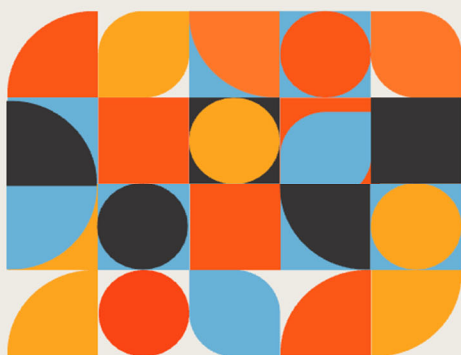




DIREÇÃO DE ARTE E FIGURINO – UMA PESQUISA-AÇÃO DO EDITORIAL DE MODA *SILVER FEVER*

*Production Design and Costume Design –
An action research of the Fashion Editorial Silver Fever*

DIAS, Isadora Sabbi; Bel; Universidade Federal da Integração Latino-Americana, isasabbi@gmail.com
MARQUES, Camila; PhD; Universidade Federal da Integração Latino-Americana, camila.marques@unila.edu.br

Grupo de Pesquisa Direção de Arte Audiovisual: Tecendo reflexões sobre métodos, ensino e produções

Resumo: Este é um recorte de uma pesquisa-ação que explora as competências da direção de arte, com foco em *design* de figurino. Relaciona as bibliografias estudadas com o projeto editorial de moda *cyberpunk Silver Fever*. Ademais, aborda a construção criativa da direção de arte e conceitos como *gambiarra* e *upcycling*, presentes no projeto editorial. Como resultado, oferece reflexões teóricas e práticas sobre direção de arte e o setor de figurino descrevendo sucintamente sobre alguns de seus métodos e processos de trabalho.

Palavras-chave: direção de arte; *upcycling*; figurino.

Abstract: This is an excerpt from an action research that explores the competencies of production design, with a focus on costume design. It relates the bibliographies studied with the cyberpunk fashion editorial project *Silver Fever*. In addition, it addresses the creative construction of the production design and concepts such as *gambiarra* and *upcycling*, present in the editorial project. As a result, it offers theoretical and practical reflections on production design and costume design, briefly describing some of its working methods and processes.

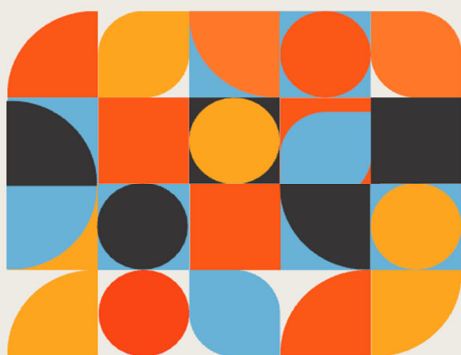
Keywords: production design; *upcycling*; costume design.

Introdução

A direção de arte no cinema e audiovisual é responsável por parte da construção visual e estética das cenas. Para sua execução, ela envolve diversas etapas, como: análise conceitual e narrativa, formação de equipe, pesquisa de referências, aquisição e criação de elementos cenográficos, figurinos e maquiagens, realização de testes, montagem de cenários, desprodução e curadoria na pós-produção. Esses processos garantem a qualidade e coerência visual da obra. De acordo com Hamburger (2014):

A construção de um universo físico visual coerente com a abordagem original do filme, definida com o diretor, é o objetivo do trabalho do diretor de arte. Extrapolando o chamado "padrão de beleza", o "belo" cinematográfico está ligado a criação de conflitos visuais que tornem a imagem instigante, a ponto de envolver o espectador naquilo que vê, fazendo-o acreditar na autenticidade do mundo ficcional que lhe é apresentado. (Hamburger, 2014, p. 19).

O campo da direção de arte é complexo, exigindo criatividade, sensibilidade estética, organização, atenção



e trabalho em equipe. Ao adentrar o departamento de arte pode-se reconhecer algumas equipes centrais, sendo elas: cenografia, figurino e caracterização.

Neste recorte de TCC (Trabalho de Conclusão de Curso), a autora buscou realizar uma pesquisa-ação a fim de investigar o trabalho em figurino que envolveu a realização de *Silver Fever*, um produto extensionista que está dentro das ações do projeto de extensão *LAB&ART*: estudos e experimentações em Direção de Arte, da Universidade da Integração Latino Americana. *Silver Fever* é uma obra no estilo fotográfico editorial de moda experimental que visou a interdisciplinaridade, o estudo, e a prática das áreas de direção de arte, fotografia e moda, por estudantes de Cinema e Audiovisual.

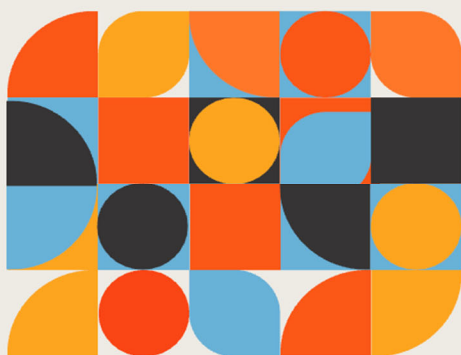
O motivo da realização de uma pesquisa-ação pela autora se deve ao fato de ser uma maneira acadêmica de investigação a respeito da própria ação em que pode-se aprimorar a técnica conforme a pesquisa. David Tripp (2005) explica, que nesse processo, o pesquisador alterna sistematicamente entre a ação no campo prático e a análise dos resultados, gerando aprendizados tanto sobre a prática estudada quanto sobre o próprio método de investigação.

Este trabalho tem como objetivo geral analisar obras referenciais nacionais (Hamburger, 2014; Moura, 2015; Jacob, 2006; Krupahtz, 2018) sobre métodos de direção de arte e figurino no cinema e audiovisual, aplicando esses conhecimentos ao projeto prático *Silver Fever*. Ademais, especificamente, busca mapear bibliografias sobre processos criativos na área (Lemos, 2005; Hollander, 1996; Amaral, 2005; Santhana, 2022; Lucietti, 2018), com foco na construção do figurino e sua relação com o editorial *Silver Fever*.

Competências da Direção de Arte

Segundo Moura (2015) baseada em estudos de Preston (1994), nos primórdios do cinema não havia um departamento específico de direção de arte. A função surgiu com a crescente necessidade de desenvolver uma identidade visual consistente para as produções cinematográficas. Apesar de discussões relevantes sobre o uso dos termos *production designer*, diretor de arte e *technical diretor* e suas atribuições, no cenário brasileiro a função é comumente nomeada direção de arte, atuando este tanto na concepção quanto na execução prática do projeto, gerenciando integralmente o departamento e adaptando sua equipe conforme as demandas. A figura abaixo, baseada em Jacob (2006), detalha as principais áreas dessa estrutura.

Figura 1 – Segmentação da Equipe de Arte.



20º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025



Cenografia

Cenógrafos, Aderecistas,



Figurino

Figurinistas e Costureiras



Caracterização

Maquiadores e Cabeleireiros

Fonte: JACOB, 2006. Fotografias de ilustração Editorial *Silver Fever*.

A cenografia, figurino e caracterização formam os eixos fundamentais da direção de arte audiovisual. O cenógrafo, como principal responsável pela criação de cenários, desenvolve seu trabalho a partir de pesquisas técnicas e referenciais, abrangendo desde a seleção de locações até a definição de cores e ambientações (Hamburger, 2014).

Paralelamente o figurino é responsável pelo vestuário e acessórios dos personagens. Conforme Hamburger (2014), o figurinista coordena a equipe e a produção das roupas, elaborando propostas visuais através de ilustrações que definem modelagens, tecidos e acessórios para cada personagem. Quando necessário, pode delegar a execução prática a outros profissionais especializados.

Complementando este processo, a caracterização - realizada por maquiadores, cabeleireiros e técnicos de efeitos especiais - transforma fisicamente os atores para adequá-los à narrativa, exigindo testes prévios em colaboração com a equipe de produção. Como destaca Hamburger (2014), esses três setores atuam de forma integrada, combinando pesquisa, planejamento e execução técnica para materializar visualmente o projeto artístico planejado pelo diretor de arte.

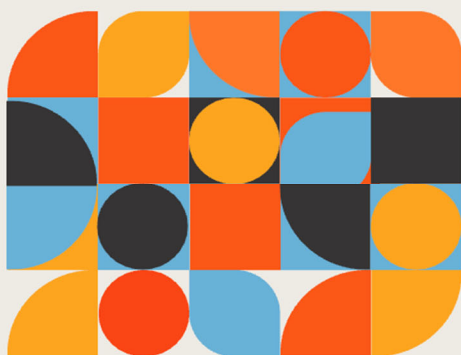
O Trabalho Criativo em Direção de Arte

Com o intuito de detalhar o processo realizado na direção de arte do editorial de moda *Silver Fever*, a autora discorre neste capítulo sobre as decisões criativas e conceituais que o permeiam: a estética da moda *cyberpunk* que compõe a sua base, a gambiarra, o *upcycling*, e alguns signos periféricos e populares brasileiros.

A estética *cyberpunk* trata-se de uma subcultura dentro da literatura ficcional que segundo Lemos (2005), mistura o imaginário futurista com itens *cyber* culturais e o estilo gótico *punk*. Ela ocorre em ambientes pós apocalípticos de livros, filmes, séries, jogos, *animes*, com personagens que lidam com formas de opressão e uma dominação tecnológica. Inicialmente ligada ao cinema e literatura, expandiu-se para a moda¹, influenciando desde grandes marcas de luxo, até o estilo de rua com seu visual distópico e tecnológico.

O *cyberpunk* incorpora elementos como futurismo, cores escuras, metais, materiais sintéticos (*lycra*, vinil) e couro, criando um visual rebelde e tecnológico. Segundo Amaral (2005), essa estética reflete uma

¹ Hollander (1996) define a moda como algo que vai além da alta costura, incluindo também a "anti-moda" (estilos subversivos, como o *cyberpunk*).



20^º COLÓQUIO DE MODA

19^º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTEIA BADUY PIRES
11^º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

postura solitária e cínica, marcada por peças que misturam *high-tech* e improvisado. O *cyberpunk* também se caracteriza por cores *neon*, sobreposições, cortes de cabelo *punk* e acessórios - máscaras, óculos, luvas - reforçando a imagem de uma tecnologia decadente em um mundo pós-apocalíptico.

Santhana (2022) fala sobre a estilista Kym Barrett, responsável pelos figurinos de Matrix (1999), a autora ressalta que a estilista fez o uso de tons sombrios, espartilhos de verniz, tecidos de couro, casacos longos, botas coturno e micro óculos de sol, fazendo com que todos que já assistiram o longa guardassem na memória a sua estética *cyberpunk*. Abaixo, figura 2, encontra-se uma colagem de figurinos de Matrix (1999).

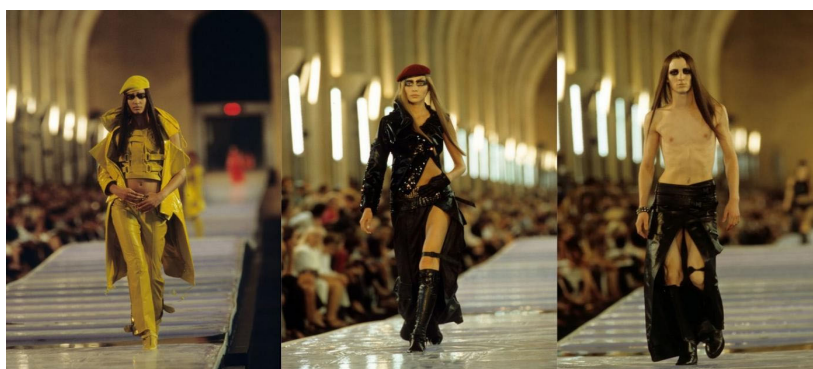
Figura 2 – Imagens de figurinos do filme Matrix.



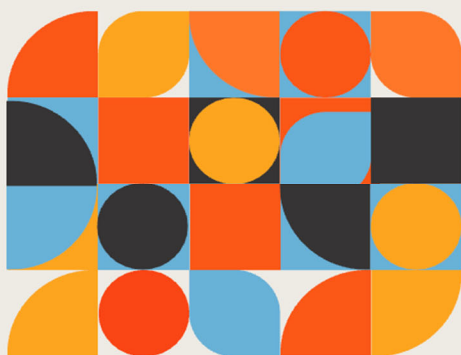
Fonte: Filme: Matrix (1999).

A seguir, são apresentadas imagens do desfile de moda da marca Dior de 1999, realizado logo após o lançamento de Matrix (1999). Esse desfile da marca de luxo ajudou a fortalecer o imaginário *cyberpunk* e futurista da época.

Figura 3 – Desfile de Moda Dior A/W 1999.



Fonte: Vogue (1999).



A partir dos anos 2000, Lady Gaga destacou-se como uma das principais artistas pop a incorporar a estética *cyberpunk* e futurista em seu trabalho visual/musical. Pode-se destacar: *The Fame* (2008), *Born This Way* (2011), *ArtPop* (2013), *Chromatica* (2020), *Disease* (2024), como trabalhos que possuem essa estética e elevaram sua identidade artística.

O editorial *Silver Fever*, foi criado com base nos conceitos de gambiarra e reciclagem, utilizando cenários e figurinos pós-apocalípticos e tecnológicos. Os figurinos foram desenvolvidos com *upcycling* — técnica de transformar roupas descartadas em peças novas — a técnica alinha-se ao tema *cyberpunk* do projeto. A autora Lucietti (2018) expõe sobre o *upcycling*:

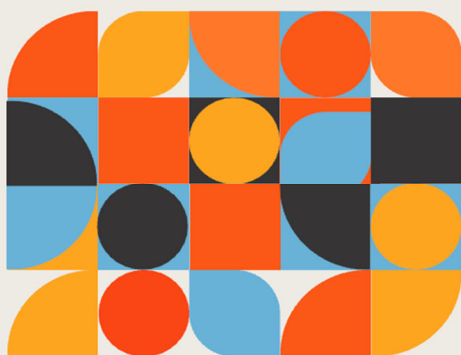
Diante desta preocupação com o futuro do planeta, surgem várias iniciativas que, de alguma forma, visam minimizar os problemas ambientais. Uma delas é o *upcycling*, um processo de reinserir materiais que seriam descartados, transformando-os em um novo produto, com uma mesma ou nova função; porém, sem passar por nenhum tipo de processo químico. (Lucietti, 2018, p.5)

Em seguida, o editorial incorporou elementos da cultura popular e periférica brasileira para criar uma estética *cyberpunk* autêntica e local. Itens como pichações, gambiarras, crochê, jeans, cadeiras de plástico, óculos Juliet, filtro de barro, camisetas de time e as cores da bandeira brasileira foram usados para enriquecer a narrativa visual. Uma grande referência nessa estética é a cantora Anitta. Em seus *videoclips*, ela traz elementos da estética “cria” e do estilo musical *funk* brasileiro, originários da periferia. Pode-se encontrar a estética nos videos de Bola Rebola (2019), *Double Team* (2024), *Funk Rave* (2024) e Romeo (2025).

Editorial Experimental *Silver Fever*

Diferente de produções audiovisuais (que partem de um roteiro), um ensaio fotográfico se baseia em um conceito visual pré-definido, mais flexível durante o planejamento e execução. No *Silver Fever*, o processo começou pela definição da estética — e não por roteiro ou decupagem —, priorizando a construção da narrativa através da imagem.

Partindo do tema futurismo, a autora criou um *moodboard* inicial para o projeto *Silver Fever*, apresentando opções de estéticas utópicas e distópicas para discussão com a equipe. Segundo Moura (2015), o *moodboard* – ferramenta essencial na pesquisa de direção de arte – deve traduzir visualmente a intenção do projeto. Durante as reuniões, o material foi ajustado com novas contribuições da equipe, resultando em uma



20º COLÓQUIO DE MODA

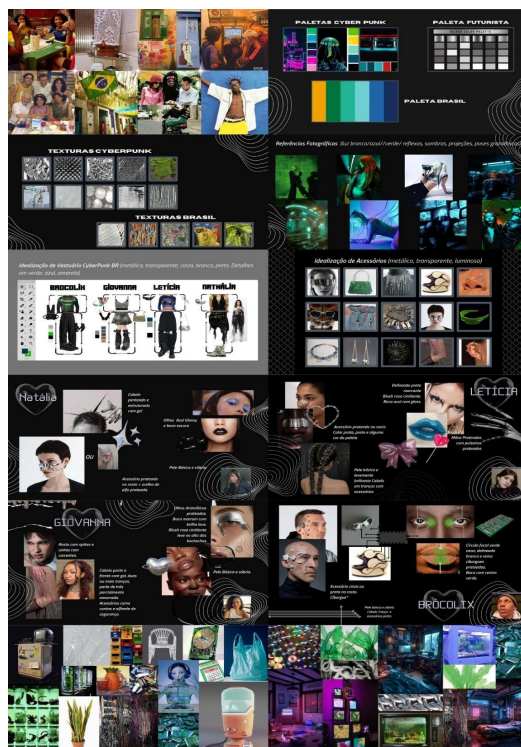
19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

versão final que consolidou a visão criativa. A seguir, figura 4, apresenta o *Moodboard* final.

Figura 4 – *Moodboard* Final feito pela equipe do editorial, esse documento compõe o projeto de arte.

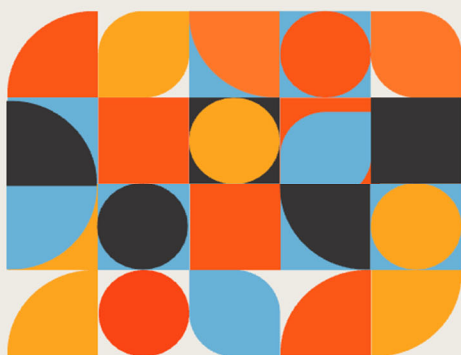


Fonte: *Moodboard* Final Silver Fever (2023-2024).

A concepção dos visuais foi definida com base em dois cenários distintos - um quarto e uma cozinha - buscando contrastes entre as duplas em cada ambiente. No quarto, um dos modelos adotou um estilo motoqueiro com influências “cria”, enquanto a outra apresentou um visual *streetwear/techwear* com acessórios futuristas e cores da bandeira brasileira. Na cozinha, a terceira modelo trouxe referências *Y2K*² com jeans e tricô sobreposto, complementado por óculos Juliet, em contraste com a última modelo, que exibiu um estilo *punk* com texturas rasgadas de crochê e detalhes futuristas. Essa divisão estratégica permitiu interações dinâmicas entre os modelos durante as fotos, sendo alinhada previamente com as equipes de caracterização e cenografia para garantir coerência visual. Pode-se visualizar a seguir na figura 5, algumas etapas do figurino.

Figura 5 – Fotos respectivamente dos croquis, testes de figurino e do dia da execução do editorial.

² Sigla referente a (*Year* 2000), anos 2000, esse termo é utilizado para caracterizar a moda e estilo dos anos 2000 que é recheado de referências retro e futuristas.



20º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025



Fonte: Stills *Silver Fever* (2023-2025).

A seguir, na figura 6, observa-se dois produtos do projeto *Silver Fever* as duas capas de revistas, que em seu conteúdo mostram um pouco do processo de criação do editorial. Ademais, nelas estão as sessões fotográficas editadas.

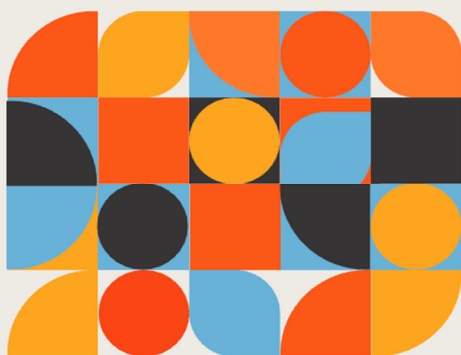
Figura 6 – Fotos Capa das Revistas *Silver Fever*.



Fonte: Projeto *Silver Fever* Revistas (2023-2024).

Considerações Finais

O presente trabalho possibilitou a reflexão através do estudo teórico, processual e metodológico que engloba a área da direção de arte, e o aprofundamento através da auto-reflexão do método pesquisa-ação no âmbito de *design* de figurino. Esse método possibilitou à autora abordar um pouco sobre a área de direção de arte, suas funções, divisões, e processos criativos utilizando de base o Editorial de moda Experimental *Silver Fever*.



A pesquisa buscou trazer tanto a prática quanto as pesquisas de bibliografias nacionais com o intuito de mostrar para demais estudantes e criadores visuais/audiovisuais, que a interdisciplinariedade entre moda e direção de arte em cinema e audiovisual pode existir, e que os métodos utilizados pela área podem ajudar em um projeto voltado para moda, como é o caso do editorial.

Referências

AMARAL, A. (2005). **Uma breve introdução à subcultura *cyberpunk***. Estilo, alteridade, transformações e hibridismo na cibercultura. E-Compós, 3. Disponível em: <https://doi.org/10.30962/ec.36>. Acesso: 22 Fev. 2025.

HAMBURGER, Vera. **Arte em Cena: A direção de arte no cinema brasileiro**. São Paulo: Editora Senac, 2014. p. 18 - 52.

HOLLANDER, Anne, and Alexandre Tort. O sexo e as roupas: a evolução do traje moderno. Rocco, 1996.
JACOB, Elizabeth Motta. **Um lugar para ser visto: a direção de arte e a construção da paisagem no cinema**. 2006. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFF_2_a519b105f5f5611c7efa4a8d7d6bd162. Acesso: 21 Jul. 2025.

KRUPAHTZ, Juliana da Silva. **O *design* no audiovisual: o papel do *designer* de produção no desenvolvimento de videocliques**. 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/32900>. Acesso: 09 Abr. 2024.

LE MOS, André. **Ficção científica *cyberpunk*: o imaginário da cibercultura**. Conexão- Comunicação e Cultura, v. 3, n. 06, 2004. Disponível em: https://www.academia.edu/1771479/Fic%C3%A7%C3%A3o_cient%C3%ADfica_cyberpunk_o_imagin%C3%A1rio_da_cibercultura. Acesso: 11 Jul. 2024.

LUCIETTI, T. J. et al. **O *upcycling* como alternativa para uma moda sustentável**. In: International Workshop-Advances In Cleaner Production Network-Academic Work. 2018. Disponível em: https://www.advancesincleanerproduction.net/7th/files/sessoes/6A/3/lucietti_tj_et_al_academic.pdf. Acesso: 14 Jul. 2024.

MOURA, Carolina Bassi de. **A direção e a direção de arte: construções poéticas da imagem em Luiz Fernando Carvalho**. 2015. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27156/tde-14072015-121751/>. Acesso: 05 Abr. 2024.

SANTHANA, Lelê. **Por que ainda somos obcecados pela estética de *Matrix*?** - ELLE Brasil. 2022. Disponível em: <https://elle.com.br/moda/por-que-ainda-nos-influenciamos-pormatrix?srsltid=AfmBOooNhmLg3bjVFC-ya7FILpHsIudO5XMe1bWBRgWxs5NPiO0P-kos>. Acesso em: 27 Fev.25.