



Instituto Federal de Brasília  
Campus Taguatinga  
Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda

ESTELA DE SÁ QUEIROZ

FIGURINOS:  
Desenvolvimento, criação e produção para audiovisual

Brasília  
2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo bibliotecário  
Marcelo José Rodrigues da Conceição (CRB1-2323)

Queiroz, Estela de Sá

Q3f           Figurinos: desenvolvimento, criação e produção para audiovisual / Estela de Sá  
Queiroz. Brasília-DF, 2025.

79 f. : il.

Trabalho de Conclusão de Curso Superior (Tecnologia em Design de Moda)  
Instituto Federal de Brasília, *Campus* Taguatinga, 2025.

Orientadora: Camila Rodrigues Fonseca.

Inclui referências.

1. Moda. 2. Figurino. 3. Televisão - Aspectos sociais. 4. Cinema. I. Título. II.  
Fonseca, Camila Rodrigues. III. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia  
de Brasília.

CDU 391:791.3



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

## FICHA DE APROVAÇÃO EM BANCA EXAMINADORA

### Trabalho de Conclusão de Curso – TCC

**Aluna:** Estela de Sá Queiroz

**Título:** Figurinos : Desenvolvimento, criação e produção para o audiovisual.

**Aprovado em:** 18/02/2025

#### *Banca Examinadora*

(Assinado eletronicamente)

Orientadora (Presidente): Msc. CAMILA RODRIGUES DA FONSECA

(Assinado eletronicamente)

Examinadora: Msc. PRISCILA BOSQUÊ

(Assinado eletronicamente)

Examinadora: Msc. SUZANA CURI GUERRA

Documento assinado eletronicamente por:

- Camila Rodrigues da Fonseca, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 21/02/2025 09:16:07.
- Priscila Bosque de Almeida Stevanato, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 21/02/2025 09:20:22.
- Suzana Curi Guerra, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 21/02/2025 17:15:57.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 20/02/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 600108  
Código de Autenticação: f774e7e016



Dedico este trabalho à minha avó, Carmelita, que, embora não tenha tido as mesmas oportunidades que eu, lutou para que minha mãe, Denise, pudesse tê-las e repassá-las para mim. Elas seguem sempre me dando asas para voar, e sou eternamente grata por isso, obrigada.

## **AGRADECIMENTOS**

Eu sei que é clichê mas, não poderia ser diferente: agradeço, em primeiro lugar, à minha família, sem eles nada seria possível. Obrigada mamãe, por estar aqui, me ensinar a valorizar o aprendizado e me dar suas asas para voar, Obrigada papai, por me ajudar a costurar, colar e fazer parecer que tudo é possível de ser criado. Obrigada Nani, por me alegrar sempre, ainda que você seja mais novo, eu sempre aprendo com você. Obrigada Gabris, por todas as caronas, flores, apoio incondicional e palavras de incentivo.

Agradeço também à equipe do Projeto Imergir por confiarem no meu trabalho e, especialmente, a minha grande amiga, Valéria H. Oliveira, por, antes de todos, me procurar com essa ideia, acreditar que conseguiríamos fazer algo legal e me apoiar durante todo o processo.

Não posso deixar de agradecer à minha orientadora Camila Rodrigues da Fonseca, por concordar em me auxiliar nessa jornada e contribuir com ideias tão significativas.

Por fim, agradeço aos meus cachorros, companheiros inegáveis em toda essa jornada. À Maia, que estava comigo quando tudo começou mas hoje não está mais nesse plano, obrigada pelos anos juntas. À Asteca, por toda alegria e recepção sempre amorosa. E, ao Inca, que me acompanha madrugadas adentro, como é bom ouvir os seus roncos ou resmungos e saber que não estou só.

“Não esquecer que por enquanto é tempo de morangos.”

A Hora da Estrela - Clarice Lispector.

## RESUMO

Este projeto apresenta o desenvolvimento de uma coleção de figurinos para dois vídeos de música independente, solicitados pelo Projeto Imergir. A pesquisa busca compreender o papel do figurino dentro de uma produção audiovisual, explorando sua relação com a narrativa. Para isso, foi realizada uma investigação teórica sobre a evolução do figurino ao longo do tempo e sua influência na construção de atmosferas e personagens. A metodologia de projeto utilizada baseia-se na abordagem idealizada por Bruno Munari, adaptando seus princípios ao desenvolvimento de figurinos. Essa dinâmica busca alinhar-se às expectativas da direção de arte, garantindo coerência estética e narrativa. O processo criativo inclui a definição de cartela de cores, inspirações visuais e decupagem dos vídeos, proporcionando um direcionamento sólido para as escolhas de figurino. Além disso, o projeto adota uma abordagem sustentável e de baixo orçamento ao planejar e desenvolver os figurinos a partir de roupas de brechó. A experimentação e a proposição de peças coletadas nesses espaços, fazem parte essencial do processo. O resultado final são os figurinos apresentados nos vídeos, evidenciando sua relevância na caracterização dos personagens e na construção da narrativa audiovisual. Dessa forma, este estudo evidencia como o figurino pode ir além da vestimenta, tornando-se um componente essencial para a identidade visual e a construção simbólica de uma obra audiovisual.

**Palavras-chave:** Figurino. Audiovisual. Vídeoclipe. Brechó. Narrativa Visual.

## **ABSTRACT**

This project presents the development of a costume collection for two independent music videos, commissioned by Projeto Imergir. The research aims to understand the role of costumes in an audiovisual production, exploring their relationship with the narrative. To achieve this, a theoretical investigation was conducted on the evolution of costumes over time and their influence on the creation of atmospheres and characters. The project methodology used is based on the approach envisioned by Bruno Munari, adapting its principles to costume development. This dynamic seeks to align with the expectations of the art direction, ensuring aesthetic and narrative coherence. The creative process includes defining a color palette, visual inspirations, and analyzing each part of the music video scripts, providing a solid direction for costume choices. Additionally, the project adopts a sustainable and low-budget approach by planning and developing the costumes using thrifted clothing. Experimentation and the proposal of pieces collected from these spaces are essential parts of the process. The final result consists of the costumes presented in the music videos, highlighting their relevance in character portrayal and narrative construction. Thus, this study demonstrates how costumes can go beyond mere clothing, becoming an essential component of the visual identity and symbolic construction of an audiovisual work

**Keywords:** Costume Design. Audiovisual. Music Video. Thrift Store. Visual Narrative.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Estátua de mármore que retrata o quíton.....	20
Figura 2: Frame do clipe de Dynamite do grupo BTS.....	22
Figura 3: Anitta no videoclipe da música Vai Malandra.....	23
Figura 4: Frame de Idiota (2022).....	24
Figura 6: Etapas da Metodologia de Bruno Munari (1981).....	32
Figura 7: Reunião com a direção de arte do Projeto Imergir.....	36
Figura 8: Anotações iniciais para o clipe “Ato I: Mar”.....	37
Figura 9: Anotações iniciais para o clipe "A noite".....	37
Figura 10: Moodboard de arte do videoclipe “Ato I: Mar”.....	39
Figura 11: Primeiras Direções de Arte para “Ato I: Mar”.....	39
Figura 12: Moodboard de arte do videoclipe “A Noite”.....	40
Figura 13: Primeiras Direções de Arte para “A Noite”.....	40
Figura 14: Painel de inspirações para o videoclipe “Ato I: Mar”.....	46
Figura 15: Painel de inspirações para o videoclipe “A noite”.....	47
Figura 16: Paleta de cores dos convidados em “Ato I: Mar”.....	49
Figura 17: Paleta de cores do Kai em “Ato I: Mar”.....	49
Figura 18: Paleta de cores Estrela e Lua em “A Noite”.....	50
Figura 19: Brechó no Riacho Fundo I.....	52
Figura 20: Brechó em Taguatinga-sul.....	53
Figura 21: Autora em pesquisa de campo.....	54
Figura 22: Objetos para modificações das peças, teste em loja.....	55
Figura 23: Cesta com aviamentos.....	56
Figura 24: Retalhos encontrados em pesquisa de campo.....	56
Figura 25: Algumas das peças do acervo construído por mim.....	59
Figura 26: Teste de figurino para o protagonista do videoclipe “Ato 1: Mar”.....	60

Figura 27: teste de combinação dos figurinos de “A Noite”.....	61
Figura 28: Teste do figurino de “A Noite” nas atrizes.....	62
Figura 29: Rascunho de alterações nos looks dos figurantes.....	63
Figura 30: Rascunho de alterações nos looks de figurante e secundário.....	63
Figura 31: Painel visual com fotos do processo de confecção do figurino.....	69
Figura 32: Figurinos organizados durante a gravação de “Ato 1: Mar”.....	70
Figura 33: Autora conferindo o figurino do primeiro dia de gravação.....	70
Figura 34: Autora acompanhando as gravações de “Ato 1: Mar”.....	71
Figura 35: Autora ajustando o figurino da personagem Estrela.....	72
Figura 36: Frame de cena de “A noite”.....	73
Figura 37: Frame de cena dos convidados em “Ato 1: Mar”.....	74
Figura 38: Frame de cena de projeção em “Ato 1: Mar”.....	74
Figura 39: Créditos de figurinista para “Ato 1: Mar”.....	75
Figura 40: Créditos de figurinista para “A noite”.....	76

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1: informações sobre a música do primeiro videoclipe.....	42
Tabela 2: Descritivo das cenas do videoclipe de “Ato I: Mar”.....	43
Tabela 3: informações sobre a música do segundo videoclipe.....	44
Tabela 4: Descritivo das cenas do videoclipe de “A Noite”.....	45
Tabela 5: Significado geral das cores.....	48
Tabela 6: lista de brechós em Brasília.....	51
Tabela 7: Lista de compras para os figurinos.....	55
Tabela 8: Lista de compras para os figurinos.....	57
Tabela 9: Adaptações para os figurinos de “Ato 1: Mar”.....	64
Tabela 10: Adaptações para os figurinos de A Noite.....	67

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>14</b>
1.1 Objetivos.....	16
1.1.1 Objetivo Geral.....	16
1.1.2. Objetivos Específicos.....	16
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>16</b>
2.1. A indumentária e o surgimento do figurino.....	16
2.2. A evolução do figurino como reflexo da encenação.....	19
2.3. A importância do figurino na construção da narrativa.....	22
2.4. Audiovisual e a Moda.....	25
2.5. Impacto da moda na televisão brasileira.....	28
2.6. Música independente.....	28
<b>3. METODOLOGIA.....</b>	<b>30</b>
3.1. Metodologia de Pesquisa.....	30
3.2. Metodologia de Projeto.....	31
3.2.1. O Projeto Imergir.....	32
3.3. Problema.....	33
3.3.1. Definição do Problema.....	33
3.3.2. Componentes do Problema.....	34
3.4. Coleta e Análise de Dados.....	35
<b>4. DESENVOLVIMENTO DOS FIGURINOS.....</b>	<b>38</b>
4.1. Planejamento e Criação.....	38
4.1.2. Decupagem de roteiro.....	42
4.2. Criatividade.....	45
4.3. Materiais e Tecnologias.....	50
4.4. Experimentação.....	58
4.4.1. Personagens Principais.....	59
4.4.2. Secundário e Figurantes.....	62
<b>5. Modelos e Adaptações.....</b>	<b>64</b>

<b>6. Diárias de Gravação e Pós-produção.....</b>	<b>69</b>
<b>7. Verificação.....</b>	<b>72</b>
<b>8. Conclusão.....</b>	<b>76</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>78</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O desenvolvimento de um figurino coeso, que converse bem esteticamente com a proposta que será desenvolvida em audiovisual, é um dos pilares que sustenta o sucesso de uma produção visual, sendo uma ferramenta essencial para ajudar a contar uma história de forma não verbal e ambientar o espectador no universo que está sendo criado pelo desenvolvedor da narrativa, inclusive evidenciando elementos que jamais seriam transmitidos verbalmente. (LEITE e GUERRA, 2002).

Além disso, com o crescimento do streaming, responsável por bombardear todos os dias seus assinantes com milhares de produções, o mercado de figurino está em ascensão e com grande demanda. Quando delimitado para videocliques é possível perceber o esforço dos artistas em conjunto com gravadoras para se destacar no mundo da música, enfatizando cenários e figurinos para criar o mundo que será apresentado ao telespectador.

Um grande exemplo na área é o videoclipe da música *Boys Don't Cry*, da Anitta, lançado em janeiro de 2022. O clipe alcançou grande sucesso, principalmente devido à sua composição visual. O figurino, além de destacar todo o cenário desenvolvido, faz referência a outros figurinos icônicos do audiovisual e destaca a estética punk dos anos 1980, um marco na história da moda, amplamente difundida por Vivienne Westwood, um dos grandes nomes da alta-costura. A figurinista responsável pelo projeto, Sita Abellan, desenvolveu um trabalho que evidencia, sem margem para dúvidas, a relevância do figurino em uma produção audiovisual.

Portanto, essa pesquisa pretende desenvolver uma proposta de figurino distinta para dois videocliques de música independente, garantindo que cada produção tenha uma identidade visual única e alinhada com sua estética e narrativa. Assim, faz-se necessário perpassar pelos desafios que essa proposta enfrentará ao longo de seu desenvolvimento.

A evolução da Indumentária para a moda propriamente dita abriu caminhos para a utilização do figurino como uma ferramenta de representação visual de uma determinada época e universo estético, sendo capaz de criar uma ambientação que colabore, contraste ou até exerça o papel de ser o cenário da produção.

A roupa possui um papel social muito específico: além de diferenciar a população ela também escancara as camadas sociais. (NERY, 2014) O figurinista entra em ação a partir do

ponto no qual “A roupa vira moda no momento em que os feitiços e a maneira de os usar se transformam numa norma estética de certas camadas da sociedade.” (NERY, 2014, p.09)

Dessa forma, é dever desse profissional desenvolver uma criação de figurino que passe para o público os signos e expressões pessoais que uma roupa carrega. Dentro do cinema esse papel foi muito bem executado por Ruth E. Carter, desenvolvedora do figurino, vencedor do Oscar, de *Pantera Negra: Wakanda Para Sempre* (2022), na roupa dos personagens observamos vários signos importantes da cultura Africana mesclados com o futurismo de super-herói e as etapas de construção do arco do humano para o herói.

No âmbito do Cinema Nacional, o aclamado filme *Ainda Estou Aqui* (2024) recebe grande destaque dentro do campo de figurino. Cláudia Kopke, a renomada figurinista do filme, enfrentou grandes desafios para criar o figurino da obra. O filme retrata um recorte histórico do Brasil, o período da Ditadura Militar (1964-1985), e narra a história real da Família Paiva. Além disso, o filme passa por alguns recortes no futuro, e as roupas acompanham a narrativa. Por isso, a equipe de figurino realizou um extenso trabalho de pesquisa e dedicação para assegurar que o vestuário refletisse com fidelidade tanto a realidade da época quanto a da família. Esse esforço resultou em um figurino que não apenas complementa a ambientação do filme, mas também se torna parte atuante da narrativa, contribuindo para contar a história de forma visual. O resultado foi muito bem recebido pelo público e é inegável a importância do figurino na construção da obra.

Dentro do audiovisual mas partindo da parte musical, a produção de videoclipes tem como função mostrar para o público uma faceta do artista, seja essa a reafirmação de uma já existente ou a criação de uma nova. A cantora e compositora Taylor Swift sempre direciona muito bem o espectador para a “era” que ela quer chegar, e todos os seus álbuns são construídos, por meio de um orçamento milionário, com estéticas diferentes que são reforçadas em seus videoclipes.

Para a produção de videoclipes independentes o orçamento costuma ser baixo, porém, a mensagem não pode deixar de ser transmitida ao público. A música *Herói do Futuro*, da banda O Grilo, possui um figurino que não utiliza materiais com alto valor econômico porém, conversa muito bem com a obra: o personagem principal, o Herói, veste um macacão com anteninhas que remetem uma memória afetiva de muitos telespectadores, é bem similar ao macacão do Chapolin Colorado, personagem, da série homônima, com estética marcante. Também se destacam no clipe os acessórios cotidianos, como gravatas e óculos, que são utilizados para compor a narrativa. Dessa forma, o clipe se consagra no quesito figurino ao utilizar a identificação do público como ferramenta.

Por meio do aprofundamento teórico do desenvolvimento de um figurino, análise de exemplos famosos e a concepção de prática de um figurino, essa pesquisa almeja responder: Como desenvolver um figurino com baixo investimento monetário para videocliques de música independente?

## **1.1 Objetivos**

### **1.1.1 Objetivo Geral**

Desenvolver uma coleção de figurinos para dois videocliques de música independente solicitados pelo Projeto Imergir.

### **1.1.2. Objetivos Específicos**

- Compreender a evolução do figurino ao longo do espaço-tempo;
- Contextualizar o enredo e a atmosfera do videoclipe através das diretrizes estabelecidas com a direção de arte;
- Adaptar a metodologia de projeto Bruno Munari para figurinos para o desenvolvimento, criação e produção dos trajes utilizados para os videocliques;
- Planejar e desenvolver os figurinos a partir de roupas de brechó definidos por inspirações visuais, citacionismos de época e tecidos;
- Definir cartela de cores, inspirações visuais e decupagem dos videocliques;
- Criar a partir dos personagens utilizando peças coletadas em brechó e acervo pessoal;
- Adaptar modelos, moldes, aviamentos, tamanhos para alinhar o contexto com viabilidade;
- Apresentar a criação final dos looks utilizados pelos personagens principais e figurantes de ambos videocliques como resultado final de todo o processo.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1. A indumentária e o surgimento do figurino**

Desde os tempos mais remotos, as civilizações antigas utilizavam peças de vestíveis para se adaptar às condições climáticas, aos costumes sociais e aos contextos rituais. Laver (2011), demonstra que desde o Paleolítico, em especial por conta do clima extremamente frio, existem registros de roupas com a finalidade de proteção das intempéries, então, a História da Indumentária, ainda que para necessidades básicas, antecede as primeiras civilizações do Egito e da Mesopotâmia.

Tudo leva a crer, segundo Leite e Guerra (2002, p.22), “que em nenhum período da História e em nenhum lugar da terra o homem aceitou como definitiva a imagem que a natureza lhe outorgou e, sempre que possível, decidiu modificá-la.”

O surgimento da indumentária remonta aos primórdios da história, quando a humanidade começou a criar roupas, com os mais diversos materiais artesanais, com primeiro propósito de se proteger do ambiente, para depois descobrir formas de expressar sua identidade. Nery (2014), aponta que o desenvolvimento econômico, cultural e político é retratado, de certa forma, na indumentária, tendo em vista que essa sempre foi um reflexo do gosto contemporâneo, identificando ainda, camadas sociais, profissões, idade ou sexo.

Dentro do campo da indumentária Lipovetsky (1989) afirma clara distinção entre os os períodos de evolução humana e sua relação com a vestimenta, identificando as eras de costume e as eras de moda. A primeira não abre espaço para expressão individual, a sociedade na Antiguidade e na Idade Média Arcaica se vestia de acordo com seus governantes, a importância era dada ao grupo e os trajes foram utilizados como forma de perpetuar uma cultura e seus simbolismos, o coletivo sobrepunha o individual. A exemplo disso, “No Egito Antigo, o mesmo tipo de toga-túnica comum aos dois sexos manteve-se por quase quinze séculos com uma permanência quase absoluta”. (LIPOVETSKY, 1989, P.29). O mesmo aconteceu em civilizações antigas na Grécia, Índia e China, suas respectivas vestimentas tradicionais mantiveram-se por séculos.

Enquanto nas eras de costume reinam o prestígio da antiguidade e a imitação dos ancestrais, nas eras da moda dominam o culto das novidades assim como a imitação dos modelos presentes e estrangeiros — prefere-se ter semelhanças com os inovadores contemporâneos do que com os antepassados. (LIPOVETSKY, 1989, P.35).

A era da moda surge a partir do rompimento das cortes com a burguesia e do fortalecimento da burguesia italiana. Essa classe emergente, agora detentora de matérias-primas e com grande potencial financeiro, passa a se vestir como a nobreza. Em resposta, os nobres buscam novas formas de distinção, impulsionando a constante reinvenção do vestuário. Assim, as engrenagens da moda começam a funcionar, e surge esse ciclo dinâmico marcado pela busca contínua por diferenciação e exclusividade. Características renascentistas voltam a atenção para o indivíduo comum e surge uma diferença nítida no vestuário, a separação da roupa do homem e da mulher, possibilitando o desenrolar do que é conhecido hoje como Moda. (LIPOVETSKY, 1989).

Mas, a moda só pôde ser um agente da revolução democrática porque foi acompanhada fundamentalmente por um duplo processo de consequências incalculáveis para a história de nossas sociedades: a ascensão econômica da burguesia, por um lado e o crescimento do estado moderno por outro, os quais juntos puderam dar uma realidade e uma legitimidade aos desejos de promoção social das classes sujeitas ao trabalho. (LIPOVETSKY, 1989, P.46).

Em paralelo e por outro olhar, GARCIA e MIRANDA (2005) ressaltam que o fenômeno da individualização da vestimenta e adoção de modos específicos de cobrir o corpo na elite europeia, a partir do século XIV, leva a crer que na chegada dos portugueses no Brasil em 1500, o movimento de individualização da indumentária já despontava como assunto de interesse, induzindo todo o caminho de comercialização de matérias-primas brasileiras para vestir a sociedade burguesa europeia.

Ao longo dos séculos, o desenvolvimento das técnicas têxteis e a evolução dos padrões estéticos contribuíram para a criação de trajes cada vez mais elaborados e simbólicos, especialmente em contextos cerimoniais e ritualísticos, ou seja, o ato de se vestir está estritamente ligado à existência humana. Portanto, “moda não é simples vestimenta. Ela é o signo das formas de expressão que se mostram também em outros domínios”. (NERY, 2014, P.09).

Dentro desse contexto, outro ponto de virada na história da moda é o surgimento da manufatura têxtil. Antes desse período, a produção de tecidos era predominantemente artesanal, com cada peça sentada feita à mão. O advento da manufatura têxtil, especialmente durante a Revolução Industrial, trouxe uma mudança significativa na forma como os tecidos eram produzidos. A introdução de máquinas e processos industriais permitiu a produção em larga escala, resultando em tecidos mais acessíveis e disponíveis em quantidade, revolucionando a indumentária e, conseqüentemente, o figurino.

Leite e Guerra (2002), afirmam que assim como a moda, o figurino também estabelece um sistema peculiar de sinais que, combinados, resultam em uma escrita encerrada no espetáculo. O surgimento do figurino como elemento distintivo e comunicativo na narrativa audiovisual está intrinsecamente ligado à necessidade de representar personagens, épocas históricas e atmosferas visuais de forma visualmente impactante e coerente. “Moda e figurino convivem em ‘mundos’ paralelos, e sua diferença reside no real e na ficção” (LEITE e GUERRA, 2002, p.39). A partir desse contexto, o figurino assumiu um papel fundamental na construção da identidade dos personagens e na criação de atmosferas visuais que complementam a narrativa audiovisual de maneira expressiva e significativa.

“Ao constituir um figurino, muitas vezes, a escolha de determinadas peças de roupa, sua composição e o tratamento que é dado a elas indicam um significado já conhecido.” (LEITE e GUERRA, 2002, p.84).

Por exemplo, um ator, em cena, vestido com calça e blusa de listras brancas e pretas, com um número estampado no peito é imediatamente identificado como um presidiário. Já um homem de calça, quepe azul marinho e blusa listrada branca e azul é reconhecido como alguém ligado ao mar. (LEITE e GUERRA, 2002, p.84).

Os estereótipos dentro do figurino são representações pré-concebidas que podem limitar a expressão individual e perpetuar visões simplistas e generalizadas. Eles podem ser vistos em diversas formas, desde a associação de certas roupas a profissões específicas, até a padronização de determinados estilos para certos grupos sociais. Para montagem de um figurino é necessário cuidado com a imagem que deseja transmitir ao público, se deseja entrar no estereótipo ou não, pois “o figurino representa um forte componente na construção do espetáculo, seja no cinema, no teatro ou na televisão.” (LEITE e GUERRA, 2002, p.62).

Portanto, como explicitam Leite e Guerra (2002), além de vestir os artistas, o figurino reafirma a história como um elemento comunicador, fazendo a roupa ultrapassar a barreira física, prática e funcional, tornando-a um objeto animado.

Assim, a vestimenta: Percorre a cena no corpo do ator, ganha a necessária mobilidade, marca a época dos eventos, 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 e GUERRA, 2002, p.62).

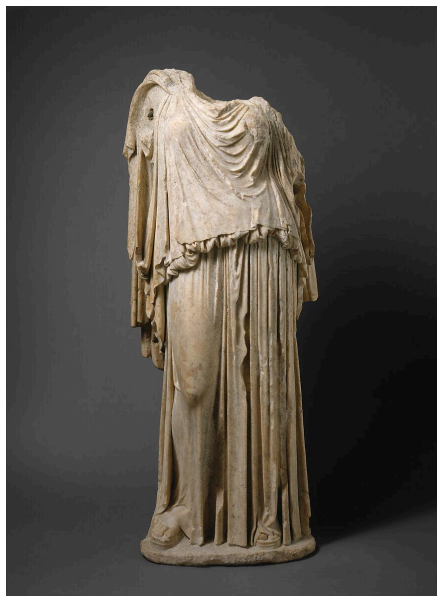
## **2.2. A evolução do figurino como reflexo da encenação**

O figurino está intimamente ligado à história do teatro e das apresentações artísticas. O uso de roupas específicas para caracterizar personagens e criar atmosferas dramáticas remonta a milhares de anos. Castro e Costa (2010) apontam que os primeiros registros históricos do uso de figurino foram no teatro, na consolidação da civilização Grega. As encenações exploravam temas mitológicos, procissões, cânticos e situações do cotidiano, que posteriormente evoluíram para a tragédia e comédia grega. (CASTRO e COSTA, 2010).

As peças utilizadas para compor esses figurinos não fugiam das utilizadas no cotidiano da época e consistiam em: o *quítion*, o masculino, geralmente, até os joelhos e o feminino até os tornozelos, o traje era um retângulo de pano preso ao corpo de várias maneiras. Durante o frio, os gregos utilizavam uma vasta capa, conhecida como *himation*, para os cavaleiros

existia uma espécie de capa curta, a *clâmide* e, sua versão feminina, a *peplo*, ambos utilizados por cima do *quíton*. (LAVÉ, 2011), a diferenciação do real para o fictício vinha de objetos cênicos como máscaras.

**Figura 1:** Estátua de mármore que retrata o *quíton*.



Fonte: metmuseum.org<sup>1</sup>

Ao longo dos séculos, o teatro passou por um contínuo processo de evolução, acompanhado de transformações igualmente significativas nos figurinos utilizados nas produções. Dentro da história ocidental, na Idade Média, o teatro passa a ser utilizado como ferramenta de catequização, evoluindo para trupes com representações simples do cotidiano. Essa formação, quase didática, refletia nos figurinos, que nada mais eram que roupas do dia a dia, escolhidas pelos próprios atores, sem nenhuma pessoa específica encarregada da função de escolher as peças que cada ator utilizaria. (CASTRO e COSTA, 2010).

O período renascentista, como mencionado anteriormente, buscava resgatar ideais de arte clássica grega e romana, foi uma época de grande renovação e refletiu na arte em geral, propondo novos padrões de imagem e maiores investimentos. Porém, foi apenas no século XIX, com o surgimento do simbolismo que o figurino foi alavancado:

Durante o século XIX, o teatro passou por inovações cênicas e de infraestrutura. Os cenários, assim como o figurino, procuravam reproduzir situações históricas com um realismo bastante apurado. O simbolismo, movimento cultural que influenciou as artes plásticas, teatro e literatura,

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/247173>. Acesso em: 08 jun.2023.

contribuiu para a adesão de pintores à linguagem teatral, que começaram a pensar realmente no figurino como um elemento do espetáculo. (CASTRO e COSTA, 2010, p.81).

Esse pontapé do simbolismo foi necessário para começar a evidenciar o figurino como ferramenta em cena e, a partir das vanguardas artísticas russas, dentro da qual destaca-se o novo balé russo no início do século XX, é inaugurada uma nova forma de ver o espetáculo e, como resultado, o figurino. (LEITE e GUERRA, 2002). Esse novo olhar abre espaço para a formação de equipes voltadas para execução dos projetos cênicos e a divisão de categorias dentro das produções, similar com o que se conhece hoje em dia. Como efeito, a partir do surgimento da câmera, é aberto espaço para a criação do cinema, seguido pela televisão.

A utilização da câmera, que capta a imagem em movimento, inova a arte da encenação, permite recortar as cenas, mostrá-las com variações de ângulos, criar planos e organizá-las da maneira que se quiser. Portanto, as linguagens cinematográfica e televisiva são capazes de deslocar o tempo e o espaço, ampliando o poder de sugestão e expressão, em relação aos espetáculos restritos ao palco. (LEITE e GUERRA, 2002, p.96).

Faro (2010) declara que o cinema, desde o seu surgimento, vem se colocando em um lugar de excelência na arte audiovisual: “com linguagens e características bem definidas, por muito tempo dominou o audiovisual a partir de sua narrativa clássica e linear.” (FARO, 2010, p.3). Estabelecido esse sistema de montagem visual, ocorrem em paralelo outras abordagens cinematográficas que se diferenciavam da linguagem clássica, com maiores possibilidades expressivas, assim como novos espaços para o figurino.

Sobre a relação do cinema com o vídeo, Faro (2010), afirma que a mudança do cinema clássico para o moderno é um dos pilares que levam ao surgimento do videoclipe, sustentado também pelo desprendimento da lógica temporal e de um espaço determinado. Essa nova construção poética leva a um novo caminho que não tem obrigatoriedade de adotar uma narrativa linear ou ficcional assim, “a partir dos anos noventa a relação entre cinema e vídeo já havia saído do seu ponto inicial e, à medida que novos realizadores apareciam, outros meios eram inseridos nesse contexto, como foi o caso do videoclipe.” (FARO, 2010, p.11).

Com a popularização das câmeras de vídeo e posteriormente das câmeras digitais, os videoclipes tornaram-se uma forma de arte acessível a um público mais amplo. Isso abriu portas para a experimentação criativa e a inovação visual no mundo da música. O videoclipe deixa de ser apenas um vídeo promocional para indústria musical e passa a ser considerado uma obra audiovisual expressiva. (FARO, 2010).

Por consequência, os figurinos de videoclipes saem do campo básico e começam a beber de fontes mais criativas e bem pensadas. A indústria audiovisual atual é reflexo de todo esse caminho percorrido, apresentando produções com grande enriquecimento criativo. Isso levou a uma abordagem mais sofisticada na escolha dos figurinos, que passaram a ser projetados para refletir os personagens e a atmosfera da história visual contada no videoclipe.

A partir dessa abertura, designers de moda renomados começaram a colaborar com artistas e diretores de videoclipes, trazendo um senso de alta costura e estilo único para as produções.

O videoclipe da música *Dynamite*, do grupo de k-pop, BTS, revisita a estética dos anos 1990 com tons pastéis, os sete integrantes do grupo utilizam figurinos que conversam entre si e ajudam a transportar o espectador para o universo *retrô* da produção. Mesmo que o figurino seja esteticamente deslumbrante e perfeitamente integrado à narrativa, o destaque inegável está nas marcantes marcas de alta costura presentes: a *Gucci* assina grande parte dos figurinos, mas também estão presentes, dentre outras, *Saint Laurent* e *Jacquemus*.

**Figura 2:** Frame do clipe de *Dynamite* do grupo BTS



Fonte: [footwearnews.com](https://footwearnews.com)<sup>2</sup>

### 2.3. A importância do figurino na construção da narrativa

Leite e Guerra (2002), classificam o figurino como componente de uma pintura, essa analogia é fortalecida pela ideia que pinceladas se mesclam em uma tela para formar a imagem final. Dentro de produções cênicas, as pinceladas são os elementos que compõem a

---

<sup>2</sup> Disponível em: <https://footwearnews.com/fashion/celebrity-style/bts-dynamite-music-video-outfits-1203045217/> acesso em: 9 jun.2023.

narrativa, como o cenário, a luz e a direção, esses conjuntos fornecem cor, forma e textura nos personagens de uma cena, formando um quadro visual que em conjunto com os outros quadros da produção, resultarão em um espetáculo. Portanto, “a cena define um quadro, assim o figurino como um dos seus componentes plásticos, injeta forma, cor, textura e volume.” (LEITE e GUERRA, 2002, p.73).

Quanto ao espaço e tempo, o figurino sinaliza o recorte de tempo que o diretor da obra deseja passar, podendo ser um período da história, do ano, do dia e a passagem desse tempo. Quanto ao espaço, o figurino pode definir a localidade geográfica, retratar etnias e regionalismos. (CASTRO e COSTA, 2010). Por meio de simbolismos e metáforas visuais, o figurino pode aprofundar as camadas de significado da narrativa. Ele pode transmitir mensagens subliminares, representar conceitos abstratos ou apoiar temas centrais da história. Cada escolha de figurino é uma oportunidade de adicionar camadas de complexidade e significado à trama, enriquecendo a experiência do público.

**Figura 3:** Anitta no videoclipe da música Vai Malandra.



Fonte: [catracalivre.com.br](http://catracalivre.com.br)<sup>3</sup>

O videoclipe de Vai Malandra, lançado em 2017, foi motivo de repercussão em todo o país na época, ganhando, inclusive, destaque internacional. Um dos pontos mais comentados foi a escolha de um dos figurinos do clipe: o biquíni de fita isolante. O sucesso foi tão grande que virou fantasia de carnaval e resultou em jovens com queimaduras de sol com o formato do biquíni. Ao analisar de forma mais aprofundada, o figurino polêmico é um excelente exemplo da importância do figurino na construção de uma narrativa. O biquíni de fita é um

---

<sup>3</sup> Disponível em: <https://catracalivre.com.br/entretenimento/vai-malandra-7-detalhes-inusitados-do-clipe-de-anitta/> acesso em: 8 jun.2023.

símbolo nacionalmente conhecido da cultura brasileira, geograficamente afunilado no Rio de Janeiro. O telespectador ao olhar já consegue absorver certas informações sem precisar de palavras, como o tempo, está de dia, provavelmente fazendo sol e o espaço, algum lugar da América Latina. Explorando mais a fundo, ainda que em recorte, é possível coletar informações sobre brasilidades e a cultura nacional.

Outro grande exemplo dentro do vasto repertório nacional é o videoclipe de *Idiota* (2022) do artista Jão. Por meio de demonstrações visuais, a direção de Pedro Tófani consegue criar cenas amplamente conhecidas dentro do repertório cultural brasileiro, com referências à produções cinematográficas como *Titanic* (1988), *10 coisas que eu odeio em você* (1999), *Dona Flor e seus Dois Maridos* (1976) e ao relacionamento do piloto de fórmula 1, Ayrton Senna com a apresentadora Xuxa Meneghel, nesta última representação, o cantor veste um macacão vermelho tradicional de pilotos de corrida e um boné azul, muito utilizado por Ayrton Senna, já a atriz na cena está com uma peruca loira e o penteado de maria-chiquinha, característico da rainha dos baixinhos. De forma excepcional, o clipe utiliza de elementos de cenário e da vestimenta para encenar as representações e criar, no imaginário do telespectador, o reconhecimento dos momentos retratados, sem perder a identidade do cantor Jão.

**Figura 4:** Frame de *Idiota* (2022).



Fonte: *Idiota* de Jão (2022)<sup>4</sup>

O figurinista deve considerar vários aspectos para o desenvolvimento do figurino de um projeto: o tecido utilizado, se dará interferência ou não, o quadro que aparece na tela, referências a períodos históricos ou não, a durabilidade da peça de roupa, a quantidade de

---

<sup>4</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=46w\\_wj1hXac](https://www.youtube.com/watch?v=46w_wj1hXac) acesso em: 8 abr.2024.

vezes que a cena será repetida, o número de ensaios, a mobilidade do artista, como a luz e a cor afeta na percepção de uma peça e, principalmente, antes de tudo, para qual mídia esse figurino está sendo produzido. O premiado figurinista Samuel Abrantes, especialmente conhecido por suas obras no carnaval, contou um pouco sobre seu processo de criação de um figurino:

Ao dar forma ao figurino teatral eu configuro e ordeno muitos elementos que incursionam o meu pensamento criativo através da correspondência de novos significados. Desde a escolha do tecido, da silhueta, da definição de uma época, histórica ou não, dos aviamentos, dos beneficiamentos até alguns tratamentos de envelhecimento eu experimento muitas formas de expressão. A criação de figurino teatral requer uma atitude seletiva e crítica diante das possibilidades propostas pelo teatro, diretor, ator e *dramaturg*. (ABRANTES, 2002, p 12, apud, CASTRO e COSTA, 2010, p.79).

Dessa forma, não só é importante o figurino para construção da narrativa, mas também, o profissional responsável por desenvolver todo o projeto de figurino de uma obra:

Para dar vida ao figurino, torna-se importante a presença de uma profissional especializado, capaz de vislumbrar de antemão o espetáculo com o devido distanciamento, verificando novas caracterizações, em vista do universo determinado pela obra, e não apenas reproduzindo o mundo que está à sua volta. (LEITE e GUERRA, 2002, p.85).

#### **2.4. Audiovisual e a Moda**

A roupa vira moda no momento em que os feitios e a maneira de os usar se transformam em uma norma estética que retrata alguma camada de uma sociedade, ou seja, engloba aspectos estéticos, econômicos e culturais. Isso sempre aconteceu em determinadas esferas sociais, às vezes de forma apenas ornamental, e, mais comumente, com peças de vestuário. Cada período histórico tem seu estilo próprio, substituindo a moda anterior, em um formato cíclico, para criar algo novo faz-se necessária pesquisa sobre o que já existiu. (NERY, 2014).

Freire e Matos (2011) pontuam que esse fenômeno peculiar é marcado pela linguagem, representando ações que o indivíduo adota, podendo englobar os mais diversos espaços de atuação, desde a escolha de uma peça do vestuário à preferência por determinado estilo musical. A forma de se vestir é uma das maneiras de mostrar para o mundo como o indivíduo é ou como almeja ser, criando uma identidade mutável:

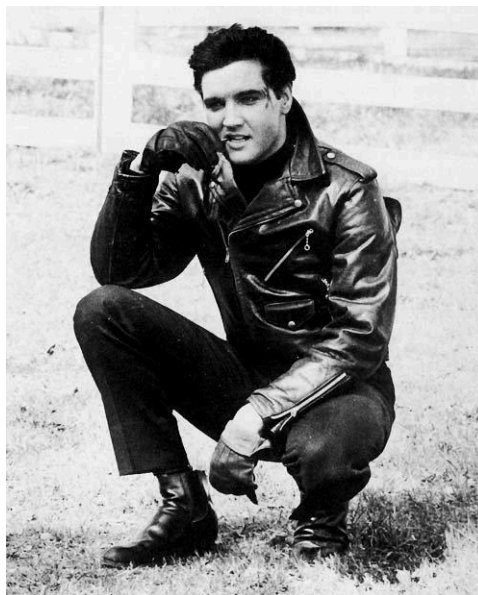
Através da sua linguagem visual, tão carregada de significações nos mostra características de um indivíduo assim como as transformações de uma sociedade. A linguagem da moda nos possibilita o conhecimento de nossa própria realidade ancestral e momentânea. Possui uma historicidade valiosa, ou seja, é capaz de caracterizar determinada época por ser dotada de um objeto concreto e visível: o vestuário. (FREIRE e MATOS, 2011, p.4).

É entendido como audiovisual a combinação de elementos visuais e sonoros em meios de comunicação, como televisão, cinema e videoclipes. Faz-se necessário destacar dois pontos de referência para esse trabalho: os videoclipes e a televisão brasileira.

Na década de 50, com destaque para Elvis Presley, a televisão começa a difundir números musicais, além de documentários e shows. A partir da década de 60 a banda The Beatles se consagra como precursora dos videoclipes, lançando vídeos promocionais e em 1964 o filme *A Hard Day's Night*, dirigido por Richard Lester. Dando continuidade a esse caminho, em 1975 temos a inauguração do formato de videoclipe em *Bohemian Rhapsody*, da banda Queen. O videoclipe foi produzido com o objetivo de divulgar a banda e, em especial, o novo disco, a estratégia foi muito bem sucedida e mudou o formato de consumo audiovisual. (CORRÊA, 2007).

No campo da moda, Elvis Presley teve um impacto revolucionário, especialmente durante o auge de sua carreira nas décadas de 1950 e 1960. Ele se tornou um ícone cultural e uma figura influente no mundo da música, seu estilo pessoal único transcende para a moda, incorporando uma estética marcante que misturava elementos do *rock and roll* e do *country*. Seu visual rebelde e ousado desafiava e inovava as convenções da época, influenciando diretamente a moda da juventude. Ele popularizou o uso de jeans, jaquetas de couro e camisas justas, além de promover o *lifestyle* de “*bad boy*”. Esse fenômeno exemplifica que “os movimentos que criam estilos musicais geralmente são ditados e difundidos pela juventude. E é aí que a música se une à moda, mesclando símbolos e criando códigos de identificação” (FREIRE e MATOS, 2011. p.5)

**Figura 5:** Elvis Presley com sua marcante jaqueta de couro.



*Fonte: Pinterest<sup>5</sup>*

A reportagem do Correio Braziliense, “Conheça a História Dos Videoclipes e suas Transformações” <sup>6</sup> informa que dentro esfera global, o primeiro videoclipe brasileiro foi lançado por Ney Matogrosso, intitulado América do Sul (1975), ele foi ao ar na Rede Globo, produzido pelo programa Fantástico. Um grande destaque desse trabalho foi a locação, por ser gravado fora do estúdio ele se diferencia dos trabalhos anteriores feitos em estúdio. A reportagem ainda menciona a chegada da MTV, *Music TeleVision*, nos Estados Unidos e sua ascensão com os sucessos de Michael Jackson. No Brasil, a rede de televisão chega em 1990, popularizando os videoclipes.

Uma vez alinhados com som, letra e imagem, os videoclipes se tornaram cada vez mais difusores de moda, a partir da década de 1980, estrelas pop passam a exibir figurinos bem elaborados com músicas fortes e envolventes. (FREIRE e MATOS, 2011).

---

<sup>5</sup>

Disponível

em:

[https://br.pinterest.com/pin-builder/?description=Como+a+Jaqueta+de+Couro+se+tornou+um+%C3%ADcone+fashion&is\\_video=false&media=http%3A%2F%2Fimaginacaofertil.com.br%2Fwp-content%2Fuploads%2F2022%2F01%2FJaqueta-de-couro-Imaginacao-Fertil-262.jpg&method=bookmarklet&url=https%3A%2F%2Fimaginacaofertil.com.br%2Fcomo-a-jaqueta-de-couro-se-tornou-um-icone-fashion%2F](https://br.pinterest.com/pin-builder/?description=Como+a+Jaqueta+de+Couro+se+tornou+um+%C3%ADcone+fashion&is_video=false&media=http%3A%2F%2Fimaginacaofertil.com.br%2Fwp-content%2Fuploads%2F2022%2F01%2FJaqueta-de-couro-Imaginacao-Fertil-262.jpg&method=bookmarklet&url=https%3A%2F%2Fimaginacaofertil.com.br%2Fcomo-a-jaqueta-de-couro-se-tornou-um-icone-fashion%2F) acesso em: 9 jun.2023.

<sup>6</sup> Disponível em:

[https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2019/06/04/interna\\_diversao\\_arte.759937/conheca-a-historia-dos-videoclipes-e-suas-transformacoes.shtml](https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2019/06/04/interna_diversao_arte.759937/conheca-a-historia-dos-videoclipes-e-suas-transformacoes.shtml) acesso em: 24 mar. 2024.

Em resumo, a indústria de videocliques desempenha um papel crucial na promoção da moda e na exploração de novas estéticas visuais. Os figurinos são uma parte vital desse universo, permitindo que os artistas transmitam suas identidades artísticas, contem histórias visualmente envolventes e estabeleçam uma conexão emocional com o público. A contínua evolução da indústria de videocliques e sua relação com os figurinos prometem continuar a inspirar e influenciar a moda e a cultura visual.

## **2.5. Impacto da moda na televisão brasileira**

Embora relativamente nova, com apenas seis décadas de existência, a telenovela, ao longo dos anos, moldou-se em um produto de real importância sociocultural no país. A novela foi inserida em um espaço de hábito nacional, consumida diariamente por inúmeros brasileiros, influenciando hábitos, maneiras, costumes e linguagem. (LEITE e GUERRA, 2002).

Vale ressaltar que no início da televisão brasileira, com a TV Tupi, tudo era improvisado, sem departamentos de caracterização, os atores traziam seus figurinos. Apenas com o surgimento da TV Excelsior e Globo foram criados setores específicos para cada função. (ORTIZ, BORELLI & RAMOS, 1989, *apud*, LEITE E GUERRA, 2002).

Por consequência de sua organização em núcleos dramáticos, aproximação da realidade, participação na TV aberta e seus altos índices de audiência, a novela consegue se aproximar do público de maneira orgânica. Esse alcance reflete no que é consumido pelo público, muitas vezes o apego por um personagem é tão grande que os telespectadores se espelham nele e, desejam vestir-se como ele. Isso pode se encaixar desde um esmalte que o personagem usa ao corte de cabelo e roupa.

Esse fenômeno não acontece por acaso, antes da entrega da novela, o figurinista planeja os figurinos por meio de pesquisas de tendências, consultas em fábricas, lojas de departamento, produtores de moda e observações em rua. Logo, o figurinista, com apoio do caçador de tendências, sempre busca adivinhar o que irá fazer sucesso com a população brasileira. Essa tarefa abre espaço para toda uma indústria de publicidade e *merchandising* investir em algum produto específico em uma novela a fim de promover a marca e aumentar as vendas.

## **2.6. Música independente**

A música independente refere-se a um cenário musical em que artistas e bandas atuam de forma autônoma e independente de grandes gravadoras ou estruturas da indústria musical

tradicional. É um movimento que busca maior controle criativo e liberdade artística, permitindo aos músicos explorarem suas próprias visões musicais sem as limitações impostas pelas convenções da indústria.

Um dos principais aspectos da música independente é a capacidade de os artistas terem controle sobre a produção, distribuição e promoção de sua música. Eles têm a possibilidade de gravar em seus próprios estúdios, lançar suas músicas de forma independente em plataformas digitais e gerenciar suas próprias estratégias de marketing. Essa independência dá aos músicos a oportunidade de experimentar, explorar diferentes estilos musicais e construir uma base de fãs fiel, muitas vezes por meio de um contato mais direto e pessoal com seu público.

A diversificação dos meios de mobilização do público varia de artista para artista e de cena para cena, mas normalmente os profissionais desse ramo conseguem ocupar o mesmo espaço virtual que muitas das grandes corporações mundiais, mesmo que em menor intensidade. Redes sociais como twitter, facebook, instagram, e plataformas de músicas e vídeos, como youtube, vimeo, spotify e google music, já são amplamente utilizadas por artistas independentes e suas equipes na divulgação e distribuição do seu material, gerando crescente profissionalização nas áreas de comunicação e tecnologias de produção audiovisual. (JUNIOR, 2017, p. 13).

Os festivais independentes, um reflexo desse formato musical, por meio de suas redes dinâmicas, proporcionam a materialização da experiência presencial da música e atuam como resistência contra a padronização da cultura, reafirmando a importância da pluralidade de vozes, estilos e expressões no cenário artístico contemporâneo. Junior (2017), utilizando como base as teorias do historiador britânico Hobsbawm<sup>7</sup> (2013) enfatiza que o ponto de convergência dos eventos de arte e cultura com caráter globalizado e os festivais independentes é a participação subjetiva do público:

Mas ao se referir às propriedades subjetivas desses eventos como fenômenos vivos que incentivam e dependem da participação do público para causar uma sensação de coletividade e identificação com o ambiente, gerando o que Hobsbawm define como “auto-expressão coletiva pública”, ele consegue captar a essência tanto dos festivais independentes como dos hegemônicos. O autor de *Tempos Fraturados* chega a comentar sobre o “estado de contínua sublevação”, característico dos festivais das “culturas jovens”, que criam novas formas de “desenvolvimento de comunicação artística e experiência estética, quase sempre pelo surgimento de novos grupos de públicos que se organizam por conta própria” para a realização dos mesmos. Para ele, os festivais são “eventos reais em locais de verdade” que servem de

---

<sup>7</sup> HOBBSAWM, Eric. *Tempos Fraturados: cultura e sociedade no século XX*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

experiências vividas e são contrapontos ao mundo progressivamente virtual (2013, p. 58). (HOBSBAWM, 2013, *apud* JUNIOR, 2017, p. 13).

Dentro desse contexto, assim como nos festivais, os videoclipes também refletem os desafios das músicas independentes, que embora ofereçam vantagens em termos de liberdade criativa e controle artístico, também apresentam desafios. Os artistas independentes geralmente têm que lidar com orçamentos limitados, falta de recursos e o desafio de se distinguir em um mar de lançamentos musicais. É nesse ponto que entra a necessidade de um videoclipe capaz de se destacar, capturar a atenção do público e transmitir a autenticidade do artista. Nesse cenário, um bom figurino é um aliado estratégico para atrair o público e auxiliar na transmissão da mensagem desejada, garantindo a coesão entre o som e a imagem.

### **3. METODOLOGIA**

#### **3.1. Metodologia de Pesquisa**

A pesquisa tem como objetivo direcionar e impulsionar o desenvolvimento, a produção e criação de figurinos para o segmento de audiovisual, o que implica seguir cronogramas e prazos específicos já estipulados pela produção do Projeto Imergir, que está à frente do lançamento dos videoclipes.

No que se refere à metodologia da pesquisa e os procedimentos a serem adotados, se caracterizam tanto como uma pesquisa bibliográfica, documental, campo, assim como, qualitativa, exploratória e descritiva pois, além de basear-se na análise de fontes acadêmicas, artigos, teses e livros, também utiliza outras fontes de conhecimento e imersões, sendo recorrente ao profissional de figurinos buscar filmografias de épocas, comerciais e videoclipes. Principalmente no meio audiovisual, onde atmosferas, protestos, histórias são contadas através da construção dos figurinos.

Tal pesquisa por se tratar de uma imersão, também é caracterizada como exploratória, qualitativa e descritiva, pois é caracterizada pela investigação e imersão à campo de cada videoclipe, permitindo que o figurinista enriqueça sua coleta e seus achados da pesquisa, uma vez que busca relacionar, descrever e realizar uma análise detalhada e minuciosa do objeto de estudo, que é o figurino.

Sobre a pesquisa qualitativa, “... considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números.” (PRODANOV e FREITAS (2013, p.70). Daí vem a vertente da abordagem qualitativa, uma vez que busca compreender e

interpretar fenômenos sociais por meio de perspectivas subjetivas, tratadas no videoclipe. Essa abordagem permite uma compreensão mais profunda das dinâmicas sociais, das motivações humanas e das construções sociais, enriquecendo a pesquisa com perspectivas variadas, a fim de desenvolver uma proposta coesa, para a construção subjetiva e crescente acerca dos próprios personagens que dialogam constantemente com a construção final do figurino, já que algumas análises serão feitas no próprio espaço de filmagem.

Portanto, por meio dessa abordagem híbrida e triangulada, a pesquisa procura registrar fatos e informações relevantes, proporcionando uma compreensão mais aprofundada sobre o tema em questão. Logo, a fim de obter êxito nas próximas etapas de desenvolvimento, criação e produção dos figurinos, recorreremos como a busca para solução de problemas e execução do planejamento dos figurinos, etapas e adaptações descritas na metodologia de projeto de Bruno Munari (1981).

### **3.2. Metodologia de Projeto**

“O verdadeiro figurinista deve ser capaz de conjugar o saber intuitivo com o acadêmico ao planejar e executar um projeto”. (LEITE e GUERRA, 2002, p.226). Munari (1981) afirma que um problema não se resolve sozinho, porém, nele encontram-se todos os elementos para solucioná-lo. Logo, faz-se necessário conhecê-los a fim de utilizá-los na solução do projeto.

A escolha de trabalhar com a metodologia desenvolvida por Bruno Munari (1981) está diretamente ligada às necessidades do projeto. Munari (1981) destaca a importância desse método como um guia que auxilia o projetista a manter-se dentro de parâmetros viáveis, além de estimular a criatividade. Para um figurino com prazo delimitado e levando em consideração que diversos fatores como reflexos de luz, câmera e limitações de movimento, podem gerar a necessidade de alterar alguma peça em um figurino, é crucial selecionar uma metodologia flexível que permita realizar ajustes conforme necessário.

Os processos metodológicos de Bruno Munari (1981) possibilitam um amplo campo de visão, pois a metodologia é trabalhada ao longo de 12 etapas.

**Figura 6:** Etapas da Metodologia de Bruno Munari (1981).



Fonte: Munari (1981, apud CARDOSO e PICOLI, 2019, p. 6)

Utilizando essas etapas como agentes norteadores e adequando as necessidades do projeto, será possível desenvolver, criar e produzir a coleção de figurinos para os dois videoclipes solicitados pelo Projeto Imergir.

### 3.2.1. O Projeto Imergir

É importante ressaltar que a partir desse ponto a descrição do trabalho seguirá majoritariamente em primeira pessoa, tendo em vista que estou contando a minha experiência como figurinista. Portanto, acredito ser crucial explicar o que é o Projeto Imergir e como ele chegou até mim.

O projeto Imergir é o Trabalho Conclusão de Curso de alunos do Centro Universitário do Instituto de Educação Superior de Brasília (IESB), no qual, eu fui convidada para ser figurinista. A proposta consiste em criar um portfólio, com dois videoclipes, que combine elementos de musicais e de documentário.

No primeiro semestre de 2023, eu participei de algumas reuniões com a Camila Albuquerque, diretora, Valéria H. Oliveira, diretora de arte e com a Produtora, Ana Elisa Rodrigues para avaliar opções de músicas e pensar em como poderíamos trabalhar em conjunto para transmitir a imagem desejada do som. Dessa forma, a produção do projeto encontrou duas bandas para compor o trabalho: Aquino e a Orquestra Invisível<sup>8</sup> e Daparte<sup>9</sup>.

<sup>8</sup> <https://www.instagram.com/aquinoeaoquestrainvisivel/>

<sup>9</sup> <https://www.instagram.com/daparte/>

A partir daí, surge o Projeto Imergir, que consiste em dois curta-metragens de, em média, 10 minutos, sendo 7 minutos de documentário e 3 minutos de videoclipe. A parte documental mostra o making off dos videoclipes e entrevistas. Enquanto os videoclipes possuem cada um sua própria estética visual, criada em concordância com a música, referência dos artistas e dos integrantes do projeto.

Portanto, minha função é desenvolver o figurino de dois videoclipes. A proposta de enredo e estética para cada videoclipe é bem distinta, enquanto na representação da música Ato 1: Mar, pertencente a banda Aquino e a Orquestra Invisível, temos referências Surrealistas, do Rococó, e do Mar, o segundo videoclipe, da música A Noite, da banda Daparte, apresenta referências ligadas à festas alternativas e tribos urbanas. Entretanto, ambos possuíam duas coisas principais em comum: o baixo orçamento e o curto tempo para produção.

### **3.3. Problema**

Conforme retratado na figura 6, a primeira etapa da metodologia de Munari (1981) consiste em determinar o problema do projeto. Dentro do escopo do trabalho o problema é solucionar a demanda solicitada pelo Projeto Emergir: a criação de figurinos para dois videoclipes independentes.

#### **3.3.1. Definição do Problema**

Munari (1981) determina que um problema pode ter várias soluções e cabe ao projetista fazer a melhor escolha. Portanto, para a segunda etapa, é determinante estabelecer os limites do trabalho. Assim, seguindo a solicitação do Projeto Imergir, é necessário criar, dentro de um curto prazo, uma proposição de figurinos adaptados de peças de brechó para atender dois videoclipes musicais.

#### **3.3.2. Componentes do Problema**

Faz-se necessário estabelecer os elementos que compõem o problema a fim de traçar estratégias mais assertivas, com soluções específicas e detalhes que poderiam passar despercebidos no olhar macro. Munari (1981, p.36) afirma: “Qualquer que seja o problema, pode-se dividi-lo em seus componentes. Essa operação facilita o projeto, pois tende a pôr em evidência os pequenos problemas isolados que se ocultam nos subproblemas”. Decompor um problema significa descobrir muitos subproblemas e é necessário resolvê-los de forma

criativa. (MUNARI, 1981). Sendo assim, foram estabelecidos os seguintes componentes do problema geral:

- **Demanda do Projeto Emergir:** diferente de um projeto solo, para essa criação, o figurino deve seguir as delimitações solicitadas pela direção de arte do Projeto Imergir a fim de atingir o objetivo da direção do clipe.
- **Demanda orçamentária baixa:** por ser um projeto independente, ou seja, sem apoio de grandes produtores do mercado e patrocinadores, o orçamento para produção é baixo e exige soluções de arte criativas. Foi definido em equipe que o orçamento seria arrecadado por meio de uma plataforma de financiamento coletivo, o Catarse.
- **Prazo exíguo:** a demanda, com todos os seus componentes definidos e escolhas estéticas direcionadas, foi solicitada em Julho de 2023 e o prazo de entrega dos figurinos para a gravação foi definido para o final Setembro de 2023/ início de outubro de 2023, totalizando menos de 4 meses para o desenvolvimento conceitual e físico da proposta, caracterizando um prazo curto em detrimento do tipo de projeto.
- **Leitura musical:** é a etapa na qual são analisadas as músicas, melodias e letras, para aproximar-se de estéticas e referências visuais.
- **Repertório: análise e decupagem dos roteiros:** nessa parte do processo, o roteiro é analisado de forma minuciosa para, além de captar o enredo e o que o deve ser comunicado ao telespectador, ser possível organizar quantas cenas acontecem em cada clipe, quantos personagens existem e quantos figurinos serão necessários para comunicar a ideia do videoclipe ao público direcionado.
- **Estudos dos personagens principais dos videoclipes:** para essa etapa é crucial entender quem são os personagens principais, qual é o estilo deles, como se comportam e o que vão precisar realizar em cena, a fim de conseguir maior precisão no que os personagens vestirão.
- **Painel semântico da atmosfera de cada videoclipe:** para essa etapa são desenvolvidos painéis visuais com a atmosfera de cada videoclipe, com a finalidade de resumir em um quadro várias referências estéticas e nortear a parte criativa.
- **Mudanças de figurino:** dentro da organização para o preparo dos figurinos, foi necessário compreender quais personagens fariam trocas de figurinos e apareceriam em outras cenas, a fim de alinhar personagem, estilo e figurino.
- **Criação dos esboços:** é a parte que o figurinista começa a esboçar as ideias e transcrever algumas inspirações para entender como podem funcionar.

- **Adaptações:** ao longo do desenvolvimento do projeto muitas ideias e algumas peças precisarão ser adaptadas. Durante a prova de figurino são identificadas necessidades ergonômicas para cada ator e novas combinações de peças podem ser feitas.
- **Pesquisa de peças do brechó:** foi definido que o figurino seria trabalhado com peças compradas em brechós por três motivos principais: primeiramente o orçamento é limitado e são muitas peças para serem desenvolvidas. Em segundo lugar, a indústria de moda é a segunda indústria mais poluidora do mundo<sup>10</sup> e trabalhar com peças que já existem é inegavelmente mais benéfico para o meio-ambiente do que criar peças novas. Por fim, é uma preferência pessoal da autora trabalhar com peças já existentes e desenvolver um trabalho de curadoria e styling.

### 3.4. Coleta e Análise de Dados

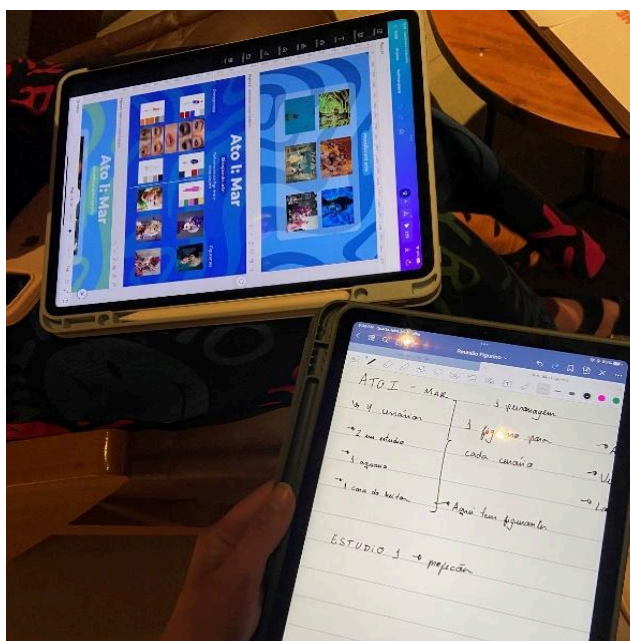
Munari (1981) afirma que a partir do momento que os componentes do problema já estão sintetizados, o projetista deve recolher todos os dados necessários para estudar os componentes. Um figurino deve ser alinhado com as solicitações da direção de arte, portanto, foram realizadas algumas reuniões com a diretora de arte, Valéria H. Oliveira. A principal reunião aconteceu no final de Julho de 2023, quando as músicas já estavam decididas e com os videoclipes autorizados pelas bandas. Nessa reunião os roteiros ainda não estavam finalizados, porém, já existia a sinopse e a escaleta de roteiro. Foram apresentadas as sinopses dos videoclipes, cenários, locações e referências para figurino e maquiagem. Alguns atores do elenco também já estavam definidos.

---

<sup>10</sup> Disponível em:

<https://agenciabrasil.ebc.com.br/radioagencia-nacional/economia/audio/2022-10/industria-da-moda-e-segunda-mais-poluidora-do-mundo-aponta-estudo>. Acesso em: 04 abr. 2024.

**Figura 7:** Reunião com a direção de arte do Projeto Imergir.



Fonte: autora.

Nesse ponto, o figurinista precisa se atentar a todas as solicitações feitas pela direção de arte, como propostas de cores, o que se deseja passar com a vestimenta de cada personagem, qual é a interferência do cenário na produção e o que o ator fará em cena, principalmente movimentações. É importante tirar todas as dúvidas para otimizar o trabalho e entregar o figurino o mais próximo possível da solicitação. Nessa etapa, ocorreu uma reunião para entrega de um arquivo com referências estéticas que priorizavam certas temáticas e escolhas para criação e desenvolvimento de tais figurinos.

Figura 8: Anotações iniciais para o clipe "Ato I: Mar".

**ATO I - MAR**

- ↳ 4 cenários
  - ↳ 2 em estúdio
  - ↳ 1 aquecido C
  - ↳ 1 casa do litoral D
- ↳ 1 personagem
  - ↳ 1 figurino para cada cenário
    - ↳ Azul
    - ↳ Vermelho
    - ↳ Lança
  - ↳ Aqui tem figurante

A → fluido e neutro

ESTUDIO 1 → profecção

B → todo Lança / danado

C → Meclado

B

ESTUDIO 2 → todo Azul no azul

↳ todo Lança / danado

D → todos os figurantes ouen e a protagonista que duz os resto e vitya na paleta

IDEIA → pintar uma peça de alguma cor.

↳ quem está pintado OK

↳ quem não está monomático

Fonte: autora.

Figura 9: Anotações iniciais para o clipe "A noite".

**A noite**

2 CENÁRIOS

BECO } mesma roupa

BANHEIRO }

→ Figurante = todo mundo de preto

2 protagonistas

↳ GOSTA DE APARECER

1 → Vermelho (Leticia)

2 → Azul (Ama)

↳ fúrida

↳ por trás das câmeras

↳ meio ENO

↳ Ama vai para festa e filma

câmera nã que Leticia está olhando para ela.

Fonte: autora.

É interessante analisar como as anotações acima mostram o primeiro contato com os personagens e refletem o início de um processo criativo e ilustram como ao longo do desenvolvimento do projeto, por várias necessidades diferentes, as ideias iniciais se modificaram para chegar no melhor e mais viável resultado final.

Por exemplo, nas anotações iniciais de "Ato 1: Mar", o personagem Kai teria quatro figurinos distintos. No entanto, ao longo do processo, percebeu-se que dois cenários inicialmente separados — o aquário físico e o estúdio que simulava esse ambiente —, na verdade, representavam o mesmo espaço conceitual. Dessa forma, fez mais sentido unificar os figurinos desses dois locais de gravação, otimizando a proposta visual e colaborando com a narrativa.

Após as reuniões com a direção de arte, foi preciso reunir as informações que foram apresentadas para entender uma série de fatores que são determinantes para o resultado final. São eles: a sinopse de roteiro e a estética de cada videoclipe, as solicitações de cor, de modelagem e o que deve ou não ser ressaltado. Partindo daí, pensar quem são esses personagens e o que eles usariam em cada ambiente e situação, ou seja, em cada cenário do videoclipe.

Nesse momento já temos bastante material para iniciar o projeto. É claro que todo material recolhido não seria levado em consideração por alguém que quisesse aplicar de imediato a ideia que tudo resolve. A procura por uma ideia desse tipo é deixada de lado em benefício de um modo mais criativo de proceder. (MUNARI, 1981, p. 44).

Cabe ressaltar que a análise de dados permeia todo o trabalho, uma vez que faz parte da função do figurinista estar sempre atento às demandas estabelecidas, garantindo que sejam cumpridas e, se necessário, ajustadas ao longo do processo. Enfatizo, ainda, que, daqui para a frente, o trabalho transcorre de forma autoral para dinamizar as etapas e mostrar as etapas e adaptações que o figurinista precisa realizar diante dos desafios.

## **4. DESENVOLVIMENTO DOS FIGURINOS**

### **4.1. Planejamento e Criação**

Nessa etapa, as informações prévias apresentadas para mim nas reuniões anteriores serão colocadas em prática. Para contextualizar: o videoclipe “Ato I: Mar” possuirá a atmosfera mais surrealista e imaginativa e, contará com um personagem principal, um

personagem secundário e alguns figurantes para compor uma mesa (nessa etapa ainda não havia sido confirmado a quantidade exata), quatro cenários, possivelmente quatro looks diferentes para o protagonista e apenas um para o secundário e um para cada figurante. No quesito cores, deverá predominar para o personagem principal azul, vermelho e laranja, o secundário e os figurantes deverão vestir looks que destoam do protagonista.

**Figura 10:** Moodboard de arte do videoclipe “Ato I: Mar”.



Fonte: Direção de Arte do Projeto Imergir.

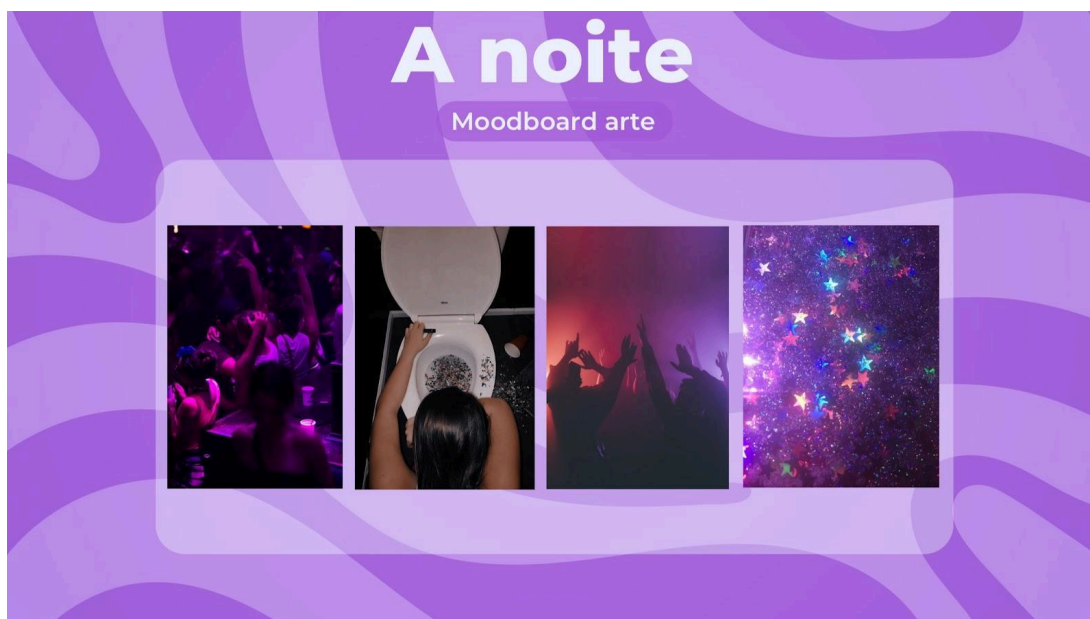
**Figura 11:** Primeiras Direções de Arte para “Ato I: Mar”.



Fonte: Direção de Arte do Projeto Imergir.

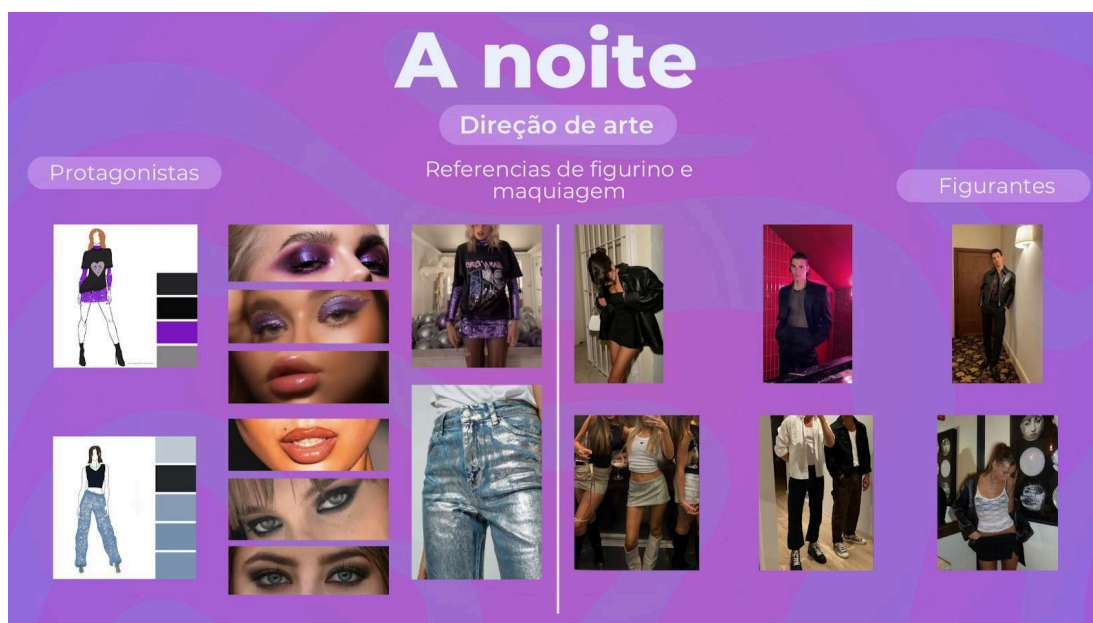
O videoclipe “A Noite” seguirá direções mais realistas e joviais e, contará com duas protagonistas, figurantes para compor uma festa e dois cenários. Cada protagonista vestirá apenas um look. A direção de cor é que uma tenha como base vermelho e a outra azul, os figurantes devem usar looks pretos de festa.

**Figura 12:** Moodboard de arte do videoclipe “A Noite”.



Fonte: Direção de Arte do Projeto Imergir.

**Figura 13:** Primeiras Direções de Arte para “A Noite”.



Fonte: Direção de Arte do Projeto Imergir.

Alguns dias após essa reunião eu recebi o roteiro completo e todas as direções finais. Importante mencionar que os croquis expostos nas referências acima são apenas sugestões da direção de arte para alinhar da melhor maneira as necessidades visuais de cada videoclipe, inclusive, se diferenciam bastante do resultado final. Eu tive liberdade para propor o que achasse mais interessante, desde que dentro das solicitações de arte.

Um ponto que me preocupou, especialmente no videoclipe "Ato I: Mar", foi a definição exata do número de figurantes. A confirmação só veio alguns dias após a primeira reunião de arte, estabelecendo que seriam sete figurantes. Como já havia sido acordado, seria necessário desenvolver looks individuais para cada um deles.

Para o videoclipe "A Noite", definiu-se que haveria aproximadamente 20 figurantes. Por questões de orçamento e logística, não seria necessário desenvolver looks específicos para eles. Ficou acordado que cada figurante deveria vestir roupas totalmente pretas, e, no dia da gravação, eu levaria peças extras para complementar os visuais incompletos, além de óculos de sol pretos para a maioria dos atores.

O videoclipe da música "Ato I: Mar" da banda Aquino e a Orquestra Invisível, representa o incômodo do protagonista em uma festa com pessoas excêntricas, completamente diferentes dele, ilustrando uma metáfora para sua vida. Após um momento de ruptura ele passa a buscar sua liberdade em cenários que remetem ao oceano e a sua natureza incontrolável, portanto, livre.

As principais referências estéticas para esse videoclipe acompanham o período histórico do Rococó, o álbum visual Gracinha (2021), da cantora brasileira Manu Gavassi, os longas-metragens Os Contos de Hoffmann, dirigido por Michael Powell e Emeric Pressburger (1951), O Mundo Imaginário do Dr. Parnassus, de Terry Gilliam (2009) e a construção visual do personagem Chapeleiro Maluco, especialmente no filme Alice no País das Maravilhas, do diretor Tim Burton (2010). As referências para construção de adereços e padronagens nos looks também buscam remeter ao oceano e sua vida marítima.

O videoclipe da música "A Noite" da banda Daparte, com uma atmosfera mais jovem e divertida, acompanha, pela visão da protagonista, uma festa, algumas situações comuns ao longo da noite e o desenrolar de um breve romance da personagem principal.

Esse segundo videoclipe é influenciado pelo período dos anos 2000, porém, ele não se passa em um ano específico, apenas busca captar essa atmosfera um pouco mais nostálgica. Isso reflete no figurino das personagens principais. A principal inspiração estética da Lua é o

estilo grunge, já para Estrela, seu par romântico, o visual segue uma linha mais *popstar*, levemente voltada para o punk dos anos 90. Ambas devem possuir looks contrastantes, externalizando suas personalidades.

#### 4.1.2. Decupagem de roteiro

Nessa etapa do projeto foi necessário analisar novamente o roteiro para entender minuciosamente as etapas e separar os looks elaborados por cena. Abaixo farei a descrição conforme a ordem de gravação e, conseqüentemente, da produção dos figurinos:

#### ATO I: MAR

**Tabela 1:** informações sobre a música do primeiro videoclipe.

<b>MÚSICA</b>	“Ato I: Mar”
<b>INTÉRPRETE</b>	Aquino e a Orquestra Invisível
<b>COMPOSIÇÃO</b>	João Soto
<b>DURAÇÃO TOTAL</b>	3’18”

Fonte: Camila Albuquerque

#### **STORYLINE:** <sup>11</sup>

O protagonista do clipe encontra-se em uma festa peculiar e surreal, repleta de pessoas excêntricas, enquanto ele se destaca no ambiente. Em um momento de ruptura, ele pula na piscina da casa onde está ocorrendo a festa e entra em cenários aquáticos. Esse clipe não segue uma proposta linear e realista.

#### **PERSONAGENS:**

- Kai, 22 anos. Protagonista. Está envolvido em uma auto reflexão que o leva a ruptura.
- Homem, entre 20 e 30 anos. Secundário. Toca violão na cena da festa.
- Convidados da festa, 20 a 25 anos. Figurantes. Agem de forma excêntrica.

#### **CENÁRIOS:**

---

<sup>11</sup> *Storyline* é um termo usado para se referir à linha narrativa central ou ao enredo básico de uma história. É a estrutura que guia os eventos, personagens e temas, conectando os elementos da narrativa de forma coesa.

- **Cenário 1:** Externa. Ao ar livre, uma mesa com oito cadeiras em um gramado. A mesa é montada para remeter a um chá da tarde, com elementos em cores chamativas que buscam imitar alimentos e bebidas, porém, com um olhar mais aguçado, poucas coisas são comestíveis.
- **Cenário 2:** Em estúdio. A equipe de arte montará um cenário azul com uma rede de pesca e alguns peixinhos infantis de plástico pendurados com nylon. Tem um foco amarelado no ator.
- **Cenário 3:** Em estúdio. Composto por projeções passando imagens predominantemente azuis com elementos do fundo do mar.
- **Cenário 4:** Externa, em um aquário. A equipe utilizará um aquário, o ator ficará atrás dele, dando a sensação que estava dentro da água.

**Tabela 2:** Descritivo das cenas do videoclipe de “Ato I: Mar”.

CENA	CONTEXTO
1	Câmera segue Homem com violão e ele senta na cabeceira de uma mesa de chá da tarde com convidados excêntricos. Na outra cabeceira temos Kai, cabisbaixo e com uma aparência totalmente destoante dos outros.
2	O chá da tarde segue e os convidados fazem movimentos amplos, Kai se mostra bastante incomodado, porém, introspectivo.
3	Kai olha para o lado, vê uma piscina e, em um ímpeto, corre até ela, quando Kai chega a borda, como se fosse pular, a cena é cortada.
4	Inicia-se uma montagem com movimentos corporais e uma dança orgânica de Kai. Essas cenas passam a impressão que o personagem está imerso em água, os cenários são em estúdio com uma montagem azul, outro com projeções azuis e, um terceiro em um aquário.
5	Conforme a música se encaminha para uma conclusão, Kai vai diminuindo suas movimentações e aparecem cortes rápidos do personagem na mesa do chá da tarde.
6	Um corte é feito nas cenas de dança e aparece Kai na posição inicial da mesa do chá da tarde, porém, com uma postura mais decidida. Um balde de água é jogado em Kai.
7	Convidados se assustam e correm para olhar o que aconteceu, quando chegam na piscina, há um peixe morto dentro da água, representando o pulo de Kai.

Fonte: Roteiro do videoclipe e descrição por autora.

## A NOITE

**Tabela 3:** informações sobre a música do segundo videoclipe.

<b>MÚSICA</b>	A Noite
<b>INTÉRPRETE</b>	Daparte
<b>COMPOSIÇÃO</b>	João Ferreira
<b>DURAÇÃO TOTAL</b>	3'22"

Fonte: Camila Albuquerque

### ***STORYLINE:***

A música retrata um relacionamento romântico que chegou ao fim e fala sobre a esperança de esquecer o antigo amor com a ajuda do tempo, porém com uma vibe bem animada. Esse clipe conta a história do ponto de vista da filmadora da protagonista, ela se grava com a câmera enquanto se arruma e, em seguida, filma a galera dançando na festa, incluindo ela e seus amigos. Em determinado momento, ela nota outra garota e se apaixona, dando início a um pequeno romance de festa com trocas de olhares e tal. Toda a filmagem é feita como se fosse pela câmera da protagonista.

### **PERSONAGENS:**

- Lua, 21 anos, menina introvertida que gosta de filmar e guardar memórias, mas sem aparecer nelas.
- Estrela, 21 anos, menina extrovertida que chama atenção.
- Figurantes da festa. Jovens aproveitando uma festa, alguns são amigos das protagonistas.

### **CENÁRIOS:**

- **Cenário 1:** Externa. Um banheiro com algumas maquiagens espalhadas. Imagens coladas no banheiro resgatam os anos 2000, com algumas revistas *Capricho* e ícones pop da época.
- **Cenário 2:** Externa. A locação é um bar em Brasília, o *Beco Bar*, o ambiente já tem um visual interessante para o videoclipe, deverão ser feitos apenas alguns ajustes, como a instalação de um globo de luz e a colagem de alguns cartazes específicos.

**Tabela 4:** Descritivo das cenas do videoclipe de “A Noite”.

CENA	CONTEXTO
1	Lua no banheiro de sua casa pega a câmera e mostra no espelho ela e mais duas amigas. O banheiro está bagunçado pois o contexto é se arrumando para a festa. Acontecem mais alguns frames delas se maquiando e corta para a próxima cena.
2	A câmera no ponto de vista em primeira pessoa mostra as pessoas em uma balada, personagens dançando, alguns interagem com a câmera e a Lua captura pela lente seu interesse amoroso, a Estrela.
3	Montagem rápida com típicas cenas de festa, pessoas conversando, pessoas passando mal e outras dançando. A festa segue com a Estrela aparecendo em alguns momentos entre a multidão, sempre pelos olhos da Lua, até que a câmera cai e a Estrela pega, filmando a Lua
4	Acontece uma aproximação das personagens, elas interagem, flertam, dançam e se beijam.
5	A festa continua, porém, dessa vez vemos Lua e Estrela curtindo a festa juntas. Alguns closes mostram as dualidades delas, como os sapatos diferentes e as maquiagens.
6	A cena final segue em um close no rosto das duas encostadas em uma parede, a Estrela está com batom borrado e elas estão sorrindo uma para outra.

Fonte: Roteiro do videoclipe e descrição por autora.

#### 4.2. Criatividade

Leite e Guerra (2002), afirmam que o texto é o ponto de partida de uma criação, portanto, nessa etapa são revisitados todos os elementos apresentados previamente, como os pedidos da direção de arte, o roteiro e as cores, e sintetizados para construir a proposta estética. Silva (2022) em sua proposta de coleção para o figurino da série *Coisa Mais Linda* afirma que “nessa etapa, todos os dados colhidos anteriormente servem de insumos para

contribuir com o direcionamento sistemático deste projeto”, o mesmo se aplica para o prosseguimento desse figurino.

A criatividade ocupa assim o lugar da ideia e processa-se de acordo com o seu método. Enquanto a ideia, ligada à fantasia, pode chegar a propor soluções irrealizáveis por razões técnicas, materiais ou econômicas, a criatividade mantém-se nos limites do problema - limites que resultam da análise dos dados e dos subproblemas. (MUNARI, 1981, p.44).

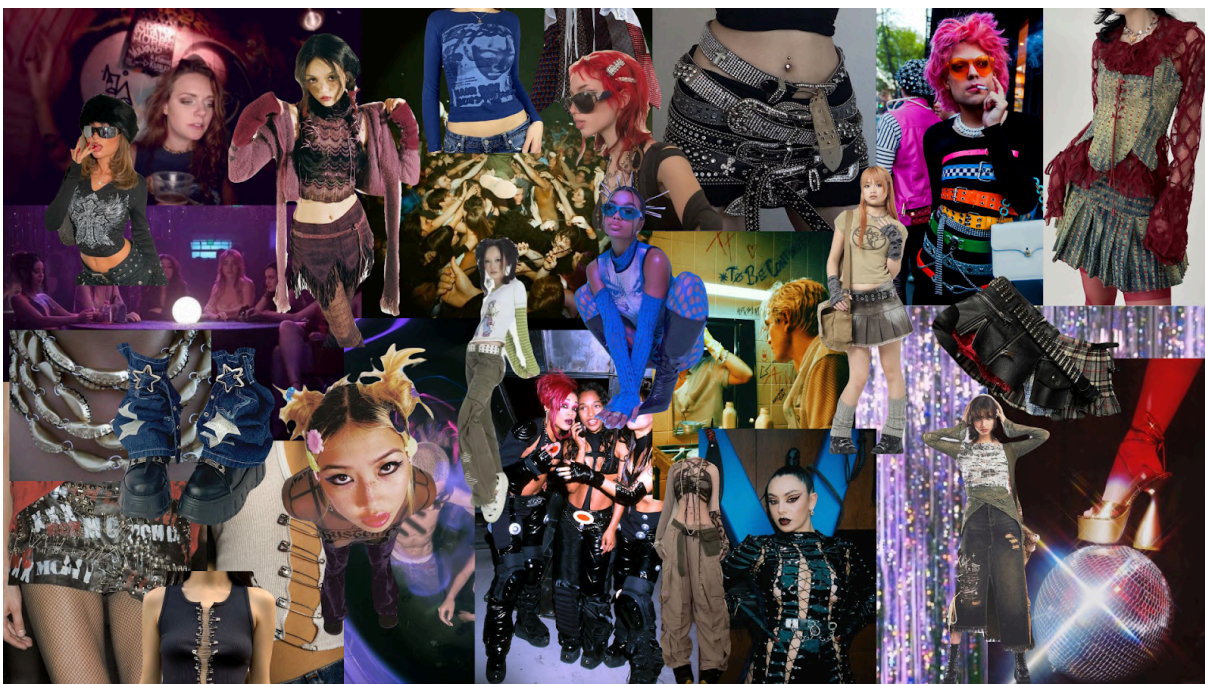
Com o objetivo de me nortear esteticamente e reunir todas as referências imagéticas que eu havia salvo, eu desenvolvi um painel de inspirações para para videoclipe. São eles:

**Figura 14:** Painel de inspirações para o videoclipe “Ato I: Mar”.



Fonte: Autora.

**Figura 15:** Pannel de inspirações para o videoclipe “A noite”.



Fonte: Autora.

Ao entrar no campo das cores, deve-se observar que essas possuem papéis de grande responsabilidade dentro de um figurino, tanto no campo físico quanto no campo imaginativo, sendo um dos fatores determinantes para, de forma simbólica, transmitir uma mensagem ao telespectador, como o estado de espírito de um personagem ou destaque de outro.

O figurino, como todas as outras funções ligadas a área do design de produção têm duas funções: estética e narrativa. Normalmente, a função estética está subordinada à narrativa - não adianta ter um figurino belíssimo, se ele não se encaixa ou não ajuda a contar a história. As cores das roupas precisam ser cuidadosamente escolhidas. Elas devem refletir o estado de espírito de um personagem, ou ajudam o espectador a localizá-lo em uma cena. (CARREIRO, 2021, p.77).

“Segundo STAFFA; STAMATO e VON ZEIDLER (2013) as cores possuem papel fundamental na criação de significados em vários campos da comunicação audiovisual. Porém elas podem adquirir funções diferentes de acordo com o meio em que são inseridas.” (SILVA, 2022, p. 122). Abaixo alguns usos comuns das cores propostos por por Stamato, Staffa e Von Zeidler em *A influência das cores na construção audiovisual*:

**Tabela 5:** Significado geral das cores.

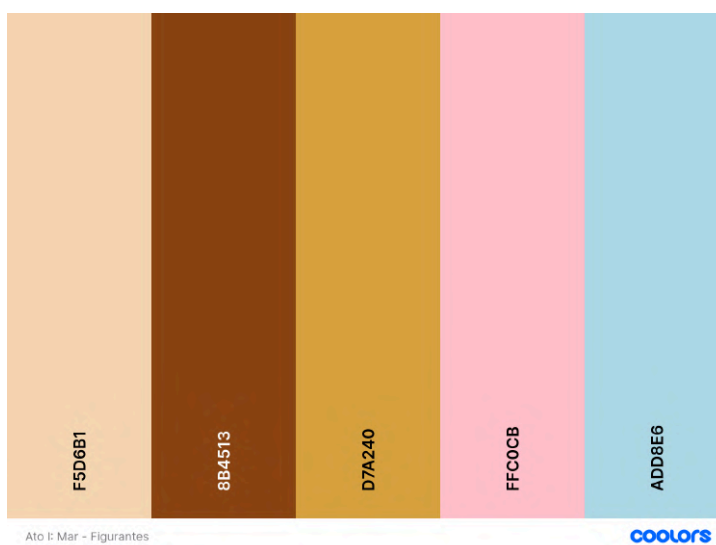
<b>Cor</b>	<b>Significado</b>	<b>Exemplos</b>
<i>Branco</i>	Paz, pureza, alma	Roupa dos padres, produtos de limpeza.
<i>Preto</i>	Morte, tristeza, sujeira	Luto no ocidente, cenas obscuras em filmes.
<i>Cinza</i>	Velhice, pó, melancolia	Cenas do passado, representação de coisas antigas.
<i>Amarelo</i>	Luz, verão, alegria	Propagandas de praias, fast food.
<i>Laranja</i>	Sol, prazer, criatividade	Muito usado em logos de empresas de publicidade.
<i>Vermelho</i>	Guerra, violência, alerta, calor, perigo, amor	Sinais de emergência.
<i>Verde</i>	Natureza, calma, esperança, saúde, coragem	Bandeira do Brasil, hospitais.
<i>Azul</i>	Sonho, céu, tranquilidade, harmonia, frio, fidelidade, infinito, limpeza	Logo de companhias aéreas e produtos de limpeza.
<i>Rosa</i>	Romance, sonho, infância	Cor predominante em doces e brinquedos de meninas.
<i>Marrom</i>	Terra, melancolia, sujeira, campo	Imagens pastoris.

Fonte: STAMATO; STAFFA VON ZEIDLER, 2013, p.7.

Possuindo assim esse enorme campo de significados, as cores são as maiores armas do cinema moderno quando se trata da construção de atmosferas, devido a sua grande exposição de símbolos sem precisar atuar no campo da fala do ator ou de suas ações. Sua eficiência provém da sua capacidade inata de estar em um objeto e fazer dele algo mais do que um simples instrumento da cena. (STAMATO; STAFFA VON ZEIDLER, 2013, p.8).

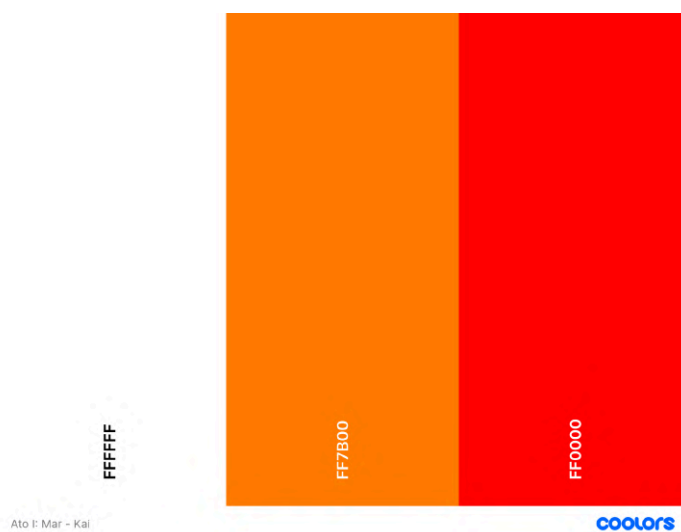
As paletas de cores dos figurinos do Projeto Imergir foram escolhidas com funções bem definidas. Para o videoclipe de “Ato I: Mar”, o protagonista usa vermelho na cena que está com todos os convidados, esses vestem tons mais apagados, a principal função do vermelho nesse momento é destacar o Kai, além de ser uma cor visceral, que vem de dentro, assim como as emoções do personagem. Nas cenas após a ruptura a ideia é que o personagem esteja submerso, então usamos o laranja para que ele remeta a imagem de um peixe. O branco, nas cenas em que será usado o projetor, tem a principal função prática de absorver melhor as imagens e a função estética de remeter as espumas do oceano.

**Figura 16:** Paleta de cores dos convidados em “Ato I: Mar”.



Fonte: Autora.

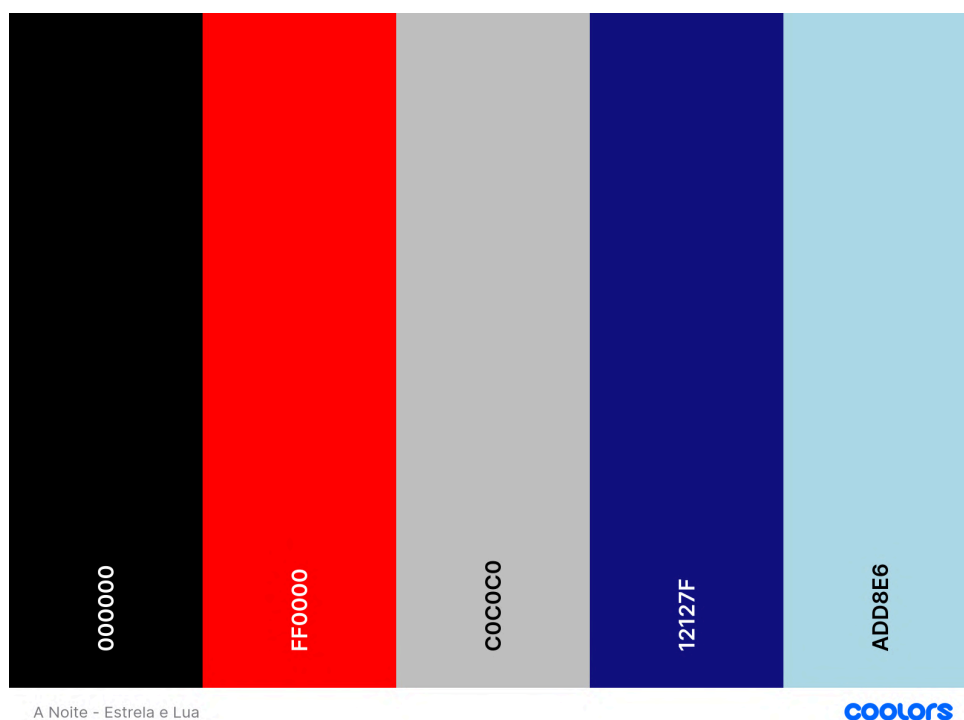
**Figura 17:** Paleta de cores do Kai em “Ato I: Mar”.



Fonte: Autora.

A escolha de cores para o figurino das protagonistas do segundo videoclipe também é bem definida. Lua é mais introspectiva e calma, por isso seu figurino é majoritariamente azul e cinza. Em contrapartida, a Estrela gosta de chamar atenção e é bem extrovertida, com escolhas ousadas de visual, sua paleta é composta de vermelho e preto, transmitindo certeza, amor e calor.

**Figura 18:** Paleta de cores Estrela e Lua em “A Noite”.



Fonte: Autora.

### 4.3. Materiais e Tecnologias

Uma das etapas de criação de um figurino definidas por Leite e Guerra (2002) é a aquisição das roupas e seus complementos, elas afirmam que esse é o momento da efetivação do figurino. Dentro da metodologia de Munari (1981) esse é o momento de pesquisa material, dentro do meu projeto, tem a funcionalidade de descobrir o que tenho à disposição no mercado e, se for conveniente, já adquirir para o figurino.

A operação seguinte consiste em outra pequena coleta de dados, relativos aos materiais e às tecnologias que o designer tem à sua disposição, no momento, para realizar o projeto. A indústria que apresentou o problema ao designer tem certamente uma tecnologia própria, capaz de trabalhar certos materiais, mas não outros. É inútil, portanto, pensar em soluções que desconsiderem os dados relativos aos materiais e às tecnologias. (MUNARI, 1981, p.46).

Durante essa etapa, eu e a diretora de arte do projeto saímos em campo para ver as possibilidades. Pelas referências visuais, eu já havia definido que a maior parte dos figurinos seriam feitos com roupas de brechós e modificações com tecidos e aviamentos. Eu fiz uma

lista prévia com alguns brechós que eu conhecia em Brasília , com a faixa de preço dentro do nosso orçamento e, assim, visitamos mais de 7 brechós e várias lojas de aviamentos.

Outro ponto importante no processo de pós-produção, ou seja, antes do videoclipe ser gravado, é a parte de logística, eu elaborei a seguinte lista de brechós para mapear a região que faríamos a pesquisa a fim de reduzir os gastos de tempo, deslocamento e combustível.

**Tabela 6:** lista de brechós em Brasília.

NOME	LOCAL	FUNCIONAMENTO	PREÇO	ACERVO
Bazar da Maria	Taguatinga Sul	Não tem definido	\$	Grande e bagunçado
Bazar Sandu (Novos e usados)	Taguatinga Sul	Não tem definido (fecha para almoço)	\$\$	Mais roupas femininas, organizado
Bazar lateral do metrô	Taguatinga Sul	Não tem definido	\$	Mais roupas femininas, bagunçado
Bazar da Lú	Riacho Fundo I	Não tem definido	\$\$	Mais roupas femininas, levemente organizado
Renove brechó chique	Riacho Fundo I	8h às 18h	\$\$\$	Organizado
Brechó Jesus Cristo	Riacho fundo I	10h às 19h	\$\$	Organizado
Bazar da Maria	Recanto das Emas	9h às 18h	\$\$\$	Muitas opções, organizado

Fonte: Autora.

Nesse ponto de desenvolvimento eu já havia recebido as medidas dos personagens principais e uma ideia geral das medidas dos figurantes. Dessa maneira, durante a busca nos brechós eu tinha uma grade de tamanhos estabelecida que eu deveria seguir e confirmar os tamanhos antes de comprar as peças. Para os personagens principais comprei de acordo com o tamanho dos atores, porém para os figurantes eu tinha apenas algumas das medidas, então estabeleci que adquiriria as peças em tamanhos variados porém, priorizando peças M (38 e

40) e G (42 e 44) pois, esses tamanhos permitem mais liberdade de adaptações e ajustes nos diferentes corpos.

A ideia central dessa busca foi criar um acervo com várias peças diferentes mas que combinavam entre si para que eu pudesse experimentar várias opções de combinações e escolher as que mais faziam sentido para a proposta de figurino de ambos os videoclipes.

**Figura 19:** Brechó no Riacho Fundo I.



Fonte: Autora, 2023.

Diferentemente do que havíamos previsto, encontramos com relativa facilidade a maioria das peças que procurávamos. Um exemplo foi o conjunto vermelho usado pelo personagem Kai para representar um pijama. Inicialmente, achei que seria difícil encontrá-lo em brechós, por ser uma peça muito específica, mas já no primeiro dia de busca identifiquei um conjunto que atendia perfeitamente ao propósito.

Um dos brechós que visitamos, o *Bazar da Maria*, no Recanto das Emas, possuía um excelente acervo, com peças de tecidos variados e aspecto vintage, que captaram bem a essência que eu gostaria de transmitir para o figurino dos convidados do chá da tarde. A

pesquisa durou cerca de quatro dias e, antes da metade de setembro de 2023, eu já tinha todas as peças necessárias para realizar as modificações e o styling dos figurinos.

**Figura 20:** Brechó em Taguatinga-sul.



Fonte: Autora, 2023.

No âmbito de aviamentos, tecidos e acessórios, eu organizei uma lista prévia, antes da saída de campo, e separei alguns materiais que eu acreditava que mais me seriam úteis para

realizar as modificações e criar peças para os figurinos, essa escolha foi feita com base em uma pesquisa apurada nas imagens que eu separei de referência. Eu observei os elementos que se repetiam e listei as ferramentas que eu poderia usar para criar essa representação no meu figurino. Assim, visitei as lojas com um direcionamento do que buscava, porém aberta para as possibilidades que o mercado poderia me oferecer.

**Figura 21:** Autora em pesquisa de campo.



Fonte: Autora., 2023.

As peças de brechó eu fui realizando a compra conforme se encaixavam no meu trabalho, em contrapartida, os aparatos que usei para modificações eu inicialmente visitei as lojas, tirei algumas fotos dos materiais disponíveis e, após análise, retornei nas lojas e comprei. Abaixo, um quadro com as minhas anotações da época do que seria necessário. Ressalto que a lista de compras para as roupas não é muito específica pois, se tratando de

brechó, diferentemente de encomendas ou peças novas, o figurinista está sempre sujeito à disponibilidade do acervo local.

**Tabela 7:** Lista de compras para os figurinos.

ROUPAS	AVIAMENTOS E TECIDOS
7 camisas diferentes (preferência tecidos robustos, trabalhados e com diferentes texturas, peças que não pareçam atuais), 1 calça, peças para sobreposição, look laranja, look branco fluído, luvas, meia calça vermelha e azul, polainas, look azul, look vermelho, cintos variados, peça de crochê.	Aviamento decorativo que imita pérolas, golas, rendas volumosas, flores de várias cores, pulseiras, tecido translúcido, Tule cores diversas na paleta, alfinetes de vários tamanhos, bolinhas de isopor, cordas, retalhos, viés, bolinhas de tecido, laços, tecidos para fazer laços, leques, guarda chuva.

Fonte: Autora.

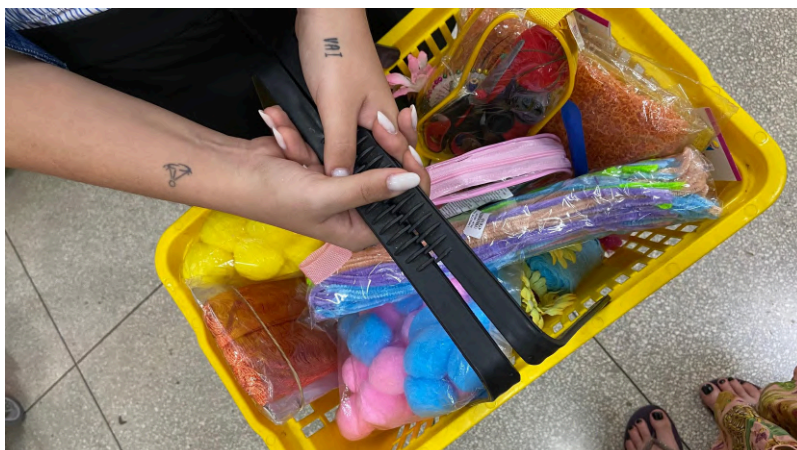
Durante esse processo encontrei muita coisa interessante: em um dos brechós, garimpei vários óculos de sol iguais que seriam perfeitos para a proposta do videoclipe “A Noite” e, por um valor excelente. Eu procurei sempre combinar as cores dos aviamentos e pensar nas modificações que seriam feitas com eles, para não levar nada em excesso e criar um esquema de contraste interessante.

**Figura 22:** Objetos para modificações das peças, teste em loja.



Fonte: Autora, 2023.

**Figura 23:** Cesta com aviamentos.



Fonte: Autora, 2023.

**Figura 24:** Retalhos encontrados em pesquisa de campo.



Fonte: Autora, 2023.

Destaco que, em relação ao orçamento, o Projeto Imergir arrecadou R\$4.960,00 por meio de financiamento coletivo na plataforma Catarse. Deste montante, aproximadamente

R\$1.300,00 foram alocados para o departamento de figurino, o que garantiu que todas as aquisições, incluindo roupas, adereços e aviamentos, fossem realizadas dentro desse valor estabelecido.

**Tabela 8:** Lista de compras para os figurinos.

<b>QUANTIDADE</b>	<b>TIPO DE PEÇA</b>	<b>ORIGEM</b>
1	Xale	Brechó
3	Bolero	Brechó
2	Paletó	Brechó
2	Camisola	Brechó
2	Blusa	Brechó
1	Top	Acervo
1	Camisa	Acervo
7	Camisa	Brechó
1	Saída de Praia	Brechó
2	Vestido	Brechó
2	Vestido	Acervo
2	Calça	Brechó
1	Bermuda	Acervo
1	Saia Jeans	Brechó
3	Cinto	Acervo
3	Cinto	Brechó
1	Bota	Acervo
1	Tênis	Acervo
4	Meia	Brechó
4	Luva	Loja Variedades
Quantidade Total de Peças:		44

Fonte: Autora.

#### 4.4. Experimentação

A partir do momento que temos a aquisição das roupas e de seus complementos chegamos na efetivação do figurino, coloca-se em prática o projeto. (LEITE e GUERRA, 2002). Logo, iniciei os testes de figurino, visando identificar as melhores combinações com as peças disponíveis. Essa etapa envolve a prova de figurino dos atores, nas quais deve-se checar todos os detalhes das peças para chegar no melhor resultado final possível. Em produções com o prazo apertado, como era o caso do Projeto Imergir, deve-se tomar um cuidado ainda maior, marcando a data das provas de forma planejada para que possam ser feitos ajustes dentro do tempo estipulado.

Além dos aspectos já mencionados, é essencial avaliar a ergonomia dos figurinos durante a prova, especialmente no que diz respeito ao conforto e à mobilidade dos atores. Em videoclipes, especialmente os que envolvem coreografias dinâmicas, os atores precisam sentir-se livres e à vontade para executar os movimentos exigidos sem serem limitados pelas roupas. Por isso, durante a prova, é importante solicitar que os atores realizem as cenas que exigem maior movimentação ou que possam apresentar alguma restrição, a fim de garantir que o figurino não interfira no desempenho das ações.

Comecei separando as peças por videoclipe, para “Ato 1: Mar” foram 10 looks no total e para “A noite”, 2 looks. No videoclipe "Ato I: Mar", o único personagem, além de Kai, que utiliza um figurino composto por parte de cima e parte de baixo é o Rapaz do Violão. Os looks dos demais convidados foram planejados para incluir apenas a parte superior, seguindo a proposta de enquadramento definida. Ressalto que a solicitação para os looks dos convidados do chá da tarde e do Homem do Violão era que contrastassem com o figurino do personagem Kai. Nessa cena, Kai veste um conjunto vermelho que remete à ideia de pijama. Para atender aos pedidos da direção de arte, a solução que encontrei foi criar sobreposições com peças de diferentes tecidos e cores harmoniosas.

Dando continuidade, testei várias combinações com as camisas e peças que selecionei nos brechós e defini quais seriam os conjuntos de cada personagem. Em seguida, fotografei e deixei as peças organizadas juntas para irem para o teste de figurino. Não é o ideal, mas por uma questão de tempo, parte dos looks foram para o teste sem as modificações completas. A partir das fotos dos atores vestidos nas roupas eu rascunhei algumas ideias de modificações, porém, o processo foi mais orgânico, realizado por meio de experimentações e testes.

**Figura 25:** Algumas das peças do acervo construído por mim.



Fonte: Montagem da Autora, 2024.

#### **4.4.1. Personagens Principais**

##### **ATO 1: MAR**

Leite e Guerra (2002) estabelecem a prova das roupas como um dos passos do “fazer” dos figurinos em uma produção, eles indicam que o figurinista deve fazer uma pré-montagem

das roupas a serem usadas, verificando os tamanhos e mostrando para alguns membros da equipe para aprovação. Conforme mencionado anteriormente, alguns dias antes das gravações eu fiz as provas de figurinos, a partir delas eu cheguei a conclusão de quais peças seriam essencialmente utilizadas e quais eu deveria deixar em segundo plano. Visualizando os atores vestidos eu também pude afinar quais modificações ainda deveria fazer em cada look.

Outro ponto de extrema relevância em produções audiovisuais é como as roupas se comportam na lente das câmeras. Uma roupa que a olho nu estava perfeita, quando observada nas telas pode apresentar um aspecto completamente diferente da realidade. De tal forma, foi preciso observar nos testes aspectos práticos, como por exemplo, qual tecido se comporta melhor com o cenário estabelecido, além das cores e estampas. Quando um figurino tem uma cor muito parecida com fundo, ele pode desaparecer em cena, isso pode ajudar ou atrapalhar o figurinista, depende da escolha estética.

**Figura 26:** Teste de figurino para o protagonista do videoclipe “Ato 1: Mar”.



Fonte: Autora, 2023.

Roupas brancas geralmente não ficam boas pela lente das câmeras, entretanto, em uma das cenas do Ato 1: Mar, o Kai utiliza um look todo branco e *off-white*. Essa escolha é intencional: essa roupa servirá de base para a cena pois haverão projeções na roupa que só funcionam em fundo branco. Ao trazer essa escolha para o campo conceitual, o branco e o *shape* da roupa também representam as espumas do oceano, corroborando com o mergulho interior que o personagem está passando na cena em questão.

O protagonista Kai utiliza três figurinos diferentes, portanto, fiz a prova e o teste de todos, algumas imagens são do dia da compra das roupas, nesse caso, testei na diretora de arte do projeto, outras já são do dia da prova, com as roupas vestidas no ator.

## A NOITE

Para essa produção temos duas protagonistas e o roteiro do videoclipe se passa em apenas uma noite, dessa forma, cada uma tem apenas um figurino. A prova foi feita em duas etapas, primeiro testei em mim a combinação de cintos que eu criei para o look da personagem Estrela e testei na diretora de arte uma possível combinação do look da personagem Lua, realizei esse primeiro teste para ter uma noção de como as peças sem comportam no corpo e se a proposta estava harmoniosa. A segunda etapa, a prova de figurinos oficial com as atrizes juntas, foi importante para eu poder comparar os figurinos lado a lado, tendo em vista que a ideia era trazer um contraste entre eles.

**Figura 27:** teste de combinação dos figurinos de “A Noite”.



Fonte: Autora, 2023.

**Figura 28:** Teste do figurino de “A Noite” nas atrizes.



Fonte: Autora, 2023.

#### **4.4.2. Secundário e Figurantes**

##### **ATO 1: MAR**

Os figurantes e o rapaz do violão do videoclipe do Mar possuíam figurinos muito trabalhosos, em contrapartida, os figurantes do clipe “A noite” apenas receberam a orientação de comparecer no dia da gravação com roupas pretas que eles vestiriam normalmente para uma festa, portanto, tratarei aqui apenas dos figurantes de “Ato 1: Mar”.

**Figura 29:** Rascunho de alterações nos looks dos figurantes.



Fonte: Autora, 2023.

**Figura 30:** Rascunho de alterações nos looks de figurante e secundário.



Fonte: Autora, 2023.




Conforme retratado anteriormente, os figurinos foram para a prova apenas com algumas das customizações já realizadas. As fotos do dia da prova me auxiliaram na decisão final de criação das peças. Eu rascunhei em cima das imagens o que eu acrescentaria às peças e qual cor seria a base de cada look, além de elementos que eu decidi cortar e trocar por outros após ver a prova.

## 5. MODELOS E ADAPTAÇÕES



A partir das experimentações realizadas na etapa anterior, cheguei às ideias e modelos finais, e agora era necessário concluir o restante do projeto. Assim, nesta fase, efetuei todas as adaptações finais nas peças de roupa, conforme detalhado na tabela a seguir.

**Tabela 9:** Adaptações para os figurinos de “Ato 1: Mar”.

N.º	FIGURINO	ADAPTAÇÕES
1		<p>Os botões do blazer foram substituídos: retirei os originais, que eram da mesma cor da roupa e cintilantes, e os substituí por botões brancos. Essa mudança foi feita para dar mais destaque à peça e aproximá-la de um visual de pijama.</p>
2		<p>Para esse look, criei uma passadeira de botões adornada com flores de E.V.A., alternando tons de rosa nas flores com o aviamento decorativo que imita pérolas. Adicionei ombreiras de bolinhas rosas e tule branco, e desenhei um padrão com o aviamento perolado que começa na gola e inclina-se em vertical. Além disso, confeccionei um laço de tule para ser usado como acessório de cabeça e um adorno de gola da camisa, utilizando o mesmo material. Por fim, costurei nos punhos um aviamento de renda que trás maior detalhamento para a peça e remete à roupas vintage.</p>


3	 A person wearing a yellow long-sleeved top and a pink jacket with blue floral patterns. They are holding a colorful, multi-colored fan. The background is dark and leafy.	<p>Nesse figurino eu elaborei um padrão no colete com pequenos laços de cetim, alternando as cores deles em azul mais claro e azul mais escuro e acrescentei os mesmo punhos de renda do look 2. Além disso, desenvolvi o arranjo de flores para o decote da camisa amarela e criei uma inspiração de uma gola de rufo.</p>
4	 A person wearing a purple patterned jacket over a pink lace top. They have a yellow headband with pompons and are holding a white lace collar. The background is dark and leafy.	<p>Nessas peças eu acrescentei vários laços de renda com uma finalização de aviamento decorativo que imita pérolas em cima, coleí uma imitação de gola alta com tule amarelo. Ademais, costurei outro modelo de renda no decote, com duas camadas a fim de trazer mais volume e, com o mesmo material acrescentei os punhos nas mangas. Por fim, desenvolvi uma tiara com pompons amarelos para a cabeça.</p>
5	 A person wearing a peach-colored long-sleeved top and skirt. They have a peach-colored veil and are holding a white lace collar. The background is green and leafy.	<p>Esse look já possuía um vestido com um volume interessante, e a camisa sobreposta, feita de um tecido acetinado, se destacava por si só. Portanto, fiz ajustes pontuais: acrescentei vários aviamentos decorativos que imitam pérolas na gola de ambos os lados e desenvolvi um véu de tule laranja, com um laço retirado do próprio vestido, preso na parte superior.</p>


6		<p>O look desse personagem contava a sobreposição de três peças, apenas na de cima eu fiz alterações. Acrescentei o laço maior feito de tecido acetinado azul no meio da peça e acrescentei ombreiras feitas com laços um pouco menores e tule branco. Como acessório eu desenvolvi uma tiara com renda em cima e um laço de tule branco.</p>
7		<p>Para a parte de baixo, uma camisola de cetim, eu inseri mangas longas de tule branco. Na blusa de cima eu costurei franjas laranjas acompanhando o detalhe que já existia na peça, logo abaixo eu acrescentei laços de “Renda fru-fru”, finalizados com o aviamento de meia pérola no centro. Na parte de acessórios, eu elaborei dois arranjos de flores laranjas que ficavam presos nas orelhas da atriz.</p>
8		<p>Nesse look eu confeccionei um pequeno detalhe na gola da camisa com laços amarelos nas pontas e desenvolvi um adereço de cabeça com tule amarelo e uma coroa de flores.</p>

9		<p>Esse look não precisou de ajustes, apenas da definição da melhor combinação para a sobreposição. Inicialmente, foi testada uma opção com jardineira jeans sob o vestido laranja transparente, mas a escolha final foi a que aparece na imagem: um vestido longo canelado laranja como base, sobreposto pelo vestido transparente da mesma cor. A padronagem do tecido superior criou um efeito visual que remete à textura de escamas de peixe, criando uma conexão visual interessante para a temática.</p>
10		<p>Esse modelo, o terceiro figurino do personagem Kai, passou por uma única modificação: as mangas de renda da camisola foram cortadas perpendicularmente ao comprimento do braço. Esse ajuste permitiu que ficassem abertas, tornando o tecido mais esvoaçante e conferindo maior mobilidade e fluidez aos movimentos do personagem, aproximando-os ainda mais da leveza e dinâmica de um peixe.</p>

Fonte: Autora, 2023.

**Tabela 10:** Adaptações para os figurinos de A Noite.

N.º	FIGURINO	ADAPTAÇÕES
1		<p>Para a personagem Estrela eu acrescentei vários alfinetes de diferentes tamanhos em toda a lateral da bermuda de tacetel, criei as luvas vermelhas a partir de meias infantis. Além de um colar com os mesmos alfinetes que usei na bermuda.</p>

2		<p>Para o look da personagem Lua, transformei um vestido azul de crochê em uma blusa curta com uma abertura central. Sob ela, cortei uma regata azul-marinho para criar camadas. Nos acessórios, modifiquei meias infantis para serem usadas como luvas e adicionei polainas feitas com material reaproveitado do próprio vestido de crochê.</p>
---	-----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fonte: Autora, 2023.

De maneira geral, foram feitas diversas adaptações nas peças do figurino, utilizando diversas técnicas de confecção. Desenvolvi acessórios como laços, flores e detalhes com imitação de pérolas, além de adicionar mangas, tules e punhos. Algumas peças passaram por recortes estratégicos para ajustar o caimento, enquanto alfinetes foram usados em áreas específicas para criar texturas ou ajustes temporários. Essas modificações, combinadas com as técnicas de confecção, resultaram em um visual dinâmico, com vários pontos de atenção e muita textura, realçando a estética e a funcionalidade dos figurinos, especialmente nas câmeras.

**Figura 31:** Painel visual com fotos do processo de confecção do figurino.



Fonte: Autora, 2024.

## 6. DIÁRIAS DE GRAVAÇÃO E PÓS PRODUÇÃO

No que tange a parte de produção do Projeto Imergir o videoclipe ATO 1: Mar contou com quatro diárias de gravação, sendo duas para as cenas da mesa de jantar, uma em um aquário e outra em estúdio. As diárias que apresentaram maior dificuldade foram as do jantar com os convidados pois exigiam mais pessoas em cena, logo, mais pessoas para produzir e vestir.

Minha função como figurinista envolveu levar para os dias de gravação os figurinos já organizados e separados e vestir todos os atores, sempre verificando se estão confortáveis com as roupas e fazendo eventuais ajustes. Durante as gravações, acompanhei de perto para verificar se alguma parte das roupas ou acessórios saíam do lugar e demandariam minha atenção, inclusive, precisei fazer alguns ajustes entre uma tomada e outra, como reposicionar acessórios e golas.

Após as gravações, eu passei pelo processo que é comumente chamado em sets de filmagem de “desprodução”, no qual a equipe de figurino e maquiagem deve preparar os atores para o fim de set e liberação, assim, eu ajudei todos os atores a tirarem o figurino e, em seguida, separei novamente as peças por personagem, para que estivessem em ordem para as

gravações nos dias seguintes. No último dia de gravação, eu organizei todas as peças para transportar de volta e armazenar para futuras produções.

**Figura 32:** Figurinos organizados durante a gravação de “Ato 1: Mar”.



Fonte: Autora, 2023.

**Figura 33:** Autora conferindo o figurino do primeiro dia de gravação.



Fonte: Autora, 2023.

**Figura 34:** Autora acompanhando as gravações de “Ato 1: Mar”

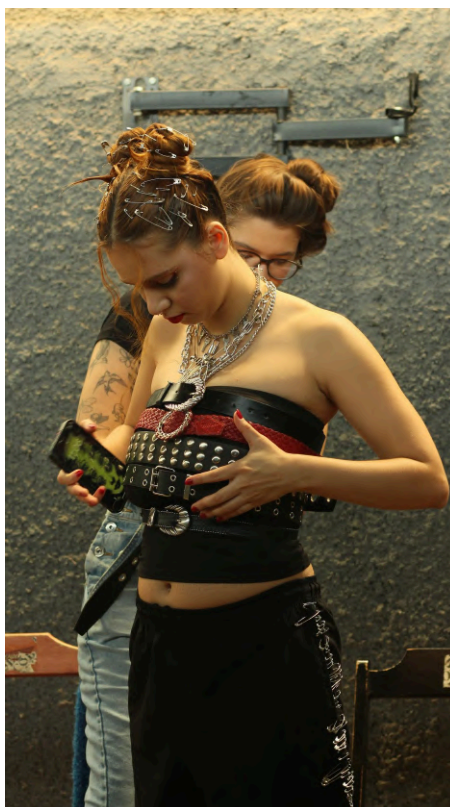


Fonte: Autora, 2023.

O videoclipe A noite estava previsto para ser gravado em três diárias, uma breve no banheiro, com as personagens se arrumando, e outras duas no bar reservado para a ocasião, entretanto, devido a um problema com a locação, a festa foi gravada em apenas um dia.

Durante a diária da festa eu vesti ambas as atrizes e verifiquei todos os figurantes para checar se estavam dentro do solicitado. Em alguns figurantes eu precisei alterar algumas peças, porém, a grande maioria estava dentro da base preta que foi solicitada anteriormente. Também foram distribuídos os óculos de sol que comprei para compor o visual dos figurantes na pista de dança. Durante as gravações acompanhei os figurinos das atrizes, checando se nada havia saído do lugar entre uma tomada e outra. Após a gravação, realizei a desprodução das atrizes e organizei todos os figurinos para retornarem comigo e serem armazenados corretamente.

**Figura 35:** Autora ajustando o figurino da personagem Estrela.



Fonte: Autora, 2023.

## 7. VERIFICAÇÃO

Essa etapa busca validar se as soluções propostas realmente cumprem o propósito estabelecido no início do processo, considerando tanto os aspectos funcionais quanto os estéticos. Portanto, deve-se retomar a etapa de Componentes do Problema, revisar os tópicos listados e verificar se todos foram solucionados:

- **Demanda do Projeto Emergir:** os figurinos foram criados seguindo todas as solicitações da direção de arte do Projeto Imergir e o produto final estava de acordo com a direção dos clipes.
- **Demanda orçamentária baixa:** as peças e insumos para a produção dos figurinos foram todos comprados seguindo o orçamento e todos os personagens obtiveram figurinos dentro do planejado.
- **Prazo exíguo:** a demanda foi comprida dentro do prazo e não ocorreram atrasos na produção do figurino.

- **Leitura musical:** tanto em “Ato 1: Mar” quanto em “A noite”, o resultado final foi plenamente coerente com a melodia e a letra de ambas as peças. Dessa forma, conseguiu-se criar uma representação visual que traduz, de maneira sensível, o que a melodia, por si só, não consegue mostrar.
- **Repertório: análise e decupagem dos roteiros:** o roteiro foi analisado de forma minuciosa e todas as cenas foram listadas, dessa forma, foi separada a quantidade de personagens e a quantidade de figurinos necessários.
- **Estudos dos personagens principais dos videoclipes:** os personagens foram analisados sob diferentes perspectivas, resultando em uma interpretação significativa e alinhada com a personalidade de cada um. Além disso, o estudo refletiu com a faceta específica de cada personagem que a direção desejava evidenciar.

**Figura 36:** Frame de cena de “A noite”.



Fonte: Projeto Imergir, A Noite - Daparte (2024).

- **Painel semântico da atmosfera de cada videoclipe:** para esta etapa, foram criados dois painéis visuais, cada um representando a atmosfera específica de seu respectivo videoclipe.
- **Mudanças de figurino:** por meio da decupagem dos roteiros, foram listadas todas as cenas e a quantidade de figurinos necessários para cada personagem, entendendo questões de trocas de roupas e continuidade de cena.

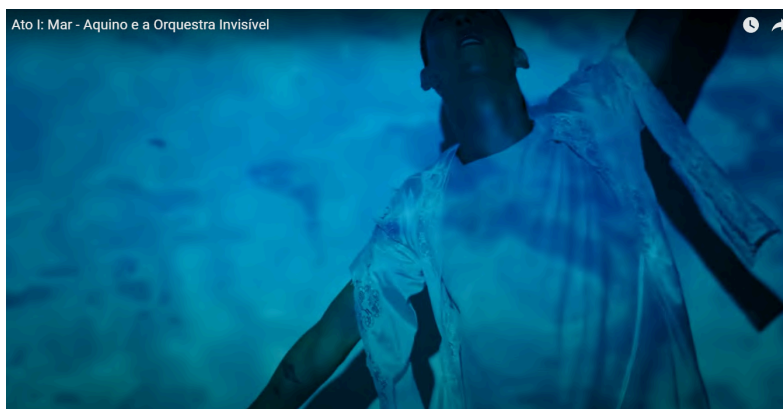
**Figura 37:** Frame de cena dos convidados em “Ato 1: Mar”.



Fonte: Projeto Imergir, Ato I: Mar - Aquino e a Orquestra Invisível (2024)

- **Criação dos esboços:** durante a etapa de *experimentação*, foram desenvolvidos esboços e ideias de modificações nas peças a partir da prova inicial dos figurinos.
- **Adaptações:** ao longo do desenvolvimento do projeto muitas ideias e peças foram adaptadas. Durante a prova de figurino foram identificadas algumas necessidades ergonômicas e alguns figurinos foram modificados, um exemplo é o figurino da cena de projeções do videoclipe “Ato 1: mar”, a manga da camisola branca do personagem Kai foi cortada para trazer mais mobilidade e fluidez aos movimentos do personagem, conforme retratado na imagem abaixo:

**Figura 38:** Frame de cena de projeção em “Ato 1: Mar”.



Fonte: Projeto Imergir, Ato I: Mar - Aquino e a Orquestra Invisível (2024)

- **Pesquisa de peças do brechó:** ocorreu um mapeamento de brechós na região e a pesquisa e compra das peças foi realizada dentro dessa determinação. O figurino do

projeto foi majoritariamente construído a partir de peças de brechó. Apenas uma pequena parte foi feita por meio de acervo. Com exceção de 4 pares de luvas, nenhuma peça nova foi comprada, apenas aviamentos para fazer modificações nas peças.

Com base em todo o processo detalhado acima e nos tópicos anteriores, os figurinos foram entregues com excelência, e os videoclipes foram gravados seguindo as propostas estabelecidas. Minha função como figurinista foi desempenhada sem maiores dificuldades em ambos os videoclipes e o resultado final foi creditado conforme registrado abaixo:

**Figura 39:** Créditos de figurinista para “Ato 1: Mar”.



Fonte: Projeto Imergir, Ato I: Mar - Aquino e a Orquestra Invisível (2024).<sup>12</sup>

<sup>12</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6gQ9yJP0SfI> acesso em: 27 Jan, 2025.

**Figura 40:** Créditos de figurinista para “A noite”.



Fonte: Projeto Imergir, A Noite - Daparte (2024).<sup>13</sup>

Os dois vídeos produzidos estão disponíveis no YouTube do Projeto Imergir. É possível acessá-los utilizando os seguintes links: “Ato 1: Mar” <https://youtu.be/6gQ9yJP0Sfl?si=-o3Tt57Ok2r2fJW8> (acesso em Fev. 2025) e “A Noite” [https://youtu.be/R3sfw4xpD0E?si=HibtNWpnNckcWzb\\_](https://youtu.be/R3sfw4xpD0E?si=HibtNWpnNckcWzb_) (acesso em Fev. 2025). Esses materiais são o resultado final desse processo e representam a aplicação prática dos conceitos explorados.

## 8. CONCLUSÃO

Leite e Guerra (2002) declaram que o verdadeiro figurinista deve ser capaz de unir o saber intuitivo com o acadêmico ao planejar e executar um projeto. Durante o desenvolvimento deste projeto, pude construir um trabalho que integrasse as diversas referências que adquiri ao longo da minha formação, do meu consumo cultural e do meu conhecimento intuitivo, para criar um produto final que me representasse como figurinista e atendesse a todas as diretrizes do projeto.

Dentro da pesquisa foi possível entender a evolução do figurino ao longo do espaço-tempo e perceber como existem peças que vencem as barreiras do tempo e atuam de

<sup>13</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=R3sfw4xpD0E> acesso em: 27 Jan, 2025.

forma cíclica, sempre aparecendo novamente e é expertise do profissional utilizar isso ao favor do seu trabalho. Na área de figurino, seja para teatro, cinema, televisão ou videoclipes, há sempre a necessidade de um profissional organizado, com um olhar criativo capaz de explorar diferentes possibilidades e abordagens fora do convencional para uma única peça. Esse olhar amplia o uso das roupas, transformando-as em elementos que, ao serem incorporados à narrativa, contam histórias visualmente a partir de objetos do cotidiano.

Desenvolver uma coleção de figurinos para os dois videoclipes de música independente solicitados pelo Projeto Imergir foi um grande desafio, especialmente pela diferença nas estéticas de cada um. No entanto, essa diversidade foi também extremamente interessante, pois trabalhar com temas tão distintos acabou estimulando a criatividade e impulsionando meu processo como figurinista.

A narrativa, e conseqüentemente o figurino, é sempre uma questão de ponto de vista: entender as inúmeras combinações possíveis e como elas se encaixam para representar diferentes aspectos da vida, sejam reais ou lúdicos. Nesse contexto, adaptar a metodologia de Bruno Munari foi uma excelente escolha, pois me permitiu a flexibilidade de revisitar e ajustar o processo sempre que necessário, aprimorando a solução final.

Ao longo da construção desse projeto foi possível contextualizar o enredo e a atmosfera do videoclipe, alinhar as expectativas com a direção de arte para a criação dos figurinos, definir cartela de cores, inspirações visuais e analisar cada parte dos roteiros dos videoclipes para criar o melhor resultado final. Foi possível também destacar que é totalmente viável criar algo novo a partir de peças já existentes, alcançando uma solução sustentável em uma era marcada pelo alto consumo de recursos e pela constante demanda por peças novas.

Por fim, é profundamente satisfatório ter a oportunidade de ver o seu trabalho se integrando ao de tantas outras pessoas, unidas em equipe para alcançar um único propósito. E saber que, mesmo que apenas uma pessoa tenha contato com o resultado de um figurino, isso pode tocá-la de alguma forma, reforça o propósito de contar histórias e gerar conexões através da imagem.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARROS, Aidil Jesus da Silveira.; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. **Fundamentos de metodologia científica: um guia para a iniciação científica**. 2ª Edição ampliada, MAKRON Editora, São Paulo, SP. 2000.
- CARDOSO, Cilene Estol; PICOLI, Julia. Metodologia de projeto de Bruno Munari aplicada ao design de superfície de moda. **Fortaleza: Colóquio de moda**, 2013.
- CARREIRO, Rodrigo. *A linguagem do cinema: uma introdução*. 1. ed. Editora UFPE, 2021.
- CASTRO, Marta Sorelia Felix de; COSTA, Nara Célia Rolim. **Figurino - O traje de Cena**. Iara **Revista de Moda, Cultura e Arte**, São Paulo, v.3, n.1, ago. 2010, Artigo 1.
- CORRÊA, Laura Josani Andrade. **Breve história do videoclipe**. In: VIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Centro-Oeste. 2007.
- FARO, P. **Cinema, vídeo e videoclipe: relações e narrativas híbridas**. RuMoRes, [S. l.], v.4, n. 8, 2010. DOI: 10.11606/issn.1982-677X.rum.2010.51215. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/51215>. Acesso em: 10 jun. 2023.
- FREIRE, Renata Santiago; MATOS, Adriana Leiria Barreto. **Moda e Música: Uma Relação de Cumplicidade**. Extensão em ação, Fortaleza, v. 1, n. 1, 2011. Disponível em: <http://www.revistaprex.ufc.br/index.php/EXTA/article/view/3/18>. Acesso em: 15 set. 2015.
- GARCIA, Carol; MIRANDA, Ana Paula de; CASTILHO, Kathia. **Moda é comunicação: experiências, memórias, vínculos**. 2005.
- JUNIOR, Alexandre de Oliveira. **Festivais independentes: Quando o lúdico se torna resistência**. Orientadora: Soledad Galhardo. 2017. TCC (Pós-Graduação) – Curso de Gestão em Projetos Culturais, Centro de Estudos Americanos sobre Cultura e Comunicação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.
- LAVIER, James. **A roupa e a moda: uma história concisa**. São Paulo: Companhia das letras, 1989.
- LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. **Figurino: uma experiência na televisão**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.
- MARQUES, Bárbara. **O Figurino e o Mercado de Moda**. Estadão, FAAP - Moda. São Paulo, 05 nov. 2021. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/emails/faap-moda/o-figurino-e-o-mercado-de-moda/>. Acesso em: 03 jun. 2023.
- MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem as coisas**. 1ª ed. Lisboa: Edições 70, 1981.
- NERY, Marie Louise. **A evolução da indumentária**. 1a ed. Senac Nacional, 30 de abril de 2003.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RODRIGUES G., Robson **Conheça a história dos videoclipes e suas transformações**. Correio Braziliense, Brasília, 04 jun. 2019. Diversão e Arte. Disponível em: <[https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2019/06/04/interna\\_diversao\\_arte,759937/conheca-a-historia-dos-videoclipes-e-suas-transformacoes.shtml](https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2019/06/04/interna_diversao_arte,759937/conheca-a-historia-dos-videoclipes-e-suas-transformacoes.shtml)>. Acesso em: 24 mar. 2024.

SILVA, Laís Evelim de Souza. **Construindo o Figurino: Uma proposta de coleção para a série Coisa Mais Linda baseada na moda da década de 1970**. Brasília: Instituto Federal de Brasília, Campus Taguatinga, 2022. Monografia (Tecnologia em Design de Moda).

SIQUEIRA, Brenda Lopes. **O storytelling nos videoclipes**. Revista Miguel, Departamento de Comunicação, PUC, jul./dez. 2019.

STAMATO, Ana Beatriz Taube; STAFFA, Gabriela; VON ZEIDLER, Júlia Piccolo. **A influência das cores na construção audiovisual**. XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, 2013, Bauru, SP. Anais... Bauru: UNESP, 2013.

STEFFEN, Daniela. **A influência dos figurinos de novela na moda brasileira**. In: Intercom–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro: UERJ. 2005