participariam das cenas de cada núcleo.

Nos primeiros encontros, ainda não existia um elenco definitivo, mas um arquivo de imagens de atores que poderiam vir a compor o elenco. Aos poucos, os atores foram definidos e eles foram apresentados ao restante da equipe. Com a definição do elenco, ficou mais fácil estabelecer as peças do guarda-roupa e os demais elementos que iriam compor o figurino de cada personagem.

FIGURA 53 – moodboard motoboy criado por Tania Maria dos Santos a partir de imagens encontradas na internet



Também ficou estabelecido um local para guardar o figurino, onde iniciamos a junção de elementos que seriam necessários, tais como araras, prateleiras, etiquetas, cabides, plásticos para proteção das roupas, caixas para sapatos, caixas para acessórios, caixa de ferramentas, caixa de costura, tábua e ferro de passar, passador de roupas a vapor etc. E assim fomos montando um espaço próprio para o figurino, além de ter sido utilizado para as provas de roupas, sapatos, acessórios, teste de cabelo e maquiagem na fase de pré-produção.

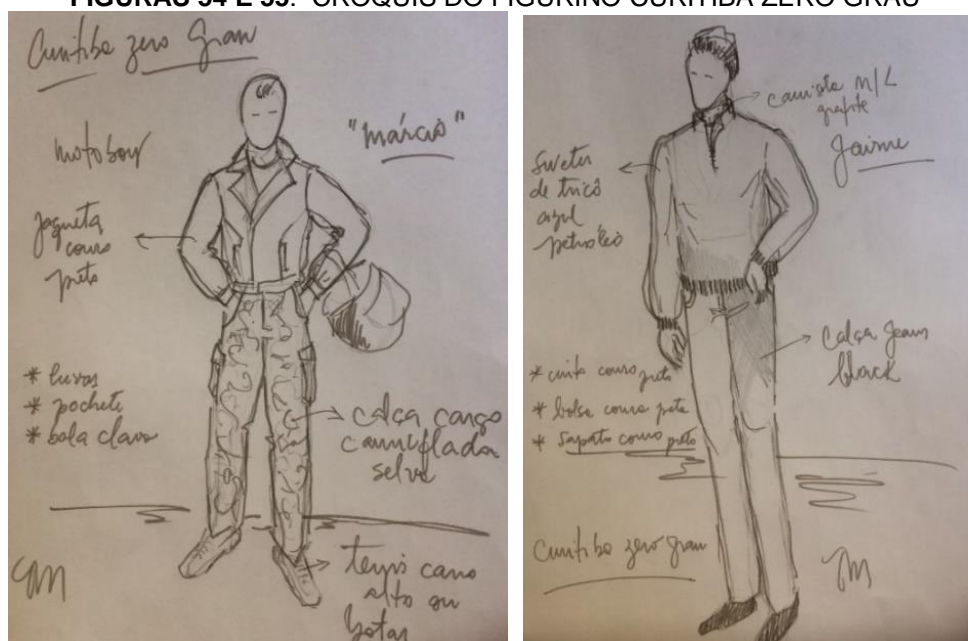
6.2 O PROCESSO DE PRODUÇÃO DO FIGURINO

A fase de pré-produção de um filme é quando um grande trabalho coletivo começa, focado em um objetivo final, que é fazer o filme acontecer – a fundamentação necessária para a concretização da obra cinematográfica. Geralmente, esse trabalho leva algo em torno de dois terços da produção toda. No caso específico de *Curitiba Zero Grau*, foram quatro meses estudando, pesquisando, planejando e buscando reunir todas as peças que viriam a compor o figurino do filme. Todo o processo foi acompanhado de perto pelo diretor Elói Pires Ferreira e pela diretora de arte Flávia Yared.

Apesar de ser um filme naturalista e com verba limitada para o departamento de figurino, assim como a maioria dos filmes nacionais, o processo de criação pode vir a necessitar (mesmo quando as roupas são compradas em lojas ou retiradas através de consignação) de desenhos, croquis ou criação de pranchas com imagens que se aproximem do que se pretende conseguir. As chamadas pranchas de referências são muito úteis para guiar o olhar da equipe e servem como materiais para se apresentar e discutir nas reuniões com a direção.

Vale lembrar que quando o orçamento geral de um filme é adequado para produções maiores, como em produções em que o roteiro dialoga com o mercado de luxo, as assessorias de imprensa das grandes marcas de moda entram em contato com as figurinistas para ceder peças ou até mesmo desenhar modelos exclusivos para a obra, criando, assim, uma forma de divulgação da sua marca. Mas, esse não era o caso.

FIGURAS 54 E 55: CROQUIS DO FIGURINO CURITIBA ZERO GRAU



FONTE: Acervo da figurinista Tania Maria dos Santos

A metodologia utilizada no desenvolvimento e criação do figurino, nesse caso, foi bastante peculiar: a figurinista frequentava pessoalmente bazares beneficentes ou lojas de roupas usadas, onde comprava em grandes quantidades a preços módicos, buscando trazer o máximo de naturalismo para as cenas. Algumas peças deveriam ter menos vivência, isto é, estar menos desgastadas, ou então ter uma aparência mais sofisticada, portanto estas foram compradas ou obtidas em consignação em lojas de roupas.

FIGURA 56: A DIRETORA DE ARTE FLÁVIA, MAQUIADORA ANA E DIRETOR ELÓI



FOTO STILL: Cris Lemos

A pouca experiência na função às vezes dificultava o entendimento do que seria o trabalho do continuísta, que é subordinado à direção. Havia a preocupação em manter o conjunto de peças que compunha cada figurino, de cada personagem, em

ordem, para que nada se perdesse quando ele fosse ser utilizado novamente, em outro momento da produção. Essa inexperiência também nos fez acreditar que tudo estava sob controle, uma vez que o continuísta estava anotando e fotografando tudo, mas o dia a dia no set de filmagem provou o quão responsável também é a equipe de figurino quanto à continuidade – algo muito importante, que exige muita atenção e responsabilidade.

Todavia, é possível dividir as responsabilidades: por exemplo, a sequência das roupas é responsabilidade do primeiro assistente de figurino. Em equipes maiores, pode haver uma figura central na equipe, que é a camareira. Ela pode ser a funcionária a saber sobre todas as peças, uma vez que tem contato direto com elas. A camareira, portanto, é responsável por organizar cada “*look*” das personagens em cabides, bem como seus respectivos acessórios, pendurados no mesmo cabide das roupas, dentro de sacos plásticos. Tudo é supervisionado pela figurinista tanto no QG, local onde o figurino completo pode ficar durante toda a produção, quanto no *set* propriamente dito. A equipe, ainda na pré-produção, define o conjunto final que compõe cada figurino. Em seguida, cria um cartão de identificação, que pode ser uma etiqueta feita de papelão por ser mais resistente ao manuseio. Uma sugestão é determinar que a assistente de figurino fotografasse esses conjuntos e a sua disposição nas araras, as quais podem estar organizadas por núcleos – o que facilitará muito o trabalho da camareira na manutenção e organização das peças, uma vez que elas deverão sempre ser colocadas ou recolocadas, após uma filmagem, em ordem nas araras.

Outra dica é fixar, às vistas, uma folha contendo uma foto do ator vestido com o figurino e anotar a numeração dessa composição exata de figurino nas cenas em que ela será usada. No caso específico dessa produção, esses cuidados não foram aplicados por total desconhecimento de suas existências. Aos poucos, surgiram orientações e dicas de como preparar uma planilha de figurino, contendo a decupagem de cada peça, por ator e cena – o que veio a contribuir muito e ampliou o nosso conhecimento quanto à sua importância. Após cada filmagem, nessa mesma folha, podem-se acrescentar anotações importantes e necessárias para a continuidade, tais como manchas, uso de cintas, a ausência de um botão e se esse deve ser repostado ou substituído etc.

Dependendo da verba disponível para o figurino, algumas peças podem ser confeccionadas sob medida. Mas se tem uma cena que, para compor o figurino,

precisamos de peça básica, tal como uma calça ou jaqueta jeans, fica mais fácil conseguir essa peça em consignação numa loja. Esse tipo de recurso exige uma boa comunicação. O figurinista deve, pois, obter a empatia do gerente ou dono da loja. Seu comprometimento é devolver a peça sem estar suada, sem estar suja, como se a peça tivesse só sido provada na loja. No caso dessas peças que deverão ser devolvidas, é muito importante anotar as informações da origem (de que loja ou brechó originam) para depois, na desprodução, devolvê-las conforme prometido. Essa anotação pode ser escrita em fita crepe ou esparadrapo e fixada diretamente no avesso da roupa. O esparadrapo fixa melhor e o risco de descolar é menor. Geralmente, é preferível usar o esparadrapo, que descola menos fácil.

A retirada de roupas em consignação em troca de divulgação é a principal fonte de peças novas para filmar, desde filmes publicitários a filmes de longa-metragem. Essa prática de retirar roupas emprestadas é bem comum e utilizada por quase todos os figurinistas. Trabalhos publicitários, que contratam as produtoras de figurino, consistem em uma segunda fonte de renda para os figurinistas nos períodos de intervalo entre os filmes.

O filme *Curitiba zero grau* teve várias etapas de produção. Na pré-produção, o QG (base) era a casa do diretor, que teve a área da churrasqueira transformada em sala de reunião, ensaios, provas de figurino e um enorme depósito das peças do filme; a segunda base era móvel, um ônibus utilizado pelo responsável pela maquinaria para transportar, além dos equipamentos da maquinaria, alguns membros da equipe da base até a locação. Porém, pouco antes de iniciar a fase de produção, esse ônibus foi transformado em camarim (nosso espaço oficial), sala de descanso, cozinha improvisada para guardar o *catering*, organizar sua distribuição etc.

FIGURA 57: ONIBUS DO DALAS ADAPTADO PARA SER CAMARIM



FOTO STILL: Cris Lemos

Durante a primeira fase, a ideia do filme ainda estava se formando. Iniciamos a leitura do roteiro e separamos em quatro grandes grupos, sendo que cada grupo continha: um protagonista, os personagens secundários e a figuração.

A partir de uma reunião em que o diretor de arte apresentou os primeiros esboços estéticos do filme, foi possível começarmos a construir, de fato, as personagens e sua caracterização visual. Para cada personagem, foi elaborada uma prancha com imagens de referência e as cores determinadas para cada núcleo – orientação essa vinda da equipe de arte. Paralelo a isso, iniciaram-se as visitas a inúmeros locais de compra de roupas usadas – todo tipo de espaço, desde lojas de usados a bazares beneficentes etc.

FIGURAS 58 e 59: FOTOS DE ROUPAS USADAS EM BRECHÓS VISITADOS



FONTE: acervo da figurinista. Foto: Tania Maria dos Santos

Foi nesse momento, então, que a figurinista se lembrou de ter trabalhado como voluntária em uma associação cuja manutenção se dava a partir da venda de doações variadas. Assim, surgiu a ideia de fazer uma parceria com a APACN - Associação Paranaense de Apoio à Criança com Neoplasia. Essa parceria foi de grande ajuda para o nosso trabalho, uma vez que a associação recebe muitas doações, desde peças de vestuário, novas ou usadas, até mesmo móveis, brinquedos, eletrodomésticos etc.

Após expor essa ideia para a produtora do filme, foi agendada uma visita e uma reunião com a direção da APACN, momento em que uma carta de apresentação contendo o pedido de parceria foi entregue à diretora da associação. Nessa carta, propusemos uma troca temporária, pedíamos permissão para acessar os espaços onde eram guardadas as peças de vestuário a fim de podermos escolher numeração e cor. Em contrapartida, comprometemo-nos em iniciar uma campanha de coleta de doações variadas para a associação durante o período em que ficaríamos com as

peças emprestadas, evitando, assim, que a associação tivesse um desfalque ou mesmo perda financeira.

Obtivemos a permissão para entrar no depósito e separar, em carrinhos de supermercado, tudo o que poderia vir a ser útil. Ao sair do depósito, voluntárias responsáveis pelo setor faziam anotações e colocavam as peças em sacos de lixo de 100 litros. Na semana seguinte, retornávamos com a mesma quantidade de sacos de lixo, agora contendo peças descartadas durante as provas e peças doadas pela equipe.

A parceria foi muito bem aceita por todos, então conseguimos arrecadar outros objetos, de maior valor, como doação para a associação, tais como geladeira, máquina de lavar, móveis, computadores, tudo usado e alguns até com defeito, já que a associação tinha profissionais encarregados de consertar os objetos antes de colocar à venda. Tudo ocorreu bem e conforme o combinado. Ao final, a equipe do filme acabou se interessando em adquirir muitas das peças emprestadas.

No espaço reservado para o figurino na nossa base, na casa do diretor, havia algumas prateleiras de metal usadas e algumas “araras” de lojas para colocarmos as roupas. Os sapatos ficavam em caixas grandes. Outras peças do vestuário ficavam nas prateleiras separadas por gênero e numeração. À medida que o volume de peças ia crescendo, iam surgindo as subdivisões: primeiro em núcleos, famílias de personagens e, por fim, em cenas de cada ator. Nesse espaço, havia uma mesa grande onde fazíamos reuniões, lanchávamos e também realizávamos os croquis dos figurinos (desenhos). Vale lembrar que somente algumas personagens tinham roupas costuradas, feitas sob medida, portanto não havia necessidade de desenhar croquis de todas as roupas.

De repente, o ritmo dos trabalhos acelerou bastante: tínhamos provas de roupas com os atores, semanalmente; as reuniões com as outras equipes do filme (direção geral e direção de arte) tornaram-se constantes e os guarda-roupas das personagens ganharam volume.

Nessa fase, muitas peças passaram pelo processo de envelhecimento, isto é, desgaste para que pudessem transmitir certa vivência.

Outro detalhe: desde que se respeitassem os limites da estética do filme, definidos pela direção de arte e pela filmografia do diretor geral, que tem forte traço

naturalista em suas obras anteriores, pode-se afirmar que havia grande liberdade de criação à figurinista e sua equipe.

FIGURA 60 - CANTINHO DO FIGURINO NO QG DA PRODUTORA



FOTO: Flavia Yared para o acervo da figurinista.

Durante uma das fases de filmagem, fomos pegos de surpresa ao realizarmos as últimas provas de roupa de um dos protagonistas: a maioria das peças não cabiam, uma vez que ele nos fora descrito com medidas bem menores e nós fomos obrigados a mudar quase todo o guarda-roupa em um curto período de tempo.

FIGURAS 61 e 62: JACKSON ANTUNES E A FIGURINISTA



FOTO STILL: Cris Lemos

Passado o alarde, realizamos uma nova apresentação de figurino dentro das medidas reais desse ator, mantendo a estética inicialmente pensada.

Nos dias de filmagem, ao chegarmos às locações, recebíamos do casal de assistentes de direção Sérgio e Vera Senise, as ordens do dia (OD)¹⁵ que eram o nosso guia. Como elas só nos eram entregues na primeira hora da diária, quando chegávamos às locações, não podíamos organizar no dia anterior todos os *looks* que seriam utilizados na filmagem daquele dia. Portanto, decidimos não retirar do ônibus as peças do figurino já usadas nas filmagens, pois sabíamos que elas poderiam ser usadas em outras cenas e em outras locações. Ao invés disso, apenas buscávamos mais peças no QG, conforme obtínhamos informações sobre o que seria filmado ao longo do dia.

De praxe, o assistente de figurino é quem deve se encarregar de pegar as peças e levar até o carro que as transportará para o *set* a partir das informações contidas nas ordens do dia, que devem ser entregues no dia anterior. No final da diária, o assistente, com ajuda da equipe, descarrega o material de figurino rodado.

FIGURAS 63 e 64: FOTO PARA CONTROLE DE CONTINUIDADE
ATORES: EDSON ROCHA E LOURI SANTOS



FOTO STILL: Cris Lemos

¹⁵ OD: documento impresso, escrito pelo primeiro assistente de Direção Geral, com as cenas que seriam filmadas a cada dia, além de informações adicionais, como locais das cenas e até previsão meteorológica.

Para não haver erro de continuidade entre as cenas, é importante fotografar os atores antes e depois de se bater a claquete e, no primeiro dia de filmagem, identificar, utilizando fitas-crepe, dentro das roupas e sapatos, as numerações de cada uma das cenas filmadas. Trata-se de um método arriscado, pois a fita numerada pode vazar em câmera, porém a técnica pode ajudar, avisando e orientando a equipe de figurino quando isso ocorrer. O ideal, portanto, é que toda a equipe do figurino saiba de cor, com segurança, a ordem das peças filmadas.

Após mais de quatro semanas de pré-produção e dois meses de filmagem, chegaram ao fim os dias de captação de imagens e se iniciou outra parte bastante importante: a desmontagem do figurino. É chegada a hora da desprodução.

Entre acervo, peças de empréstimos, uniformes e roupas usadas pelo elenco principal, costurados ou comprados de segunda mão, foram em torno de 400 peças de figurino que compuseram o guarda-roupa dos mais de 40 personagens e inúmeros figurantes de *Curitiba zero grau*. Nesse momento, todas essas peças devem ser devolvidas ou doadas. Algumas peças, mais relevantes, e que poderiam, por alguma razão, ser mais uma vez necessárias em caso de ser refilmada alguma cena ou ocorrerem problemas com as gravações, foram arquivadas. Além disso, algumas peças foram dadas aos atores como complemento de cachê. Essa última etapa, enfim, levou cerca de uma semana.

FIGURA 65: ULTIMO DIA DE FILMAGENS DO FILME CURITIBA ZERO GRAU



FOTO STILL: Cris lemos

7. CONSIDERAÇÕES NUNCA FINAIS

O processo de criação do figurino possui um poder comunicacional não explorado em toda sua potencialidade e, muitas vezes, está no contexto do cinema nacional - um trabalho “invisibilizado”. Como pesquisadora e como figurinista, buscou-se nesta pesquisa dar visibilidade para as especificidades desta profissão e defender este campo de atuação como parte fundamental da construção de uma narrativa fílmica. Nesse sentido, o trabalho do figurinista dialoga em pé de igualdade com o do roteirista e o do diretor de arte, o que reafirma a ideia de que uma narrativa fílmica se constitui a partir da conjunção de muitas linguagens.

Ao desenvolver o projeto, deparou-se com a carência bibliográfica especificadamente na área do figurino. Ao longo dos semestres de desenvolvimento e, sobretudo, na arguição e orientação da banca de qualificação deste projeto, ficou evidente que o foco central desta pesquisa está na constatação da inexistência de literatura com essa temática, o que acarreta uma lacuna vazia nas prateleiras das bibliotecas acadêmicas.

Diante desta constatação, esta pesquisa se justifica na relevância da realização de estudos sobre figurino em cinema, especificamente no que diz respeito a uma abordagem que envolve saberes relativos à criação e à produção da caracterização visual que irá contribuir com a materialização das personagens fictícias.

Espera-se que esta pesquisa possa vir a contribuir para o preenchimento dessa lacuna, talvez, se for transformada em um manual onde outros pesquisadores e profissionais da função possam conferir passo a passo o desenvolvimento da criação e produção de um figurino. Bem como poderão se certificar quanto às habilidades necessárias para tornar-se um profissional nesta área.

Assim, como base na abordagem de conceitos e práticas inerentes ao universo da direção de arte apresentados no primeiro capítulo, o leitor tem uma clara explanação sobre a função e a importância do departamento de arte de uma produção cinematográfica. Departamento este ao qual a equipe do figurino faz parte.

Na breve historiografia da direção e arte no cinema brasileiro encontram-se informações imprescindíveis para compreensão da função de seus representantes mais significativos. No subcapítulo dedicado à relação entre a imagem cinematográfica e a pictórica, evidenciou-se a dívida que a primeira tem com a

segunda. Pois, em certos aspectos, a imagem cinematográfica é herdeira da pintura e do dispositivo elaborado pela pintura e segue as regras da perspectiva renascentista, bem como é herdeira da narrativa antes encontrada na imagem pictórica e abandonada pelas vanguardas artísticas do início do século XX, quando estas rompem com a representação renascentista e naturalista.

Em todo caso, considerou-se que os exemplos escolhidos são pertinentes às categorias apresentadas nesse subcapítulo, portanto, quem se interessar pelo tema pode encontrar outros não apresentados aqui, porém tão pertinentes quanto estes.

No segundo capítulo, o foco é a função figurinista, sua formação, as habilidades necessárias e a metodologia de trabalho para que o profissional que se dedique a ela consiga obter bons resultados e cumpra sua função primordial, que é a de auxiliar na construção da visualidade do filme, em especial a caracterização visual da personagem.

Articulou-se que os depoimentos de profissionais apresentados nesse segundo capítulo – O assunto é figurino de cinema - elucidam bem a realidade, as dificuldades e a necessidade deste ofício, destacando a importância de uma comunicação agradável aliada a uma dose de criatividade eficiente e capacidade de improvisação. A análise realizada ao longo deste capítulo permitiu investigar e aprofundar conhecimentos relativos à função e ao profissional figurinista.

No terceiro capítulo, buscou-se apresentar de forma coerente e didática as etapas do processo de criação e produção de figurino de um filme. Apresentando-as, passo a passo, na sua ordem cronológica e com informações bastante práticas, de forma clara e direta.

Apesar de não existir uma fórmula correta para o desenvolvimento de projetos de figurino, senão muito trabalho com doses maciças de ajustamento e criatividade. Fica claro que esta sutileza de vestir realiza a personagem ainda etérea, logo, faz-se necessário e importante esse ajustamento para cumprir a ideia original que nos chega em palavras via roteiro. Pois, trabalha-se com signos e estes símbolos precisam encontrar os recortes de panos e as linhas do tecido que principiam nas experiências de vidas atravessadas pela arte e que retornam como contações.

Nos quarto e quinto capítulos, a análise comparativa do Estudo de Caso foi escolhida para fundamentar dois processos de criação e produção em uma vertente prática e clara, que se confirmaram como distintos apenas em relação ao orçamento.

Claro que cada um dentro de suas especificidades encontrou obstáculos e também facilidades, ora por ser uma grande produção, ora por ser uma equipe pequena, onde visivelmente pode se constatar maior envolvimento de todos os membros da equipe. Esse envolvimento, no caso do filme *A tímida luz de velas das últimas esperanças* (2012), possibilitou a concretização do filme e trouxe um sentimento de pertencimento maior e responsabilidade na criação dessa obra.

Considerando que materializar algo que só existe no plano da imaginação exige uma percepção de mundo que obriga uma constante sociologia experimental. Experimental porque se aprende cotidianamente a ser figurinista na labuta. No *set*, os conflitos inerentes à vontade de produção do diretor/roteirista com os limites da produtora revelam a capacidade do figurinista em gerir soluções.

O cinema é uma linguagem com fortes elementos psicológicos agregados na medida em que pretende transmitir a mensagem da narrativa, - o figurino faz parte desses elementos -, ele é outro personagem, contudo, invisível para o espectador porque faz parte da personagem e do ator e é assim que deve ser.

Certamente um figurinista ao realizar um trabalho de figurino para cinema parte do roteiro e de sua bagagem de impressões e experiências pessoais. Ele agrega, ao longo do processo, informações obtidas em pesquisas específicas e em trocas com as outras equipes técnicas integrantes do projeto. Ao alcançar o resultado final, a obra deixa de ser sua e torna-se parte integrante do filme que compõe.

Conclui-se que o Figurinista é, antes de tudo, um criador e um produtor. As descobertas empíricas, fruto das experiências, não devem ser vistas como práticas antagônicas, mas colaboradoras diretas para um melhor resultado.

Outro aspecto que o processo de criação permitiu foi o de trabalhar com a dimensão da interdisciplinaridade, pois a produção de arte necessitava de que todos os envolvidos nas suas diferentes linguagens pudessem estar em sintonia. Isso potencializou os desafios de trabalhar e criar de maneira coletiva, onde vários profissionais de diferentes áreas trabalham em conjunto para a construção da linguagem cinematográfica. O caminhar em conjunto fez com que o desenvolvimento dos figurinos dos filmes *A tímida luz de velas das últimas esperanças* (2012), direção de Jackson Antunes, e *Curitiba zero grau*, (2010), direção de Elói Pires Ferreira também tivesse um espaço significativo na criação do filme. Esse movimento interdisciplinar, que alia diferentes profissionais, intenções e ideias, contribui para que

os processos criativos possam sair de uma aura que o colocava enquanto processo unicamente individual, privilégio de poucos, e aponta para algo possível de se ver a partir daquilo que cada profissional traz consigo em seus processos.

Em uma análise a posteriori, pode-se admitir que houve uma mistura de saberes empregados. As vivências e as descobertas empíricas que foram surgindo ao longo do processo de criação e produção desses dois figurinos expostos contribuíram com a organização de métodos que nortearam a execução da metodologia apresentada nesta dissertação.

Portanto, se o mundo significa uma realidade objetiva e, de antemão, sabe-se que é um mundo de numerosas imagens, e que a humanidade também está refletida nessas imagens, entende-se que elas já são parte daquilo que a humanidade é, isto é, fazem parte do processo e da identidade cultural. Não por acaso, o repertório de imagens está povoado de retratos, paisagens e imagens daquelas imagens – pintadas, esculpidas, encenadas, imagens guardadas, acumuladas na memória de nossa vivência. Todos esses saberes, todas essas imagens e manifestações culturais são as ferramentas e diretrizes que podem também guiar o processo criativo do figurino, cujo processo de construção é, antes de tudo, entrar na alma das personagens, concebê-los no espaço da imaginação em que eles existem, possuem características próprias, histórias, gostos, identidade. Pensar a roupa, nesse caso, é poder dar vida às histórias da personagem, fazer com que aquele que o interpreta tenha mais elementos para poder passar uma verdade.

Por fim, considerando estas constatações, pode-se concluir que, no processo criativo de um figurino, a criação das peças que irão compor o *guarda-roupa* de cada personagem não ocorre apenas por um imperativo técnico, ela é definida por usar os mesmos elementos e códigos também utilizados nas artes plásticas. Esses códigos, tanto nas artes plásticas como no processo criativo do figurino, apoiam-se nas especificidades sensoriais determinadas, seja pela caracterização visual desejada, seja pelo sempre eficiente processo cultural, imagético e de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRÁFICA:

AMADEU, M. S. Utida S. *et. al.* **Manual de normalização de documentos científicos de acordo com as normas da ABNT**. Curitiba: Ed. UFPR, 2015.

AUMONT, J. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1993.

_____. **O olho interminável: cinema e pintura**. São Paulo: Cosac&Naify, 2004.

BAZIN, A. **O que é o cinema?** São Paulo: Cosac Naify, 2014.

BRITZ, I. **Film business** [recurso eletrônico]: o negócio do cinema /Iafa Britz, Rodrigo Saturnino Braga, Luiz Gonzaga de Luca; Adriana Dias, Leticia de Souza Barbosa (organizadoras). – Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

CAIXA Cultural. **A direção de arte no cinema brasileiro**. (orgs.) BUTRUCE, Débora; BOUILLET, Rodrigo. Rio de Janeiro:1ª edição, 2017.

BARNWELL, J. **Fundamentos de Produção Cinematográfica**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

BETTON, G. **Estética do cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BUTRUCE, D. L. V. **A Direção de arte como função criativa no filme brasileiro dos anos 1990**. Estudos Socine de Cinema, Ano V, p. 119-126, 2004.

_____. **A direção de arte e a imagem cinematográfica: sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990**. Dissertação de mestrado. Niterói: Comunicação, Imagem e Informação da Universidade Federal Fluminense, 2005.

_____. **Do modelo teatral ao realismo cenográfico: os primeiros cinquenta anos da direção de arte no Brasil**. In **A direção de arte no cinema brasileiro**. (org.) BUTRUCE, Débora; BOUILLET, Rodrigo. Rio de Janeiro:1ª edição, 2017.

BORDWELL, D. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2013. 367 p.

BOUILLET, R. Mostra **Uma história do cinema brasileiro a partir da direção de arte: primeiras impressões**. Caixa Cultural. Rio de Janeiro: MNEMOSINE SERVIÇOS AUDIOVISUAIS, 2017.

CAIXA Cultural. **A direção de arte no cinema brasileiro**. (org.) BUTRUCE, Débora; BOUILLET, Rodrigo. Rio de Janeiro:1ª edição, 2017.

CARNEIRO, M.; MÜHLHAUS, C. **No camarim das oito**. Rio de Janeiro: Aeroplano Editora e SENAC Rio Editora, 2003.

CATELLANI, Regina Maria. **Moda ilustrada de A a Z**. 1ª ed. São Paulo: Editora Manole, 2003.

COELHO NETTO, J. T. **Semiótica, Informação e Comunicação**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980.

COOK, P. **Fashioning the Nation. Costume and identity in British Cinema**. London: BFI Publishing, 1996.

DEWEY, J. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FUNARTE. **Kalma Murtinho, figurinos**. Orgs. MURTINHO, R. Rio de Janeiro: Edição Funarte, 2014.

HAMBURGER, V. **Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro**. São Paulo: Editora Senac São Paulo; Edições Sesc São Paulo, 2014.

HEAD, E. **The dress doctor: prescriptions for style from A to Z**. New York: HarperCollins Publishers, 2008.

HOBBSAWM, E. **Entrevista** concedida a Nicolau Sevcenko para o Jornal Folha de São Paulo, 1988.

HUTCHEON, L. **Uma teoria da adaptação**. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2011.

JACOB, E. M. **Um lugar para ser visto: a direção de arte e a construção da paisagem no cinema**. Dissertação de mestrado. Niterói: Comunicação, Imagem e Informação da Universidade Federal Fluminense, 2006.

KASTRUP, V. **Aprendizagem, arte e invenção**. In revista *Psicologia em Estudo*, Maringá, v. 6, n. 1, p. 17-27, jan./jun. 2001.

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

LUMET, S. **Fazendo filmes**. Rio de Janeiro: Artemídia. Rocco, 1998.

LEFEBVRE, Martin. **Landscape and film**. New York: Taylor & Francis Group, 2006.

MARQUES, J. P.; ALMEIDA, R. C. S. **Figurino e cinema: uma experiência didática na formação acadêmica do designer de moda**. In revista *Projética*, Londrina, v.9, n.1, p. 39-52, Jan./Jun. 2018.

MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MARTINS, I. M. **A Direção de Arte e criação de atmosferas no cinema contemporâneo brasileiro**. In Catálogo da Mostra direção de arte no cinema brasileiro. Caixa Cultural. Rio de Janeiro: Mnemosine serviços audiovisuais, 2017.

MUNIZ, R. A decana: **Kalma Murtinho**. In **Vestindo os nus: figurino em cena**. Rio de Janeiro: Editora SENAC Rio, 2004.

ORTIZ, A.; PIQUERAS, M. J. **La pintura en el cine**: Cuestiones de representación visual. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A. 1995.

OSTROWER, F. **Criatividade e processos de criação**. 2. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1978.

Oxford English Advanced Learner's Dictionary. 7th edition. Oxford: Oxford University Press, 2005.

PEREIRA, L. F. **A direção de arte: construção de um processo de trabalho**. Dissertação de Mestrado, Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 1993.

RAMOS, A. V. **O design de aparência de atores e a comunicação em cena**. Tese de doutorado em comunicação e semiótica na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2008.

_____ **Reflexões acerca da formação de figurinistas**. In: VIANA, F.; MUNIZ, R. Diário de pesquisadores: traje de cena. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012. p. 87-92.

RODRIGUES, C. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro: Lamparina editora, 2007.

SALES GOMES, P. E. **A expressão social dos filmes documentais no cinema mudo brasileiro (1898-1930)**. In: CALIL, Carlos Augusto; MACHADO, Maria Teresa (orgs.). Paulo Emílio: um intelectual na linha de frente. São Paulo: Brasiliense, 1986.

SILVA, A. D.; SIRINO, S. P. M. **Cinema brasileiro e educação**. Cascavel (PR): Unioeste, 2018.

SISSON, R. **Cenografia e Vida em Fogo Morto**. Rio de Janeiro: Editora Artenova / Embrafilme, 1977.

VIEIRA, J. A. **Formas de Conhecimento: Arte e Ciência - Uma visão a partir da Complexidade: Teoria do Conhecimento e Arte**. 1. ed. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2006. v. 1.

VIGOTSKI, L. S. **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: Editora Ática, 2004.

SITIOGRÁFICA:

ALMEIDA, Regina C. S.; MARQUES, Janete. **Figurino e cinema**: uma experiência didática na formação acadêmica do designer de moda, artigo das pesquisadoras Janete P. Marques e Regina C. S. de Almeida publicado na revista *Projética*, Londrina, v.9, n.1, p. 39-52, Jan/Jun. 2018. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/30554/23793>

Acessado em 14 de julho de 2019.

CASARIN, M. R. **Imagem no cinema digital**: as novas direções de arte e fotografia. Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/338711555/Artigo-de-Direcao-de-Arte> Acessado em: 02/01/2020.

CASTILHO, Cristiano. **Um dia nas filmagens de Curitiba Zero Grau** Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/um-dia-nas-filmagens-de-curitiba-zero-grau-bs2jvma8mfe8nc92sjhjb2vke/>

COSTA, F. A. **O figurino como elemento essencial da narrativa**. Ano 7, nº 8, Porto Alegre: FAMECOS/PUCRS, 2002. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/775> Acesso em: 7 ago. 2019.

FLORES, RUTH. Figurinistas de cinema. Disponível em: <http://www.blog.365filmes.com.br/2017/03/conheca-7-figurinistas-do-cinema.html>. Acessado em 22/12/2020.

MARQUES, Janete. **Como os figurinos ajudam a construir personagens no cinema**. In: jornal online O Povo, seção: Vida e Arte, Fortaleza, fevereiro 2018. Disponível em: < <https://www.opovo.com.br/jornal/vidaarte/2018/02/como-os-figurinos-ajudam-a-construir-personagens-no-cinema.html>>. Acesso em: 14 jan. 2019.

MOURA, C. B.; VIANA, F. **A direção e a direção de arte**: construções poéticas da imagem em Luiz Fernando Carvalho. 2015. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível em: < <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27156/tde-14072015-121751/>> Acessado em 20/12/2019.

PAIVA, M. L. **A direção de arte no audiovisual brasileiro**: uma abordagem sobre Suburbia. Dissertação apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas como parte dos requisitos exigidos para a obtenção do título de Mestra em Multimeios. CAMPINAS, 2015. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/381523859/A-direcao-de-arte-no-audiovisual-brasileiro-uma-abordagem-sobre-Suburbia> Acessado em: 19/12/2019.

A pequena banhista (1828), pintura de Jean-Auguste-Dominique Ingres. Disponível em: <<https://pt.wahooart.com/@ @/8XYBLR-Jean-Auguste-Dominique-Ingres-o-pequeno-banhista>> Acessado: 19/11/2019.

Moça com brinco de pérola (1665), pintura de Johannes Vermeer e frame do filme **Moça com brinco de pérola** (2003), de Peter Webber. Disponível em: <<http://multifocada.blogspot.com/2016/03/a-moca-com-brinco-de-perola-e-o.html>> Acessado: 19/07/2019.

Subida ao Calvário (1564), pintura de Pieter Bruegel. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Caminho_do_Calv%C3%A1rio_\(Bruegel\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Caminho_do_Calv%C3%A1rio_(Bruegel))> Acessado: 29/07/2019.

Malvern Hall (1809), pintura de John Constable. Disponível em: [https://arthive.com/johnconstable/works/8432~Malvern Hall Warwickshire England](https://arthive.com/johnconstable/works/8432~Malvern_Hall_Warwickshire_England) Acessado 01/08/2019.

A festa da menina morta, direção Matheus Nachtergaele, 2008. Disponível em: < <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-141086/fotos/detalhe/?cmediafile=19887403>> Acessado 10/01/2020.

Frame filme **O Moinho e a Cruz** (2011), de Lech Majewski. Disponível em:< <https://www.planocritico.com/critica-o-moinho-e-a-cruz/>> Acessado: 27/07/2019.

Frame filme **Barry Lyndon** (1975), de Stanley Kubrick. Disponível em: <http://www.ideafixa.com/oldbutgold/esse-cara-estuda-cenas-de-filmes-que-foram-diretamente-influenciadas-por-pinturas-iconeas>> Acessado em: 01/08/2019.

Frame filme **A ostra e o vento** (1996), de Walter Lima jr. Disponível em: <https://www.papodecinema.com.br/filmes/ostra-e-o-vento/fotos/> Acessado em: 05/02/2020.

Frame filme **Terra em Transe**, de Glauber Rocha (1967). Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/03/veja-lista-dos-filmes-mais-importantes-de-glauber-rocha.shtml> Acessado em: 10/02/2020.

Tico-tico do fubá, Adolfo Celi (1951). Disponível em: <http://bases.cinemateca.gov.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/?IscScript=iah/iah.xis&base=FILMOGRAFIA&lang=p&nextAction=lnk&exprSearch=ID=017229&format=detailed.pft> Acessado em: 09/02/2020.

FILMOGRÁFICA:

A FESTA da menina morta. Direção: Matheus Nachtergaele, produção: Bananeiras Filmes, Brasil, 2008, 1 filme (1h 55min.), longa-metragem, colorido, sonoro, 35mm.

A OSTRA e o vento. Direção: Walter Lima Jr., produção: Ravina Produções, Brasil, 1996, 1 filme (1h 58min), longa-metragem, colorido, sonoro, 35mm.

BARRY Lyndon. Direção e produção: Stanley Kubrick. Reino Unido e Estados Unidos, 1975. 1 filme (3h 07min.) sonoro, legenda, color., 35mm.

BRAZA dormida. Direção: Humberto Mauro, 1928, Cataguases, MG 1 filme longa-metragem, 2h 00min, mudo, preto e branco.

CABIRIA. Direção, roteiro e produção: Giovanni Pastrone. Itália, 1914. 1 filme, 148 min, histórico, drama, mudo, preto e branco.

CARLOTA Joaquina – princesa do Brasil. Direção: Carla Camurati, 1995, 1 filme, 1h 40min, Histórico, Drama, sonoro, colorido.

DEUS e o diabo na terra do sol. Direção: Glauber Rocha, 1964, 1 filme longa-metragem, 2h 00min, drama, preto e branco.

MOÇA com brinco de pérola. Direção: Peter Webber, produção: Pathé, Lions Gate Films Inc., Reino Unido, EUA e França, 2003. 1 filme (1h 40min), sonoro, legenda, color., 35mm.

O BEIJO da mulher aranha. Direção: Hector Babenco, produção: Embrafilme, Brasil, 1985, 1 longa-metragem, colorido, sonoro, colorido.

O MOINHO e a cruz. Direção: Lech Majewski, coprodução Polônia/Suécia: Telewizja Polska(TVP), Bokomotiv Filmproduktion, Odeon Film Studio, Arkana Film Studio, Silesia Film, 24 Media, Supra Film, Piramida Film. Polônia, 2011. 1 filme (1h 32min) sonoro, legenda, color., 35mm.

PAIXÃO (Passion). Roteiro, direção e produção: Jean-Luc Godard. França, 1982. 1 filme (1h 18min.) sonoro, legenda, color., 35mm.

TICO-TICO do fubá. Direção: Adolfo Celi. Companhia Cinematográfica Vera Cruz S.A. 35mm, BP, São Paulo: 1952. 1 filme 133min20seg, 2.561m, 24q, RCA-Victor, sonoro, colorido.

Todas as informações, créditos e datas (de lançamento) dos filmes nacionais foram colhidos na base de dados Filmografia Brasileira, da Cinemateca Brasileira (Ministério da Cultura). Disponível em: <http://bases.cinemateca.gov.br>

REFERÊNCIAS CONSULTADAS:

ARNHEIM, R. **Arte & percepção visual.** Uma Psicologia da Visão Criadora. Tradução de Ivonne Terezinha de Faria. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

ARRUDA, L. **Entre tramas, rendas e fuxicos.** Rio de Janeiro: Globo, 2008.

BERNADET, J. C.; COELHO, T. (orgs.). **Terra em transe e os herdeiros: espaços e poderes.** São Paulo: Editora Com-Arte, 1982.

BERTHOLD, M. **História mundial do teatro.** São Paulo: Perspectiva, 2001.

BOURDIEU, P. **Sobre a Televisão** - Seguido de A Influência do Jornalismo e Os Jogos Olímpicos (tradução de Maria Lúcia Machado). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997.

BUENO, Maria Lucia. **Artes plásticas no século XX: modernidade e globalização.** Campinas: Editora Unicamp, 1999.

CASTILHO, Kathia. **Moda e Linguagem.** São Paulo: Editora Anhembi, 2004.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo.** Tradução Eloisa de Araujo Ribeiro; revisão filosófica Renato Janine Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2013.

DONDIS, D. **A sintaxe da linguagem visual.** São Paulo: Martins Fontes, 1997, 2ª edição.

FONSECA, V. A. **História imaginada no cinema**: análise de Carlota Joaquina, a princesa do Brasil e Independência ou Morte. Unicamp: Dissertação de mestrado, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, 2002.

FLÜGEL, J.C. **A Psicologia das Roupas**. Tradução: Antônio Ennes Cardoso. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1966.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. 1ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

JORGENSEN, J. **Edith Head: The fifty-year career of Hollywood's greatest costume designer**. Philadelphia: Running Press, 2010.

KURLAND, J. (2004). **Foreword**. In D. N. Landis, *50 Designers/50 Costumes*. Beverly Hills: Galleries of The Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

LA MOTTE, R. **Costume design: the business and art of creating costumes for film and television**. Michigan: McNughton & Gunn, Estados Unidos, 2. Ed., 2010.

LAVER, James. **A roupa e a moda**. Tradução Gloria Maria de Mello Carvalho. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

LURIE, A. **A linguagem das roupas**, Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

MADSEN, Axel. **Chanel**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

METZ, C. **A respeito da impressão de realidade no cinema**. In: A significação no cinema. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MONTEIRO, I. P. **Vestindo cinema, construindo ilusão**: uma visão do cinema através da janela do figurino. PUC RIO: dissertação de mestrado, 2016.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Nova história do cinema brasileiro**. São Paulo: Edições Sesc SP, 2018.

RAMOS, F. P.; SCHVARZMAN, S. **Nova história do cinema brasileiro**. SP, SESC, 2018.

SABINO, M. **Dicionário da Moda**, Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

SILVA, J. M. **O que pesquisar quer dizer**: como fazer textos acadêmicos sem medo da ABNT e do CAPES. 4ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2019.

SOUZA, Carlos Roberto. **Nossa aventura na tela**: a trajetória fascinante do cinema brasileiro da primeira filmagem a "Central do Brasil". São Paulo: Editores Associados, 1998

STANISLAVSKY, C. **Minha vida na Arte**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1989.

STEVENSON, N.J. **Cronologia da moda**: de Maria Antonieta a Alexander McQueen. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

VIANA, Fausto. **Figurino teatral e as renovações do século XX**. São Paulo: Estação das Letras e cores, 2010.

_____ ; MUNIZ, Rosane. **Diário de pesquisadores: Traje de cena.** São Paulo, Estação das Letras, 2012.

_____. **Almanaque da indumentarista Sophia Jobim** [recurso eletrônico]: um guia de indumentária, moda, reflexões, imagens e anotações pessoais. São Paulo: ECA/USP, 2020.

_____. **O percurso cenográfico de Campello Neto:** Uma vida dedicada à cenografia. {recurso eletrônico} São Paulo, 2010.

XAVIER, I. **O cinema brasileiro moderno.** SP, Paz e Terra, 2001.

_____. **O discurso cinematográfico:** opacidade e transparência. SP, Paz e Terra, 2005.

WATT, Judith. **Elsa Schiaparelli.** Vogue, 2021.

GLOSSÁRIO

O Glossário aqui apresentado tem como finalidade acrescentar termos ao repertório linguístico de todos aqueles que trabalham com figurino, com moda em geral. Muitos dos termos já são de domínio dos interessados por essas áreas, outros não tão conhecidos, outros esquecidos, perdidos ou em desuso foram recuperados. De qualquer modo esse glossário se constitui numa grande contribuição para completar e enriquecer os vocábulos já existentes. A compilação dos numerosos e diversificados termos e expressões relacionados com tecidos e afins, reunidos, pela pesquisadora portuguesa Manuela Pinto da Costa ao longo de muitos anos, são a base desse glossário.

A

AÇAFRÃO – Planta originária da Ásia e da África, cujas folhas servem para obter a cor amarela utilizada como corante ou pigmento. Também usada como condimento.

ALGODÃO – Planta têxtil, proveniente da Índia, do Egito e da Espanha.

ALPACA – Tecido feito com fibras ou pelos de alpaca, animal semelhante ao lama. A fibra é comprida, leve e sedosa, possui grande isolamento térmico. Usa-se em mistura com a lã e tem cor castanha clara.

ALTA-COSTURA – Arte de criar e confeccionar roupas originais de altíssimo padrão de qualidade e exclusividade. As principais grifes de moda são as parisienses, as mais celebradas e caras, entre elas Chanel, Dior, Jean Paul Gaultier e Yves Saint Laurent.

ANÁGUA – Uma espécie de saia íntima a ser usado sob outra saia ou vestido, a fim de reduzir a transparência ou melhorar o caimento do tecido da saia ou do vestido.

ANIL – Substância corante, azul, de origem vegetal, utilizada em tinturarias. Produto azul extraído de certas leguminosas ou de um gênero de árvore de cuja espécie apenas um grupo restrito fornece anil para tingir. Cor azul.

ANILINA – Pó muito fino, de gesso calcinado que se emprega no fabrico de papel e no preparo de tecidos, bem como na falsificação de corantes. Químico base incolor susceptível a de receber cores usado para depois tingir fios ou tecidos, em meio aquoso ou oleoso. O seu incremento e ponto alto de utilização ocorreu no século XIX.

ANQUINHA – Armação de arame ou almofadas, usadas até meados do século XIX para realçar os quadris e dar mais volume às saias.

AURIFRIGIATO – Decorado ou orlado com bordas ou franjas de ouro.

AVIAMENTOS – Compreende os fios para costura, e as partes usadas na confecção de peças de vestuário com função auxiliar e secundária: entretelas, forros, enchimentos, ombreiras.

B

BARRADO – Parte do tecido decorado com barra de cor ou estampa diferente.

BATIK – Termo indonésio que indica um método de obtenção e efeitos de tinturaria nos tecidos, por utilização de reserva de áreas, que são impregnadas com ceras, matérias gordas, cola ou barro. Estas partes reservadas são posteriormente eliminadas por lavagem, após o processo de tingimento.

BLACK-TIE – Traje masculino usado em eventos noturnos semiformais. Composto de paletó escuro (preto ou marinho) e gravata borboleta preta.

BODY – macacão justo sem pernas, com zíper ou botões desde o umbigo até o pescoço, atualmente é comum com botões (ilhosos) de pressão na virilha

BORDADO – Trabalho de enfeite executado com agulha, sobre um tecido base, segundo um desenho. Usando fios de fibras naturais ou sintéticas, brancos ou coloridos e ou com fios de prata e ouro.

BOUCLÉ – (fr.) Diz-se de fio ou de tecido que pertence a categoria de fios de fantasia e apresenta um efeito irregular, de relevo espiralado; tem uma superfície crespa e macia.

BRIM – Tecido grosso, resistente, feito de mistura de algodão, linho e fibra sintética. Empregado em vestuário e uniformes.

BROCADO – Tecido ricamente decorado por tecelagem de fios de ouro ou prata. Com estampas em relevo. É associado a roupas festa noturna.

BURCA – Compõe o traje típico de mulheres mulçumanas, cobrindo a cabeça.

C

CACHEMIRA – Pelo de cabra da Caxemira, que produz lã macia, leves e muito quentes.

CADARÇO – Espécie de fita estreita de linho, seda ou lã.

CAMBRAIA – Tecido fino semitransparente de linho ou algodão, originalmente fabricado em Cambrais (França). Muito usado em camisas de verão masculina ou feminina.

CÂNHAMO – Planta têxtil, cultivada nos trópicos. De sua fibra são feitos tecidos utilizados para toalhas de mesa bordadas.

CANVAS – Tecido de algodão, linho ou juta. Tecido de trama bem fechada, resistente e pesado.

CASIMIRA – Tecido de lã, muito fina, fabricado na Índia, usado para confecção de calças e coletes. Atualmente muito usado em echarpes.

CEROULA – Peça do vestuário masculino usada por baixo das calças, que cobre as pernas até os tornozelos.

CERZIR – Ato ou efeito de inserir fios em tecidos danificados. Juntar ou remendar com pontos miúdos, quase imperceptível.

CETIM – Espécie de tecido de seda, lustroso e fino. De superfície lisa e brilhante.

CHAMALOTE – Tecido cuja trama produz efeitos ondulados no lado direito do tecido; originalmente tecido grosso feito de pelos de camelo ou cabra, misturado ou não com lã.

CHEMISIER – Peça do vestuário feminino com a forma e modo de confecção semelhante aos da camisa social masculina.

CHIFFON – Gaze de seda, náilon ou raíom. Tecido extremamente leve e fino, produzidos de muitos fios torcidos. Tem sido usado quase exclusivamente para trajes de noite.

CHINTZ – Tecido impresso com grandes motivos florais, muito usado em cortinas e colchas.

CHULEAR – Coser ligeiramente a borda de um tecido para que este não se desfie.

CHITA – Tecido de algodão estampado florido e com cores fortes.

CONCHINILHA – Inseto tintureiro da América Central que produz um corante em tom vermelho

COLETE – Peça do vestuário sem gola e sem mangas, até a cintura ou logo abaixo desta. Usado sobre camisa ou blusa. Abotoado na frente e com dois bolsos pequenos embutidos. Adotado pelas mulheres no final do século XIX.

CORSOLETE – Parte superior da indumentária feminina, ajustado ao peito, como um corpete.

COTELÊ – Tecido veludo de seda ou algodão com sulcos muito profundos (canelados) na face direita. Tecido muito resistente.

CRÊPE – Variados tipos de tecido com textura levemente encrespada e enrugada, pode ser feito de fibras naturais ou sintéticas.

CROCHÊ – Método de fazer tecidos, roupas de cama e mesa, vestuário, ornamentos etc. Os pontos são feitos com uma agulha especial terminada em gancho.

CULOTES – Calça larga na parte de cima e bem justas nas pernas, apropriada para andar a cavalo.

CRÚ – Fio, tecido ou malha na cor natural, sem branqueamento ou tingimento.

D

DAMASCO – Tecido de seda com desenhos acetinados em fundo não brilhante. Técnica de produção de tecido.

DENIM – Tecido de algodão ou sarja cuja estrutura é uma sarja pesada feito com os fios da teia tingidos de cor e os da trama na cor natural (jeans).

DRAPEADO – Adjetivo dado ao tecido ou vestimenta em que foram feitas dobras ou ondulações.

E

ELÁSTICO – Diz-se do tecido ou malha, que é capaz de voltar às dimensões iniciais, depois de esticado.

ENCHIMENTO – Diversos materiais utilizados para criar efeitos de volume, posteriormente cobertos de tecidos.

ENTRETELA – Pano engomado, posto entre o tecido e o forro de golas, lapelas, punhos, cós, etc., para dar mais encorpamento. Tipo de aviamento em tecido, material sintético ou fibra de papel, de diversas espessuras e cores, podendo ter uma das faces adesivas.

ESCARLATE – Tecido de seda ou lã que apresenta a cor vermelha muito viva. Tingido de pigmento vermelho raro ou do cozimento da cochilinha. Tecido antigo e era a o mais caro tecido medieval.

ESCOCÊS – O mesmo que *Tartan*. Efeito de xadrez com várias cores, que se obtém no tecido, cruzando a ordem ou disposição das cores na teia, com a mesma ordem das cores da trama.

ESPINHA DE PEIXE – Tipo de trama de tecido que lembra o formato de espinha de peixe.

ESPARTILHO – Cinta longa e anatômica, de tecido resistente, que vai dos quadris até embaixo dos seios, com ilhoses de cima a baixo que permitem que se passem longos cadarços, que são puxados para apertar ao máximo o abdome e a cintura da mulher, afinando-os.

ESTAMPARIA – Fábrica de estampar tecidos.

ESTOPA – Fibras curtas e grossas, que são eliminadas na penteação do linho.

F

FAZENDA – Tecido ou pano de que se fazem peças de vestuário.

FECHO – Objeto de aviamento com que se fecham peças de roupas.

FECHO ECLER – Mesmo que zíper.

FELTRO – Tecido fabricado com filamentos de lã ou pelos prensados e fortemente aglutinados. Empregada no fabrico de chapéus, pantufas, etc.

FILÓ – Tule de seda ou algodão, geralmente engomado, cuja trama forma uma espécie de rede de aparência leve, muito usada em véus, cortinados etc.

FLANELA – Tecido espesso e macio, não se vê o feitiço da técnica. Usado em camisas de inverno e pijamas.

FLOCADO – Método de produção de um têxtil com pelos no direito, cuja superfície é formada por fibras dispostas irregularmente. As fibras são coladas em uma base de resina.

FUSTÃO – Tecido forte de algodão, linho, lã ou seda, muito usado, que tem o avesso liso e o direito em relevo.

FUXICO – Pedacos de tecidos costurados e franzidos em diferentes formatos, geralmente aproveitamento de sobras de tecido, utilizado na confecção de peças de decoração ou vestuário.

G

GALÃO – Um tipo de fita destinado a rematar ou decoração (quando franjado).

GALAS – Vestuário ou traje distinto, para solenidades, confeccionado com tecido nobre ou suntuosos

GLITTER – Pó metálico muito fino, brilhante, prateado, dourado ou de cores diversas, utilizado em maquiagem, trabalhos manuais, pinturas etc.

GODÊ – Modo de cortar um tecido enviesado, proporcionando maior amplitude ao caimento. Usado para fazer saias, vestidos ou casacos rodados.

GOLA DIOR – Gola grande em formato de V, parecendo uma encharque, contornando os ombros e terminando no meio da parte frontal do vestido.

GOLA ELIZABETANA – A característica dessa gola era ser sanfonada, semelhante a uma casa de abelha, e seu tamanho e rigidez podiam determinar o status social de quem a vestia. Gola clássica típica do século XVI. Tiveram seu ponto alto em 1575. Por isso, a referência elizabetana a esse adorno.

GOLA RULÊ – Gola alta justa em malha ou Pulôver de tricô. Muito usada na década de 1960.

GOMA-LACA – Pigmento obtido com a fixação de matéria corante solúvel, natural ou artificial sobre uma base geralmente mineral.

GARANÇA – Raiz de planta tintureira, rubiácea, originária da Ásia, fornecedora de um corante vermelho.

GORORÃO – tecido de seda grossa, formando como cordões, termo geralmente aplicado aos tecidos com efeitos muito salientes.

GUARDA-PÓ – Casaco comprido de tecido leve usados para proteger o vestuário.

GUARDA-VENTO – Cortina colocada nas portas principais destinada a impedir a entrada do vento e a vista dos transeuntes.

H

HENA – Planta tintureira, tropical, cujas folhas produzem corante amarelo.

I

INDIGO – Planta tintureira do índigo, que apresenta várias espécies, mas das quais apenas duas interessam: originária da Índia e a do Egito. Corante azul, para tingir tecido.

INTERLOCK – tipo de malha industrial, cuja estrutura de produção resulta num efeito de dupla face, ou seja, sem avesso.

J

JERSEY – Termo genérico para designar um tecido de malha fria lisa ou estampada, fabricado em tear circular.

JUTA – Tipo de fibra têxtil lustrosa originária da Índia, china e Indonésia. Desde o século XIX é misturada à seda e à lã para criar tecidos de roupas.

L

LÃ – Matéria têxtil, proveniente dos pelos de certos animais. Termo designado para tecidos ou vestimentas feita dessa matéria.

LAMÊ – Tecido composto de tramas de fios metálicos de ouro ou prata, tecido muito brilhante. Tecido de malha entretecido de fios metálicos.

LÁTEX – Substância líquida, espessa, geralmente leitosa ou incolor, que escorre da folha, caule ou tronco partidos ou arranhados de diversos vegetais.

LINHO – Planta têxtil, com cujas fibras se produzem tecidos de diversas qualidades.

LONA – Tecido forte e resistente de linho grosso ou cânhamo de que fazem velas, toldos, bolsas e sapatos.

LYCRA – (marca registrada) Fibra sintética usada para fazer tecidos elásticos, usados na confecção de calças, maiôs, cintas, biquínis, etc.

M

MADRASS – Tecido de gaze, com trama suplementar formando desenhos.

MANDALA – Elemento de origem budista, em forma arredondada simbolizando o universo.

MANTILHA – Echarpe larga e comprida que faz parte do traje nacional feminino espanhol, de seda ou renda, que cobre a cabeça e os ombros.

MATELASSÉ – Acolchoado.

MARTA – Refere-se ao pelo do mamífero marta, de corpo alongado e ágil, cauda peluda, pelo espesso e macio, de grande valor comercial, usado para a confecção de casacos, estolas etc.

MICROFIBRA – Fibra sintética extremamente fina, que proporciona uma sensação aveludada ao toque, usado especialmente na confecção e roupas.

MOHAIR – Variedade de lã, muito fina e leve, mas também muito quente.

MOIRÉ – Tecidos cujos efeitos de acabamento foram obtidos pelo esmagamento a quente das fibras.

MORDENTE - Preparação química destinado para fixar as cores nos tecidos.

MORIM – Pano branco e fino, de algodão.

MOUSSELINE – tecido cujo nome deriva da cidade de Mossul, Iraque, onde era produzido. Tecido muito fino, leve, claro e delicado. Tecido leve e diáfano.

O

OPUS TEUTONICUM – Expressão que designa um tipo de bordado executado com fios brancos sobre linho também branco. Espécie de bordado inglês.

ORGANZA – Tecido muito leve e transparente, com acabamento especial de goma, que lhe dá certa consistência.

ORIGAMI – Arte tradicional japonesa de dobraduras com papel.

OVERLOQUE – Equipamento industrial que chuleia e corta a bordas do tecido, usado para dar o acabamento.

P

PAETÊ – Bordados executados com lantejoulas.

PASSAMANARIA – Termo genérico designando produtos têxteis estreitos, produzidos por várias técnicas de tecelagem ou entrelaçamento: galões, franjas, fitas, etc.

PASTEL – Planta tintureira, originária da Europa, de cujas folhas se extrai uma tinta azul, de menor qualidade que o índigo. Termo também utilizado para designar tons bem claros das variadas cores.

PATCHWORK – Trabalho artesanal, de constituição de um tecido obtido a partir da união, por costura à mão ou à máquina, de fragmentos de tecidos diversos para formar desenhos.

PENCE – Pequena prega costura no avesso da roupa que vai se estreitando até desaparecer, usada para marcar ou apertar certas partes das roupas.

PELICA – Pele/couro muito fina, curtida, preparada para fazer luvas, etc.

PERCAL – Tecido leve de algodão do Egito, em tafetá com grande densidade. Pode ter ou não brilho.

PERSONAL STYLIST – Profissional, geralmente ligado ao mercado de moda, contratado por alguém para determinar seu estilo e sua vestimenta cotidiana, criando assim um estilo pessoal.

PICOTE – Tecido grosseiro, usado para vestimentas de pobres e religiosos.

PIE-de-POULE – É um padrão têxtil duo tônico (2 cores) caracterizado por cheques quebrados ou formas abstratas de quatro pontas, geralmente em preto e branco, embora outras cores são usadas.

PIQUÊ – Tecido com pequeno desenho geométrico, em baixo relevo.

PLISSADO – Efeito de pregas sucessivas feitas no tecido, por diversos processos: químico e a quente.

POLIÉSTER – Grupo de resinas sintéticas, geralmente usado na fabricação de fibras têxteis, resinas e plásticos.

POLIURETANO – Substância moldável com o calor, sob a forma de esponjas, resinas ou borrachas, usada como isolante térmico e acústico e também como adesivo.

PONTO DE *RICHELIEU* – Tipo de bordado executado, cujo desenho é constituído por pequenos orifícios caseados, recortados posteriormente e ligados entre si por elementos de soltos, também caseados. Também conhecido como ponto bordado recortado, é utilizado em todos os tipos de roupa de cama e mesa, assim como em bordas, bainhas, golas e punhos de peças do vestuário.

PEPELINE – Tecido de algodão com teia de grande densidade, o que o torna um pouco rustico.

PREGA – Dobradura (de tecido ou de papel) feita colocando-se uma das partes da peça a ser dobrada sobre uma outra parte dessa mesma peça.

PRÊT-À-PORTER – Roupa feita industrialmente em série, de boa qualidade, e geralmente assinada por um estilista da moda.

PRÍNCIPE DE GALES – Efeito xadrez que se obtém no tecido, conjugando a sarja batávia de 4 com a seguinte ordem de cor à teia e à trama. Usa-se em lã penteada.

Q

QUIMONO – Traje japonês solto, de mangas amplas, com faixa larga presa em volta da cintura, introduzido na Europa no final do século XIX. Sua forma, desenho, corte e simbolismo inspiraram pintores desse período. Transformado em símbolo de vanguarda, sintetizando as ideias, traços e conceitos espaciais japoneses. Tornou-se popular, com suas linhas minimalistas podendo ser frequentemente vistas em figurinos hollywoodianos na década de 1930. Durante o século XX a forma do quimono foi usada como robes.

R

RABO-DE-GALO – Tipo de pluma, simulando o desenho das penas de um rabo de galo, muito utilizado em figurinos carnavalescos e de shows.

RAMI – Fibra têxtil de origem vegetal.

RENDA – Trabalho delicado, gracioso, de tecido ou malha aberta, com desenhos geométricos ou outras temáticas, executado com fios diversos, podendo incluir os metálicos e destinado a enfeitar, sobretudo, têxteis ou a ser usado simplesmente. Pode ser produzido mecânica ou manualmente, utilizando agulhas, almofadas, bilros ou simplesmente dedos.

RETRÓS – Fio de algodão ou seda utilizado para coser ou bordar; cilindro de madeira, metal ou plástico onde esse fio é enrolado.

RISCADO – Tecido de algodão caracterizado por riscas de cor alternando com brancas. Predominância das riscas de cor sobre as brancas.

ROBE – Indumentária íntima feminina, geralmente de mangas compridas até os pés.

S

SARJA – Técnica de produção de tecido, caracterizada pelos efeitos oblíquos obtidos pela deslocamento de um fio para a direita ou para a esquerda, em todos os cruzamentos de passagem da trama.

SEDA – Tecido fino de fibra produzida pela larva de um inseto chamado bicho-da-seda. Matéria têxtil extraída de casulos, produzidos pelo bicho-de seda.

SIANINHA – Espécie de fita ondulada ou em ziguezague, geralmente feita de algodão, usada como adorno ou arremate.

SILK-SCREEN – método de estampagem, através de um tecido poroso, de seda ou fibra sintética. O desenho é obtido por obliteração da porosidade do tecido, nas áreas não coloridas do fundo.

SISAL – Planta têxtil de fibras muito resistentes, utilizada para fazer cordas.

SUTACHE – Trançado de seda ou algodão que aplicado na peça do vestuário cria uma decoração com aparência de bordado.

STRASS – Vidro que imita determinadas pedras preciosas ou diamante, criado pelo joalheiro francês Georges Frédéric Strass (1700-1773)

STRECH – Tecido ou malha com grande elasticidade.

SUTIÃ – Acessório de vestuário feminino usado para sustentar os seios sob o vestido ou blusa.

TAFETÁ – Técnica de produção de tecido, a mais simples técnica de formação, resultante da passagem alternado de um fio de trama por cima ou por baixo de

um fio de teia e do qual resultam outras técnicas. Tecido lustroso de fios de seda de trama bem fechada.

TALAGARÇA – tecidos de fios ralos, mais ou menos encorpado pelo emprego de goma, utilizado para bordar.

TARTAN – Tecido axadrezado, de lã de várias cores, usado na Escócia, também conhecido como escocês.

TAILLEUR – Conjunto de casaco e saia que se tornou popular a partir da segunda metade do século XIX.

TRAMA – Fio móvel, que no tear, se dispõe transversalmente em relação à teia.

TRICÔ – Tecido resultante do entrelaçamento manual de um fio contínuo, pela utilização de duas ou mais agulhas.

TULE – Tecido leve e transparente de seda ou de algodão.

TWEED – tecido de lã pesado, consistente, com aparência e textura áspera.

U

URDIDURA – Teia. Fios fixos e verticais de um tear, pelos quais passam o fio da trama.

V

VELCRO – Fecho constituído por duas tiras que aderem uma à outra, muito usado em peças de roupa exterior, sacos, sapatilhas, etc.

VELUDO – Tecido de lã, seda ou algodão, liso ou raso de um lado e do outro lado coberto por pelos levantados e muito próximos, seguros pelos fios da teia.

VISCOSE – Tecido feito de celulose sódica, que se apresenta sob a forma de uma solução viscosa, de tonalidade marrom amarelada.

VOILE – Tecido leve, de seda, lã ou algodão, em tafetá.

X

XADOR – Traje feminino usado em alguns países muçulmanos que cobre o corpo todo, com exceção dos olhos.

XALE – Tecido usado envolta dos ombros e amarrado frouxamente sobre o busto. Surgiram no século XVIII na Europa e até hoje são usados.

Z

ZIBELINA – Pele animal usada em casacos, estolas etc.

ZIPER – Também chamado fecho *ecler*, pode ser de plástico ou metal.

NOTAS BIOGRÁFICAS DE FIGURISTAS

ATWOOD, Colleen - O estilo sombrio do diretor Tim Burton é facilmente identificado pelo público, e muito se deve ao trabalho atencioso da figurinista Colleen Atwood. Grande parceira de Burton, os figurinos chamativos e diferentes são um dos grandes diferenciais dos filmes. Ela já foi indicada 12 vezes ao Oscar, levando quatro prêmios, em "Chicago" (2002), "Memórias de uma Gueixa", (2006), "Alice no País das Maravilhas" (2010) e esse ano por "Animais Fantásticos e Onde Habitam". Atwood também trabalha na televisão, tendo produzido recentemente os figurinos de séries como "Arrow" e "Supergirl".

CAMPELLO NETO, Antônio Heráclito Carneiro. Importante figurinista da cena nacional, atuou no teatro, cinema e televisão. Lembrado como excelente cenógrafo e figurinista, Campello Neto acreditava que o figurino poderia ser uma fonte preciosa de composição e criação da personagem para o ator. Suas adaptações de trajes históricos para o teatro cinema e televisão, são bastante elaboradas, como podemos ver na adaptação da peça Salomé de 1965 e no filme "Independência ou Morte" (1972), de Carlos Coimbra.

CANONERO, Milena - começou sua carreira ao lado de Stanley Kubrick, assinando o figurino de três de seus filmes: "Laranja Mecânica" (1971), "Barry Lyndon" (1975) e "O Iluminado" (1980). Dona de quatro estatuetas do Oscar ela também trabalhou em "O Poderoso Chefão III" (1990), "Maria Antonieta" (2006), de Sofia Coppola, e o recente "O Grande Hotel Budapeste" (2014), de Wes Anderson.

CHANEL - O nome Chanel já virou sinônimo de elegância e sofisticação, sendo atualmente uma das grifes mais lembradas do mundo. Fundada no ano de 1910 por Gabrielle Chanel, mais conhecida por Coco Chanel, a marca revolucionou o mundo da moda quando passou a produzir saias mais confortáveis para as mulheres, livrando-as de vez dos espartilhos. Coco era conhecida pelo perfeccionismo na produção de suas roupas. Amiga de artistas e cineastas, Coco criou figurino para peças teatrais e filmes inclusive em Hollywood.

DIOR - Fundada na França em 1946, a Christian Dior ficou conhecida por inventar o icônico "New Look", contendo inúmeras novidades para época. A marca é, talvez, a mais influente e chique do fascinante e extravagante mundo da alta costura, sendo atualmente um império de luxo, admirada no mundo inteiro. É impossível imaginar a história da moda sem a Christian Dior. Estilistas europeus famosos criaram figurinos exclusivos para as estrelas de Hollywood, uma vez que o cinema era uma nova janela de exibição dos artigos de luxo das grandes *maisons*. Dior foi um desses estilistas que ganhou fama e dinheiro desfilando seus modelos na telona.

EICHBAUER, Helio - Em 1967, desenvolveu o figurino e a cenografia para um de seus trabalhos mais conhecidos: O Rei da Vela, com o Teatro Oficina sob a direção de José Celso Martinez Correia. Eichbauer declarou certa vez que seu processo de criação gira em torno do desenho. Primeiro seleciona o material teórico e objetos que possam contribuir à criação, compondo sua mesa de trabalho, o que no caso

do figurino também inclui material fornecido pelos atores, como esboços e registro de impressões além de suas próprias anotações. Passa então a estudar o autor e suas relações com a literatura, como no caso de *O Rei da Vela* (1967), onde as rubricas no texto de Oswald de Andrade (escrito em 1933 e publicado em 1937) foram determinantes para criação do figurino e para a cenografia do espetáculo de 1967. Somente então feito este preparo investigativo é que Eichbauer parte para os desenhos definitivos e segue o trabalho mantendo o diálogo com o diretor.

JOBIM, Sophia - Estudou e pesquisou indumentária histórica no *Victoria and Albert Museum* e também na *Central School of Art and Design* em Londres, no Carnavalet em Paris, no *Metropolitan Museum* e também na *Traphagen School of Fashion* em Nova Iorque e no *Museu Benaki*, em Atenas. Ao longo de sua vida colecionou inúmeras peças, constituindo um grande acervo, fundando, em 1960, em sua residência, o Museu de Indumentária Histórica e Antiguidades do Rio de Janeiro, sendo este o primeiro de seu tipo em toda América Latina.^[9] Devido ao seu inesperado falecimento, assim levando ao encerramento do museu, parte do acervo foi postumamente doado ao Museu Histórico Nacional, sendo uma das mais importantes coleções de indumentária da América Latina.

HEAD, Edith – Com 35 indicações ao Oscar e 8 estatuetas ganhas (recorde até hoje), sua atuação como figurinista ajudou a definir o estilo clássico de Hollywood com seu trabalho notável na Paramount e na Universal. Edith Head é conhecida por seu trabalho em "Janela Indiscreta" (1954), "Um Corpo Que Cai" (1958), "Cinderela em Paris" (1957), "A Princesa e o Plebeu" (1953), e "Crepúsculo dos Deuses" (1950). Head era considerada a mestre dos vestidos. Trabalhou em 11 filmes do mestre do suspense Alfred Hitchcock, além de 3 filmes com um dos ícones da moda, Audrey Hepburn. Algumas das estrelas de cinema que ela vestiu incluíam Grace Kelly, Cary Grant, Lana Turner, Paul Newman, John Wayne, Steve McQueen, Elizabeth Taylor, Marlene Dietrich e entre outros. Tornou-se uma personalidade reconhecível por seus próprios méritos graças ao seu estilo pessoal distinto, incluindo seus óculos de assinatura e personalidade marcante e direta, inspirou a criação da personagem Edna Mode da animação "Os Incríveis" (2004). Surpreendentemente, Edith Head só gostava de usar quatro cores: preto, branco, bege e marrom.

ISHIOKA, Eiko - Aclamada figurinista no Japão, Eiko Ishioka foi responsável pelos trajes de "Drácula de Bram Stoker" (1992), "A Cela" (2000) e "Espelho, Espelho Meu" (2012). Em 1988 conquistou dois prêmios Tony (o Oscar do teatro) por sua versão de "M. Butterfly". Indicada pela Academia duas vezes, ganhou o Oscar de Melhor Figurino por seu trabalho em Drácula.

LOPES, Kika - Nome de destaque no cinema nacional, a brasileira Kika Lopes começou sua carreira de figurinista em grande estilo na adaptação do livro de Machado de Assis, "Brás Cubas" (1985). Trabalhou também na adaptação do clássico "O Guarani" (1997), e filmes como "Zuzu Angel" (2006) e "O Palhaço" (2011).

MENZIES, William C. - Ele foi o designer da arquitetura do cinema em grande escala, influenciado pelo expressionismo alemão e pela obra de grandes diretores europeus. Ele era conhecido por seu talento visual e inovação atemporal, um homem que pré-planejou meticulosamente a cor e o design de cada filme por meio de uma série de esboços de continuidade que deixavam os ângulos da câmera, a

iluminação e as posições dos atores claros para cada cena, traduzindo as convenções dramáticas do palco para as especificidades do cinema. O primeiro e maior designer de produção de Hollywood, uma função que David O. Selznick inventou para o trabalho extraordinário, abrangente e vencedor do Oscar de William Cameron Menzies em *E o Vento Levou* (que Menzies efetivamente codirigiu).

PLUNKETT, Walter - considerado um dos especialistas em trajes de época. Seu trabalho em trajes históricos, como em *"E o Vento Levou"* (1939), *"Os Três Mosqueteiros"* (1948) e *"Cantando na Chuva"* (1952) são alguns destaques. Conquistou um Oscar por *"Sinfonia de Paris"* (1951).

RATTO, Gianni – Cenógrafo e figurinista italiano é considerado um dos renovadores da cena teatral brasileira na década de 1950. Gianni Ratto foi um precursor e influenciou gerações de cenógrafos e figurinistas. Atualmente considerado um dos decanos da cenografia (MUNIZ, 2004). Para ele o figurino é resultado de um estudo verticalizado da personagem dentro de determinada situação de existência e cujo resultado visual é o próprio traje como a pele de uma personagem que ainda não existia como escritura teatral.

SHARAFF, Irene - Indicada 15 vezes, ganhou cinco Oscars. Seus trabalhos mais conhecidos são os filmes *"Cleópatra"* (1963), *"Amor Sublime Amor"* (1961), *"O Rei e Eu"* (1956) e *"Hello Dolly!"* (1969). Alternava entre o cinema e o teatro, produzindo os trajes das versões teatrais de filmes como *"Amor, Sublime Amor"* (versão teatral - 1964) e *"Funny Girl"* (versão teatral - 1964). Favorita da atriz Elizabeth Taylor, criou os vestidos de *"A Megera Domada"* (1967) e, em colaboração com o figurinista Renié, os trajes grandiosos de *"Cleópatra"*.

APÊNDICE

RELATO PESSOAL

RELATO Nº 1

Quando o diretor Elói Pires Ferreira me convidou para assumir o processo de criação e desenvolvimento do figurino do seu segundo longa filme Curitiba Zero grau, rodado em Curitiba, eu não possuía experiência profissional como figurinista, apenas havia atuado como figurinista num curta metragem nos tempos de faculdade, minha reação foi um misto de excitação, orgulho e medo. Este seria o meu primeiro trabalho profissional como figurinista, e ainda mais num longa-metragem.

Uma pergunta exigia uma resposta e essa só veio depois da experiência: qual o papel (da equipe) de figurino no conjunto do trabalho coletivo de realizar “a invenção do real” e qual é o seu cotidiano de tarefas?

A equipe de figurino tinha o desafio de ajudar transpor para as telas a narrativa do roteiro com a caracterização visual desejada pelos diretores, ou seja, criar e desenvolver as roupas que comporiam o guarda roupa dos atores. O resultado foi um quebra-cabeça que reunia o acervo de peças minhas e da minha família, algumas peças de acervo pessoal da diretora de arte, peças costuradas, roupas de segunda mão compradas em brechós e bazares beneficentes, outras doadas pela própria equipe e uma parte pequena de peças novas compradas ou retiradas em consignação.

A equipe era enxuta, consistia em: uma assistente inexperiente, estudante universitária que junto à figurinista faziam o papel de camareiras. A figurinista (eu) era também a costureira e havia um motorista que estava à disposição do departamento de arte e foi bastante prestativo com a equipe do figurino.

O roteiro do filme, um longa-metragem, foi dividido em quatro núcleos principais, cada núcleo continha um protagonista mais os atores secundários e os figurantes. Ao todo mais de pessoas para vestir. Portanto, envolvia um grande volume de roupas, sapatos e acessórios.

Ao aceitar o convite não fazia ideia da realidade que iria enfrentar, ao final tive a certeza que foi uma escola com muito aprendizado.

RELATO Nº 2

Em meados de 2010 recebi outro convite, este da produtora Salete Machado, para cuidar do figurino do novo filme A tímida luz de velas das últimas esperanças, eu aceitei imediatamente. Por dois motivos: um, porque eu estava iniciando nessa atividade e este seria meu segundo trabalho; dois, porque esse convite significava que a produtora tinha gostado do meu primeiro trabalho – Curitiba zero grau.

Recebi o roteiro e poucas informações. A produção estava bem no início, ainda estavam procurando locação. Entre as informações que me passaram, soube que haveria apenas duas protagonistas, poucos figurantes, poucas locações.

Li o roteiro no mesmo dia. Não era um texto difícil, apesar de ser um drama, um pouco triste, mas havia algo que cativava e diminuía a tensão. O foco era a relação de duas mulheres idosas - uma branca e uma negra - que dividiram a casa e a vida, uma era a patroa e a outra, a empregada. Eram cúmplices de uma vida que não viveram, mas sonharam viver. Havia muitos segredos, muitas intrigas, e até ofensas. Muita nostalgia de um tempo que já passou e não voltará mais.

O diálogo entre elas deixava claro que se conheciam muito bem. Uma vivência de décadas sob o mesmo teto. Às vezes deixavam escapar uma dose de humor, uma ironia, em suas falas. Apesar de tudo, havia o afeto.

O texto era bastante descritivo e eu conseguia visualizar as cenas, imaginar aquelas duas senhoras, seus modos de agir e falar, a personalidade de cada uma, até mesmo as roupas que estariam vestindo.

No segundo contato com a produtora recebi mais informações sobre o filme. Seria uma adaptação de um texto teatral, cujos direitos sobre a obra tinham sido adquiridos pelo ator Jackson Antunes, ator renomado, muito talentoso e gentil. Fiquei mais satisfeita ainda com o convite, pois, tinha lembranças boas do período em que trabalhamos juntos, no filme Curitiba zero grau, de Elói Pires Ferreira.

Seria a estreia de Jackson como diretor e estava bastante empolgado. Uma das atrizes que iria representar uma das mulheres era sua esposa. Trabalharíamos numa equipe reduzidíssima. Não havia verbas oriundas de Leis de incentivo. Seria uma produção de baixo custo. No jargão do cinema um filme de guerrilha.

Participei, também, como produtora de locação, ajudando encontrar a locação ideal. Concordávamos que tinha que ser uma casa grande, com muitas salas, um

estilo clássico meio fora de moda, que tivesse em sua memória um passado glamoroso, porém no presente, os herdeiros sem condições financeiras para mantê-la, viviam sem glamour entre estofados desgastados, cortinas puídas, moveis antigos, paredes manchadas, e muita economia. De valor, talvez, apenas o piano de cauda na sala da lareira, o resto era só memórias de um tempo de fartura e orgulho.

Quanto ao figurino, sabia que precisava encontrar roupas, sapatos e acessórios de qualidade, bom caimento, porém fora de moda. O guarda-roupa seria composto por peças de vinte, trinta anos atrás, cheirando naftalina. Não foi difícil encontrar essas roupas em brechós. Com uma paleta de cores baseada em tons pastel, pois era essa a lembrança que eu tinha dos anos setenta, quando vim morar em Curitiba, mulheres elegantes dos bairros nobres usavam muito os tons pastel, pois eram discretos, nunca saíam de casa usando saias ou vestidos sem meias calças, ombros e braços expostos jamais! Algumas peças e acessórios foram obtidos por empréstimos de amigos ou familiares. Afinal, todo mundo tem uma tia que não se desapega dos seus vestidos de baile da juventude, nem dos trajes sóbrios, aqueles de ir à missa aos domingos.

Na trama, a empregada apesar da falência financeira da patroa deveria continuar usando uniforme, avental, touca para esconder os cabelos. Mas claro eles também estavam velhos, gastos e fora de moda. As roupas de passeio eram peças usadas que ganhou da patroa que já estava enjoada delas. Os figurantes tinham uma ou no máximo duas cenas, portanto o figurino, também, foi adquirido entre compras em brechós e empréstimos. O resultado final ficou muito harmonioso, cenário e figurino se completaram perfeitamente, nada destoava da atmosfera nostálgica e decadente que o roteiro pedia. Acredito que ele (o figurino) contribuiu muito para a visualidade do filme, e que agradou a todos.

*Tania Maria dos Santos
Figurinista*

ANEXOS

FICHA TÉCNICA: *A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS*

Elenco principal

Zizi: Cristiana Britto

Antonieta: Lúcia Talabi

Direção: Jackson Antunes

Codireção: Salete Machado Sirino

Produção: Tigre Produções Cinematográficas e Acesso Produções Artísticas

Produtores: Jackson Antunes, Cristiana Britto, Talício Sirino, Salete Machado Sirino

Coprodutores: Randal Dacome, Marcelo Prosdócimo, Celso Kava Filho

Roteiro: Jackson Antunes, Salete Machado Sirino

Uma adaptação do Texto Teatral *A tímida luz de vela das últimas esperanças*, de Milson Henriques

Diretor de Fotografia: Celso Kava Filho

Diretor de Fotografia Assistente: Bruno Zotto

1º Assistente de Câmera: Genilson Moretti

Chefe de Maquinaria e Elétrica: Dallas Wyckoski

Assistente de Maquinaria: Weslei Marcondes

Assistente de Elétrica: Flávio Luiz Pirkiel

Produção Executiva: Talício Sirino

Direção de Produção: Antônio Silvestre Martendal

Assistentes de Produção: Geni Clarindo da Cruz, Jorge Lazzaris, Luciane Aparecida Deginiski, Tallyssa Sirino

Direção de arte: Guilherme Sant'Ana

Assistentes da Direção de arte: Ophelia Moreira Brandão, Maria Ester Brandão Watanabe

Veículo de Cena: Renato Moreira Brandão (in memorium)

Produção de Figurino e Maquiagem: Tania Maria dos Santos

Produção de locação: Talício Sirino, Tania Maria dos Santos

Som Direto: Roberto Carlos de Oliveira

Still: Bruno Zotto, Flávio Pirkiel, Guilherme Sant'Ana, Tânia Maria dos Santos

Making of: Antonio Silvestro Martendal, Genilson Moretti

Coordenação de pós-produção: Salete Machado Sirino

Montagem: Pedro Merege

Montagem em *Final Cut*: Fenando Rojas

Supervisão de Edição e Mixagem de Som: Fernando Lobo

Trilha Musical: Xenon Pinheiro

Musicistas: Maria Moreira Brandão [Violoncello], Zélia Brandão Urban [Piano]

Equipe Cinema São Paulo

Supervisor Color Grading: Márcio Pasqualino

Colorista: Fernando Lui Latorre

Equipe de apoio: Adonias Dantas, David Silva, Robson Pedroso, Uilian Mendes, Thiago Cabral

Atendimento: Andrea Nero

Equipe Câmera S16mm: Antonio Silvestro Martendal, Elói Pires Ferreira, Marcos Cordioli, Talicio Sirino

Agradecimento Especial: Hélio Brandão e família

Apoio Cultural: Antonio e Ilda Stocco, Carlos Beal, Di Pizza, Estela Macedo

Elenco de apoio: Diorlei Aparecido dos Santos, Loremi Paixão da Silva, Glorinha, Sarah Dutra Fuscarini, Claudia Zancar, Inez Goerich, Natália Ribeiro Lopes, Laura Lopes, Eloí Dal Prá, Maria Gabriela Pereira Sabbag

Equipe Local de Cinema e Televisão

Diretor geral: Marcelo Prosdócimo

Gerente Administrativo: Luís Carlos Tszesnioski

Gerente de Locação: Emerson Surgik

Encarregado de Manutenção: Edson Oliveira de Melo

Auxiliar de Expedição: Jean Carlos Oliveira Soares de Paiva, Ronaldo Cesar Tszesnioski

CARTAZ DO FILME A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS



DESIGN GRÁFICO: TANIA MARIA DOS SANTOS

FICHA TÉCNICA: CURITIBA ZERO GRAU

Elenco principal

Diego Kosievitch: Márcio

Edson Rocha: Jaime

Jackson Antunes: Ramos

Lori Santos: Tião

Direção: Elói Pires Ferreira

Produção Executiva: Talício Sirino, Marcos Cordioli e J. Olimpio

Direção de Produção: Salete Machado Sirino

Roteiro: Erico Beduschi, Altenir Silva e Elói Pires Ferreira

Diretor de Fotografia: Celso Kava Filho

Chefe de Maquinaria e Elétrica: Dallas Wyckoski

Assistente de Maquinaria:

Assistente de Elétrica: Flávio Luiz Pirkiel

Direção de Produção: Antônio Silvestre Martendal

Assistentes de Produção: Geni Clarindo da Cruz, Luciane Aparecida Deginiski,

Direção de arte: Flavia Yared

Assistente da Direção de arte: Antonio Martendal

Produção de Figurino: Tânia Maria dos Santos

Maquiagem: Ana Deliberador

Produção de locação: Antonio Martendal

Som Direto: Roberto Carlos de Oliveira

Supervisão de som: Ulisses Galetto

Still: Cris Lemos

Making of: Beto Carminatti

Montagem: Fernando Severo

Trilha Musical: Xenon Pinheiro

Apoio Cultural: Copel, Siapar, Festival, Beal, Triunfante, Helisul

CARTAZ DO FILME CURITIBA ZERO GRAU

Jackson Antunes Lori Santos Diego Kozievitch Edson Rocha



Dirigido por
Eloi Pires Ferreira

Curitiba Zero Grau

Prêmio de Público
CINESUL 2011
Rio de Janeiro

Selecionado Festival
CINEMA BRASIL
2011 Japão

Selecionado
na Mostra
Novos Rumos
FestRio 2010

Selecionado no
Festival de Havana
2010

JACKSON ANTUNES EDSON ROCHA DIEGO KOZIEVITCH LORI SANTOS "CURITIBA ZERO GRAU" DIREÇÃO DE ARTE FLAVIA NARZÉ SUPERVISÃO DE SOM MARCELO GALETTI MÚSICA RENDON PINHEIRO MONTAGEM FERNANDO SEVERO DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA CELSO KATA FILHO DIREÇÃO DE PRODUÇÃO SALETE MACHADO SIRINO PRODUÇÃO EXECUTIVA TALÍCIO SIRINO MARCOS CONDOULLI J OLÍMPIO AUTEIRO ERICO BEZUSCHI ALTEÂNIA SILVA ELOY PIRES FERREIRA PRODUTORES ASSOCIADOS MARCOS CONDOULLI J OLÍMPIO PRODUÇÃO TALÍCIO SIRINO SALETE MACHADO SIRINO DIREÇÃO ELOY PIRES FERREIRA



DESIGN GRÁFICO: WALDEMAR LUTINSKI

Empresa: Camarada Filmes e Tigre Produções

Data: ___/___/___

Filme: Curitiba Zero grau

Diretor: Elói Pires Ferreira

1º dia de filmagem

Produtor: Salete e Talício

PLANO DE FILMAGEM

DIA	SEQ	DESCRIÇÃO	LOCAÇÃO	HORÁRIO	ATIVIDADE
PRIMEIRO DIA (19/5 TER)	9	Jantar e família	Sala de Jantar INT./N	18:00	chegada
				18:00/20:00	preparação
	JANTAR DA EQUIPE			20:00/21:00	intervalo
	9	Jantar e família	Sala de Jantar INT./N	21:00	reinício
				22:00/1:00	rodando
	LANCHE DA EQUIPE			1:00/1:30	intervalo
	15, 18 20	Tomando Whisky	Sala INT./N	1:30/2:30	preparação
				2:30/4:30	rodando
	10A	Café da manhã em família	Copa INT./D	4:30/6:00	preparação
				6:00/6:30	rodando
	10B	Nascer do sol		6:30/7:00	rodando
CAFÉ DA MANHÃ DA EQUIPE			7:00/7:30	intervalo	
10	Saída dos carros	Saída da casa EXT./D	7:30/8:00	Prep. - maquiagem	
			8:00/9:00	rodando	
2º DIA (20/5 QUA)	VIRADA				
3º DIA (21/5 QUI)	CAFÉ DA MANHÃ DA EQUIPE			9:30/10:00	café
	19, 16	Gilmar liga - Jaime no trânsito		10:00/11:00	Preparação reboque
				11:00/12:00	rodando
	ALMOÇO DA EQUIPE			12:00/13:00	intervalo
	21	Jaime encontra Márcio	EXT./D	13:00/14:00	preparação reboque
				14:00/16:30	rodando
4º DIA (22/5 SEX)	CAFÉ DA MANHÃ DA EQUIPE			7:00/7:30	café
	11, 12	Dona Conceição e Faculdade	EXT./D	7:30/8:30	preparação reboque
				8:30/12:00	rodando
	ALMOÇO DA EQUIPE			12:00/13:00	INTERVALO
	22,23	Jaime vai buscar dinheiro	Banco INT.-EXT./D	13:00/14:30	preparação
				14:30/17:00	Rodando
5º DIA (23/5)	CAFÉ DA MANHÃ			8:00/9:00	café
	4	Entrando na loja	Entrada EXT./D	9:00/10:30	Mont. fachada e grua
				11:00/12:00	rodando
	ALMOÇO DA EQUIPE			12:00/13:00	intervalo

	5, 8, 13	Jaime passando pela recepção e indo para escritório	INT.-EXT./D	13:00/14:00	preparação
				14:00/17:00	rodando
6º DIA (24/15 DOM)	CAFÉ DA MANHÃ			7:00/7:30	café
	6 e 7	Jaime conversa no escritório	Escritório INT./D	7:30/9:30	preparação
				9:30/12:00	rodando
	ALMOÇO			12:00/13:00	intervalo
	14, 17	Jaime com Mello e Gilmar	Escritório INT./D	13:00/14:00 14:00/19:00	Preparação Rodando

Empresa: Camarada Filmes e Tigre Produções	Data: ___/___/___
Filme: Curitiba Zero grau	
Diretor: Elói Pires Ferreira	1º dia de filmagem
Produtor: Salete e Talício	

ORDEM DO DIA

X	X	X	AMBIENTE: 1) Delegacia de Polícia; 2) Pracinha; 3) Empresa de entregas
X interno	X noite	estúdio	LOCAL: 1) Rua André de Barros, a 1 quadra do prédio da Saúde, perto do Terminal da Guadalupe; 2) Praça Cícero Portes V. São Pedro (entre as ruas Irmã Maria Francisca Paulino e Rua Ailton Gussi); 3) Avenida Express: Rua Maximino Zanon, 75 - Bacacheri

SEQUÊNCIAS	44	44A	26	42	49	52	46				
-------------------	----	-----	----	----	----	----	----	--	--	--	--

	horário
1 - direção e assistentes	08h00
2 - produção	08h00
3 - equipe de fotografia	08h00
4 - equipe de som	08h00
5 - arte e figurino	08h00
6 - maquiador / cabeleireiro	08h00
7 - contrarregra	08h00
8 - elétrica e maquinaria	08h00

equipamentos especiais
steadicam

cenografia
<ul style="list-style-type: none"> Moto de Márcio
<ul style="list-style-type: none"> Delegacia cenografada
<ul style="list-style-type: none"> Praça com parquinho e bancos

atores	horário	figurino
XXX	08h00	4, 1, 5
XXXXXX	08h00	1
XXXX	08h00	1
XXXX	08h00	1
XXXXX	13h00	1, 2, 4, 5
XXXX	13h00	1

contrarregra
<ul style="list-style-type: none"> Maço de notas de dinheiro
<ul style="list-style-type: none"> Capacete de Márcio

Alice	13h00	1, 2, 4
XXXXXX	13h00	2
figuração:		
• 5 pessoas, na Delegacia	08h00	
• 6 pessoas p/ reportagem	08h00	
• 2 crianças e 3 transeuntes	13h00 no local 2	
condução	local e horário	
Ônibus	• QG, às 07h00	
Van da Técnica	• Hotel..., às 07h30 • Centro Europeu - Pça. Osório, às 07h45	
Van dos Atores	• Horário c/Produção de Elenco	

observações
• Produção-café: no local 1, às 07h00

assistente de direção

FOLHA

FILME: A tímida luz de velas das últimas esperanças

SEQÜÊNCIA
5

seqüências em continuidade

PLANILHA DE CONTINUIDADE

5	6	7						
---	---	---	--	--	--	--	--	--

interno	<input checked="" type="checkbox"/>
externo	<input type="checkbox"/>

ambiente:
Sala do piano

dia	<input checked="" type="checkbox"/>
noite	<input type="checkbox"/>

locação:
Residência da Zizi

resumo da
Zizi na sala tocando piano

personagem	ator	roupa	descrição:	objetos de uso
Zizi	Cristina	4	Vestido c/ casaco	óculos

figuração:

veículos:

cenografia:

objetos de cena:
Piano de calda, caixa de música
toalhas de crochê, vários óculos,

fotografia:

Efeitos

continuidade
Figurino 4, cabelo preso em coque,
blusa cinza de lã, sobre vestido
estampado floral.

FOLHA

FILME:

SEQÜÊNCIA

CURITIBA ZERO GRAU – FIGURINO PRÉ PRODUÇÃO						
D/N	CENA	DESCRIÇÃO	ELENCO	ROUPA	FIGURANTES	PALETA DE CORES DESSE NÚCLEO: TONS DE CINZA DO BRANCO AO PRETO
D1	SEQ.02 SINAL FECHADO ESQUINA DAS MARECHAIS	Malabarista de sinaleiro com cones de trânsito; carro importado de Jaime; carros para um engarrafamento; sinal vermelho / poder controlar o sinal	JAIME (45 anos) EDSON ROCHA	1	MALABARISTA ATOR? ROUPA PRÓPRIA?	CAMISA TRICOLINA grafite com listas bem finas M/L, CALÇA SOCIAL ESCURA; SWETER CINZA S/OMBRO SAPATO SOCIAL PRETO/ PASTA, BOLSA OU MOCHILADE COURO PRETA
D1	SEQ.3: RUA SINAL FECHADO (ENCONTRO DAS MARECHAIS)			1	MALABARISTA	
D 1	SEQ. 4: REVENDEDORA DE CARRO FACHADA- EXT./DIA		PAULO DANIEL ATORES?	1 1		UNIFORME? CALÇA SOCIAL MARINHO; CAMISA BRANCA M/L, GRAVATA? CRACHAS C/ CORDÃO
D1	SEQ. 5 REVENDEDORA DE CARRO RECEPÇÃO		LÍDIA (ATRIZ?) JAIME	1 1		UNIFORME? SAIA RETA OU CALÇA RETA, BLUSA M/L, COLETE OU CARDIGAN? TALVEZ UM BLAZER, SAPATO SALTO MÉDIO, CRACHAS C/ CORDÃO /JAIME PASTA DE COURO PRETA
D 1	SEQ.6 REVENDEDORA DE CARROS ESCRITÓRIO – INT./DIA		JAIME MELLO (48 anos) ATOR?	1 1		MELLO: ROUPAS UM POUCO CAFONA/ DESELEGANTE/ TALVEZ UMA CALÇA C/ PREGAS CINZA ESCURO E CAMISA CINZA AZULADA E JAQUETA DE COURO PRETA/ TALVEZ GRAVATA COM DETALHES EM VERMELHO, PARA PARECER MAIS SÉRIO/TUDO MUITO ANTIQUADO E DESALINHADO

D1	SEQ.6 (CONT.): ESCRITÓRIO - MOMENTOS DEPOIS INT./DIA		JAIME DANIEL	1 1		
D1	SEQ.7: REVENDEDORA DE CARROS –INT-EXT./DIA		PAULO DANIEL	1 1		
N 1	SEQ.8: CASA DE JAIME – INT./NOITE		JAIME DORA FERNANDA FELIPE	1 OU 2 1 1 1		OUTRA ROUPA OU A MESMA DO DIA? DORA CALÇA PRETA DE CORTE RETO TECIDO DE BOM CAIMENTO/ BLUSA DE FIO C/ELASTANO BRANCA OU PRETA MEIA STAÇÃO/MANGA LONGA. GOLA ALTA, BRINCOS DISCRETOS. FERNANDA JEANS, JAQUETA MOLETON CAPUZ, BLUZINHA BASICA, BRINCO PEQ.
D2	SEQ.9: RUA QUALQUER – EXT./DIA		JAIME FERNANDA	2 OU 3 2		TALVEZ UM COSTUME/ TERNO MAIS INVERNO/ OU CALÇA E SWETER GOLA ALTA FERNANDA JEANS, BLUSA DE LÃ LISTADA, PARKA OU TRECH COUT LEVE.
D2	SEQ.9: RUA QUALQUER – EXT./DIA		JAIME FERNANDA D. CONCEIÇÃO	2 OU 3 2 1		D. CONCEIÇÃO ROUPA PRÓPRIA
D2	SEQ.10: FACULDADE – EXT./DIA	TALVEZ GOETHE INSTITUT	FERNANDA	2	ALUNOS DO COLÉGIO, PIPOQUEIRO ETC.	HAVERÁ FIGURANTES? QUANTOS?
DIA 2 OU 3?	SEQ.11: REVENDEDORA DE CARROS / RECEPÇÃO – INT./DIA		LIDIA	2		UNIFORME? CALÇA E TWINSET, CRACHA LENÇO NO PESCOÇO
DIA 2 OU 3?	SEQ.12: ESCRITÓRIO – INT./DIA		JAIME GILMAR MELLO	3 1 2		GILMAR POLICIAL CIVIL/JEANS/ MALHA GOLA ALTA, JAQUETA DE COURO/ MELLO CAMISA

						SOCIAL C/GRAVATA JAQUETA NA CADEIRA, CALÇA DE PREGA
DIA 2 OU 3?	SEQ.13: CASA DE JAIME / SALA – INT./NOITE		JAIME FERNANDA	3 3		FERNANDA PIJAMA E ROUPÃO TEENAGER
DIA 3 OU 4?	SEQ.14: XT.RUA QUALQUER - DIA	E	JAIME	4		ROUPA MAIS PESADA/MAIS FRIO E CHUVA FINA/ CALÇA, CAMISA/ SWETER/ CAPOTE/ CACHECOL /LUVAS
DIA 3 OU 4?	SEQ.15: ESCRITÓRIO – INT./DIA		MELLO JAIME	3 4		MELLO CALÇA DE LÃ SWETER PESADO CAMISA E GRAVATA POR BAIXO/
DIA 3 OU 4?	SEQ.16: BANCO - EXT./DIA		JAIME	4		PASTA EXECUTIVA
DIA 3 OU 4?	SEQ.17: BANCO – INT./DIA		JAIME GERENTE	4 1	FIGURANTES	GERENTE DE TERNO E COLETE DE LÃ
DIA 3 OU 4?	SEQ.18: RESTAURANTE / FACHADA - NOITE		JAIME GILMAR TIÃO	4 2	TALVEZ UM GARÇON	GILMAR POLICIAL CIVIL/ CALÇA DE VELUTO COTELE GROSSO/ MALHA GOLA ALTA/ JAQUETA DE OURO

FIGURINO				MEDIDAS (CM)			
FILME: CURITIBA ZERO GRAU				MANEQUIM	G	BUSTO	
				SAPATO	42	CINTURA	
ATOR / ATRIZ: XXXXXXXX				COLARINHO	54	QUADRIL	46
TELEFONE: (XX) XXXX-XXXX				BRAÇO	62	PERNA	108
PERSONAGEM	SEQ.	PLANO	ROUPA	DESCRIÇÃO	OBSERVAÇÃO		
XXXXXXX			1	UNIFORME MOTORISTA: Camiseta branca, camisa cinza médio M/L, jaqueta de nylon cinza, calça jeans délavé	NA GARAGEM DE ÔNIBUS: Crachá Sapato preto		
			2	Calça jeans claro, camisa bege, blusa de lã marrom e jaqueta de gabardine areia	NA CASA: sala de jantar		
			3	Calça jeans claro, camisa bege, blusa de lã marrom e jaqueta de gabardine areia	NA MERCEARIA: Botas de camurça, cachecol de lã xadrez, boné de lã		
			4	Pijama ou camiseta e calça de moletom velho	NO QUARTO: Chinelo de usar em casa		

FIGURINO				MEDIDAS (CM)			
FILME: CURITIBA ZERO GRAU				MANEQUIM	M	BUSTO	
				SAPATO	40	CINTURA	
ATOR / ATRIZ: XXXXXX				COLARINHO	50	QUADRIL	42
TELEFONE: (XX) XXXX - XXXX				BRAÇO	62	PERNA	105
PERSONAGEM	SEQ.	PLANO	ROUPA	DESCRIÇÃO	OBSERVAÇÃO		
XXXXXXXXX Paleta de cores desse núcleo: tons de cinza – do branco ao preto.			1	Calça jeans <i>black</i> Blusa de tricô com detalhe no decote de zíper Camiseta cinza gola alta	Cinto, bolsa e sapato social de couro preto		
			2	camisa listada preta/cinza claro, calça social de cachemira preta, jaqueta de couro preto fosco.	Cinto, bolsa e sapato social de couro preto		
			3	Camisa preta/grafite, calça social de cachemira preta	Cinto, bolsa e sapato social de couro preto		
			4	Roupa mais pesada p/ dia mais frio e chuvoso. Calça jeans <i>black</i> , Camisa preta, Suéter decote V	Cinto, sapato social e Bolsa masculina de couro preta		

			grafite/ Capote lă <i>pieđ poule</i> cinza médio/ Cachecol lă cachemira cinza mescla escura /uvas lă preta	
--	--	--	---	--

FIGURINO				MEDIDAS (CM)			
FILME: CURITIBA ZERO GRAU				MANEQUIM	M	BUSTO	
				SAPATO	40	CINTURA	
ATOR / ATRIZ: XXXXXXX				COLARINHO		QUADRIL	42
TELEFONE: (XX) XXX - XXXX				BRAÇO		PERNA	108
PERSONAGEM	SEQ.	PLANO	ROUPA	DESCRIÇÃO	OBSERVAÇÃO		
XXXXXX			1	Tênis escuro velho, calça jeans suja e rasgada, 2 camisetas m/l surradas e rasgada Jaqueta de tricô em lã cinza com zíper, detalhes em zig zag Surrada e rasgada			
			2	Para o dia mais frio e com chuva: Tênis escuro velho, calça jeans suja e rasgada, 2 camisetas m/l surradas e rasgada Jaqueta de tricô em lã cinza com zíper, detalhes em zig zag surrada e rasgada uma jaqueta em microfibra,	Cachecol e touca azul		

FIGURINO				MEDIDAS (CM)			
FILME: CURITIBA ZERO GRAU				MANEQUIM	M	BUSTO	
				SAPATO	39	CINTURA	
ATOR / ATRIZ: XXXXXXXXXXXX				COLARINHO	48	QUADRIL	38
TELEFONE: (XX) XXXX - XXXX				BRAÇO	65	PERNA	102
PERSONAGEM	SEQ.	PLANO	ROUPA	DESCRIÇÃO	OBSERVAÇÃO		
XXXXXX			1	Calça jeans tingida escura rasgada na lateral, camiseta preta, blusa de lã <i>jacquard</i> , jaqueta de couro preta surrada	bota de couro preta, pochete cinza de camurça, luvas sem dedo de camurça, capacete		
			2	Calça estampa selva camuflada com bolsos nas laterais, Camiseta preta, blusa de lã preta, jaqueta de couro preta	bota de camurça clara, pochete cinza de camurça, luvas sem dedo de camurça, bala crava e capacete		
			3	Calça jeans claro, tênis cano alto, camiseta, jaqueta de couro preta	Tênis de cano alto, pochete cinza de camurça, luvas sem dedo de camurça, bala crava e Capacete		

FIGURINO				MEDIDAS (CM)			
FILME: A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS				MANEQUIM		BUSTO	
				SAPATO		CINTURA	
ATOR / ATRIZ: XXXXXXXXXXXX				COLARINHO		QUADRIL	
TELEFONE: (XX) XXXX-XXXX				BRAÇO		PERNA	
PERSONAGEM	SEQ.	PLANO	ROUPA	DESCRIÇÃO		OBSERVAÇÃO	
XXXXXXXX .			1	Vestido azul marinho de crepe, m/l decote V, punho em cetim			
			2	Para ir à missa: Saia de seda plissada azul hortênsia, Blusa de renda francesa cor azul hortênsia, Bolsa de alça curta			
			3	Vestido estampado fundo preto e flores amarelas			
			4	Vestido longo de festa azul claro, saia plissada sapato de salto alto, joias			
			5	Camisola de malha bege lisa, chinelo de pano			

			6	Vestido azul claro estampado floral, cardigan leve branco, chinelo de cetim com plumas	
			7	Roupa de ir ao cemitério: casaco m 3/4 preto de crepe, saia preta com flores delicadas, bolsa de alça curta couro preta, casquete preto com flores. colar de pérolas e brinco de pérolas, meia calça escura scarpin preto	
			8	Vestido chemisier perola, scarpin bege e meia calça fina bege	

FIGURINO				MEDIDAS (CM)			
FILME: A TÍMIDA LUZ DE VELAS DAS ÚLTIMAS ESPERANÇAS				MANEQUIM	M	BUSTO	
				SAPATO	36	CINTURA	
ATOR / ATRIZ: XXXXXX				COLARINHO		QUADRIL	42
TELEFONE: (XX) XXXX-XXXX				BRAÇO		PERNA	105
PERSONAGEM	SEQ.	PLANO	ROUPA	DESCRIÇÃO	OBSERVAÇÃO		
XXXXXXX			1	Uniforme de empregada: Vestido listado, avental listado	Vestido, avental, redinha de cabelo chinelo de pano azul		
			2	Roupa de ir à missa: Blusa de seda bege m/l detalhe de babadinho na gola, saia rodada escura com estampa floral, meia calça escura	Bolsa tipo carteira e sapato scarpin preto. Brincos pequenos		
			3	Blusa de seda branca com detalhes de viés preto, faixa preta na cintura, saia marrom estampada			
			4	Blazer azul claro, saia marrom estampa floral, meia calça clara e scarpin bege.			
			5	Camisola de flanela bege floral			

				com babadinhos na manga e decote.	
			6	Uniforme de empregada: vestido bege abotoado na frente e detalhes de babados branco com touca branca	Vestido, avental, redinha de cabelo chinelo de pano azul
			7	Vestido longo de festa lilás rosado	Sapato de salto alto