

Figurino e cinema: uma experiência didática na formação acadêmica do designer de moda

Costumes and cinema: a didactic experience in the academic education of fashion designers

MARQUES, Janote Pires | Doutor em Educação
Faculdade Ateneu - FATE | janote.pires@fate.edu.br

ALMEIDA, Regina Célia Santos de | Mestre em Políticas
Públicas e Gestão da Educação Superior
Faculdade Ateneu - FATE | regina.almeida@fate.edu.br

Resumo

Esse artigo aborda o figurino de filmes e seu estudo na formação acadêmica do designer de moda. Os objetivos são compreender o figurino como elemento da narrativa fílmica e discutir uma proposta para a análise do figurino fílmico por acadêmicos do curso de Design de Moda. A pesquisa tem como base metodológica um estudo teórico dos elementos da narrativa fílmica e a constituição de procedimentos para análise da composição do figurino de filmes. Concluiu-se que situações didáticas criadas para estudo do figurino fílmico devem contemplar o contexto fílmico, a classificação do figurino do filme e a apropriação.

Palavras-chave: Figurino. Narrativa fílmica. Design de moda.

Abstract

This paper discusses the costumes in movies and their applicability in the academic education of fashion designers. The objectives are to understand the costumes as elements of the movie narrative and to discuss a proposal for the analysis of movie costumes by students in Fashion Design courses. The methodology used in this research is a theoretical study of the elements of the movie narrative and the definition of procedures to analyze the costume design in movies. We conclude that educational approaches for the study of movie costumes must address the movie context, the classification of the costumes and the appropriation.

Keywords: Costume. Movie narrative. Fashion design.

1 INTRODUÇÃO

O cinema é a sétima arte, defendeu Ricciotto Canudo, no início do século XX. Para Gerard Betton, o cinema é uma arte, mas, também uma “linguagem estética, poética ou musical – com sintaxe e um estilo; é uma escrita figurativa, e ainda uma leitura, um meio de comunicar pensamentos, veicular ideias e exprimir sentimentos”. (BETTON, 1987, p. 1).

Constituindo-se uma narrativa complexa, o cinema pode representar costumes, retratar histórias vividas ou inspiradas na experiência humana, assim como pode expressar comportamentos e sentimentos de indivíduos e sociedades. Nesse sentido, cinema, moda e indumentária se aproximam, sendo o figurino um elemento importante na narrativa fílmica.

Mas, como se constitui o figurino fílmico? Como o seu estudo pode contribuir para a formação acadêmica e profissional do designer de moda? Essas problematizações nortearam nossa a experiência pedagógica desenvolvida ao longo do segundo semestre do ano de dois mil e dezesseis, com alunos do Curso Superior Tecnológico (CST) em Design de Moda da Faculdade Ateneu (FATE), na disciplina de Projeto Interdisciplinar II.

O Projeto Pedagógico do Curso (PPC) do curso em tela, valoriza a unicidade da relação entre teoria, prática e referencial metodológico. De acordo com esse documento, o futuro profissional de Design de Moda, além de saber e de saber fazer, deverá compreender o que faz. São previstas situações didáticas em que os futuros profissionais egressos desse curso coloquem em uso o que aprenderam, ao mesmo tempo em que possam mobilizar outros conhecimentos oriundos de diferentes naturezas e experiências, para enriquecimento da formação. (FACULDADE ATENEU, 2013).

Assim, os objetivos desse artigo são: compreender o figurino como elemento da narrativa fílmica; discutir uma proposta para a análise do figurino fílmico por acadêmicos do curso de Design de Moda.

Essa pesquisa tem como base metodológica o estudo dos elementos da narrativa fílmica, a partir de Betton (1987) e de Martin (2005), e o estudo dos passos para a composição e análise do figurino fílmico, a partir de Costa (2002) e de Ramos (2012). Partindo de discussões teóricas e conceituais em sala de aula, foi desenvolvido, ao longo de um semestre, trabalho de pesquisa e de análise fílmica de figurinos, envolvendo sete equipes de alunos do segundo semestre do curso tecnológico supracitado. Ao final do semestre, as equipes produziram um texto e apresentaram banner sobre as respectivas pesquisas e análises.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O Figurino como um dos Elementos Fílmicos

Muito se tem refletido e escrito sobre o filme como comunicação. Uma das referências é Gerard Betton, que elenca vários elementos da linguagem fílmica, dentre os quais destacamos, inicialmente, dois: o tempo e o espaço. Segundo Betton (1987), na tela, a duração de um fenômeno pode ser, à vontade, interrompida, alongada, encurtada e até mesmo invertida. O cinema tem total liberdade para brincar com o tempo. A orientação temporal pode variar por meio de recursos, como: a câmera lenta, que coloca em evidência um gesto, uma dança, uma roupa; a câmera rápida, por meio da qual é possível, por exemplo, criar um efeito cômico; mesmo imagens dolorosas pode ser tornar filmicamente cômicas; e a inversão do movimento, que coloca o tempo na direção oposta à normal, podendo ser utilizado para efeitos cômicos.

Por sua vez, o espaço aparece interligado ao tempo. “O espaço fílmico não é apenas um quadro, da mesma forma as imagens não são representações em duas dimensões: ele é um espaço vivo, em nada independente de seu conteúdo, intimamente ligado às personagens que nele evoluem.” (BETTON, 1987, p. 29). O primeiro plano permite valorizar um rosto ou um detalhe do ator. Os ângulos permitem valorizar determinados aspectos. O ângulo pode ser normal, com a câmera mantida horizontalmente, na altura do ator); pode ser *plongée*, ou seja, a câmera se situa acima do ator; e pode ser *contra-plongée*, quando o ator se situa acima da câmera.

Outros elementos fílmicos são destacados por Betton (1987), como a palavra e o som, incluindo os diálogos e a música; o cenário; a iluminação; a cor. Interligados a todos os elementos já citados, o autor destaca o figurino, o qual denomina de guarda-roupa, e que está ligado à atmosfera geral. Para Betton (1987), o objetivo do guarda-roupa é exaltar as características dos personagens, como a beleza, a personalidade, os gestos, as atitudes. Portanto, deve ser avaliado de acordo com o estilo do filme, dos diferentes cenários, da postura dos personagens. Dependendo da iluminação, poderá ser realçado pela luz ou apagado pelas sombras.

Betton (1987) classifica o guarda-roupa em basicamente dois tipos: 1) realista, quando há um cuidado com a reconstituição histórica do figurino utilizado pelos personagens; 2) intemporal, quando a exatidão histórica cede a uma preocupação maior, que é tentar representar simbolicamente características, estados da alma ou criar efeitos dramáticos.

Marcel Martin é outro autor que constitui referência nos elementos que compõe a linguagem fílmica. Entretanto, para esse autor a imagem constitui o elemento de base da linguagem cinematográfica. Martin (2005) define três

tipos de figurino para o cinema: 1) realistas, que são conforme a realidade histórica. O figurinista se refere a documentos de época e põe a frente das exigências do vestuário a preocupação da exatidão; 2) para-realistas, quando o figurinista se inspira na moda e na indumentária da época, mas procede a uma estilização. Noutros termos, a preocupação com o estilo e a beleza suplanta o rigor da exatidão pura e simples. Os figurinos possuem uma elegância intemporal; 3) simbólicos, quando a exatidão histórica não tem importância e o figurino tem o objetivo de traduzir simbolicamente as características, os tipos sociais ou estados de alma.

Cabe ressaltar que, se a classificação dos figurinos é válida numa construção didática em sala de aula, muitas vezes essas denominações são inexatas e os próprios autores podem divergir entre si. Um exemplo, é o filme *Os Sete Samurais*, de Akira Kurosawa, que Betton (1987) coloca como realista, enquanto Martin (2005) o classifica como para-realista.

2.2 Discutindo a Terminologia Relacionada ao Figurino

No campo do vestuário, há muitas expressões que por vezes se confundem, como roupa, indumentária, traje, moda, estilo dentre outras. Como defende Barnard (2003), essas categorias não são facilmente diferenciadas, até por serem possíveis inter-relações entre elas; entretanto, é responsabilidade dos que estudam tais assuntos esclarecer o sentido destas palavras cada vez que as empregam.

Considerou-se nessa pesquisa que as roupas podem ser divididas em quatro categorias: vestimenta, indumentária, traje e moda. Vestimenta (ou vestuário) é a designação genérica das peças que possam cobrir total ou parcialmente o corpo. Indumentária é o conjunto de vestuário de determinada época, região ou povo. Segundo Catellani (2003), o estudo da indumentária permite a compreensão das tradições e dos costumes de determinado povo relacionado à determinada época. Traje, por sua vez, é um vestuário habitual, por vezes, próprio de alguma profissão ou situação. O termo traje tem sua origem etimológica na palavra *trager* (trazer; trazer algo para si). De acordo com a especificação de Fausto Viana (apud PEREIRA, 2012), os tipos de trajes e suas funções foram classificados em três grandes categorias: traje eclesiástico; militar; civil, sendo que este último segmento se subdivide em traje social, traje regional, traje profissional, roupa interior, trajes dos folguedos, traje de cena.

E quanto à categoria Moda? Essa é a categoria mais complexa. Etimologicamente, a palavra provém do latim *modus*, e pode ser uma tendência, uma forma de se vestir, um modo, um costume, uma vontade. Sant'anna (2009, p. 89-90) entende a moda como "a própria dinâmica de construção da sociabilidade moderna e, como tal, a aparência pode ser entendida como a

própria *essência* desse universo". Pode-se acrescentar que a moda é instrumento para afirmar as individualidades, ao mesmo tempo em que interliga sujeitos sociais por meio das roupas. Mas esse é um processo que, como defende Lipovetsky (1983), valoriza sempre o novo, sendo marcado pela efemeridade das coisas.

Essas categorias dialogam entre si. Por exemplo, o termo traje também é utilizado como um sinônimo para roupa e vestimenta. Ou, ainda, empregado no sentido de indumentária, por exemplo, "trajes típicos" como vestido de baiana, bombacha do gaúcho, roupa de couro do sertanejo. É necessário destacar que essas categorias - particularmente a indumentária e o traje - muitas vezes se ligam certas construções identitárias. De acordo com Sant'anna (2009, p. 75), "o vestuário proporciona o exercício da moda, e esta atua no campo do imaginário, dos significantes; é parte integrante da cultura". Feita essa breve reflexão sobre as categorias de roupas, cabe o questionamento: como se referir às roupas utilizadas por atores em suas encenações?

"Traje de cena é a indumentária, a roupa usada nas artes cênicas - teatro, circo, ópera, balé, musicais - não importa o formato. Pode ser cinema ou performance" (VIANA; PEREIRA, 2015, p. 6). Assim, em toda cena em que há um ator, haverá também um traje em cena. Ainda segundo os autores retrocitados, pode-se utilizar a expressão figurino para se referir ao traje de cena, devendo-se atentar que figurino, na verdade, eram gravuras que vinham impressas nas revistas de moda do século XIX. Por conseguinte, estes autores utilizam a expressão traje de cena. Outras expressões podem ser utilizadas no lugar da palavra figurino. Como já vimos, Betton (1987) denomina de guarda roupa, Martin (2005) refere-se aos trajes dos atores como figurino.

No cinema estadunidense, usa-se a expressão *costume designer*, que é traduzido como figurinista, mas que, numa tradução livre poderíamos dizer "desenhista de roupas".

A partir do exposto e a fim de evitar confusão de terminologias, neste texto, a opção é pela expressão "figurino" para referir-se aos trajes ou roupas de cena fílmicos, e designer de figurino para referir-se ao figurinista.

3 ESTUDO DO FIGURINO FÍLMICO NO CURSO DE DESIGN DE MODA

Como estudar a constituição do figurino de um determinado filme, incluindo a participação de alunos, no curso de formação superior em Design de Moda? Sugere-se que o estudo seja didaticamente desenvolvido considerando principalmente três aspectos: 1) análise do contexto fílmico; 2) classificação do filme de acordo com o figurino; 3) e, finalmente, a apropriação.

Em relação ao primeiro aspecto, ou seja, o contexto fílmico, é preciso considerar que o cinema constitui uma linguagem materializada pelo filme que, por sua vez, tem vários elementos, dentre eles o figurino. Ora, sendo fruto da linguagem, o filme transmite um discurso. Convém destacar que discurso é um texto falado, escrito e/ou imagético, produzido num contexto, ou seja, numa situação histórico-social. De certa forma, o discurso reflete uma visão de mundo, valores, ideias, vinculados aos seus autores e à sociedade em que vivem. (KOCH; TRAVAGLIA, 1997; FAIRCLOUGH, 2001).

Bakhtin (1997), defende que a utilização da língua se efetua em forma de enunciados, os quais emanam dos integrantes de uma dada esfera de atividade humana, como por exemplo, da medicina, da engenharia, do campo, das artes, entre outros. Assim, cada esfera de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, sendo por isso denominados gêneros do discurso, que podem ser: 1) gênero de discurso primário (simples): por exemplo, diálogos cotidianos, a linguagem das reuniões sociais, a linguagem familiar; 2) gênero de discurso secundário (complexo): por exemplo, a literatura, o teatro, o cinema, mas, também, o discurso científico, o discurso ideológico, entre outros. Portanto, o cinema pode ser arte, mas, também é uma linguagem, e o filme um produto interligado à esta linguagem que apresenta um discurso secundário, constituído em determinado contexto, por vezes ligado à uma ideologia e/ou a uma indústria cultural.

Walter Benjamin (1986) alertava, já na primeira metade do século XX, sobre as interligações entre a reprodução técnica das obras de arte e seus usos políticos. O autor em tela refletiu sobre as noções de autenticidade (seria a obra original) e unicidade (o próprio local onde ela se encontra), frente à reprodutibilidade técnica, ou seja, devido à capacidade de ser amplamente reproduzida, a obra de arte perde sua aura. Assim, a perda dessa aura teria aspectos positivos e negativos. Por um lado, possibilitaria maior acessibilidade, por outro lado, ao se tornar uma mercadoria, deixaria de ser uma obra de arte. Vivenciando as tensões da Grande Guerra e a ascensão do fascismo, Benjamim denuncia a reprodutibilidade técnica da arte como instrumento de culto a líderes de regimes autoritários e de certa estetização da guerra.

É necessário, portanto, refletir sobre o contexto em que o filme analisado foi produzido. Lera (1997) defende a importância de se considerar o contexto fílmico, ou seja, buscar compreender o processo produção, distribuição e exibição do filme; a análise dos elementos ideológicos e estéticos, e os valores e mensagens conotadas; e ainda, o impacto do filme, suas consequências imediatas, bem como a longo prazo. Aqui, há um diálogo teórico com Ferro (1992), que defende ser o filme uma testemunha da História, no sentido de que evidencia mais o tempo em que é produzido do que aquele que procura retratar. Além disso, deve-se considerar que o filme, incluindo todos os seus elementos, implica não apenas na visão de um diretor, mas, também da sociedade.

Portanto, o contexto fílmico engloba elementos que compõe o conteúdo, como roteiro, fotografia, música e atuação dos atores. Além disso, existe o contexto social e político da produção do filme, por vezes incluindo a censura e a própria indústria do cinema. Ainda, o pesquisador deve investigar a recepção do filme, considerando a reação do público, a influência da crítica, segundo idade, sexo e universo de preocupações. O contexto fílmico, portanto, pressupõe uma análise interna do filme (conteúdo, personagens, cenários, bem como da produção) e uma análise externa do filme (quando e onde foi produzido, levando em consideração o contexto espaço-temporal).

O segundo aspecto a ser pensado no estudo do figurino fílmico no curso de formação superior em Design de Moda é que o designer de figurino desenvolveu uma pesquisa para depois criar as roupas de cena. Sugere-se investigar como esse profissional pesquisou, projetou e criou e os trajes, adereços e a concepção de estilo para os personagens. Se o figurino do filme está na linha realista, nos termos defendidos por Betton (1987), provavelmente houve uma pesquisa em bibliografia e em fontes de determinado do período histórico em que o filme se passa. Pode-se comparar o figurino apresentado no filme com a historiografia sobre a moda e a indumentária. Por outro lado, se o figurino do filme é do tipo intemporal (BETTON, 1987), então o designer de figurino pode ter buscado outras referências - artísticas, literárias, filosóficas - que amparem sua criação.

É preciso atentar, entretanto, que essa classificação realista/intemporal nem sempre é total. Mesmo em uma "produção de época", releituras são possíveis. Sendo o figurino parte da narrativa fílmica, e sendo o cinema uma arte, é natural que existam múltiplas apropriações fílmicas do vestir.

Costa (2002) destaca que podem surgir dificuldades na classificação dos figurinos, pois nem sempre os vestuários podem ser classificados em apenas uma dessas categorias. Ainda segundo o autor supracitado, o figurino ajuda a constituir o tempo e o espaço no filme.

A roupa é parte do sistema retórico da moda e argumenta para nos convencer que a narrativa se passa em determinado recorte de tempo, seja este num certo período da história [...], do ano [...], ou mesmo do dia [...]. De modo semelhante, as roupas de um personagem trabalham para demonstrar que este se encontra no deserto, na cidade, no campo, na praia. (COSTA, 2002, p. 39).

Independentemente do tipo de figurino, espera-se que esse trabalho do designer seja realizado em coletividade e em diálogo com o diretor, atores, roteirista, equipes de arte, cenografia entre outros profissionais envolvidos no processo de produção do filme.

Mas, o que se espera que o figurino contenha no seu processo de composição? De acordo com Viana e Pereira (2015, p. 11), alguns elementos são óbvios e devem ser levados em consideração: localização geográfica; clima ou época do ano; a idade do personagem; sexualidade do portador; a ocupação/profissão; a posição social; a hora do dia/ocasião. Os autores também sugerem que o designer de figurino considere na sua pesquisa e criação, os seguintes elementos: cor, forma, volume, textura e movimento.

A partir desses elementos, são criadas peças com características próprias. Nesse processo, deve-se levar em conta o perfil psicológico de cada personagem. O designer deve reunir em sua pesquisa dados sobre o personagem e sobre as características físicas do ator que o representará. Vale lembrar que a narrativa fílmica se constitui de vários elementos, como o tempo, espaço, som, luz, figurino, sendo que é na sua unicidade que o filme materializa a comunicação. Assim, a pesquisa e construção do figurino deve contemplar o conjunto desses elementos.

E, por fim, o terceiro aspecto no estudo do figurino de um determinado filme é a apropriação, incluindo a sistematização, o registro e a discussão pública deste estudo, o que pode ser feito por meio de um texto de divulgação, artigo científico, banner ou outra plataforma. O que se propõe é que o estudo de análise do figurino de determinado filme seja publicizado e/ou discutido com outros pesquisadores, pois isso permite comparar olhares, ampliar o contexto desse estudo fílmico e construir novos conhecimentos.

O fluxograma a seguir apresenta de forma sucinta e visual a proposta de análise aqui apresentada, considerando a pesquisa desenvolvida por alunos em um curso de formação superior em Design de Moda.

Figura 1 - Fluxograma com a proposta de análise de figurino fílmico.



Fonte: Elaborado pelos autores.

4 ANÁLISE DE RESULTADOS

No caso da experiência didática desenvolvida com discentes do segundo semestre do CST em Design de Moda, a apropriação foi por meio da produção

de um *paper* e de um *banner*, este último apresentado em evento acadêmico¹ ao final do semestre. Nesse evento, os trabalhos foram apresentados para toda a turma, sendo essa apresentação e o trabalho escrito avaliados por dois professores do curso. Foi, também, um momento em que os alunos puderam compartilhar os resultados de suas pesquisas.

Seguindo a proposta metodológica aqui apresentada, a apropriação foi a etapa final do processo. Assim, as primeiras aulas do semestre incluíram leitura de textos de apoio e de discussões de conceitos ligados ao figurino fílmico. Paralelamente, a turma foi dividida em sete equipes, cada uma elegendo um filme para analisar o respectivo figurino. Os filmes escolhidos foram: *Bonequinha de luxo* (1961); *Coco antes de Chanel* (2009); *Grease, nos tempos da brilhantina* (1978); *Matrix* (1999); *O auto da compadecida* (2000); *O pecado mora ao lado* (1955); e *Titanic* (1997).

Nos seus respectivos trabalhos, as equipes abordaram os três aspectos didaticamente propostos, ou seja: o contexto fílmico; a classificação do filme de acordo com o figurino; e a apropriação.

No filme, “Bonequinha de luxo”, os alunos destacaram que o vestido preto usado pela personagem Holly (Audrey Hepburn) contribuiu para que diversas campanhas futuras fossem feitas a partir do conceito criado pela personagem, até hoje lembrada justamente por esse seu “traje de cena”. Os discentes também argumentaram que personagens são imortalizados pela simbologia emprestada do seu figurino e, no caso de Holly, isso foi muito bem estruturado com um figurino realista e simbólico ao mesmo tempo.

Na análise do filme “Coco antes de Chanel”, os alunos buscaram dialogar com a historiografia da história da moda (BAUDOT, 2003; BOUCHER, 2010; NERY, 2009; STEVENSON, 2012) e os figurinos foram percebidos pelos alunos como pertencente à categoria realista, devido à preocupação com o tempo histórico do filme, mais especificamente o início do século XX. Com a ajuda da cenografia, maquiagem, iluminação, fotografia e atuação, o figurino foi decisivo para enriquecer a narrativa fílmica.

Já na análise do filme “Grease, nos tempos da brilhantina”, os alunos destacaram o intenso processo de transformação social e cultural do final dos anos 1950 e início dos anos 1960. Dialogando, também, com a historiografia da história da moda a equipe entendeu o figurino do filme como realista.

O filme “Matrix”, no qual a Terra foi dominada por máquinas dotadas de inteligência artificial e que passaram a ter controle sobre a raça humana, tem

1 Os trabalhos resultantes do Projeto Interdisciplinar II foram apresentados na IV Semana de Moda da Faculdade Ateneu (FATE), ocorrida na primeira semana de dezembro de 2016. Disponível em no site <<http://fate.edu.br/iv-semana-de-moda-ateneu/>> .

seu figurino percebido como simbólico, pois, de certa forma, independe desse “tempo futuro” em que se passa a história. Nesse caso, o figurino tem como objetivo traduzir a personalidade de seus personagens ou grupo social.

No filme “O auto da compadecida”, inspirado na célebre peça teatral de Ariano Suassuna, os alunos, seguindo a classificação de figurino proposta por Marcel Martin, defenderam que os figurinos transitavam entre realistas e para-realistas. Ao analisar o figurino de personagens como “Rosinha”, “Dora” e os “cangaceiros”, os alunos perceberam a complexidade do figurino que também transita entre os conceitos de moda e de indumentária.

No filme “O pecado mora ao lado”, os figurinos, com destaque dos utilizados pela atriz Marilyn Monroe, foram considerados pelos alunos como realistas, pois retratam as roupas usadas em meados do século XX. A moda dessa década foi de sofisticação e luxo, marcada pelos “anos dourados” onde começaram as transmissões de televisão, provocando uma grande mudança nos meios de comunicação. O estilo *New look* de Dior foi o padrão estético dos anos 1950, cinturas bem marcadas com saias rodadas, resgatando a feminilidade perdida nos anos da Segunda Guerra Mundial.

Por fim, na análise do filme “Titanic”, a equipe destacou principalmente o figurino da personagem Rose (Kate Winslet). Buscando, também, aporte teórico na historiografia especializada em história da moda, a equipe destacou as mudanças que a moda sofreu no período por vezes denominado de *Belle Époque*, por exemplo, em relação ao uso de anquinha, de guarda-sol e espartilho em forma de “S”.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sendo um elemento importante na narrativa fílmica, o figurino deve estar em consonância com os outros elementos do filme, como espaço-tempo, falas, música, cenários, iluminação, maquiagem, entre outros. É possível desenvolver um trabalho exploratório sobre essas noções em cursos de formação em Design de Moda em nível superior. Para tanto, faz-se necessário criar situações didáticas que permitam aos alunos desenvolverem esse conhecimento.

O que se propõe é uma prática pedagógica que aborde reflexivamente três aspectos, quais sejam: o contexto fílmico; a classificação do filme de acordo com o figurino; e a apropriação, sendo que nesse último processo ocorre a sistematização do conhecimento, o registro e a discussão pública da pesquisa.

No caso da experiência pedagógica sobre cinema e figurino desenvolvida com alunos do segundo semestre de um curso superior em Design de Moda

e apresentada nesse texto, considera-se que houve um enriquecimento na formação profissional desses futuros designers.

Entretanto, cabe ressaltar que a formação de um figurinista demanda cursos específicos. Conforme defende Ramos (2012), embora muitas vezes o figurinista seja um autodidata, são importantes também cursos voltados para o figurino e que deem subsídios necessários para uma formação profissional nessa área.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. Estética da criação verbal. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. (Coleção Ensino Superior).

BARNARD, Malcolm. Moda e comunicação. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

BAUDOT, François. Moda do século. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

BENJAMIN, Walter. Magia, técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1986. (Obras escolhidas, v. 1).

BETTON, Gérard. Estética do cinema. Tradução de Marina Appenzeller. São Paulo: Martins Fontes, 1987. (Coleção OPUS-86).

BONEQUINHA de luxo. Direção de Blake Edwards. Designer de figurino: Hubert de Givenchy. EUA, 1961. (130 min.).

BOUCHER, François. História do vestuário no ocidente: das origens aos nossos dias. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

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

COCO antes de Chanel. Direção de Anne Fontaine. Designer de figurino Catherine Leterrier. França, 2009. (105 min.).

COSTA, Francisco Araújo. O figurino como elemento essencial da narrativa. Sessões do imaginário, Porto Alegre, n. 8, ago. 2002.

FAIRCLOUGH, Norman. Discurso e mudança social. Brasília: Universidade de Brasília, 2001.

FACULDADE ATENEU. Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda. Projeto pedagógico do curso. Fortaleza, 2013.

FERRO, Marc. Cinema e história. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

GREASE, nos tempos da brilhantina. Direção de Randal Kleiser. Designer de figurino Albert Wolsky. EUA, 1978. (110 min.).

KOCH, Ingedore; TRAVAGLIA, Luiz Carlos. Texto e coerência. 5. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

LERA, José Maria Caparrós. Análisis crítico del cine argumental. História, Antropologia y Fuentes Orales, Barcelona, v. 2, n. 18, p. 89-102, 1997.

LIPOVETSKY, Gilles. O império de efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Cia das Letras, 1983.

MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. Tradução de Lauro Antônio e Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MATRIX. Direção de Lilly Wachowski e Lana Wachowski. Designer de figurino Kym Barrett. EUA, Austrália, 1999. (136 min.).

NERY, Marie Louise. A história da moda e da indumentária: subsídios para a criação de figurinos. São Paulo: SENAC, 2009.

O AUTO da compadecida. Direção de Guel Arraes. Designer de figurino Cao Albuquerque. Brasil, 2000. (104 min.).

O PECADO mora ao lado. Direção de Billy Wilder. Designer de figurino William Travilla. EUA, 1955. (105 min.).

PEREIRA, Dalmir Rogério. Ensaio sobre traje de cena. In: VIANA, Fausto; MUNIZ, Rosane (Org.). Diário de pesquisadores: traje de cena. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012. p. 223-241.

RAMOS, Adriana Vaz. Reflexões acerca da formação de figurinistas. In: VIANA,

Fausto; MUNIZ, Rosane. Diário de pesquisadores: traje de cena. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012. p. 87-92.

SANT'ANNA, Mara Rúbia. Teoria de moda: sociedade, imagem e consumo. 2.ed. rev. e atual. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

STEVENSON, Nj. Cronologia da moda: de Maria Antonieta a Alexander McQuenn. Tradução de Maria Luiza Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

TITANIC. Direção de James Cameron. Designer de figurino Deborah Lynn Scott. EUA, 1997. (195 min.).

VIANA, Fausto; PEREIRA, Dalmir Rogério. Figurino e cenografia para iniciantes. São Paulo: Estação das Letras e das Cores, 2015.

Submissão: 09-2017
Aceite: 01-2018