

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE ARQUITETURA - DEPARTAMENTO DE DESIGN E EXPRESSÃO GRÁFICA
ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN CENOGRÁFICO

THAMYRES DA SILVA KIRSCH

**PROCESSO METODOLÓGICO PARA A CRIAÇÃO DE
FIGURINOS NO AUDIOVISUAL**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

Porto Alegre
2021

THAMYRES DA SILVA KIRSCH

**PROCESSO METODOLÓGICO PARA A CRIAÇÃO DE
FIGURINOS NO AUDIOVISUAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Design Cenográfico do Departamento de Design e Expressão Gráfica - DEG - da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Rosane Muniz Rocha

Porto Alegre

2021

CIP - Catalogação na Publicação

Kirsch, Thamyres da Silva
Processo metodológico para a criação de figurinos
no audiovisual / Thamyres da Silva Kirsch. -- 2021.
30 f.
Orientadora: Rosane Muniz Rocha.

Trabalho de conclusão de curso (Especialização) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade
de Arquitetura, Design Cenográfico, Porto Alegre,
BR-RS, 2021.

1. Cenografia. 2. Design Cenográfico. 3. Figurino.
4. Audiovisual. 5. Metodologia. I. Rocha, Rosane
Muniz, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi analisado e julgado adequado para a obtenção do título de Especialista em Design Cenográfico. O trabalho obteve o **conceito A** e foi aprovado em sua forma final pelo Orientador e pelo Coordenador da Especialização em Design Cenográfico, Departamento de Design e Expressão Gráfica, Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Prof. Dr. Leônidas Garcia Soares
Coordenador EDC/DEG/UFRGS

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Rosane Muniz Rocha
((Centro Universitário Belas Artes/Centro Universitário Senac / SP)), orientadora.

Prof^a. Dr^a. Sara Copetti Klohn (UFRGS)

Prof. Dr. Leônidas Garcia Soares (UFRGS)

Porto Alegre, março de 2021.

A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso.

RESUMO

Este artigo apresenta um estudo sobre metodologias de trabalho para a criação de figurinos, com pesquisa realizada em obras literárias, acadêmicas e nas práticas de figurinistas com o objetivo de elaborar um método para auxiliar estes profissionais no processo de criação de figurinos em produções cinematográficas. Com esse objetivo, estabeleceu-se o que é um figurino, com exemplos, para contextualizar a principal temática deste trabalho. Esta pesquisa aborda uma temática pouco presente em textos acadêmicos, o que incentivou o desenvolvimento desta análise. O presente trabalho conta, também, com um estudo de metodologias existentes no campo do Design: Bonsiepe (1984), Choklat (2012), Munari (2008) e Treptow (2005). A principal parte deste estudo surge a partir da experiência prática da pesquisadora e da aplicação de um formulário online com figurinistas que já trabalharam em obras cinematográficas, com o intuito de compreender seus processos e identificar padrões. A análise de todo o material, compreendido pelas dissertações, metodologias do campo do Design e Figurino, e as respostas obtidas com a aplicação do formulário online, possibilitou maior compreensão dos métodos existentes. Os processos similares e os padrões identificados foram agrupados em etapas. Por consequência, a vivência e o repertório pessoal desses profissionais possibilitaram a complementação dos processos, além de permitir a organização das respostas em ordem sequenciada, resultando assim em um processo metodológico para a criação de figurinos no audiovisual.

PALAVRAS-CHAVE: Criação de figurino; Audiovisual; Processo metodológico.

ABSTRACT

This article presents a study on work methodologies for the creation of costumes, with research carried out in literary, academic works and in the practices of costume designers with the purpose of developing a method to assist these professionals in the process of creating costumes in cinematographic productions. With this objective, costumes were described, using examples, to contextualize the main theme of this study. This research addresses a theme that is slightly present in academic texts, which encouraged the development of this analysis. The present research also includes a study of existing methodologies in the field of Design: Bonsiepe (1984), Choklat (2012), Munari (2008) and Treptow (2005). The main part of this study arises from the researcher's practical experience and the application of an online form for costume designers who have worked in cinematographic works, in order to understand their processes and identify patterns. The analysis of all the material, understood by the articles, methodologies in the field of Design and Costume Design, and the answers obtained with the application of the online form, enabled a greater understanding of the existing methods. The similarity of processes and identification of patterns facilitated the grouping of some steps. Consequently, the experience and personal repertoire of these professionals made it possible to complement the processes in addition to allowing the organization of responses in sequential order, thus resulting in a methodological process for the creation of costumes in the audiovisual.

KEYWORDS: Costume creation; Audiovisual; Methodological process.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO, 8
2. METODOLOGIAS DE PROCESSOS CRIATIVOS, 11
 - 2.1 Metodologias de Design, 11
 - 2.2 Metodologia sobre Figurinos, 12
 - 2.3 Questionário com figurinistas, 14
3. ANÁLISE DE PROCESSOS CRIATIVOS, 15
 - 3.1. Análise das perguntas descritivas, 15
 - 3.2. Análise das perguntas de múltipla escolha, 18
4. PROCESSO METODOLÓGICO, 23
 - 4.1 Processo Metodológico para a Criação de Figurinos no Audiovisual, 23
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS, 27
- REFERÊNCIAS, 28

1. INTRODUÇÃO

O figurino é um elemento de suma importância na percepção da passagem do tempo de um filme e, em sua continuidade cronológica, passado, presente e futuro são reconhecidos subjetivamente através dele, afirma Vera Hamburger (2014). Para que esses elementos revelem todo o contexto dos personagens, o designer cenográfico debruça-se sobre uma ampla pesquisa histórica, espacial, psicossocial, entre outras tantas, em busca de obter o maior número de informações para traduzi-lo de forma a tornar clara para o espectador a compreensão da atmosfera da narrativa.

Este artigo propõe apresentar uma metodologia para auxiliar os profissionais no processo de criação de figurinos em produções cinematográficas e suas definições espaço-temporais. A pesquisa é resultado de um processo de estudo sobre metodologias de trabalho para a criação de figurinos, com pesquisa realizada em obras literárias, acadêmicas e nas práticas de figurinistas. Antes de qualquer tópico, é importante salientar que a linguagem do filme é fundamental para entender qual o desejo escolhido pelo diretor em relação à coerência histórica com determinada época. O estranhamento dos elementos cênicos dentro do contexto do filme pode ser uma escolha proposital.



Figura 1: Cena do filme *Retrato de uma Jovem em Chamas*, Marianne tocando piano para Héloïse. Fonte: Pinterest (2020).

O filme *Retrato de uma Jovem em Chamas* (2020), dirigido por Céline Sciamma e com figurino assinado por Dorothée Guiraud, por exemplo, traz uma trama que se passa na França, no final do século XVIII. Segundo Laver (1989), nessa época, o corpete era normalmente amarrado atrás e possuía barbatanas de baleia; as mangas terminavam pouco acima ou logo abaixo do cotovelo, com largura suficiente para que

a *chemise* aparecesse por baixo, com seu babado de renda. A imagem de uma das cenas do filme (Fig. 1) revela que este é um bom exemplo de um figurino realizado com uma base realista sobre os costumes da época

Por outro lado, a série *Bridgerton* (2020), da plataforma de *streaming* Netflix, criada por Chris Van Dusen e com figurino assinado por Ellen Mirojnick, exemplifica como um figurino pode ser adaptado (Fig. 2). A trama se desenrola na Londres do século XIX, durante o período regencial. Para a elaboração do figurino, Mirojnick estudou intensamente as regras de vestimenta do início do século XIX para, posteriormente, quebrá-las. Nesta época, as mulheres utilizavam uma espécie de camisola leve e extremamente decotada, que possuía um ar romântico, com mangas fofas e com aberturas. Já os homens, seguiam o estilo dândi, com roupas ajustadas, casacos seguindo o corte originário do casaco de caça, arranjos no pescoço, e dando preferência por cores primárias (LAVÉ, 1989). Nos detalhes do figurino da série, no entanto, desde a cartela de cores (que conta com tons pastéis e também tons vibrantes) até à escolha dos materiais, retratam os personagens de maneira contemporânea, porém sem descaracterizar a época.



Figura 2: Cena da série *Bridgerton*, duque de Hastings e Daphne preparando seu baile. Fonte: Pinterest (2020).

Um figurino também pode ser bastante polêmico e causar, propositadamente, uma dissonância. É o caso do filme *Maria Antonieta* (2006), da diretora Sofia Coppola, com figurino de Milena Canonero. Assim como Mirojnick adaptou o figurino de “Bridgerton” para passar um ar de contemporaneidade, Canonero também o fez, mas com um pouco mais de radicalismo. A figurinista recebeu uma caixa de *macarons* de Coppola, que gostaria que o filme possuísse a cartela de cores inspirada nesse tradicional doce francês – que também conta com tons pastéis. Além da cartela de cores diferentes das usadas no contexto histórico da trama, um elemento inusitado colabora na sensação de jovialidade à obra: um tênis All Star (Fig. 3). Martino e Nascimento (2018) defendem que o elemento poético do cinema pode se sobrepor ao histórico. Nesse caso, este tênis representa o traço de rebeldia contida na personalidade de Maria Antonieta que, apesar de delfina da França, ainda era uma adolescente. O elemento também serviu como meio de identificação do espectador com a protagonista, como uma forma de humanizá-la.



Figura 3: Cena do filme *Maria Antonieta*, com o tênis All Star em cena. Fonte: Pinterest (2020).

Durante o desenvolvimento desta pesquisa, analisamos obras literárias de autores da área do Design e obras acadêmicas de profissionais da área específica de figurino. Além disso, entrevistamos 11 figurinistas da área cinematográfica, a fim de identificar seus processos e dar embasamento sólido para a proposta de um possível método auxiliar para suas criações, que será apresentado neste artigo.

2. METODOLOGIAS DE PROCESSOS CRIATIVOS

A investigação inicia-se a partir da problematização, nesse caso, Bonsiepe (1984) sugere que se defina o que será produzido com base na relevância projetual e em como o trabalho será executado.

Pode-se dizer que método é o caminho para chegar a algum lugar. Um conjunto de passos compõe um método a fim de comprovar algo, é o emprego de procedimentos para a realização de algo seguindo um planejamento. Dessa forma, a metodologia é o campo em que se estuda os melhores métodos praticados em determinada área para a produção do conhecimento. Dentre os benefícios de se utilizar uma metodologia, constam: a organização, pois o indivíduo possui um passo a passo a ser seguido; a otimização do tempo, com a elaboração de cronogramas e esquemas; além de, também, maior assertividade, o que em alguns casos reflete em corte de gastos.

A princípio, a opção foi por uma busca inicial por metodologias já existentes, com as quais foi possível tomar como referência as etapas que contemplam essa pesquisa. Foram analisados métodos específicos da área de Design que se assemelhavam às etapas necessárias para a elaboração de um figurino. Para uma análise mais específica sobre a criação de figurinos, que retratam o passo a passo de figurinistas, duas dissertações de mestrado, publicações e questionários com profissionais atuantes no mercado audiovisual brasileiro serviram de base à criação do processo metodológico apresentado neste artigo.

2.1 Metodologias de Design

As metodologias de Design utilizadas foram as de Bonsiepe (1984), Treptow (2005), Choklat (2012) e Munari (2008). O Quadro 1 mostra as etapas que contemplam cada uma das metodologias selecionadas neste campo de conhecimento.

Quadro 1: Metodologias de Design

BONSIEPE	TREPTOW	CHOKLAT	MUNARI
Problematização	Pesquisa de Tema	Inspiração/Tema	Aproximação do Problema
Análises	Pesquisa de Mercado	Investigação	Definição do Problema
Definição do Problema	Parâmetro Coleção	Processo	Componentes do Problema
Lista de Requisitos	Pesquisa Tendências	Sketchbook	Coleta de Dados
Materiais	Briefing	Moodboard	Criatividade
Preços	Inspiração	Pesquisa Digital	Materiais e Tecnologia
Geração de Alternativa	Cores e Materiais	Cores e Materiais	Experimentação
Realização	Desenhos	Desenvolvimento	Modelo
Apresentação	Desenhos Técnicos	Desenhos	Verificação
	Modelagem		
	Protótipo		
	Ficha Técnica		
	Editorial		

Fonte: Elaborado pela autora Thamy Kirsch (2020).

2.2 Metodologia sobre Figurinos

Segundo análise em dissertações da área específica de figurinos, destacaram-se as metodologias de Denise Helena Rutkowski Dias (2012) e Álamo Bandeira (2017). Ambas etapas são apresentadas por tópicos na tabela abaixo (Quadro 2).

Quadro 2: Tópicos de metodologias para a criação de um figurino audiovisual, baseados nas dissertações de mestrado de Denise H. R. Dias (2012) e Álamo Bandeira (2017).

DIAS	BANDEIRA
Leitura do Roteiro	Leitura do Roteiro
Reunião Diretor e Equipes	Protagonistas
Esboços	Secundários
Pesquisa Aprofundada	Figuração
Definição Equipe Figurino	Painel de Imagem (moodboard)
Estudo Luz/Cenário/Objetos	Cartela de Cores (DA)
Painéis de Ambiente (moodboard)	Acervos
Tirar Medidas	Brechós
Criação e/ou aquisição das peças	Estagiários (estudantes moda)
Prova da Roupa	Parcerias
Montagem dos Figurinos	Enumerar Roupas
Continuidade	Ordens do dia (cenas, locações, elenco)
Utilização dos Figurinos	Continuidade
Armazenamento e Lavagem	Arquivar Peças
Encaminhar para Acervo	Devoluções
Devoluções	

Fonte: Elaborado pela autora Thamy Kirsch (2020).

Na dissertação de mestrado de Dias, intitulada *A Arte da Concepção do Figurino* (2012), o tema é tratado a partir de uma análise dos trajes utilizados nas adaptações do livro *Orgulho & Preconceito*, um romance da escritora britânica Jane Austen (1813). No capítulo “O profissional figurinista no processo de concepção do figurino: identificar, conceituar e projetar”, Dias expõe o passo a passo para a criação e desenvolvimento de um figurino, tendo como objeto de pesquisa as adaptações cinematográficas do romance de Austen. A partir da leitura deste capítulo, tornou-se possível a visualização e a análise da metodologia elaborada por Dias que, além das funções da figurinista, traz também referências de metodologias de autores do campo do Design de Moda.

No caso estudado por Bandeira, a temática é clara já no título de sua dissertação: *O Design de Figurino na Produção de Cinema do Recife: comparação de realidades e imersão etnográfica* (2017). A opção em trabalhar com essa pesquisa se deu pela abordagem da questão geográfica retratada na obra, que foi além da necessidade de ilustrar uma realidade específica. O quarto capítulo de sua pesquisa, possibilitou a visualização e análise da metodologia elaborada pelo autor, pois trata da sua própria experiência como figurinista no dia a dia do set, a pré-produção, a imersão necessária para a construção das personagens e o processo de pós-produção.

2.3 Questionário com figurinistas

Com o objetivo de compreender ainda mais sobre os métodos utilizados para a construção de um figurino, foi necessária a criação de um questionário dirigido (elaborado pelas autoras) a ser aplicado a profissionais consolidados no mercado audiovisual brasileiro. A fim de facilitar a análise de dados, optou-se por criar um formulário por meio da plataforma *Google Forms*, deixando disponível online, para que cada profissional pudesse ter a liberdade de usar o tempo que fosse necessário para o seu preenchimento. Entre dezembro de 2020 e janeiro de 2021, foram obtidas 11 respostas.

O questionário foi composto por perguntas descritivas e de múltipla escolha. Para a elaboração do questionário, usamos como base algumas etapas definidas pelos métodos de Dias (2012) e de Bandeira (2017), além de vivências profissionais das autoras. A seleção dos profissionais convidados a participarem desta pesquisa – figurinistas que trabalham em obras cinematográficas – foi definida a partir da escolha de filmes brasileiros lançados a partir dos anos 1990. Assim, os entrevistados e os filmes de base são: Alice Alves (*Gigantes do Brasil*), Christiana Garrido Fonsêca (*Tatuagem*), Cristina Kangussu (*Nise: O Coração da Loucura*), Gabriela Güez (*Senhores da Guerra*), Joana Porto (*Desmundo*), Karla Monteiro (*Villa Lobos*), Marcelo Pies (*Chacrinha: O Velho Guerreiro*), Marjorie Gueller (*Memórias Póstumas*), Reka Koves (*Tim Maia*), Rô Nascimento (*Joaquim*), Valeria Stefani (*Faroeste Caboclo*).

3. ANÁLISE DE PROCESSOS CRIATIVOS

Como o questionário foi elaborado com perguntas descritivas (oito) e de múltipla escolha (sete), optamos por realizar esta análise em dois grupos, tomando a liberdade de agrupar e adaptar livremente as respostas obtidas.

3.1. Análise das perguntas descritivas

Considerando a interferência dos atores e da linguagem estabelecida pelo diretor na criação do figurino, Monteiro (2021) afirma que “cinema é uma arte coletiva”, na qual todos os profissionais envolvidos interferem um pouco, a fim de criar um “personagem comum”. A linguagem estabelecida pelo diretor é soberana, e pode ser considerada como o ponto de partida, seguindo-a como um guia. Em relação ao ator, deve-se entender quais são as necessidades de cada um, pois é preciso que o elenco se sinta bem e tenha suas características físicas respeitadas. Também é preciso estar atento a eventuais alergias que impossibilitem o uso de certos materiais pelo(s) intérprete(s).

Quando questionados sobre a prática de troca com os profissionais dos outros campos da criação (cenógrafos, iluminadores, produtores de objetos...), os entrevistados afirmam que o filme é um organismo vivo, e, como o cinema é coletivo, a harmonia é essencial. “O figurino não é um elemento solto no filme” (GÜEZ, 2021). É preciso que exista uma troca grande entre o ator, o espaço e a luz para que a cena comunique o que se deseja dela. O trabalho em equipe é fundamental e complementar, já que o conceito da fotografia (luz, enquadramentos, texturas) também guia a direção de arte. Conversar com a produção a fim de estabelecer um orçamento impõe limites e faz com que novos conceitos sejam avaliados. É muito importante o diálogo para definir questões sociais, hábitos, todo o conceito artístico, cores e a maquiagem. Também é interessante definir com a produção de objetos quem vai produzir o que, no caso de acessórios.

Em relação à montagem dos figurinos e ao processo de prova de roupas, quando fechado o conceito com o diretor, são produzidas várias opções de figurino. Nesse momento, deve-se tirar as medidas do corpo do ator, principalmente nos filmes que retratam um período histórico diferente do atual, quando normalmente as peças precisam ser confeccionadas. Outras opções são, também, comprar peças em lojas

e/ou alugá-las em acervos. Deve-se considerar a quantidade de figurinos e as especificidades de cada ator. A primeira prova serve para ver como funcionam os volumes e caimentos (PORTO, 2021), e criar também variações do guarda-roupa de cada personagem. Na segunda prova, o traje já deve estar praticamente pronto. Esse momento serve para eventuais ajustes. Na última prova, a presença do diretor é importante para que ele dê aceite final ao figurino proposto. Também nesse momento, sugere-se uma sessão de fotos com fundo neutro, com todos os figurinos, jóias, chapéus, sapatos, cabelos e maquiagem final. Essas fotos servem para elaborar montagens, como por exemplo juntar os atores em uma mesma imagem para ver o conjunto; e também para conferir como os figurinos conversam entre si. Além disso, é possível colocá-los virtualmente no cenário para a avaliação do todo.

Sobre a numeração das roupas, a organização da sequência do personagem e a continuidade, Nascimento (2021) afirma que a partir da decupagem, define-se o mapa de roupas para cada personagem, respeitando a ordem cronológica do roteiro. É a partir do estudo detalhado dele (o roteiro) que se identifica a quantidade de figurinos e suas especificidades (como por exemplo a necessidade de ter algum traje em duplicidade caso o personagem vá ter que se molhar em cena). Esse mapa de roupas é usado em todo o processo. Nele, é marcado o que já foi filmado, detalhando cada passo para ajudar na continuidade. Existem duas nomenclaturas para marcar os trajes: o “R” de roupas e o “F” de figurinos. Fica a critério do figurinista qual nomenclatura utilizar (dentre as respostas obtidas com o questionário, predominou-se o uso do R, e, por este motivo, é a que será utilizada nesta pesquisa). “A numeração dos R’s se dá a partir da ordem de aparição em cena” (GUELLER, 2021): R1, R2, R3... “caso haja modificação dentro de uma cena, a nomenclatura varia para R1A, R1B, etc” (PORTO, 2021). “Se o personagem não troca de roupa da cena 1 até a cena 5, chamamos de R1 tudo o que ele veste nessas cenas” (GARRIDO, 2021). Como no cinema as filmagens não acontecem em sequência, essa nomenclatura é fundamental para evitar erros de continuidade. As trocas de roupas são feitas pelo figurinista e confirmadas com a continuidade. “Trocar de roupa não significa necessariamente a mudança de dias ou a passagem de tempo, depende da condição social, financeira e emocional do personagem, ou de conceitos definidos com a direção” (NASCIMENTO, 2021).

Quando questionados sobre o processo de armazenamento e limpeza das peças durante as filmagens, os entrevistados comentam que normalmente as peças são

armazenadas em uma base de trabalho e transportadas. As roupas ficam organizadas em araras identificadas pelo nome dos personagens, separadas por semana, de acordo com o plano de filmagem. Deve-se ter em mente o orçamento, o tamanho da equipe e estar pronto e organizado para as filmagens, já que o processo de carregamento e de descarregamento é demorado, o que aumenta as horas de trabalho. Dependendo do tipo de produção, monta-se uma lavanderia na base. Quando não é possível, considera-se o caso: se for algo rápido, de poucas peças, do personagem principal, normalmente em continuidade, a limpeza pode ser feita pela camareira e, quando há tempo, é que as roupas vão para a lavanderia. Geralmente, as roupas são higienizadas com produtos específicos que desinfetam e tiram o cheiro de suor, como: lysoform; produtos químicos de limpeza quando a peça sofre envelhecimento; e misturas feitas com bicarbonato, álcool e vinagre. Peças mais delicadas são mandadas para a lavanderia. Também existe a possibilidade da duplicidade das roupas, podendo ser revezadas em sua utilização enquanto são lavadas. O ideal é fazer o menor número de lavagens para não danificar nada no figurino e evitar que se perca o processo de envelhecimento, além de não precisar tirar as peças da organização de continuidade.

A respeito de avarias, Nascimento (2021) reforça que criatividade, preparo e calma são as melhores soluções. É fundamental ter retalhos de todos os tecidos (das peças confeccionadas) e figurinos duplicados para o caso de “avarias” já previstas (por exemplo: cena com tiros). Pequenos ajustes podem ser feitos no set, pela camareira ou assistente, mas às vezes a peça precisa ser enviada para uma costureira ou tingida novamente. “As peças alugadas eventualmente precisam ser substituídas por similares ou compradas pelo valor de venda” (PORTO, 2021). Deve-se prestar atenção em relação à continuidade, para que esses ajustes não modifiquem a peça nas cenas seguintes. É necessário reportar no inventário quando alguma peça sofrer qualquer avaria.

Tendo em mente o processo de desprodução, os entrevistados afirmam que normalmente esse trabalho é feito pelos assistentes. “É uma etapa trabalhosa, porém extremamente importante para a manutenção do relacionamento com os fornecedores” (ALVES, 2021). “É essa etapa que diferencia um bom profissional. Na chegada, as peças devem estar listadas no inventário e conter fotos” (KOVES, 2021). “Além disso, é comum marcarem as peças com pequenas etiquetas que indicam a qual

acervo ela pertence” (PIES, 2021). “Na saída, as peças devem ser “riscadas” do inventário para manter o controle” (KOVES, 2021). O tempo de desprodução normalmente é curto, então, é muito importante manter a organização ao longo da filmagem. As peças devem ser lavadas, restauradas, costuradas, para serem entregues em boas condições. Caso haja alguma avaria ou perda, substitui-se a peça por similar ou se paga o valor de venda. Em caso de aluguel, peças compradas e ou feitas devem ser listadas no inventário e a produtora deve ser notificada.

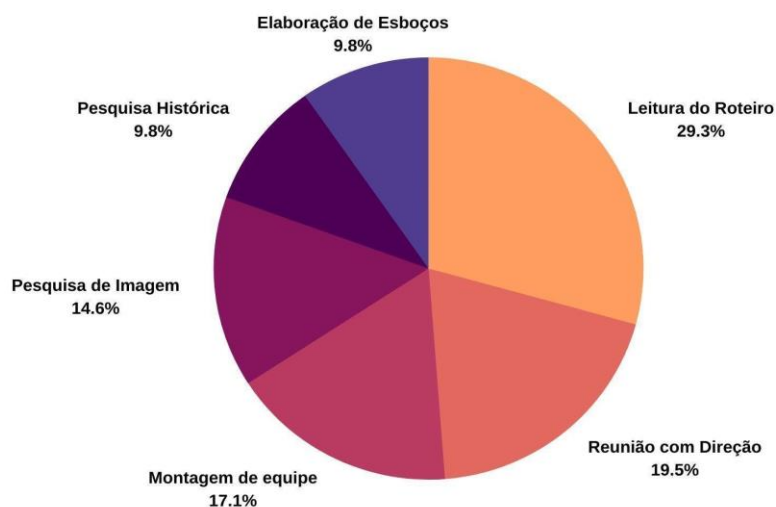
Ao final do questionário, os participantes foram convidados a deixar comentários extras. Alguns afirmam que criar um figurino é ajudar a contar uma história, é procurar entender e aprender sobre a vida, e do viver em sociedade e entender que sociedade é essa. É compreender o contexto histórico, econômico, geográfico e o perfil psicológico do personagem. É ter um olhar aberto e os instintos aguçados. “É permitir-se, às vezes, que um sentimento possa ser retratado por uma música, que uma cor venha de uma paisagem... são tantos os invisíveis que existem antes de encontrarmos a forma” (KANGUSSU, 2021). Sobre o processo criativo, Garrido (2021) afirma a importância de seguir nossos instintos e considerar nosso repertório de vida. A pesquisa histórica de imagens e fatos que retratam a época é muito importante, conversar com o diretor sobre os personagens e conhecer os atores que os representarão enriquece o figurino. “É essencial conscientizar a equipe da importância da prática, e é vital que todos busquem conhecimento de modelagem e costura, para que saibam interpretar a época na elaboração de cada traje” (NASCIMENTO, 2021).

3.2. Análise das perguntas de múltipla escolha

As respostas captadas pelas perguntas de múltipla escolha foram organizadas em forma de gráficos, ilustrando os percentuais e facilitando a análise das proporções das escolhas¹. A primeira pergunta de múltipla escolha traz o seguinte questionamento: “Como você inicia o processo de desenvolvimento de um figurino?”. O Gráfico 1 ilustra o percentual das respostas: leitura do roteiro (29,3%), reunião com direção (19,5%), montagem de equipe (17,1%), pesquisa de imagem (14,6%), pesquisa histórica (9,8%) e elaboração de esboços (9,8%).

¹ O conjunto das respostas de cada pergunta corresponde a 100%. Os percentuais revelam a proporcionalidade entre as escolhas.

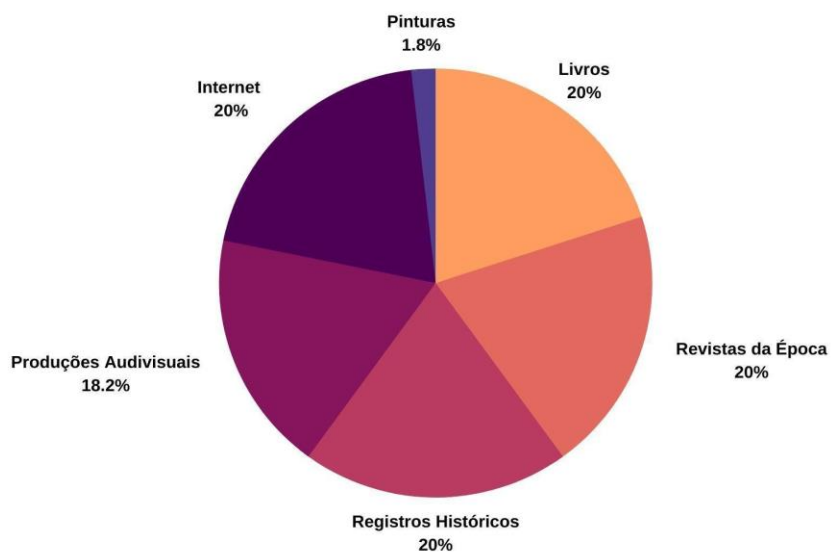
Gráfico 1: Início do processo de desenvolvimento do figurino.



Fonte: Elaborado pela autora Thamy Kirsch (2021).

A segunda pergunta de múltipla escolha pede para que os entrevistados assinalem os meios de pesquisa que utilizam quando trabalham com figurinos que retratam um período histórico específico, diferente do atual. O Gráfico 2 ilustra as respostas obtidas: livros (20%), revistas da época (20%), registros históricos (20%), internet (20%), produções audiovisuais (18,2%) e pinturas (1,8%).

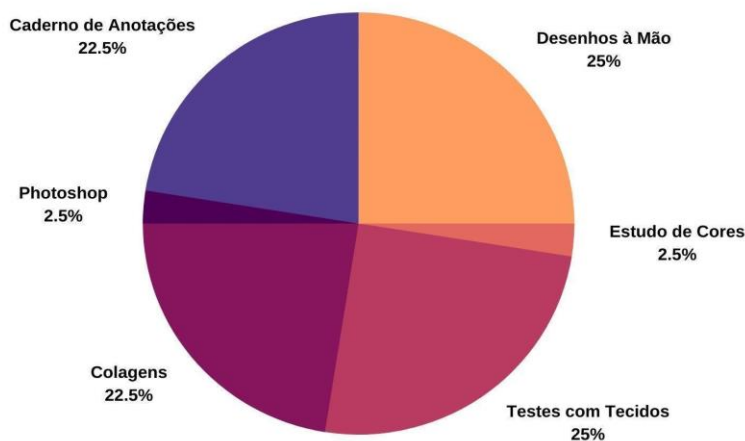
Gráfico 2: Meios de pesquisa utilizados.



Fonte: Elaborado pela autora Thamy Kirsch (2021).

A terceira pergunta indaga sobre quais ferramentas o entrevistado utiliza no seu processo criativo. O Gráfico 3 ilustra as respostas obtidas: desenhos à mão (25%), testes com tecidos (25%), caderno de anotações (22,5%), colagens (22,5%), Photoshop (2,5%), estudo de cores (2,5%).

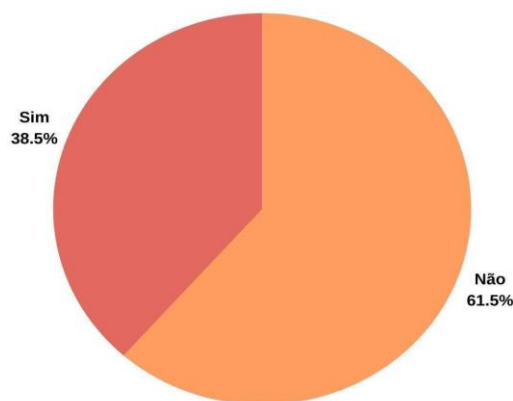
Gráfico 3: Ferramentas utilizadas no processo criativo.



Fonte: Elaborado pela autora Thamy Kirsch (2021).

A quarta pergunta questiona se o ator pode utilizar peças pessoais na criação do seu figurino. O gráfico 4 ilustra que 61,5% não permitem o uso de peças do elenco em cena e 38,5% aceitam esta colaboração.

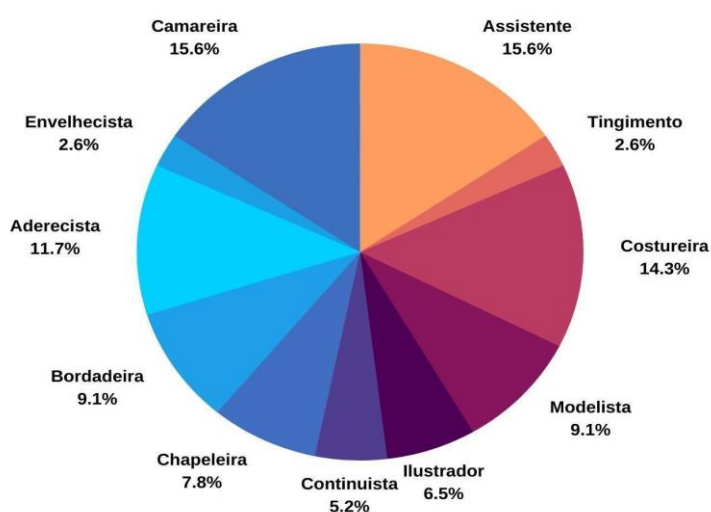
Gráfico 4: Utilização de peças pessoais do ator na criação do figurino.



Fonte: Elaborado pela autora Thamy Kirsch (2021).

A quinta pergunta pede para que os entrevistados indiquem os profissionais que normalmente integram suas equipes. O Gráfico 5 ilustra as respostas obtidas: assistente (15,6%), camareira (15,6%), costureira (14,3%), aderecista (11,7%), bordadeira (9,1%), modelista (9,1%), chapeleira (7,8%), ilustrador (6,5%), continuísta (5,2%), tingimento (2,6%) e envelhecista (2,6%).

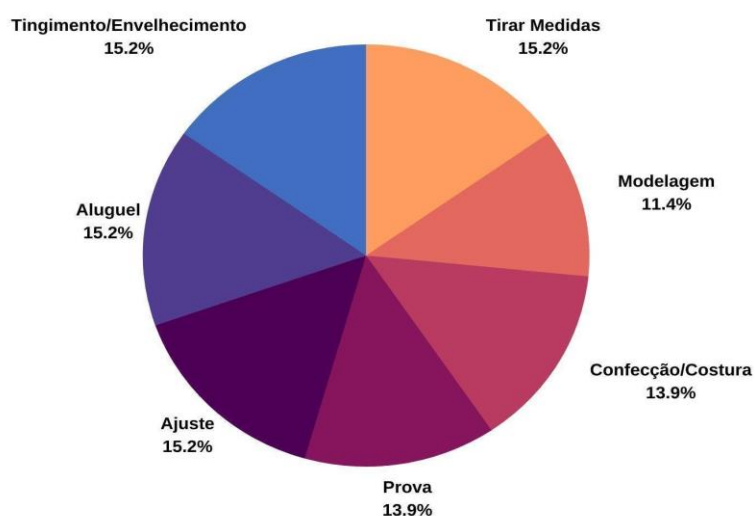
Gráfico 5: Profissionais que integram a equipe de figurino.



Fonte: Elaborado pela autora Thamy Kirsch (2021).

A sexta pergunta questiona os entrevistados sobre a confecção de peças e a elaboração dos figurinos, com ênfase nas etapas presentes em seus métodos profissionais. O Gráfico 6 ilustra as respostas obtidas: tirar medidas (15,2%), aluguel (15,2%), ajuste (15,2%), tingimento/envelhecimento (15,2%), confecção/costura (13,9%), prova de roupa (13,9%) e modelagem (11,4%),

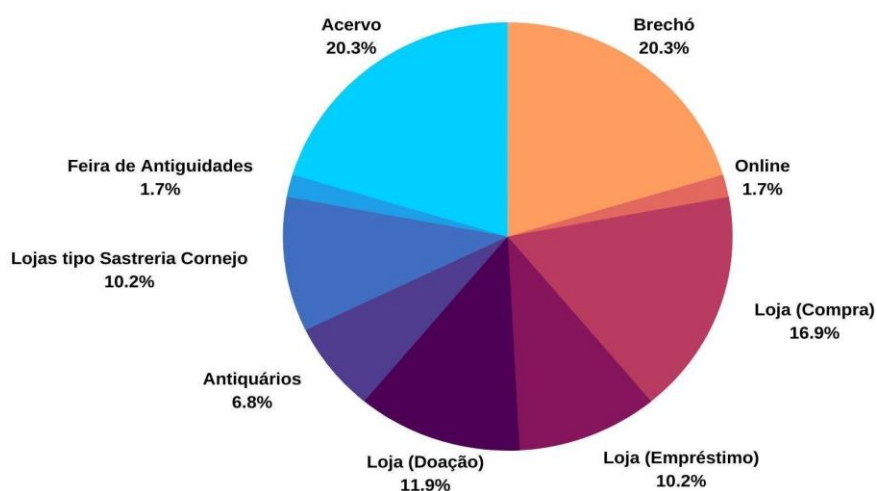
Gráfico 6: Confeção e elaboração do figurino.



Fonte: Elaborado pela autora Thamy Kirsch (2021).

Sobre os locais onde estes profissionais costumam adquirir peças para seus figurinos que retratam um período histórico, diferente do atual, a sétima pergunta (Gráfico 7) revela que os mais utilizados são: brechós (20,3%), acervos (20,3%), compras em lojas comerciais (16,9%), doação de lojas comerciais (11,9%), empréstimo de lojas comerciais (10,2%), compra ou aluguel em empresas como Sastreria Cornejo (10,2%), antiquários (6,8%), feiras de antiguidades (1,7%) e online (1,7%).

Gráfico 7: Locais onde os figurinistas costumam adquirir peças para a criação do figurino.



Fonte: Elaborado pela autora Thamy Kirsch (2021).

4. PROCESSO METODOLÓGICO

A partir das análises das metodologias de design, das publicações e das respostas obtidas pelo questionário, adaptamos livremente os materiais pesquisados, criando uma sugestão de processo metodológico para a criação de figurinos no audiovisual. É importante destacar que a ordem das etapas fica à critério de quem está utilizando-o.

4.1 Processo Metodológico para a Criação de Figurinos no Audiovisual

O processo metodológico para a criação de figurinos no audiovisual resultante deste trabalho é apresentado por meio da elaboração de um fluxograma (Fig. 4), que tem como objetivo facilitar a visualização e interpretação de cada etapa do processo proposto.

Para entender melhor o esquema proposto, cada etapa é apresentada a seguir a partir do cruzamento de todas as fontes analisadas nesta pesquisa. Começamos pela leitura do roteiro, que é extremamente importante para o processo de criação do figurino. É a partir do roteiro que o figurinista terá o entendimento do número de personagens e, conseqüentemente, da quantidade de figurinos que serão criados para cada personagem.

Na sequência, sugere-se que seja feita uma reunião com o diretor e com as outras equipes, para alinhamento de ideias e a definição do conceito. Aqui, já é possível fazer o mapa de roupas de cada personagem. Definida a quantidade de figurinos, considerando o “enxoval” de cada personagem, torna-se possível calcular os custos e posteriormente fazer o orçamento e a solicitação de verba.

Nesse momento, o figurinista também já está apto para montar a sua equipe, considerando as necessidades do projeto (assistentes, camareira, costureira, aderecista, modelista, bordadeira, chapeleira, continuísta, envelhecista etc). Passamos, então, para a fase da pesquisa aprofundada, trazendo as sequências de pesquisa de imagem, pesquisa histórica, pesquisa de cabelo e maquiagem, além dos meios de pesquisa utilizados pelos entrevistados, tais como: revistas de época, registros históricos, internet, livros, produções audiovisuais e pinturas. Stefani (2021) salientou como a pesquisa foi ampla e necessária para sua criação no filme *Faroeste Caboclo*: “tive-

mos acesso a muitas fotos de pessoas que viveram essa época em Brasília, pesquisamos nos jornais locais, Museu da Polícia, a história da cidade de Tabatinga, da cidade satélite...”

Munari (2008) faz uma proposta para a etapa de criatividade. Nesse caso, somamos as respostas presentes no Gráfico 3: desenhos à mão, testes com tecidos, colagens, caderno de anotações, estudo de cores etc. “Sobre o processo criativo, é importante destacar que é recomendado seguir nossos instintos e considerar nosso repertório de vida” (GARRIDO, 2021), mantendo o olhar aberto e os instintos aguçados.

A etapa de cores e materiais presente nos métodos de Treptow (2005) e Choklat (2012) possibilita uma experiência aprofundada de criação. Aqui, o figurino começa a ganhar formas e texturas.

Assim como Dias (2012) fala em sua dissertação sobre a etapa de tirar medidas, os figurinistas entrevistados também a citam em suas respostas. O próximo passo, segundo Treptow (2005), é a modelagem, que pode ser por *moulage* ou por meio da modelagem plana e a compra de tecidos.

A próxima etapa consiste na materialização do figurino, seja por compra, aluguel ou confecção das peças. Nessa fase, os entrevistados propõem diversas alternativas: acervo, brechó, lojas (compra/ empréstimo/ doação), antiquários etc. Nessa etapa, as peças já podem passar pelo processo de envelhecimento. Aqui também já se faz possível realizar as etapas de inventário e acompanhamento de confecção.

O processo de prova é extremamente importante, pois é nele que o diretor aprova o figurino ou sugere alterações. Também é nessa etapa que se visualiza como a roupa se comporta no corpo do ator, possibilitando a montagem dos figurinos.

Dias (2012) traz em seu método a etapa de utilização, que pode desenrolar os processos de armazenamento e organização e, posteriormente, o processo de continuidade, que significa o percurso que a roupa faz pelas cenas (LEITE, 2002), respeitando a ordem cronológica do roteiro e a quantidade de figurinos e suas especificidades. Leite (2002) sugere a etapa de acompanhamento da gravação, caso seja necessário fazer alguma alteração.

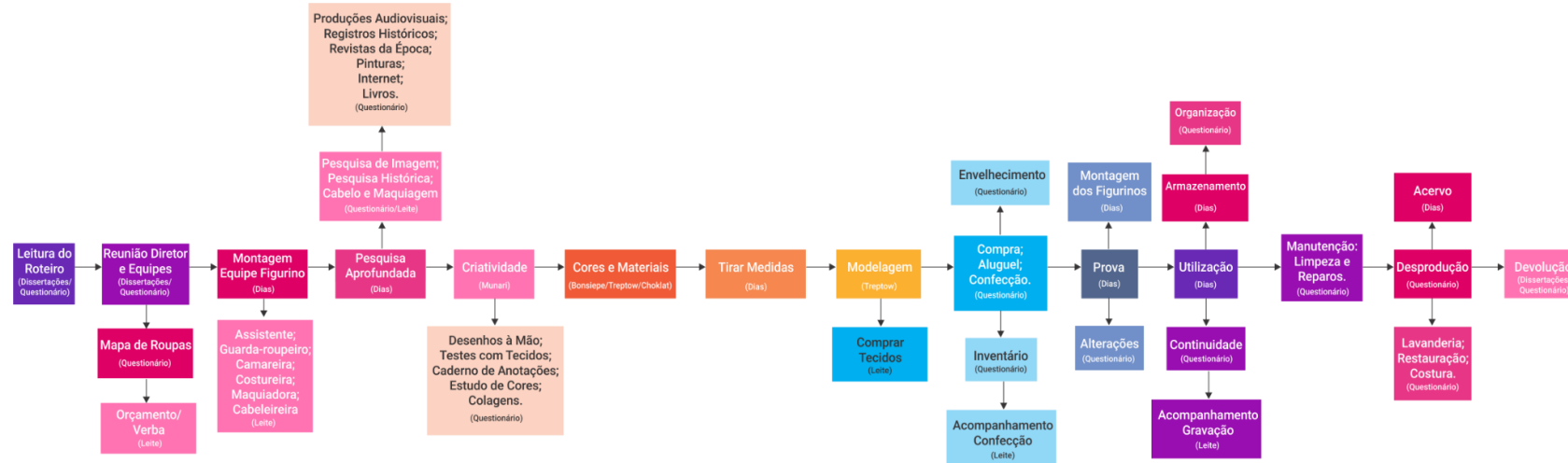
Segundo Stefani (2021), as peças são armazenadas em uma base de trabalho e transportadas em caminhão ou van. Em relação à manutenção das peças: a limpeza pode ser feita pela camareira e, quando há tempo, as roupas são encaminhadas para

a lavanderia. Geralmente, as roupas são higienizadas com produtos específicos, como, por exemplo: lysoform, produtos químicos de limpeza quando a peça sofre envelhecimento e misturas feitas com bicarbonato, álcool e vinagre.

Em relação às avarias, deve-se estar atento à continuidade, para que os ajustes não modifiquem as peças. Casos simples podem ser resolvidos pela costureira. Já em casos extremos deve-se considerar a substituição da peça, tanto para a utilização quanto para a devolução ao acervo (se for o caso).

O processo de devolução das peças é extremamente importante para a manutenção de um bom relacionamento com os fornecedores (ALVES, 2021). O tempo de desprodução geralmente é curto, mas deve-se considerar o tempo de lavagem, restauração e costura, quando necessário, para que as peças sejam devolvidas em boas condições.

Quadro 3: Metodologia para auxiliar figurinistas na criação para produções cinematográficas.



Fonte: Elaborado pela autora Thamy Kirsch (2021).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise de metodologias existentes da área do Design, de publicações específicas sobre figurino e das respostas obtidas com o questionário aplicado, obteve-se uma quantidade considerável de fontes para a construção de um processo metodológico para a criação de figurinos no audiovisual.

Durante as análises das metodologias existentes da área do Design, percebeu-se que algumas etapas são muito similares às que Dias (2012) e Bandeira (2017) descrevem em seus trabalhos. Além disso, com as respostas obtidas no questionário foi possível identificar padrões nos processos de criação dos figurinistas entrevistados e também entender algumas situações que não foram citadas nas outras fontes, o que reforça a fala de Nascimento (2021), quando ressalta que é essencial conscientizar a equipe da importância da prática. Existem algumas situações que só temos entendimento quando as vivenciamos.

A produção deste artigo contou não só com a leitura de vários autores, mas também com a participação de muitas pessoas, o que potencializa a fala de Monteiro (2021), que destaca que “o cinema é uma arte coletiva”. Além disso, registra-se aqui a importante colaboração da figurinista Alice Alves, atual presidente da FigA (Associação dos Figurinistas, Assistentes de Figurino e Camareiras de São Paulo - grupo que reúne profissionais do audiovisual), que foi uma ponte fundamental no contato com figuras renomadas da área do figurino.

Destacando o cenário caótico no qual realizamos esta investigação, em meio ao isolamento provocado pela pandemia da COVID19, consideramos bem sucedido este primeiro passo para a elaboração desta sugestão de metodologia para o processo criativo de figurinos para o audiovisual. Podemos dizer que finalizar esse artigo e atingir os objetivos estabelecidos no início da pesquisa é uma grande conquista.

REFERÊNCIAS

ALVES, Alice: questionário [jan. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

A MODA como ferramenta de poder – Uma análise do figurino no filme ‘Maria Antonieta’ (2006). **Tudor Brasil**, 2020. Disponível em: <<https://tudorbrasil.com/2020/04/05/a-moda-como-ferramenta-de-poder-uma-analise-do-figurino-no-filme-maria-antonieta-2006/>>. Acesso em: 25 fev. 2021.

BANDEIRA, Álamo. **O Design de Figurino na Produção de Cinema no Recife**: Comparação de realidades e imersão etnográfica. 2017. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, Recife, 2017.

BONSIEPE, Gui. **Metodologia Experimental**: Desenho Industrial. Brasília: Coordenação Editorial, 1984.

CHOKLAT, Aki. **Design de Sapatos**. São Paulo: Senac, 2012.

DIAS, Denise Helena Rutkowski. **A arte da concepção do figurino**: um estudo de caso dos diferentes figurinos utilizados nas adaptações do livro orgulho & preconceito. 2012. Dissertação (Mestrado em Design de Moda) - Universidade da Beira Interior - Covilhã, 2012.

ESTEVIÃO, Ilca Maria. Bridgerton: saiba detalhes do figurino da série que é sucesso de audiência. **Metrópoles**, 2021. Disponível em: <<https://www.metropoles.com/colunas/ilca-maria-estevao/bridgerton-saiba-detalhes-do-figurino-da-serie-que-e-sucesso-de-audiencia>>. Acesso em: 25 fev. 2021.

GARRIDO FONSÊCA, Christiana: questionário [jan. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

GUELLER, Marjorie: questionário [jan. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

GÜEZ, Gabriela: questionário [jan. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

HAMBURGER, Vera. **Arte em Cena**: a direção de arte no cinema brasileiro. São Paulo: Editora SENAC SP, 2014.

JACOB, Paula. Bridgerton: tudo sobre o figurino da série mais amada do momento. **Revista Glamour**, 2021. Disponível em: <<https://revistaglamour.globo.com/Lifestyle/Cultura/noticia/2021/01/bridgerton-tudo-sobre-o-figurino-da-serie-mais-amada-do-momento.html>>. Acesso em: 25 fev 2021.

KANGUSSU, Cristina: questionário [jan. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

KOVES, Reka: questionário [fev. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

LAVAR, James. **A Roupas e a Moda: Uma História Concisa**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

LEITE, Adriana. **Figurino: Uma Experiência na Televisão**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

MARTINO, Luis Mauro Sa; NASCIMENTO, Rafaela Artero. Um tênis All-Star no século XVIII: tensionamentos da representação histórica no figurino de “Maria Antonieta”, de Sofia Coppola. **Revista Panorama-Revista de Comunicação Social**, v. 8, n. 2, p. 2-8, 2018.

MONTEIRO, Karla: questionário [jan. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascerem As Coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

NASCIMENTO, Rô: questionário [jan. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

NOVAIS, Clara. Bridgerton: Dez Curiosidades sobre a nova série da Shondaland na Netflix. **Elle**, 2020. Disponível em: <<https://elle.com.br/cultura/bridgerton-curiosidades-serie-shondaland-netflix>>. Acesso em: 25 fev. 2021.

PIES, Marcelo: questionário [jan. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

PORTO, Joana: questionário [jan. 2021]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

STEFANI, Valeria: questionário [dez. 2020]. Entrevistadora: Thamy Kirsch. Formulário Google. Respostas concedidas para esta pesquisa.

TERAO, Susana. 'Retrato de Uma Jovem em Chamas' é ode à arte e ao feminino, dizem debatedoras. **Folha de São Paulo**, 2021. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2021/01/retrato-de-uma-jovem-em-chamas-e-ode-a-arte-ao-amor-e-ao-feminino-dizem-debatedoras.shtml>>. Acesso em: 24 fev. 2021.

TREPTOW, Doris. **Inventando Moda**: Planejamento de Coleção. 4. ed. São Paulo: Empório do Livro, 2005.