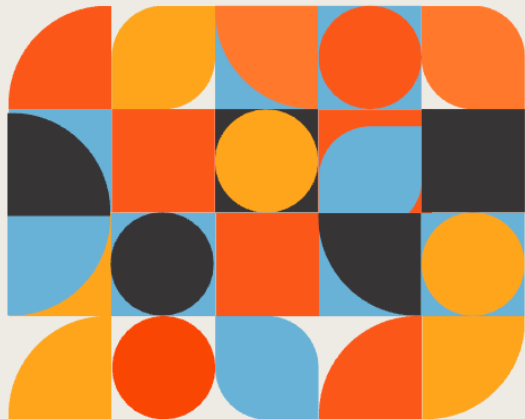




FIGURINO EM CENA: EXPERIÊNCIA ACADÊMICA NA PRODUÇÃO DO FILME CRUZ PRA QUEM MERECE

Costume Design on Stage: Academic Experience in the Production of the Film Cruz Pra Quem Merece

Oliveira, Rimena Canuto; Doutora; Instituto Federal do Piauí, rimena.canuto@ifpi.edu.br¹

Américo, Sabrina Pereira dos Santos; Mestre; Instituto Federal do Piauí, sabrina@ifpi.edu.br²

Viana, Maria Stefanny da Silva; Tecnóloga; Instituto Federal do Piauí, vianasteffany12@gmail.com³

Resumo: O relato apresenta a experiência de alunas de Design de Moda do IFPI na produção do filme Cruz pra quem merece, atuando nos setores de figurino e caracterização. A prática em ambiente real de filmagem favoreceu o "aprender fazendo", integrando teoria, técnica e leitura cultural. As estudantes desenvolveram trajes a partir da análise de personagens, referências regionais e simbologias visuais. A vivência ampliou habilidades criativas, técnicas e interpessoais. Conclui-se que a inserção em produções reais fortalece o protagonismo discente e a compreensão crítica do design na narrativa audiovisual.

Palavras chave: Cinema, Figurino, Moda.

Abstract: This report presents the experience of IFPI Fashion Design students in the production of the film "Cruz pra quem merece" (Cross for those who deserve), working in the costume and characterization departments. The hands-on experience in a real-life filming environment fostered "learning by doing," integrating theory, technique, and cultural understanding. The students developed costumes based on character analysis, regional references, and visual symbolism. The experience expanded their creative, technical, and interpersonal skills. The conclusion is that involvement in real-life productions strengthens student leadership and a critical understanding of design in audiovisual narratives.

Keywords: Cinema, Costumer, Fashion.

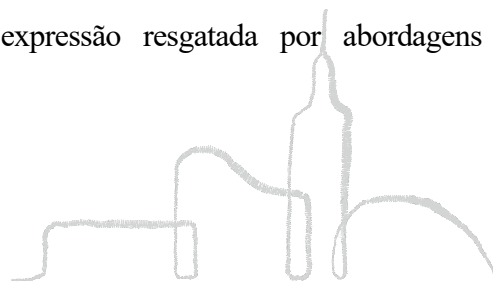
Introdução

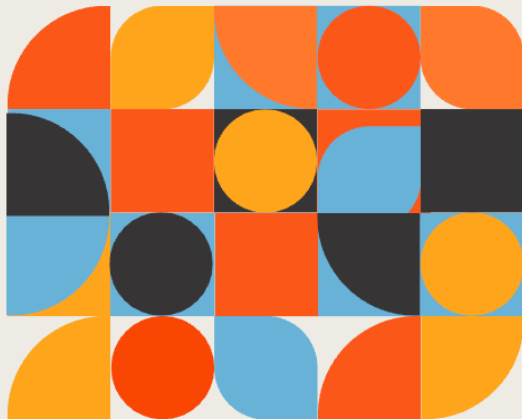
A inserção de estudantes em contextos reais de produção tem se consolidado como estratégia pedagógica eficaz na formação em design, especialmente em cursos voltados para a criação aplicada, como o Design de Moda. Nesse cenário, experiências que priorizam o "aprender fazendo" — expressão resgatada por abordagens

¹ Minicurrículo do primeiro autor, máximo 3 linhas

² Minicurrículo do segundo autor (quando houver), máximo 3 linhas

³ Minicurrículo do terceiro autor (quando houver), máximo 3 linhas





20^º 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

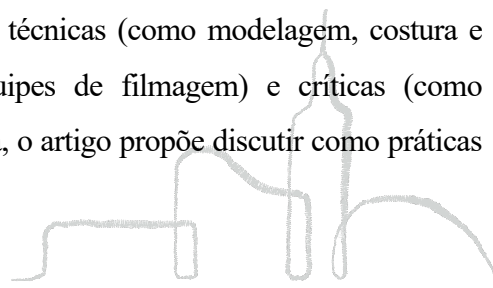
contemporâneas de ensino responsivo (DEE, 2025) — possibilitam a integração entre conhecimentos técnicos, repertório estético e leitura crítica da realidade sociocultural. Tais práticas não apenas aproximam o ensino das dinâmicas do mercado, mas também promovem a autonomia criativa dos discentes e estimulam a formação de uma consciência ampliada sobre os impactos simbólicos, políticos e identitários do design na sociedade.

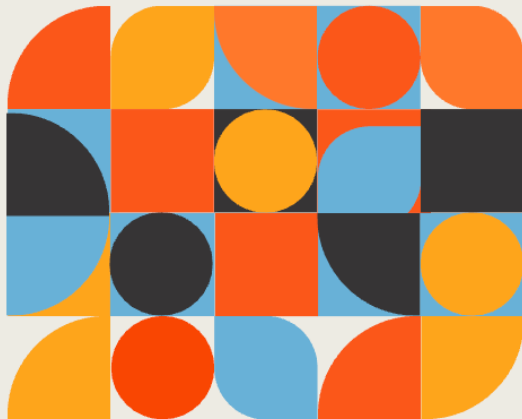
O presente artigo tem como objetivo relatar e analisar, sob uma perspectiva pedagógica, a experiência formativa de alunas do curso de Design de Moda do Instituto Federal do Piauí (IFPI) – Campus Piripiri durante sua participação na produção do filme Cruz pra quem merece, com foco nos setores de figurino e caracterização. Especificamente, busca-se: compreender os efeitos da vivência prática em ambiente cinematográfico na formação técnica, estética e crítica das estudantes; refletir sobre o design de figurino como linguagem narrativa e instrumento de leitura cultural; e evidenciar a relevância de abordagens educacionais baseadas no "aprender fazendo" no contexto do ensino de moda.

A atividade foi realizada em ambiente real de filmagem, no qual as estudantes atuaram de forma ativa em todas as etapas do processo criativo: leitura do roteiro, construção de moodboards, desenvolvimento de propostas visuais, confecção de trajes, intervenções de caracterização e acompanhamento técnico nos sets de gravação. O projeto proporcionou uma imersão concreta nos desafios e possibilidades do design de moda aplicado ao audiovisual, permitindo a articulação entre teoria, técnica e vivência interdisciplinar.

O figurino, nesse contexto, é compreendido não apenas como elemento decorativo ou estético, mas como componente essencial da construção narrativa, funcionando como extensão visual da subjetividade dos personagens, de seus conflitos e das temporalidades da trama. Como discute Lopez (2025), o design de figurino possui capacidade de gerar impacto emocional na recepção do público, ao operar como signo carregado de simbologia, contexto histórico e identidade cultural. As estudantes foram incentivadas a reconhecer essa dimensão simbólica, especialmente ao lidarem com temáticas de religiosidade, regionalidade nordestina e códigos visuais específicos do enredo fílmico.

A relevância deste relato reside na análise pedagógica da experiência, evidenciando as contribuições formativas do trabalho em campo para o desenvolvimento de competências técnicas (como modelagem, costura e caracterização), interpessoais (como cooperação e comunicação com equipes de filmagem) e críticas (como interpretação de signos culturais e leitura de roteiro). Com base nessa vivência, o artigo propõe discutir como práticas





20^º 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

pedagógicas situadas em contextos reais podem fortalecer o protagonismo discente, ampliar a compreensão crítica do design de moda e antecipar demandas concretas do mercado cultural e artístico brasileiro.

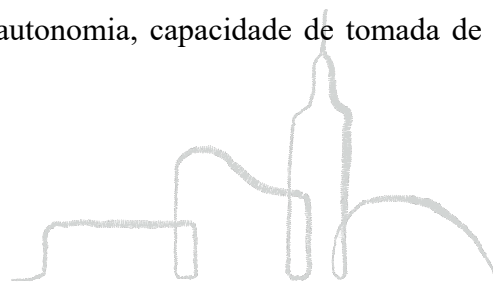
O Figurino como Discurso Visual e Narrativo

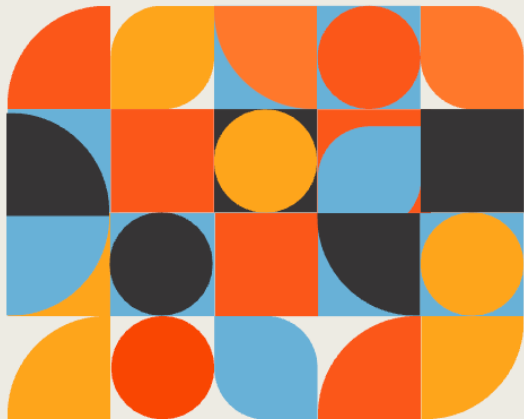
O figurino, na linguagem audiovisual, não se limita à função estética ou decorativa; ele atua como extensão visual da narrativa, contribuindo para a construção simbólica dos personagens, da ambientação e do tom da obra. Como afirma Lopez (2025), o vestuário no cinema opera como um elemento comunicacional, capaz de reforçar subjetividades, evocar atmosferas históricas e emocionar o espectador por meio de códigos visuais carregados de significado. O design de figurino articula signos relacionados à identidade, gênero, classe social, cultura e contexto temporal, funcionando como vetor narrativo que antecede e acompanha o desenvolvimento dramático.

No campo do design de moda, o figurino exige do profissional habilidades específicas de leitura e interpretação de texto dramático, compreensão da psicologia dos personagens, domínio técnico de modelagem e acabamento, além de repertório estético e sensibilidade simbólica. Como destacam Monks (2010) e Landis (2012), o figurino não deve apenas “encaixar-se” na cena, mas operar como agente dramático, dialogando com cenário, luz, maquiagem e corpo do ator. Essa complexidade demanda um processo criativo colaborativo e fundamentado, o que justifica seu potencial como ferramenta pedagógica para o ensino de moda com foco interdisciplinar.

Aprender Fazendo: Pedagogias da Experiência no Ensino de Moda

A educação em design de moda tem avançado no sentido de incorporar metodologias ativas que rompem com o modelo transmissivo tradicional e propõem experiências práticas como eixo estruturante da aprendizagem. Nesse contexto, o conceito de “aprender fazendo” — amplamente discutido por Dewey (1938) e resgatado nas abordagens de ensino responsivo e criativo (DEE, 2025) — assume centralidade. Trata-se de uma pedagogia que reconhece o estudante como protagonista do processo, estimulando sua autonomia, capacidade de tomada de decisão e reflexividade.





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

Particularmente nas áreas de criação aplicada, como o figurino, a aprendizagem ganha densidade quando situada em ambientes reais de produção, onde o estudante enfrenta desafios concretos, articula teoria e prática e desenvolve competências múltiplas — técnicas, interpessoais e críticas. A experiência em set de filmagem, por exemplo, expõe o estudante à dinâmica profissional da indústria criativa, exigindo agilidade, colaboração e resolução de problemas em tempo real (SIERRA SÁNCHEZ, 2025). Isso fortalece habilidades fundamentais para a inserção no mercado e para o exercício ético e criativo do design.

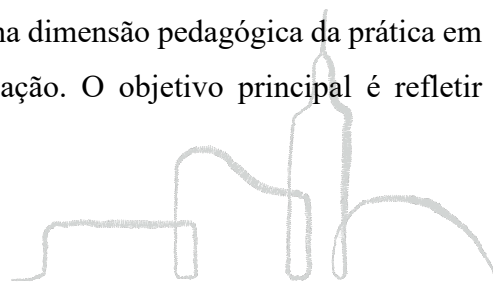
Regionalidade, Cultura e Codificação Visual

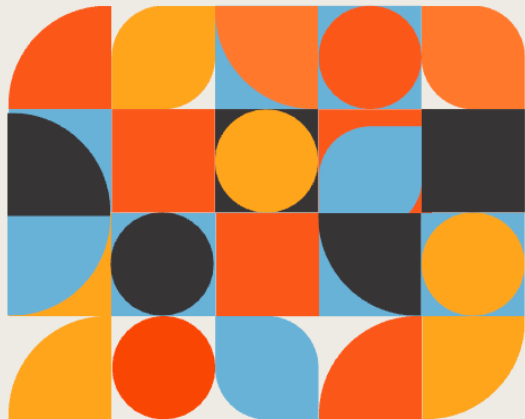
Outro aspecto relevante no contexto deste trabalho é a dimensão cultural e simbólica do figurino, especialmente quando situado em narrativas que envolvem identidades regionais, religiosidade popular e códigos visuais locais. O design de moda, nesse sentido, deve ser compreendido como prática cultural e política, que carrega, e muitas vezes tensiona, signos de pertencimento, memória coletiva e representação social.

Autores como Caldas (2008) e Barbosa (2009) alertam para a necessidade de desenvolver uma leitura crítica da moda brasileira que vá além das influências hegemônicas eurocêntricas e valorize repertórios locais, saberes populares e expressões visuais ligadas à diversidade cultural. No caso de *Cruz pra quem merece*, o figurino assumiu o papel de elemento de conexão entre ficção e cultura regional nordestina, exigindo das estudantes pesquisa iconográfica, sensibilidade interpretativa e respeito aos códigos simbólicos envolvidos.

Metodologia

Este trabalho caracteriza-se como um relato de experiência com abordagem qualitativa e natureza exploratória-descritiva, tendo como base a vivência de alunas do curso de Design de Moda do Instituto Federal do Piauí (IFPI) – Campus Piripiri durante sua participação na produção do filme *Cruz pra quem merece*. A pesquisa se insere no campo dos estudos aplicados em design, com ênfase na dimensão pedagógica da prática em ambientes reais de criação, análise e execução de figurino e caracterização. O objetivo principal é refletir





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

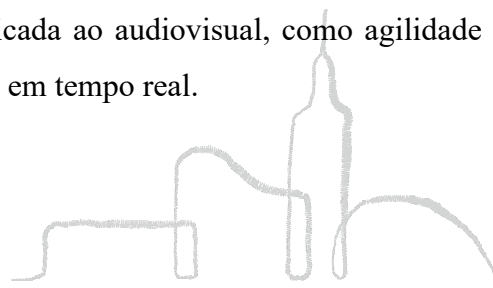
criticamente sobre os ganhos formativos proporcionados pela experiência, considerando as dimensões técnica, estética, simbólica e crítica envolvidas no processo.

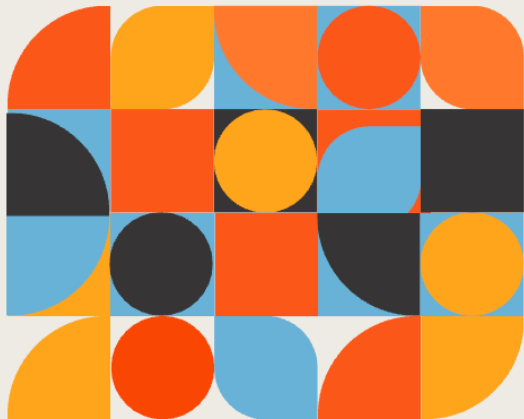
Do ponto de vista metodológico, o estudo adota os princípios da observação participante, uma vez que a autora esteve diretamente envolvida no acompanhamento da atividade, tanto na fase de planejamento pedagógico quanto durante as etapas de execução em campo. A coleta de dados foi realizada por meio de múltiplas fontes: registros fotográficos, anotações de bastidores, conversas informais com estudantes, análise dos materiais produzidos (croquis, moodboards, fichas técnicas, figurinos finalizados) e depoimentos espontâneos compartilhados ao longo da produção.

A sistematização e análise dos dados seguiram uma abordagem de natureza interpretativo-reflexiva, buscando articular a prática observada com referenciais teóricos do campo da moda, da pedagogia da experiência e do design de figurino como linguagem narrativa. A interpretação fundamentou-se em autores como Dee (2025), Lopez (2025), Sierra Sánchez (2025) e Caldas (2008), permitindo uma leitura transversal das competências desenvolvidas pelas estudantes ao longo da vivência.

A experiência foi estruturada em duas frentes interdependentes. A primeira consistiu na análise e interpretação de personagens, a partir da leitura crítica do roteiro e da identificação de códigos visuais relacionados à regionalidade, religiosidade e contexto social dos personagens. Essa etapa envolveu pesquisa iconográfica, mapeamento cromático, elaboração de moodboards e construção de referências visuais. A segunda frente envolveu a execução prática dos figurinos e caracterizações, englobando etapas de croqui, modelagem plana, costura, tingimento, envelhecimento de peças, além da aplicação de maquiagem e adaptação dos trajés nas locações de gravação.

Durante todo o processo, as estudantes foram desafiadas a lidar com situações reais da rotina cinematográfica, como mudanças de última hora, ajustes de vestuário em tempo limitado e interlocução com diferentes setores da equipe técnica (direção, produção, maquiagem e arte). Tais situações proporcionaram o desenvolvimento de competências essenciais para o campo da moda aplicada ao audiovisual, como agilidade criativa, escuta ativa, cooperação interdisciplinar e resolução de problemas em tempo real.





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

Por tratar-se de uma experiência educativa situada, os resultados aqui apresentados não pretendem generalização, mas sim oferecer uma análise crítica de um processo formativo específico, destacando suas potencialidades como estratégia de ensino-aprendizagem no campo do Design de Moda. Ao privilegiar o espaço da prática como território de aprendizagem, esta metodologia reforça o valor das pedagogias criativas e responsivas na formação de profissionais críticos, competentes e culturalmente engajados.

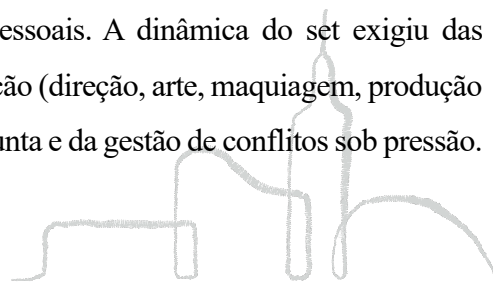
Resultados e Discussões

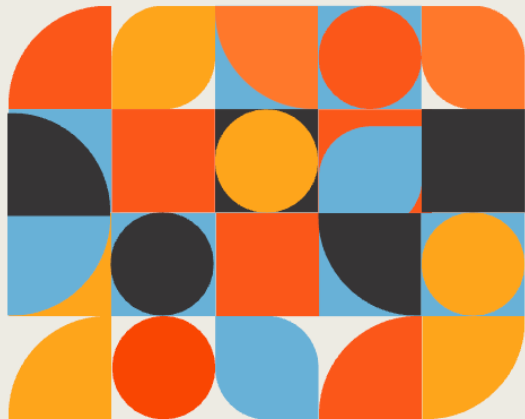
A experiência vivenciada pelas alunas do curso de Design de Moda do IFPI – Campus Piripiri na produção do filme Cruz pra quem merece revelou-se uma oportunidade formativa rica e multifacetada, articulando conhecimentos técnicos, simbólicos, criativos e interpessoais. A atuação nos setores de figurino e caracterização, realizada em ambiente real de filmagem, permitiu às estudantes experimentar, de forma imersiva, os desafios e as especificidades do design de moda aplicado ao audiovisual.

Um dos principais resultados observados refere-se ao amadurecimento técnico-operacional das participantes. Ao longo da produção, as alunas demonstraram crescente domínio sobre processos como leitura e decodificação de roteiro, elaboração de moodboards, desenvolvimento de croquis, modelagem plana, costura e customização de peças. A prática direta no set de filmagem exigiu ainda o desenvolvimento de habilidades como adaptação emergencial de figurinos, envelhecimento de vestuário para adequação narrativa e ajustes em tempo real, refletindo uma compreensão prática do conceito de agilidade criativa, discutido por Sierra Sánchez (2025).

No campo estético-narrativo, observou-se uma sensível ampliação da percepção das estudantes sobre o papel do figurino como linguagem. As escolhas visuais passaram a ser justificadas com base em critérios simbólicos, culturais e emocionais, refletindo a compreensão do figurino como vetor de subjetividade e narrativa, conforme discutido por Lopez (2025). A utilização de códigos cromáticos associados à religiosidade popular nordestina, ao misticismo e à representação de conflitos internos dos personagens evidenciou a capacidade das alunas em traduzir temas abstratos em soluções visuais coerentes e impactantes.

Outro ponto relevante foi o fortalecimento das competências interpessoais. A dinâmica do set exigiu das estudantes um trabalho colaborativo constante com diferentes setores da produção (direção, arte, maquiagem, produção executiva), promovendo o exercício da escuta ativa, da tomada de decisão conjunta e da gestão de conflitos sob pressão.





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

Tais interações favoreceram a construção de uma postura ética e profissional, aproximando a formação acadêmica das exigências reais do mercado cultural e audiovisual.

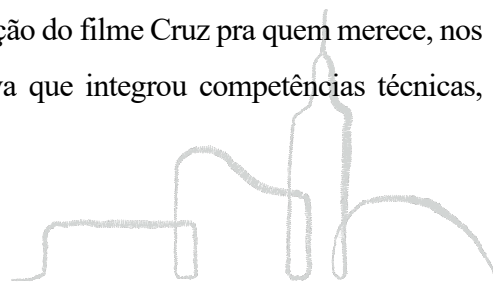
No eixo crítico-reflexivo, as estudantes demonstraram sensibilidade ao lidar com signos visuais associados à regionalidade, à religiosidade e às identidades culturais representadas no roteiro. A pesquisa iconográfica realizada, aliada ao respeito aos elementos simbólicos presentes na cultura nordestina, possibilitou um processo de criação pautado na escuta cultural e na responsabilidade estética. Essa dimensão reforça a leitura de Caldas (2008) sobre a importância de considerar o consumo e a criação de moda como fenômenos ancorados na subjetividade e nos códigos sociais que orientam a percepção coletiva.

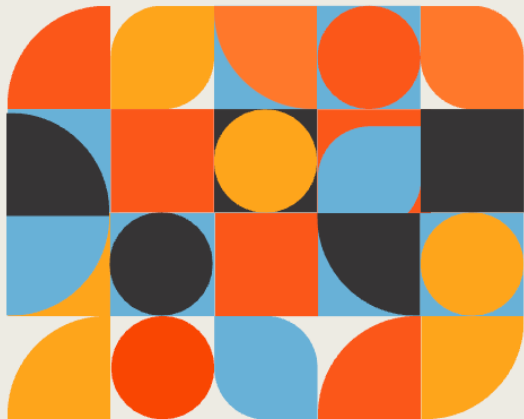
A vivência também revelou tensões e aprendizados situados, como o enfrentamento de recursos limitados, o imprevisto técnico e a conciliação entre visão autoral e demandas da equipe de produção. Esses momentos foram compreendidos não como falhas, mas como instâncias pedagógicas de formação para a autonomia e a resolução criativa de problemas, aspectos fundamentais na formação de designers capazes de atuar de forma responsiva em ambientes complexos e multidisciplinares.

Portanto, os resultados indicam que a prática em ambiente real de produção cinematográfica favoreceu o desenvolvimento de competências transversais essenciais ao campo da moda, ampliando a compreensão do design de figurino não apenas como técnica, mas como linguagem, narrativa e responsabilidade cultural. Ao alinhar prática e teoria em um contexto colaborativo, o projeto demonstrou o potencial transformador das pedagogias situadas e reafirmou o papel da formação em design como promotora de consciência crítica, sensibilidade estética e protagonismo estudantil.

Considerações Finais

A experiência relatada neste artigo evidencia o potencial transformador de práticas pedagógicas fundamentadas no "aprender fazendo", especialmente quando inseridas em contextos reais e multidisciplinares como o audiovisual. A atuação das estudantes de Design de Moda do IFPI – Campus Piripiri na produção do filme Cruz pra quem merece, nos setores de figurino e caracterização, proporcionou uma vivência significativa que integrou competências técnicas, simbólicas, criativas e interpessoais.





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

A prática revelou-se um território fértil para o desenvolvimento de habilidades essenciais à formação em design, ao mesmo tempo em que permitiu a construção de um olhar crítico sobre os impactos visuais, culturais e identitários do figurino na narrativa cinematográfica. As estudantes não apenas dominaram processos de confecção e caracterização, como também compreenderam o figurino como discurso, como linguagem estética e como ferramenta de leitura e interpretação cultural.

Os resultados indicam que experiências dessa natureza ampliam a visão das alunas sobre o papel do design na cultura contemporânea, promovem autonomia criativa e fortalecem o protagonismo discente em contextos de criação colaborativa. Ademais, reforçam a importância de parcerias institucionais que possibilitem a inserção dos estudantes em projetos reais, onde teoria e prática se entrelaçam de forma orgânica.

Conclui-se, portanto, que a educação em moda, quando orientada por metodologias experienciadas e reflexivas, é capaz de formar profissionais mais sensíveis, críticos e preparados para responder aos desafios simbólicos e sociais do campo da cultura e da indústria criativa.

Referências

BARBOSA, Maria Lucia. O que é moda. 5. ed. São Paulo: Brasiliense, 2009.

CALDAS, Dario. Observatório de sinais: teoria e prática do design e dos estilos de vida. São Paulo: Senac São Paulo, 2008.

DEE, Alice. Educação responsiva: metodologias criativas para o ensino de design. São Paulo: Editora Estúdio Acadêmico, 2025.

DEWEY, John. Experience and education. New York: Macmillan, 1938.

LANDIS, Deborah Nadoolman. Dressed: a century of Hollywood costume design. New York: Harper Design, 2012.

LOPEZ, Carmen. Figurino como narrativa visual: identidade, emoção e performance. Rio de Janeiro: Ed. Cena e Traje, 2025.

MONKS, Aoife. The Actor in Costume. London: Palgrave Macmillan, 2010.

SIERRA SÁNCHEZ, Mariana. Criatividade em tempo real: design e resolução de problemas em ambientes colaborativos. Belo Horizonte: Editora Visualidade Crítica, 2025.

