

# O design de figurino na produção de cinema do Recife: uma imersão etnográfica e a prática de entrevista-aula

*The Costume Design in Recife's Film Production: An Ethnographic Immersion and the Practice of Interview-Classes*

Álamo Bandeira Miguel<sup>1</sup>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4013-2871>

Walter Franklin Marques Correia<sup>2</sup>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6491-9783>

Oriana Maria Duarte de Araújo<sup>3</sup>

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-4957-0007>

[resumo] Este artigo investiga o papel do design de figurino na produção cinematográfica recifense, com observação das práticas adotadas pelas figurinistas Carol Azevedo, Christiana Garrido e Bárbara Cunha entre os anos 2015 e 2017. Traz-se aqui, os resultados combinados de uma abordagem teórica, imersão etnográfica em set de filmagem e entrevistas-aulas com profissionais do setor. O estudo aborda as estratégias empregadas pelas profissionais de figurino do cinema pernambucano e seus desafios estéticos e logísticos, além de tangenciar seus dilemas políticos e econômicos. Ao destacar a importância cultural e simbólica dos figurinos na construção da narrativa cinematográfica, o artigo explora como as práticas de design de figurino na cidade dialogam com tendências mais amplas do cinema brasileiro e global. A análise reflete sobre a relevância do design de figurino como ferramenta estratégica, para construção e narrativa dos filmes e seu impacto significativo na indústria audiovisual regional.

[palavras-chave] **Design de figurino. Cinema Pernambucano. Etnografia. Produção audiovisual.**

---

<sup>1</sup> Doutor em Design. Departamento de Design, CAC - Centro de Artes e Comunicação, UFPE. [alamo.bandeira@ufpe.br](mailto:alamo.bandeira@ufpe.br). <http://lattes.cnpq.br/8009109979621067>.

<sup>2</sup> Doutor em Engenharia de Produção. Departamento de Design, CAC - Centro de Artes e Comunicação, UFPE. [walter.franklin@ufpe.br](mailto:walter.franklin@ufpe.br). <http://lattes.cnpq.br/3252289006108114>.

<sup>3</sup> Doutora em Comunicação e Semiótica. Departamento de Design, CAC - Centro de Artes e Comunicação, UFPE. [oriana.araujo@ufpe.br](mailto:oriana.araujo@ufpe.br). <http://lattes.cnpq.br/7982763946400047>.

[abstract] This article investigates the role of costume design in Recife's film production, with a focus on the practices adopted by costume designers Carol Azevedo, Christiana Garrido e Bárbara Cunha between 2015 and 2017. It presents the combined results of a theoretical approach, ethnographic immersion on film sets, and interview-classes conducted with industry professionals. The study examines the strategies employed by costume designers in Pernambuco's cinema, addressing their aesthetic and logistical challenges, while also touching on their political and economic dilemmas. By highlighting the cultural and symbolic importance of costumes in cinematic narrative construction, the article explores how costume design practices in the city engage with broader trends in Brazilian and global cinema. The analysis reflects on the relevance of costume design as a strategic tool for shaping film narratives and its significant impact on the regional audiovisual industry.

[keywords] **Costume design. Brazilian Cinema. Ethnography. Audiovisual production.**

Recebido em: 01-10-2024.

Aprovado em: 01-03-2025.

## Introdução

O figurino desempenha um papel fundamental na produção cinematográfica, sendo uma das interfaces mais significativas entre a narrativa visual e a estética do filme (Nery, 2003). No contexto do cinema produzido no Recife e rodado em todo o estado de Pernambuco, entre os anos 2000 e a atualidade, observa-se uma crescente relevância das produções audiovisuais locais, impulsionadas pela retomada da indústria cinematográfica brasileira (Nogueira, 2009). Esse período se iniciou com o filme *O Baile Perfumado*, de Paulo Caldas e Lírio Ferreira (1996), considerado um marco para o cinema pernambucano (Figueirôa, 2000) e testemunhou um aumento significativo na produção de longas-metragens que re-fletem a complexidade e a diversidade cultural da região.

Embora o crescimento da produção cinematográfica no Recife seja notório, há uma carência de estudos sistemáticos sobre seu design de figurino, especialmente sobre a atuação das profissionais locais. Este artigo, um recorte da pesquisa de mestrado do autor Álamo Bandeira, busca explorar essa lacuna, apresentando as metodologias empregadas pelo pesquisador e conduzindo à apresentação de três figurinistas recifenses e como suas experiências influenciam a estética dos filmes produzidos na região.

Para compreender o cenário analisado, é importante destacar que a capital pernambucana se insere na retomada da indústria cinematográfica no Brasil, impulsionada por políticas de incentivo fiscal e pelo aumento do consumo de produções nacionais (Figueirôa, 2000). Essa retomada começou com a Lei do Audiovisual, de 1993, e foi expandida por projetos legislativos federais e locais, como a Lei Federal de Incentivo à Cultura (popularmente conhecida como Lei Rouanet), criada em 1991 (Yashinishi, 2022). Recentemente, com a Política Nacional Aldir Blanc (PNAB), o Ministério da Cultura comprometeu-se em investir anualmente, até o ano de 2027, R\$ 3 bilhões em projetos culturais, incluindo o audiovisual, a partir de 2023, como política pública do terceiro mandato do presidente Luiz Inácio Lula da Silva (Agência Brasil, 2023).

Ainda na compreensão do cenário, destaca-se o termo Cinema Pernambucano (Figueirôa, 2000) que engloba as produções realizadas no estado. Apesar de tentativas do Governo Estadual, por meio do Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura (Funcultura) e do Governo Federal, através da PNAB, de interiorizar a produção local, a maior parte das obras até pode ser filmada no interior do estado, mas sua base administrativa e de direção se concentra na Região Metropolitana do Recife (RMR), no litoral do estado, como no longa-metragem “Big Jato”, de Claudio Assis (2016). Para essa característica, identificam-se os fatores como: o aporte financeiro do Sistema de Incentivo à Cultura da Cidade do Recife (SI-C-REC) – verba municipal que alimenta exclusivamente proponentes residentes na capital e o surgimento dos primeiros cursos universitários federais de cinema, design e comunicação na capital, além do fluxo populacional e econômico da região litorânea. Esse contexto explica o recorte geográfico desta pesquisa.

A partir dessa percepção do crescimento do setor audiovisual recifense, cria-se um paradoxo: há um aumento no número de produções audiovisuais, mas a reflexão crítica sobre o design de figurino não acompanhou esse desenvolvimento (Figueirôa, 2000; Nogueira, 2009). Assim, este artigo se torna pertinente ao analisar as práticas de figurino no cinema pernambucano, em especial no recorte recifense.

O objetivo deste artigo é apresentar dois métodos para análise do fazer figurino e sugerir sua reprodução e, posteriormente, traçar os perfis das profissionais que atuam no setor audiovisual recifense, destacando suas práticas. Busca-se também promover uma reflexão sobre o papel estratégico do design de figurino no cinema, mesmo diante de possíveis desafios políticos e econômicos.

Apesar do reconhecimento do Recife como um polo emergente de produção audiovisual e de algumas pesquisas recentes, como a publicação “Roupa de Cinema”, organizada por Drumond (2021) com apoio da Lei Aldir Blanc, ainda é escassa a investigação acadêmica focada no design de figurino no cinema local. Este trabalho pretende oferecer *insights* valiosos para novos profissionais e contribuir para o aprimoramento das práticas criativas (Leite & Guerra, 2002) no cinema brasileiro.

### **Combinando métodos: Imersão Etnográfica e Entrevista-Aula**

A pesquisa foi estruturada considerando as agendas das figurinistas — profissionais com rotinas intensas, frequentemente imersas por meses em projetos fora dos centros urbanos. A escolha pelo contato presencial visou maior proximidade entre o pesquisador e as entrevistadas. A seleção se deu através de convite e gestão da agenda das três figurinistas, com aplicação de dois métodos.

Primeira Etapa: Abordagem Etnográfica, realizada durante o período de campo do mestrado do autor na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Campus Recife, em que imergiu no trabalho da estilista e figurinista Carol Azevedo (2015), atualmente radicada no Rio de Janeiro. Segunda Etapa: Entrevistas-Aulas, realizadas durante o estágio-docência no mestrado do autor, com as figurinistas Christiana Garrido (2016) e Bárbara Cunha (2017).

Para a primeira fase da pesquisa, buscou-se compreender como se constrói o figurino de um filme, qual a realidade encontrada naquela amostragem através da aplicação

de uma abordagem de Imersão Etnográfica (Angrosino, 2009). O pesquisador atuou como assistente de figurino de Azevedo ao longo de todo o longa-metragem *Big Jato* (2016), dirigido pelo premiado pernambucano Claudio Assis, permitindo uma observação contínua do processo criativo e de execução, ao presenciar as etapas do projeto. A escolha pela aplicação etnográfica permitiu o uso dos seguintes métodos de registro:

- Fotografias e observações diretas para captura das práticas no set de filmagem e interações entre a equipe de figurino e arte;
- Coleta documental (Roteiros em seus diversos tratamentos, Ordens do Dia e a Bíblia de figurino) para posterior análise;
- Notas de campo detalhadas (Magnani, 2009) que documentaram as interações e decisões criativas desde a pré-produção até as filmagens;
- Vídeos curtos. Devido a sua baixa qualidade técnica, não foram incluídos na apresentação formal. As fotografias, por outro lado, enriqueceram a análise visual dos processos observados (Gomes, 2008).

Já na segunda fase da pesquisa, ocorreram as Entrevistas-Aulas – o termo aqui se difere das Aulas-Entrevistas alfabetizadoras utilizadas por Esther Pillar Grossi (GEEMPA, 2013). Neste formato, as profissionais eram convidadas a apresentar panoramas de suas carreiras em aulas interativas guiadas pelo pesquisador com a presença e participação dos alunos do bacharelado em Design nas quais eram gravados áudios e posteriormente aberto espaço para perguntas (Bandeira, 2017). Nesta etapa com Christiana Garrido e Bárbara Cunha, buscou-se delimitar os perfis das entrevistadas e inferir as diferenças de criação e execução de uma figurinista com formação empírica e outra acadêmica, respectivamente, evitando uma leitura hierarquizada, mas evidenciando os possíveis aproveitamentos de cada perfil. A Entrevista-Aula apresentou vantagens pedagógicas aos alunos participantes, como a interação coletiva (a presença da classe tornou as entrevistas menos formais, expandindo a variedade de perguntas realizadas) e participação na transcrição (os estudantes foram orientados e receberam trechos dos áudios para colaborar com a correção da transcrição, garantindo velocidade ao formato escrito do material coletado).

A combinação de ambos os métodos (Etnografia Aplicada ao Design de Figurino e Entrevista-Aula) permitiu uma abordagem abrangente e multifacetada da aplicação pedagógica das pesquisas. Entrevista-Aula foi reaplicada pelo autor com as figurinistas, Ana Cecília Drumond, em 2019, e Andréa Monteiro, em 2024 – os dados de ambas serão reservados para futuros artigos, mas ratificam aqui o formato como uma ferramenta de fácil reprodução que permite ao docente de moda desenvolver suas pesquisas durante suas aulas e envolver ativamente a classe.

A análise dos áudios das entrevistas, das notas de campo e das fotografias possibilitou a construção de um quadro das práticas das figurinistas, oferecendo *insights* valiosos sobre como elas equilibram a criatividade com as restrições práticas impostas pelas produções cinematográficas apresentadas abaixo.

## Etnografia do Figurino: um olhar do *backstage*

A etnografia é uma metodologia de pesquisa que se concentra na observação participante, permitindo ao pesquisador imergir no ambiente estudado e captar as nuances das interações sociais e culturais em tempo real (Angrosino, 2009). No contexto do cinema, especialmente no design de figurino, a etnografia oferece uma perspectiva única sobre os processos criativos e operacionais nos bastidores de uma produção cinematográfica.

Tradicionalmente, o método etnográfico está associado aos estudos antropológicos e teve sua aplicabilidade inserida em diversas áreas do conhecimento, incluindo o design e as artes visuais. Conforme destacado por Malinowski (2018), a etnografia se caracteriza por uma imersão profunda do pesquisador no ambiente estudado, permitindo uma coleta de dados contextualizada. No caso do design de figurino, a etnografia possibilita uma compreensão detalhada das interações entre os membros da equipe, as dinâmicas de poder e as decisões criativas.

Durante o processo de pesquisa, o etnógrafo assume o papel de observador participante, inserindo-se nas atividades cotidianas do grupo estudado sem interferir de maneira significativa em suas práticas. Essa abordagem foi escolhida para investigar os bastidores das produções cinematográficas por permitir captar as experiências do fazer figurino no ambiente de trabalho e compreender como suas escolhas se dão. Foi observado que nas entrevistas, a entrevistada constrói uma narrativa dos fatos, já na etnografia o ocorrido é visto pelo próprio observador, abrindo um maior caminho para sua compreensão. Não há, todavia, distanciamento do objeto na imersão etnográfica, desenvolvendo uma relação de afetividade pesquisador-objeto.

A imersão etnográfica envolveu a observação direta dos sets de filmagem, a participação em reuniões de pré-produção, diálogos informais com a figurinista, atores e outros membros da equipe de arte, além de registro imagético. Esses métodos de coleta permitiram a captura de informações valiosas sobre as práticas diárias dos profissionais, revelando como eles lidam com os desafios impostos pelo orçamento, pelo cronograma apertado e pelas exigências estéticas dos diretores (Magnani, 2009).

## Imersão no Processo de Figurino

Retrata-se aqui, como o processo de criação de figurinos para cinema é uma tarefa complexa que exige não apenas criatividade, mas também uma profunda imersão no universo narrativo e visual do filme. Detalha-se aqui o processo imersivo no criar figurino como prática, utilizando como estudo de campo a observação participativa no longa-metragem *Big Jato* (2016, Figura 1), dirigido por Claudio Assis, com figurino da estilista pernambucana Carol Azevedo. Através dessa análise, é possível listar as três grandes etapas envolvidas na concepção e execução dos figurinos – desde a pré-produção, set/filmagem até a desprodução – e como essas fases se entrelaçam com a narrativa cinematográfica.

FIGURA 1 – BACKSTAGE BIG JATO.



FONTE: Acervo Asley Ravel (2014).

A decisão de escolha da figurinista e de sua equipe para um filme está ligada à sua imagem e a seus trabalhos anteriores produzidos e como, esteticamente, ela poderá colaborar com seu acervo e sua capacidade de alinhar parcerias para enriquecer o projeto. Se a escolha toma critérios subjetivos, a execução do trabalho exige domínios objetivos como gestão financeira, aluguel, compra e, muitas vezes, execução e ajustes de peças – que mesmo não executados manualmente pela chefe de figurino, somam-se às suas responsabilidades como gestora projetual. Azevedo é vencedora do Cacto de Ouro por Melhor Figurino em “Marie” (2019), do diretor Leo Tabosa e em “Pequenos Guerreiros” (2022), além de ter produzido “A História da Eternidade” (2003). Com formação acadêmica em História, a artista visual possui estética marcada pela criação de peças para carnaval, além de deter o Figa Garimpo, acervo vintage para produção e venda de peças na capital carioca, Azevedo atua como artista independente, tomando seu corpo em performances diversas. Partindo deste universo em que corpo, arte e cinema se encontram, a criadora imergiu no convite para produzir o figurino do longa com inspiração nos anos de 1970 de Claudio Assis.

Diante de um orçamento geral de R\$ 1,2 milhão (Dahen, 2015), o observador externo pode supor se tratar de um montante exorbitante para o filme, mas além do grande número de setores (desde Direção Geral a Transporte e *Catering*), há relações de poder que envolviam cada departamento e isso também se passava na distribuição dos repasses, além do desafio de que cada núcleo seja capaz de executar com maestria seus objetivos.

Desta forma, tomavam-se parcerias com marcas locais, que buscavam como contrapartida os créditos por vestir elenco de renome nacional. Neste filme, o ator Matheus Nachtergaele interpretava uma dupla de irmãos gêmeos antagônicos, mas por se tratar de um filme com livre inspiração nos anos 1970 no interior de um Nordeste imaginário, as peças exigiam envelhecimento e a capacidade de edição de Carol Azevedo destacavam-se diante da inserção de marcas parceiras, como as designers de acessórios Caju ou o criador de calçados Jailson Marcos. Ao imergir como observador, foi possível compreender que o fazer figurino em um filme é representar bidimensionalmente um produto tridimensional: cada peça se transforma em uma fotografia, ou cada *frame* é compreendido como uma pintura que pode ser borrado para intensificar um sentimento. No figurino de Biga Jato, este cuidado se traduziu no envelhecimento em imersões em chás de camomila, no uso de bastões importados para produção de falsas manchas nas peças duplicadas no uso de pedras das locações para lixar as calças na paleta do filme, na troca de peças novas com moradores da região por peças usadas “com vivência” e no respeito à cartela cromática em tons terrosos numa referência às estradas percorridas pelo caminhão, elemento central do roteiro. A preocupação com a mancha gráfica está presente mesmo nos elementos secundários da imagem (como o figurino da figuração ou elenco secundário). Para além das preocupações estritamente ligadas à função também dominam o cotidiano questões subjetivas enfrentadas pela profissional, como listado abaixo.

Como tema que atravessa o objeto deste trabalho, as dinâmicas de poder também envolvem as relações hierárquicas e de machismo que tangenciam o fazer cinema. Quais cargos no cinema são – e se reflete aqui – “podem” ser ocupados por mulheres e pessoas LGBT e quais são, simbolicamente, masculinos? Em especial, no filme observado, os chefes de produção recebiam cachês equivalentes, mas suas verbas de produção (os valores recebidos para execução e equipe) oscilavam segundo negociação. Tais reflexões acompanharam o pesquisador ao longo do filme, mas somente agora encontram eco na mídia – quando figurinistas em Hollywood tomaram as redes sociais para expor que seus salários são, em média, 30% menores que os demais cargos de “cabeça” (chefia) de produção e que, no EUA, produtos (como brinquedos infantis ou fantasias de Halloween) são licenciados com seus figurinos sem suas participações nos lucros (Friedman, 2022; Soo Hoo, 2022).

No Brasil, o debate existe tanto no cinema, como na televisão e em publicidade (outros braços da criação audiovisual) e paulatinamente ultrapassa os diálogos de *backstage*, com destaque para a Fiar (Figurinistas e Associados do RJ) e a FIGA (Figurinistas Associados de São Paulo), associações de “figurinistas, coordenadores, assistentes de figurino e camarheiros” (FIAR, 2025) que levantam debates sobre os direitos, produzem manuais e debatem os pisos negociados nos dois grandes polos cinematográficos nacionais e influenciam os demais mercados. Observa-se assim que o fazer figurino abrange a tradução em roupas dos roteiros, mas é influenciado por questões econômicas e políticas, normalizadas, ou silenciadas, durante as produções.

### *Pré-Produção: o filme é uma decisão política*

O processo de pré-produção envolveu uma pesquisa sobre o contexto histórico do filme, que explorava a relação de dois irmãos gêmeos com personalidades distintas em um Nordeste imaginário dos anos 1970, ambientado na fictícia cidade de “Peixe de Pedra” (Sá, 2014). Essa pesquisa imagética e teórica contou com o apoio de duas estagiárias, estudantes universitárias de moda que participaram voluntariamente durante a primeira etapa de pré-produção. Nesta fase inicial, a base de figurino foi estruturada na casa e acervo de Carol Azevedo, localizada na Rua da Glória, no Recife. Foi nesse momento que as ideias conceituais começaram a se materializar em peças tridimensionais, que mais tarde seriam traduzidas para o formato bidimensional nas telas.

Hierarquicamente, a narrativa fílmica parte do diretor e dos roteiristas, mas sua tradução visual é definida por colaborações entre o diretor de fotografia, Marcelo Durst, e o diretor de arte, Ananias Caldas, que fornecem diretrizes estéticas aos demais departamentos. O figurino, embora faça parte do “guarda-chuva” do departamento de arte, devido às suas demandas específicas — como organização de acervo, envelhecimento têxtil e modelagem —, opera frequentemente como um departamento autônomo ou em diálogo estreito com a direção de arte. Em sua Entrevista-Aula, Bárbara Cunha (2017) reafirma que “a criação do figurino é completamente independente. Ela vai em cima de uma pincelada, de uma orientação que o diretor de arte vai dar, mas a criação é própria do figurinista” (Cunha *apud* Bandeira, 2017, p.104).

Em “Big Jato”, a equipe de Ananias Caldas visitou o acervo de Carol Azevedo, no Recife, e apresentou, em reuniões, imagens e texturas inspiradas em argila, terra e livros, que orientaram a construção da paleta cromática adotada por Azevedo. Essa colaboração garantiu que os figurinos fossem integrados ao universo visual do filme. Esse processo dialoga com o livro “A Câmera Clara”, lido por Azevedo durante a pré-produção. No texto, destaca-se a reflexão de Barthes sobre o *punctum* (2012): o momento emocional percebido pelo espectador e capturado pela câmera, mas que ao trazer para o cotidiano observado resulta da adaptação do roteiro escrito para objetos e vestuários concebidos pelos departamentos de arte e figurino, reafirmando a importância desses demais departamentos na narrativa cinematográfica.

Um aspecto que interliga filmes distintos ao “Cinema Pernambucano” é a escolha do agreste como cenário predominante, mesmo em filmes produzidos por equipes baseadas na capital, Recife. Essa escolha não é apenas estética, mas também política, influenciada pelos editais públicos de financiamento — mencionados na introdução —, que muitas vezes exigem a exaltação da cultura nordestina ou a execução em locações locais como critério de aprovação. Embora esses incentivos reforcem o investimento cultural pelos governos estadual e municipal, também perpetuam um ciclo de produções que retratam um Nordeste brasileiro árido. Essa questão é relevante para entender quais filmes (e figurinos) alcançam o público comum. Um exemplo de narrativa que escapa dessa repetição é o trabalho do diretor Kleber Mendonça Filho, cujos filmes como “Aquarius” (2016) e “Bacurau” (2019) exploram contextos urbanos e rurais, mas evitam centralizar a narrativa em estereótipos do sertão em desenvolvimento. Essa abordagem permitiu à figurinista Rita Azevedo construir

figurinos urbanizados e coerentes com o roteiro, afastando-se da imagem cristalizada do “cinema nordestino” e, em particular, do “cinema pernambucano”. Não se busca aqui uma dicotomia entre qual caminho seguir, mas tomar as possibilidades da imersão etnográfica para evidenciar que algumas decisões são predefinições políticas anteriores aos criadores, que se ratificam mesmo em editais recentes pesquisados como no último Edital PNAB Pernambuco (Comed-Secult/PE, 2024).

Nesse contexto, surge a pergunta: o que define o figurino pernambucano? Para este artigo, considera-se figurino pernambucano aquele criado por profissionais atuantes no estado e influenciado pelas decisões financeiras e culturais que moldam as produções. Essa definição busca retomar o debate introduzido no início do texto e ampliar a reflexão sobre o impacto desses critérios no design de figurino. Desta forma, em *Big Jato*, a escolha dos materiais foi particularmente importante, pois os trajes precisavam refletir a rusticidade e simplicidade do ambiente rural retratado no filme. Carol Azevedo optou por peças de brechós e fontes diversas de peças de segunda-mão com aparência desgastada, que ajudaram a construir uma sensação de autenticidade e reforçaram o contexto social e econômico dos personagens. Para finalizar a primeira etapa da pré-produção, em que ainda não havia uma base oficial e ou liberação das verbas de figurino, foram aprofundadas as interpretações e leituras do roteiro e criados painéis imagéticos com colagens para delimitação dos personagens, além da separação do acervo em núcleos, pois o elenco principal ainda não fora completamente definido.

### *Segunda Base: Técnica da Imersão para Construção das Personagens*

Segundo Bárbara Cunha, em sua Entrevista-Aula (2017), dois terços do tempo de execução dos filmes são tomados pela pré-produção, para um terço das filmagens. Ainda segundo Cunha (2017) a pré-produção é um “grande laboratório coletivo pro filme acontecer” (Bandeira, 2017, p.114), tanto de ideias como de entrosamento da equipe. O pensamento das figurinistas converge entre si. Na segunda fase da pré-produção, a base de Carol Azevedo foi transferida do Recife para a cidade de Surubim, no agreste do estado de Pernambuco, locação oficial do filme, confirmando a importância da convivência diária entre toda a equipe, composta por mais de 60 pessoas, que em conjunto pensavam colaborativamente a obra. A equipe de figurino nesta etapa era formada pela chefe de figurino, pelo pesquisador na função de assistente, além de dois assistentes locais, além de uma costureira terceirizada no subúrbio de Surubim – para qual eram levados de carro as roupas da base. Havia uma estreita colaboração com o diretor Claudio Assis e um diária relação com a equipe de arte, regida por Ananias Caldas, para desenvolver um conceito visual que refletisse a atmosfera e a adaptação do livro homônimo de Xico Sá. Viajar para o interior, visualizar as locações e conviver intimamente entre os corredores dos quartos do hotel e as compras no centro da cidade geraram uma imersão fundamental para a construção dos personagens de *Big Jato*. Carol Azevedo utilizou esse período para aprofundar sua compreensão dos personagens e, assim, criar figurinos que capturassem suas essências de maneira precisa. Esse processo envolveu não apenas a análise do roteiro e das direções fornecidas pelo diretor, mas também uma observação constante dos atores aprovados durante os ensaios e as filmagens.

Azevedo acreditava que a imersão era a chave para a criação de figurinos que fossem verdadeiramente representativos dos personagens. Ela discorria tempo com os atores fora do set, observando seus movimentos naturais, seus modos e até mesmo suas preferências pessoais de vestuário (isso se deu, pois o elenco era formado por atores iniciantes, sem qualquer currículo anterior, e seu modo natural foi definidor na escolha para cada atuação). Essas observações alimentaram as decisões por peças e modelagens, resultando em figurinos que se tornaram uma extensão natural dos intérpretes.

Esse modo de pensar a estética também permitiu a Azevedo adaptar os figurinos ao longo das filmagens, à medida que os personagens evoluíam e as necessidades da narrativa mudavam. Em algumas cenas, por exemplo, o figurino precisava expressar a transformação interna de um personagem, algo que ela conseguiu capturar através de mudanças sutis nas roupas, como a adição de detalhes ou o envelhecimento gradual de uma peça ao longo do filme.

A imersão no set permitiu observar de perto as necessidades do elenco principal e ajustar suas peças em tempo real, garantindo que cada guarda-roupa não apenas representasse visualmente os personagens, mas também fossem funcionais e confortáveis para o desempenho das cenas. O dia a dia nas gravações revelou a importância da flexibilidade e da adaptabilidade no processo de figurino, onde decisões rápidas e ajustes imediatos são frequentemente necessários para atender às demandas da produção.

### *Os Dias de Filmagem e Desprodução*

Durante os dias de filmagem, a pressão para que tudo corresse conforme o planejado era intensa. No entanto, o processo de criação exigia uma constante atenção paralela aos detalhes e uma disposição para fazer ajustes de última hora. Carol Azevedo estava sempre presente no set, garantindo que cada ator estivesse vestido segundo às fotografias realizadas nas provas de roupa antes de cada tomada. Isso envolvia desde ajustes na costura até a supervisão da continuidade, para assegurar que os figurinos mantivessem uma coerência visual ao longo de diferentes cenas e dias de filmagem.

A continuidade foi um aspecto particularmente desafiador durante as filmagens de *Big Jato*, onde as cenas eram frequentemente filmadas fora de ordem cronológica. Carol e a equipe precisaram manter registros detalhados de cada “R” (“Roupa” como é chamada cada sequência de figurino dentro do *metiér*), incluindo fotografias e anotações, para garantir que os figurinos permanecessem consistentes em todas as cenas. Esse processo de fotografia de cada composição foi essencial para manter a integridade visual do filme e evitar erros que poderiam comprometer a narrativa.

Já a desprodução, ou o processo de desmontagem do departamento de figurino após as filmagens, é uma etapa muitas vezes negligenciada, mas igualmente importante. Após o término das filmagens de *Big Jato*, Carol Azevedo, o pesquisador na função de primeiro assistente e dois camareiros locais, dedicaram-se à organização e ao arquivamento dos figurinos, garantindo que todas as peças fossem devidamente catalogadas e armazenadas. Essa etapa é essencial para a preservação dos figurinos e para sua possível reutilização em futuras produções (ou, como ocorreu neste trabalho, a necessidade de regravar uma das cenas, a pedido do diretor na etapa posterior de pós-produção, na ilha de edição).

Esta etapa também envolve a reflexão sobre o processo criativo e os resultados alcançados. Carol utilizou essa fase para avaliar o sucesso dos figurinos em transmitir as emoções e as características dos personagens, bem como em se integrar ao universo visual do filme. Esse momento de reflexão é essencial para o desenvolvimento contínuo do figurinista, permitindo que lições aprendidas em uma produção sejam aplicadas em projetos futuros. Já para o pesquisador, a conclusão do filme exigiu o aprofundamento do fazer figurino, na busca por outras profissionais do setor. Havia o interesse em comparar a criação de uma figurinista formada em design com outro grande nome com formação empírica, para observar seus métodos de execução, para tanto, foram realizadas as entrevistas-aulas e os resultados apresentados abaixo.

### **Christiana Garrido e Bárbara Cunha: empirismo X design**

Ao realizar esta pesquisa, buscou-se delimitar o perfil de duas figurinistas para uma comparação das mudanças comportamentais trazidas pela formação acadêmica. O primeiro nome observado foi de Christiana Garrido, uma figura emblemática no cinema pernambucano e brasileiro, destacando-se como uma figurinista de formação empírica. Sua trajetória foi construída a partir da prática e da experiência direta no audiovisual, sem passar por uma formação acadêmica formal em design ou moda. Conhecida por sua personalidade marcante, pensamentos rápidos e paixão pela profissão, Christiana começou sua jornada na antiga TV Viva, onde, em razão de orçamentos limitados, acumulava diversas funções, incluindo produção de elenco e figurino. Esse ambiente colaborativo a levou a desenvolver suas habilidades intuitivamente, aprendendo no dia a dia. Sobre esse início de carreira, ela relata em sua Entrevista-Aula: “Eu não sei quando comecei a fazer só figurino (...). Foi numa época em que a gente fazia de tudo. Aos poucos, fui me especializando mais, muito na prática, no dia a dia, por amor e paixão” (Garrido *in*: Bandeira, 2017, p. 67).

Chris Garrido iniciou no cinema, ainda estudante de jornalismo, como assessora de imprensa do curta “Cachaça” (PE, 1994), atuou posteriormente como produtora de figuração no longa “Lisbela e o Prisioneiro” (PE, 2003). Colaborou no figurino em “Café Aurora” (PE, 2010), “Urbanos” (PE, 2013) e “Hóspede” (PE, 2015). Todavia foi “Açúcar” (PE, filmado em 2017 e distribuído comercialmente em 2020) que a lançou como figurinista-chefe renomada. Como já citado no debate político da Pré-produção, a capacidade de compreender e traduzir em produto o Nordeste Brasileiro pode se tornar um destaque, como na série “O Cangaceiro do Futuro” (2022) e seu equilibrado senso para figurino de comédia, como no longa “Lucicreide Vai Pra Marte” (2021), onde personagens populares, geralmente tomados como apoio cômico equilibram-se entre o caricatural e a semelhança com o cotidiano e cabe à figurinista ponderar seu figurino para a construção.

A abordagem de Christiana ao figurino é marcada por sua capacidade de interpretar e adaptar as necessidades narrativas do filme às realidades práticas da produção. Como ela mesma descreve, seu trabalho é “feito muito na prática, muito no dia a dia e muito por amor e por paixão”. Essa paixão pelo figurino é evidente em sua dedicação em pesquisar e visualizar cada detalhe dos personagens, buscando sempre uma interpretação que traduza no vestuário a narrativa proposta nos roteiros. Seu figurino é enaltecido

por uma aparência manual e lúdica, como em “Tatuagem” (PE, 2013) (Figura 2), de Hilton Lacerda, que lhe rendeu 3 troféus: o Prêmio Ibero-Americano de Cine Fenix (2014); o Prêmio Carlão (2013) e o Prêmio Guarani (2013). O sucesso da película se transformou na série “Chão de Estrelas” (2021).

FIGURA 2 – TATUAGEM (2013)



FONTE: Acervo Flávio Gusmão (2012).

Garrido representa o que Nogueira (2009) nomeia em sua tese como “cinema de brodagem”, no qual as produções se baseiam em trocas que misturam as relações profissionais e pessoais no cinema pernambucano, a exemplo de sua relação com o roteirista e diretor Hilton Lacerda, no filme “Tatuagem” (2013). Lacerda também roteirizou o filme Big Jato, de Claudio Assis, reafirmando os vínculos entre os profissionais deste *metiér*, como ela detalha em sua Entrevista-Aula:

Eu tenho uma intimidade tão grande com o diretor. Ele é realmente meu irmão. A gente fez faculdade junto, entrou nesse mundo junto, é amigo de família, enfim, ele é muito amigo. [...] Por conta do tamanho da intimidade da gente, nunca foi uma coisa que eu impusesse [ser figurinista de Tatuagem]. Era o projeto de vida dele e eu sabia disso até porque grande parte ele escreveu dentro da minha casa, hospedado lá, passou três meses lá em casa, ele estava escrevendo outro roteiro e o roteiro de Tatuagem, eu sabia o tamanho da importância desse projeto pra ele e da grandiosidade do projeto também. O projeto é lindo, vocês têm que assistir, é muito bonito e virou uma referência em cinema (Garrido *in*: Bandeira, 2017, p. 78).

Essa relação afetiva e profissional reflete-se na obra, permitindo que a figurinista sugira modificações no roteiro para evidenciar o figurino e propondo maior fluidez à história (algo atípico nas relações hierarquicamente determinadas do cinema). Como exemplo no caftan (Figura 3) desenhado por Garrido para a personagem Paulete, interpretada por Rodrigo Garcia. Garrido relata em sua Entrevista-Aula que o roteirista e diretor havia sugerido que uma toalha de mesa fosse transformada pela personagem em uma calça como parte do enredo. Todavia, ao decupar o roteiro, Garrido compreendeu que para uma personagem sem domínio de costura, mesmo com a liberdade poética, seria mais convincente que a peça fosse um caftan, tanto pela facilidade de modelagem, como pela maior visibilidade da peça diante das câmeras. (Pires, 2014).

FIGURAS 3 – RODRIGO GARCÍA INTERPRETA PAULETE



FONTE: Acervo Rodrigo García (2012); Acervo Flávio Gusmão (2012).

Além de cinema, Christiana desenvolve trabalhos para o teatro (como Édipo REC, para o Grupo de Teatro Magiluth, 2024) e para televisão, entre seus projetos, estão as séries “O Fim do Mundo” (2016), “Perrengue” (2016) e “Lama dos Dias” 1 (2017) e 2 (2024).

No entanto, é na tela grande que se observa seu destaque profissional e autorrealização, descrevendo o fazer cinema como “um vício” (Garrido *in*: Bandeira, 2017, p. 67) e algo que a apaixona profundamente. Seu método de trabalho empírico e baseado na colaboração, focado na compreensão dos personagens e na adaptação dos figurinos às necessidades específicas de cada ator. Para Christiana, o figurino é uma extensão da narrativa, uma ferramenta para contar a história de forma visual e emocional.

Já a figurinista e diretora de cinema Bárbara Cunha, em sua Entrevista-Aula toma uma abordagem acadêmica ao vincular as possibilidades de apoio do design na criação de cinema, como “interfaces que se complementam” (Cunha *in*: Bandeira, 2017, p. 102) e que o domínio estético e histórico do design pode colaborar para a criação do cinema. Sua formação em design pela Universidade Federal de Pernambuco colaborou, segundo ela, em suas experiências práticas no cinema, teatro e publicidade e é aqui destacada pela compreensão da importância da formação técnica e acadêmica para possível melhoria da

execução projetual e da profissão de figurino. Desta forma, o a compreensão e domínio dos elementos de design, juntamente às ideias criativas de cada profissional podem levar à criação de um projeto (seja de figurino, de iluminação ou de arte) que cumpra suas funções artísticas, mas também otimize suas funções práticas e a logística de sua execução (Luciani, 2014).

Cunha, em seu trabalho de conclusão de curso, toma a premissa de que as “intersecções dessas duas áreas, e principalmente no quesito da estética [...] a formação do designer pode acrescentar dentro de uma equipe de cinema” e complementa: “todos os meus melhores pintores de arte são designers, porque é uma função supercomplicada para não parecer *fake*, para não parecer uma coisa muito ruim. Eles têm técnicas: pintam e repintam. É muito específico”. O exemplo dado demonstra como a compreensão projetual de design permite sua aplicação desde o departamento de arte ao figurino, visto que a organização projetual pode ser amplamente aplicada (Martin e Hanington, 2012).

Como observado em Garrido e Azevedo, a formação em outras áreas não é um impeditivo (é inclusive um perfil majoritário no mercado audiovisual), mas a aplicação metodológica pode auxiliar positivamente. Cunha complementou seu bacharelado em design frequentando cursos de Figurino e Indumentária na Universidade Federal Fluminense, no Rio de Janeiro, o que lhe proporcionou um entendimento teórico das técnicas e metodologias de criação de figurinos, todavia, ela afirma que:

Você aprende sim em cursos, na faculdade, mas a prática de um set ensina muitas coisas que não se aprende fora dele. Então, quando eu fiz o estágio, no [longa-metragem dirigido por Claudio Assis] “Amarelo Manga”, começou a emendar um trabalho no outro, um trabalho no outro e até que um momento eu me vi indo pro Rio com a equipe do filme “Deus é Brasileiro” do Cacá Diegues (Cunha *in*: Bandeira, 2017, p. 102).

Desta forma, abordagem de Cunha ao design de figurino é marcada por um rigor metodológico que reflete sua formação acadêmica. Ela vê o cinema e o design como “interfaces que se complementam” e utiliza esse entendimento para criar figurinos que são planejados e executados, levando em consideração tanto os aspectos estéticos quanto as demandas práticas do set de filmagem. Sua capacidade de planejar e organizar pode ser evidenciada em sua metodologia, que inclui desde a pesquisa preliminar até a gestão das equipes de figurino e maquiagem projetos cinematográficos, como produtora e diretora.

Bárbara utiliza sua habilidade em gerenciar equipes e projetos ao destacar a continuidade e a coerência visual ao longo da produção. Em filmes como *O País do Desejo* (2011), ela buscou integrar o costume design à direção de arte, criando peças que não só vestiam os personagens, mas também contribuía para a construção visual da história. Essa integração em sua metodologia, onde a colaboração entre direção de arte e a fotografia é essencial para garantir que o figurino contribua para a narrativa do filme.

Por fim, Bárbara se destaca por sua capacidade de adaptação a diferentes gêneros e estilos de produção. Em filmes como *Deserto Feliz* (2007), dirigido por Paulo Caldas, ela utilizou uma abordagem documental, imergindo durante a etapa de pré-produção e se envolvendo com as realidades sociais retratadas no roteiro. Essa imersão incluiu a convivência com as comunidades retratadas e a adaptação dos figurinos para refletir autenticamente as

condições de vida dos personagens, demonstrando seu compromisso com a verossimilhança e o realismo.

Apesar das diferenças em suas trajetórias e abordagens, tanto Christiana Garrido quanto Bárbara Cunha compartilham uma dedicação ao produzir figurino e uma compreensão da importância desse elemento na construção da narrativa cinematográfica. Seus perfis exemplificam a diversidade de práticas e metodologias no campo do figurino em Recife, destacando como essas profissionais contribuem para a identidade visual do cinema local.

## Conclusão

A pesquisa desenvolvida sobre o design de figurino na produção cinematográfica de Recife observou as práticas adotadas pelas figurinistas atuantes no mercado recifense, destacando suas importâncias na construção da narrativa audiovisual e na identidade cultural do cinema pernambucano. A aplicação combinada da etnografia e das entrevistas-aulas permitiu observações complementares das dinâmicas de criação, gestão e execução do figurino. Em especial na imersão etnográfica, foi possível observar desafios econômicos e políticos que tangenciam a profissão.

Os resultados sugerem como a formação empírica moldou a trajetória de profissionais como Caroline Azevedo e Christiana Garrido, enquanto a formação acadêmica e a aplicação metodológica ampliaram as possibilidades criativas e organizacionais de profissionais como Bárbara Cunha. Apesar das diferenças em suas abordagens, ambas as profissionais demonstram a potencialidade do design de figurino como ferramenta para representar visualmente as narrativas e reforçar a construção identitária das personagens.

A análise buscou também refletir sobre as restrições impostas pelos contextos de produção no Recife e sobre como as profissionais locais têm inovado para superar essas limitações, seja por meio de parcerias, do uso de materiais acessíveis ou da criatividade na adaptação ao orçamento. Esses elementos reafirmam a importância de se promover debates mais amplos sobre as condições de trabalho, a valorização do figurino como parte relevante do cinema e aqui se sugere a necessidade de políticas públicas direcionadas que reconheçam a relevância do setor.

Por fim, a apresentação das metodologias empregadas, como a imersão etnográfica e as entrevistas-aulas, incentiva sua replicação por pesquisadores interessados em explorar como ferramenta de pesquisa ou prática pedagógica. Dessa forma, este estudo contribui não apenas para o aprofundamento do debate sobre o design de figurino no contexto pernambucano, mas também para o avanço do campo pedagógico, fomentando a profissionalização e a inovação de ambos os setores: o fazer e pensar design de figurino.

## Referências

AGÊNCIA BRASIL. **Governo Federal lança Política Nacional Aldir Blanc com repasse de R\$ 1,5 bilhões para a cultura.** 2023. Disponível em: <https://agenciagov.ebc.com.br/noticias/202310/governo-federal-lanca-politica-nacional-aldir-blanc-com-repasse-de-r-15-bilhoes-para-a-cultura>. Acesso em: 18 jan. 2025.

ANGROSINO, Michael. **Etnografia e observação participante.** Tradução: José Fonseca. Porto Alegre: Artmed, 2009. (Coleção Pesquisa Qualitativa).

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

ASSIS, Claudio. **Big Jato.** Roteiro: Ana Carolina Francisco e Hilton Lacerda. Recife: República Pureza e Perdas Ilusões, 2016. Cor, 96 min.

BANDEIRA, Álamo. **O design de figurino na produção de cinema no Recife: comparação de realidades e imersão etnográfica.** 2017. 128f. Dissertação (Mestrado em Design) – Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2017.

\_\_\_\_\_. **Breve guia de figurino: conceitos, cotidiano e ferramentas da profissão.** In: DRUMOND, Ana Cecília (org.). *Roupa de Cinema: o design de figurino no audiovisual pernambucano.* Recife: Vacatussa, 2021.

BARTHES, Roland. **A câmara clara.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

BOLDRINI, Thayse. **A figurinista Chris Garrido abre novo ateliê no Recife.** Blog João Alberto. Recife, 17 de janeiro de 2016. Disponível em: <http://www.joaoalberto.com/2016/01/17/a-figurinista-chris-garrido-abre-novo-atelie-no-recife/>. Acesso em: 10 jun. 2017.

BOTELHO, Carol. **Chris Garrido - uma rariú especial.** Jornal do Comércio on-line. Recife, 09/02/2014. Disponível em: <http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/suplementos/arrecifes/noticia/2014/02/09/chris-garrido---uma-rariu-especial-116880.php>. Acesso em: 18 jun. 2017.

CARNEIRO, Marília. **Marília Carneiro no camarim das oito.** Rio de Janeiro: Aeroplano; Senac-Rio, 2003.

CHATAIGNIER, Gilda. **História da Moda no Brasil.** Barueri: Estação das Letras e Cores, 2010.

COMISSÃO DE EDITAIS – SECRETÁRIA DE CULTURA DE PERNAMBUCO (COMED-SECULT-PE). **Edital Geral Para Fomentar Iniciativas Artísticas-Culturais Edital De Chamamento Público Nº 003/2024 Concessão De Recursos para Diversas Categorias Visando Atender à Política Nacional Aldir Blanc de Fomento à Cultura – PNAB (Lei Nº 14.399/2022).** Recife, 19 de setembro de 2024.

CORTINHAS, Rosângela. **Figurino: um objeto sensível na produção do personagem.** Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Porto Alegre, 2010.

DAEHN, Ricardo. **Em Big Jato, o cineasta Cláudio Assis turbina história de Xico Sá: Longa conta com uma marcante trilha sonora produzida pelo DJ Dolores.** *Correio Braziliense*, 19 de setembro de 2015. Disponível em: [https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2015/09/19/interna\\_diversao\\_arte,499244/em-big-jato-o-cineasta-claudio-assis-turbina-historia-de-xico-sa.shtml](https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2015/09/19/interna_diversao_arte,499244/em-big-jato-o-cineasta-claudio-assis-turbina-historia-de-xico-sa.shtml). Acesso em: 18 jan. 2025.

DRUMOND, Ana Cecília (org.). **Roupa de Cinema: o design de figurino no audiovisual pernambucano.** Recife: Vacatussa, 2019. Disponível em: <https://www.vacatussa.com.br/roupa-de-cinema/p>. Acesso em: 17 jan. 2025.

FIGUEIRÔA, Alexandre. **Cinema pernambucano: uma história em ciclos.** Recife: Fundação de Cultura do Recife, 2000.

FRIEDMAN, Vanessa. **Let's talk about equal pay for costume designers.** Costume Designers Guild. *New York Times*, 2022. Disponível em: [https://www.costumedesignersguild.com/press\\_news/lets-talk-about-equal-pay-for-costume-designers/](https://www.costumedesignersguild.com/press_news/lets-talk-about-equal-pay-for-costume-designers/). Acesso em: 18 jan. 2025.

GEEMPA. Aula-entrevista: caracterização do processo rumo à leitura e escrita. 2ª ed. Porto Alegre: GEEMPA, 2013.

JOFFILY, Ruth; DE ANDRADE, Maria G. A. **Produção de Moda.** São Paulo: SENAC Nacional, 2012.

JONES, Sue. **Fashion Design – Manual do estilista.** São Paulo: Cosac Naify, 2005.

LACERDA, Hilton (Direção e Roteiro). **Tatuagem.** Recife: Rec Produtores, 2013. Cor, 110 min.

LAVAR, James. **A Roupa e a Moda.** São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. **Figurino – Uma experiência na televisão.** Porto Alegre: Paz e Terra, 2002.

LUCIANI, Nadia Moroz. **Iluminação Cênica: uma experiência do ensino fundamentada no design.** 2014. 217f. Dissertação (Mestrado) –Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Artes, Programa de Pós-Graduação em Teatro, Florianópolis, 2014. Disponível em: <https://sistemabu.udesc.br/pergamumweb/vinculos/00006e/00006e53.pdf>. Acesso em: 18 jan. 2025.

MAGNANI, J. G. **Etnografia como prática e experiência**. In: Revista Horizontes Antropológicos. v. 15, n. 32. Porto Alegre, jul./dez. 2009. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-71832009000200006>. Acesso em: 30 abr. 2017.

MALINOWSKI, Bronislaw Kaspar. **Argonautas no Pacífico Ocidental**. São Paulo: Ubu, 2018.

MARTIN, Bella; HANINGTON, Bruce. **Universal methods of design**. Beverly MA: Rockport, 2012.

MATTOS, Carmem Lúcia Guimarães de. **A abordagem etnográfica na investigação científica**. In: MATTOS, Carmem Lúcia Guimarães de; CASTRO, Paula Almeida de (orgs.). *Etnografia e educação: conceitos e usos [online]*. Campina Grande: EDUEPB, 2011, pp. 49-83. Disponível em: <http://books.scielo.org>. Acesso em: 01 maio 2024.

MATTOS, Carmem Lúcia Guimarães de; CASTRO, Paula Almeida de (orgs.). **Etnografia e educação: conceitos e usos**. Campina Grande: EDUEPB, 2011.

MELO E SILVA, Carolina Ferreira Gomes; BEZERRA, Amilcar Almeida. **Sertão, sertões: olhares estrangeiros no novo cinema pernambucano**. In: IX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Nordeste. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2007/resumos/r0605-1.pdf>. Acesso em: 29 mar. 2015.

MENDES, Valerie D. **A Moda do Século XX**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

MERTEN, Luiz Carlos. **'Velho Chico' e 'Big Jato' celebram Marcélia Cartaxo**. In: O Estado de S.Paulo. Edição de 15 jun. 2016. Disponível em: <http://cultura.estadao.com.br/noticias/cinema,velho-chico-e-big-jato-celebram-marcelia-cartaxo,10000057194>. Acesso em: 18 jun. 2017.

MUNIZ, Rosane. **Vestindo os nus – o figurino em cena**. Rio de Janeiro: SENAC Rio, 2004.

NERY, Marie Louise. **A Evolução da Indumentária – Subsídios para a Criação de Figurino**. São Paulo: SENAC, 2003.

NOGUEIRA, Amanda Mansur Custódio. **O novo ciclo de cinema em Pernambuco: a questão do estilo**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, CAC, Recife: O Autor, 2009.

OLIVEIRA, Allysson. **Deserto Feliz toca no turismo sexual para falar do Brasil profundo**. Cineweb – Uol Entretenimento (Reuters). São Paulo, 27/11/2008. Disponível em: <https://cinema.uol.com.br/ultnot/2008/11/27/ult26u27406.jhtm>. Acesso em: 10 jun. 2017.

OLIVEIRA, Allysson. “É um outro Brasil que está na tela”, diz Maria Padilha sobre novo filme “O País do Desejo”. Cineweb – Uol Entretenimento. São Paulo, 03/05/2011. Disponível em: <https://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2011/05/03/e-um-outro-brasil-que-esta-na-tela-diz-maria-padilha-sobre-novo-filme-o-pais-do-desejo.htm>. Acesso em: 10 jun. 2017.

PIRES, Annelise. **Pernambucanas no Prêmio Ibero-americano de Cinema Fênix**. Social 1. Disponível em: <http://blogs.ne10.uol.com.br/social1/2014/10/27/pernambucanas-premio-ibero-americano-de-cinema-fenix/>. Acesso em: 10 jun. 2017.

SCHOLL, Raphael C.; DEL-VECHIO, Roberta; WENDT, Guilherme W. **Figurino e Moda: Intersecções entre criação e comunicação**. In: Anais do X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0855-1.pdf>. Acesso em: 25 mar. 2015.

SOO HOO, Fawnia. **The real reason costume designers are paid less than their peers: and why a-list actors and directors are helping them fight for change**. Fashionista, 2022. Disponível em: <https://fashionista.com/2022/05/costume-designers-pay-equity-wage-gap>. Acesso em: 18 jan. 2025.

YASHINISHI, Bruno José. **A retomada do cinema brasileiro a partir da década de 1990**. Revista Livre de Cinema, v. 9, n. 1, p. 60-81. Santa Catarina, jan-mar, 2022.

YOUTUBE. **Tatuagem recebe el Premio Fénix de Vestuario**. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=XCoklMmX\\_uol](https://www.youtube.com/watch?v=XCoklMmX_uol). Acesso em: 10 jun. 2017.

## Agradecimentos

A autoria agradece à professora Dra. Simone Barros pelo período de estágio-docência na Universidade Federal de Pernambuco e destaca a Bolsa de Mestrado concedida pelo CNPq, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - Brasil. Revisor do texto: Eduardo Manoel Barros Oracio, Mestrado (UFPE).

E-mail: [eduardomanoel49@yahoo.com.br](mailto:eduardomanoel49@yahoo.com.br)