

## A VISÃO DE UMA DESIGNER DE MODA NO DESENVOLVIMENTO DO FIGURINO DO CURTA METRAGEM SENHORA L.

*The vision of a fashion designer in the development of the short film Senhora L.*

Duarte, Luana Crispim; Bacharel; Unesp, [lucrispim.duarte@gmail.com](mailto:lucrispim.duarte@gmail.com)<sup>1</sup>

Menezes, Marizilda dos Santos; Doutora; Unesp, [marizilda.menezes@gmail.com](mailto:marizilda.menezes@gmail.com)<sup>2</sup>

**Resumo:** O artigo apresenta o processo da construção do figurino para o curta metragem "Senhora L.", buscando fazer um paralelo entre o pensamento projetual do design aplicado a moda proposto por Montemezzo (2003), e as questões e particularidades sobre o desenvolvimento de figurino para o cinema.

**Palavras chave:** Figurino; design; moda.

**Abstract:** The article presents the process of construction of the costumes for the short film "Senhora L.", seeking to make a parallel between the design thinking of fashion design proposed by Montemezzo (2003), and the issues and peculiarities about the development of costumes for cinema.

**Keywords:** Costume; design; fashion.

### Introdução

A indústria criativa é compreendida, como conjunto de serviços culturais ou produções de bens que tem origem na criatividade, valorizando a exploração de conhecimentos e informações. É composta por diversas áreas de conhecimento, sendo duas delas o cinema e o design, por este motivo se relacionam em diversos momentos.

O figurino no cinema é uma ferramenta na construção do personagem, funciona como elemento de caracterização apresentando impressões primordiais, passando as primeiras informações ao espectador. Como coloca

<sup>1</sup> Aluna especial no Mestrado de Design (UNESP). Bacharela em Design de Moda (UEL).

<sup>2</sup> Professora Doutora do Programa de Pós-graduação em Design - UNESP-Bauru. Coordenadora do Grupo de Pesquisa do CNPQ Linguagens do Espaço e da Forma. Coordenadora do LEMODE - Laboratório de Estudos e Meios de Objetos de Design. Editora da Revista Educação Gráfica.

MUNIZ (2004), o figurino dá depoimento sobre a personagem que o usa e o panorama ao qual pertence, contextualiza o recorte histórico e espacial. Para Costa (2002), o figurino é constituído por de um combinação de acessórios, roupas, maquiagem e cabelo. O papel do figurinista é materializar símbolos que representam elementos do roteiro, dando forma à linguagem estética do filme.

É pensando no relacionamento de ambas as áreas: o traje da cena e o design, é proposto essas pesquisa, que busca através de uma revisão no trabalho de Montemezzo (2003), - sobre a metodologia de projeto aplicada ao design de moda, - expor possíveis relações através da construção de um figurino para um curta metragem. Para isso é necessário se fazer uma revisão nas metodologias e teorias sobre o traje da cenas.

O objeto de estudo do presente artigo é a construção do figurino do curta metragem “Senhora L.”, produzido em 2015 pela Kinoarte, Instituto de Cinema e Vídeo de Londrina, com direção de Artur Ianckiewicz, e patrocinado pelo Promic, Programa municipal de incentivo à cultura de Londrina-PR, o qual a autora do artigo atuou como figurinista. O filme é centrado em Leila, uma adolescente gótica que sofre um acidente automobilístico que vitimou seu namorado. Sua recuperação é acompanhada por Abigail um psicanalista, que lhe ajudará a reorganizar suas relações com a vida, à morte e o oculto.

### **1. Um breve comentário sobre o figurino e sua interação com a moda.**

Quando assistimos a um filme, diferentes fatores visuais nos apresentam informações cruciais sobre a história, alguns deles são: localização geográfica, período histórico, estação climática, classe social e ocupação das personagens, entre outros. Um desses fatores determinantes é o figurino. Para Leite e Guerra (2002), os trajes da cena são de extrema relevância para a construção do espetáculo, a função da roupa vai além de um sentido plástico e funcional de vestir o artista, ela opera como elemento participante “ostentando características humanas essências e visando a comunicação com o público”. (LEITE e GUERRA, 2002, p.48).

O figurino recebe também as características comportamentais, indispensáveis para os atores na composição do personagem. O dramaturgo russo Stanislavski (1989), trata o figurino como uma máscara, um artifício para a transformação do ator que, protegido por ela pode se aprofundar em seu personagem. A partir dessa abordagem relacionada à teoria do teatro, o cinema busca nos trajes da cena um elemento essencial na idealização das personagens.

Diferentes papéis cumpriram e cumpre o vestuário nas diferentes produções, sejam elas teatrais, televisivas, cinematográficas, sendo que em todas elas, está contida a função de compor, criar um personagem, identificar aquele que veste pelo que veste. O vestuário nesse caso tem a incumbência de representar, informar, simbolizar, expressar, capacitar aquele que de posse daquele traje, possa se fazer outro, nesse caso o personagem que ele representa. (PINHEIRO, 2010, p.2)

Esse simbolismo para construir arquétipos básicos que o figurino busca, é respaldado pela moda, afinal ela pode ser compreendida como uma forma de comunicação do indivíduo com o meio externo, expressando de forma material a cultura em que está inserida. A roupa aponta a primeira impressão, é uma das formas de diálogo visual. Sendo assim é uma espécie de referência estética e cultural para cada época.

Para Moura, 2008 o “design é um campo de conhecimento constituído por um pensamento, pela concepção e por uma produção, sendo estes orientados ao cenário futuro a partir de uma intenção destinada a ser real.” (MOURA, 2008, p. 69). Em muitos pontos, é possível ver a relação de figurino e design de moda, os profissionais de ambas as áreas precisam ter um pensamento projetual para resultar em um produto, as diferenças consistem entre o mercado e a produção cinematográfica. Leite e Guerra (2002), falam que figurino e moda convivem em mundos paralelos, e suas diferenças ocorrem entre o real e a ficção.

## 2. O pensamento projetual de design e como integra-lo com uma montagem cinematográfica.

Pinheiro (2010) discursa sobre a criatividade como forma de buscar novas relações e fantasiar a realidade, assimilando essas funções ao papel do figurinista. O desenvolvimento dos trajes da cena pode ser realizado por um processo intuitivo, permeando investigações pessoais e referenciais. Segundo Muniz (2004), são múltiplas as formas de se desenvolver um figurino, e cada produção diferencia seu *modus operandi*, sendo guiado por: diretor da equipe de produção, verba disponível e estética.

No livro *Costume designer`s handbook: A complete Guide for Amateur and Professional Costume Designers*, Ingham e Covey (1992), apresentam os processos que envolvem a criação do figurino, desde o seu planejamento, passando pelo desenvolvimento dos produtos - seja produzindo eles ou os encontrando já pronto no mercado - até o momento da gravação no caso do cinema, Iglecio e Italiano (2012), sintetizam nas etapas apresentadas a seguir a teoria proposta por Ingham e Covey (1992): 1. Leitura de roteiro; 2. Análise de roteiro e criação de tabelas de ações; 3. Discussões preliminares com o diretor; 4. Pesquisa de figurino; 5. Desenhos preliminares; 6. Apresentação e discussão com o diretor; 7. Finalização dos desenhos.

A escolha dessa metodologia se dá pela predisposição de adaptação, já que trata do assunto de forma geral, e também por ser uma das poucas que apresentam fatores relevantes ao universo cinematográfico, como a relação ao roteiro e a opinião dos diretores.

Montemezzo (2003) propõe uma sistematização dos pensamentos projetuais de diversos autores do design e da moda. Esse raciocínio é lógico para a presente proposta de trabalho, pois não se limita a um único pensamento projetual, mas a um conjunto deles. “É pertinente acreditar que o conhecimento de métodos que instrumentalizam o design promove e facilita a interpretação e decodificação dos fatores mutáveis que caracterizam as interações.” (MONTEMEZZO, 2003, p.21).

Löblich (2001) expõe um pensamento de desenvolvimento de produto em etapas a serem seguidas, coerente ao processo criativo e a resolução de problemas, segmentando-o em: Preparação; Geração; Avaliação e Realização. Para Montemezzo essa teoria se relaciona a de Gomes (2001), onde a criação é um agente no pensamento projetual, o autor defende a metodologia como ferramenta primordial na academia, pois o conhecimento do processo criativo facilitam os caminhos que a mente percorre no momento de resolver um problema projetual, para ele às etapas do processo criativo são sete que se relacionam a processos mentais. Montemezzo (2003), apresenta o Quadro 1 a seguir a fim de sintetizar a ideia dos autores citados:

**Quadro 1** – Comparativo entre a metodologia de Löblich (2001) e Gomes (2001).

PROCESSO PROJETUAL Löblich (2001)	PROCESSO CRIATIVO Gomes (2001)	PROCESSOS MENTAIS
PREPARAÇÃO	IDENTIFICAÇÃO	A mente detecta o problema e precisa de solução
	PREPARAÇÃO	A mente precisa de subsídios para mergulhar no problema e compreendê-lo.
	INCUBAÇÃO	A mente abastecida associa ideias em afastamento e aproximação do problema.
GERAÇÃO	ESQUENTAÇÃO	As associações mentais começam a se conectar em combinações mais complexas e os canais de expressões dão vazão ao entendimento desta combinação.
	ILUMINAÇÃO	Acontece a visualização e expressão da possível solução.
AVALIAÇÃO	ELABORAÇÃO	A solução se materializa através de expressões mais elaboradas e experimentações palpáveis.
REALIZAÇÃO	VERIFICAÇÃO	A visão panorâmica controla o processo continuamente para que a solução corresponda às expectativas iniciais para então se produzida.

Fonte: Montemezzo, 2003, p. 64.

A partir dessas metodologias apresentadas em conjunto a proposta de Rensch (2002), e Silva & Radicetti (2001) que apresenta questões pertinentes à

moda e vestuário, Montemezzo (2003) propõe um método a ser usado de guia para um projeto de design de moda. Tal metodologia é organizada nas seguintes etapas: Planejamento; Especificações do projeto; Delimitação conceitual; Geração de alternativas; Avaliação e Elaboração; Realização.

A partir da sintetização dos processos mentais apresentado por Montemezzo (2003), é possível ver uma relação com as ações apresentadas na metodologia de desenvolvimento de figurino de Ingham e Covey (1983). Buscando apresentar a interlocução entre todas essas metodologias: Löbach (2001), Gomes (2001), Montemezzo (2003), e a de Ingham e Covey (1992), foi elaborado o Quadro 2.

**Quadro 2** – Comparativo entre as metodologia discutidas:

<b>PROCESSO PROJETUAL Löbach (2001)</b>	<b>PROCESSO CRIATIVO Gomes (2001)</b>	<b>METODOLOGIA PARA PROJETO DE PRODUTO DE MODA Montemezzo (2003)</b>	<b>METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO DE FIGURINO Ingham e Covey (1992)</b>
Preparação	Identificação	Planejamento	Leitura de roteiro
			Análise de Roteiro
	Preparação	Especificações do projeto	Discussões preliminares com o diretor
Incubação			
Geração	Esquentação	Delimitação Conceitual	Pesquisa de figurino
	Iluminação	Geração de alternativas	Desenhos preliminares
Avaliação	Elaboração	Avaliação e elaboração	Apresentações e discussão com o diretor
Realização			

Fonte: Elaborado por Luana Crispim Duarte, com base na pesquisa realizada.

### 3. Desenvolvimento do figurino do curta metragem Senhora L.

Após essas análises elas foram aplicadas ao desenvolvimento do figurino propriamente dito, buscando relacionar cada uma das áreas, dessa forma é demonstrado nos tópicos a seguir, as especificações de cada etapa juntamente com as ações tomadas na construção do figurino para o curta metragem.

- Planejamento - Leitura de roteiro / Análise de roteiro

Para Montemezzo (2003) as ações primordiais dessa fase são a coleta e análise de informações, que dará subsídios às decisões tomadas no decorrer do processo. Funciona como um primeiro contato com o problema de design, identificação das especificações e direcionamentos preliminares.

A primeira leitura do roteiro é uma forma de ambientação com a história. Identificação de fatores básicos, como local que ocorre a história, período de tempo decorrido, quantidade de cenas, quantidade de trocas de roupas, personagens envolvidos na história, reconhecimento das figuras principais: Leila, acompanhada de sua mãe e de Abigail a psicóloga que frequenta. E as figuras secundárias: Namorado de Leila, secretária da psicóloga, amigas de escola... Outro fator relevante nessa primeira etapa é a definição do orçamento, qual a verba destinada ao filme e quanto dela é destinada ao departamento de arte e figurino, ela que guiara todo o processo de obtenção dos trajes. A estrutura e espaço reservado a organização e manutenção do figurino também são questões a serem atentadas ao início do projeto.

- Especificação do projeto –Discussões preliminares com o diretor.

Essa etapa tem o intuito de investigar as necessidades específicas que o roteiro apresenta. Podemos comparar como o que Montemezzo (2003) coloca como “as metas técnicas, funcionais e estéticas do produto a ser desenvolvido”. (Montemezzo, 2003, p.59)

Russel (1985), fala sobre a necessidade do figurinista realizar duas leituras do roteiro, a primeira se destina a ambientação com a história, conforme é proposto na primeira etapa de Planejamento, já a segunda leitura acontece

nesse momento, em conjunto do diretor, diretor de arte de diretor de fotografia, assim o figurinista terá a visão do diretor sobre a produção, e como ele idealiza o figurino, é importante esclarecer a necessidade do diretor de arte, pois os trajes da cena buscam trabalhar em harmonia com esse setor, já que fazem parte na mesma equipe. Dentro de uma produção cinematográfica o figurino sofre influencias em relação à fotografia e iluminação, pois isso a importância de comunicação das equipes. A partir dessas reuniões foi possível definir a estética guia juntamente a uma palheta de cor geral para o filme.

Em relação à plástica do curta metragem, foi identificado a necessidade de existir um contraste entre a personagem Leila e sua psicóloga Abigail, onde a primeira sempre seria representada com cores escuras e a segunda com cores pasteis. Isso se relaciona a personalidade a ser transmitida pelas personagens. Portanto forai estabelecidas tabelas de cores para cada uma das três personagens principais, de forma que se pautassem na palheta mestre, fazendo com que cada personalidade consiga expressar-se por suas cores guias, tendo mesmo assim uma coerência cromática nas cenas. Outro quesito a ser estudado e expressado foi predominância de personagens femininas negras e suas posições na sociedade e afirmação em relação a suas origens.

- Delimitação conceitual - Pesquisa de figurino.

Nessa etapa são definidas as referencias estéticas e a linguagem visual, Montemezzo (2003) comenta sobre a elaboração de painéis de imagem que expressam esses referencias estético-simbólicos, que funcionam como guia em busca da harmonia.

Pesquisas de referencias começaram a ser realizadas em filmes, revistas, editoriais de moda, personalidades, e outros meios que se relacionassem ao mesmo ambiente de góticas e de bruxas contemporâneas, ou a uma estética étnica e cigana, mas contextualizadas à urbanidade. Para cada uma das personagens centrais foi desenvolvido um painel semântico, que apresentassem elementos particulares de cada um de seus universos.



Figura 1: Painel semântico das personagens principais.



Fonte: Elaborado por Luana Crispim Duarte, com base na pesquisa realizada.

- Geração de alternativas - Desenhos preliminares.

Montemezzo (2003) descreve como a etapa responsável pela materializações das ideias a partir das referencias anteriores, desenvolvendo uma serie de possíveis formatações. “Tais alternativas derivam do conceito gerador, delimitado na etapa anterior, os quais agora são transformados em elementos compositivos”. (Montemezzo, 2003, p.60)

A verba destinada para a produção do curta metragem foi um agente deliberativo. Portanto optou-se por buscar parcerias de marcas locais, e até mesmo peças de roupas dos próprios atores ou pessoas que se relacionavam esteticamente com os personagens. Ingham e Covey (1983) comentam sobre essa possibilidade, que envolve a busca de produtos já existentes, seja através de um banco ou estoque de figurino já existente, ou até mesmo o aluguel em lojas.

No inicio os produtos não foram escolhidas conforme as cenas desejadas, apenas buscou-se o maior numero de material disponível, que foram catalogados por tamanho, origem e em quais atores e personagem se destinavam. Isso possibilitou um banco de dados, ou uma espécie de guarda roupa para cada personagem que serviu de consulta no momento de montagem.

- Avaliação e elaboração - Apresentação e discussão com o diretor.

A quinta etapa é responsável pela seleção das melhores alternativas sob os critérios de especificação do projeto, conforme Montemezzo (2003) apresenta.

Após uma pré-seleção a finalização das escolhas dos trajes foi feita em conjunto ao diretor de arte, com o propósito de buscar harmonia entre os objetos da cena e o figurino.

As montagens das composições foram executadas cena por cena, por meio do banco de dado. Cada personagem ganhou um conjunto de acessórios e roupas, que pudessem ser repetidos, de forma que tivesse mais veracidade na obra final.

A personagem Leila foi caracterizada com um aspecto gótico sem ser muito carregado, pois uma das exigências era apresentar sua personalidade retraída, e mesmo assim exaltando sua feminilidade. A personagem ainda ganhou alguns amuletos sempre presentes na sua imagem, como o colar de pentagrama.

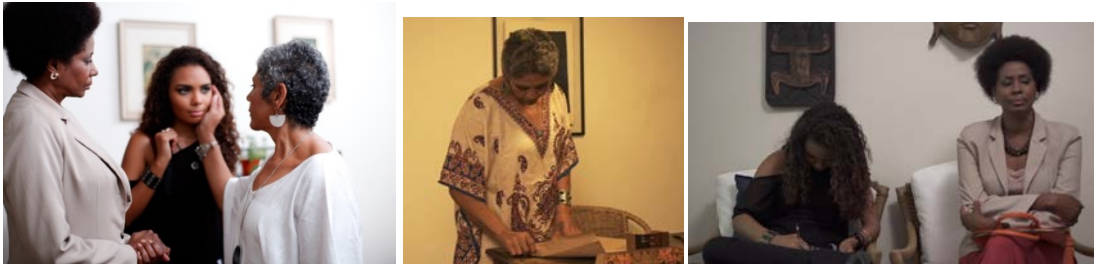
Figura 2: Detalhe de cenas 01: personagem Leila.



Fonte: Arquivo do curta metragem senhora L. Foto: Fabio Augusto.

Em contraponto ao figurino escuro de Leila, Abigail e a mãe da personagem principal tiveram composições mais claras, sendo a primeira caracterizada com peças fluidas, com referencias cigana principalmente nos acessórios, e padronagens africanas nas roupas. O figurino da mãe de Leila foi idealizado como clássico e elegante, representando uma mulher economicamente independente, composto por muitos acessórios, e pontos de cores mais alegres.

Figura 3: Detalhe de cena 02: o contraste de Leila e sua mãe e Abigail.



Fonte: Arquivo do curta metragem senhora L. Foto: Fabio Augusto.

Com os trajes da cena dos personagens principais definidos foi dada atenção aos personagens secundários e as cenas onde seriam necessários figurantes. Em todos os momentos buscou-se referências na tabela de cor principal, e boa parte dos figurinos das personagens que representariam as amigas de Leila ou a secretária, foram composto a partir da coleta de figurinos já existente.

Alguns figurinos em particular, tiveram um diferencial para serem produzidos, como o uniforme da escola, onde foi desenvolvido uma logo, assim não existiriam identificação com nenhuma instituição já existente. Os uniformes dos paramédicos, que por motivos de licença não poderiam ser usados os originais, foi identificado os pontos de maiores destaques para então serem confeccionados.

Figura 5: Detalhe de cena 03: Figurino confeccionados.

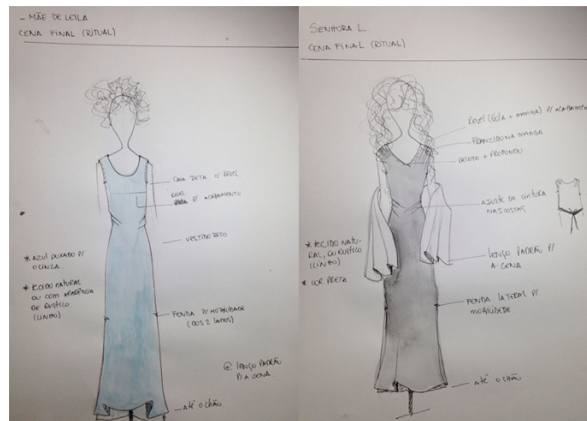


Fonte: Arquivo do curta metragem senhora L. Foto: Fabio Augusto.

Para a cena final do filme onde seria apresentado um ritual, era preciso um elemento de unidade nas figurantes, e um padrão de cores. Para isso direcionou-se as escolhas de roupas, e o padrão foi constituído a partir da

elaboração de lenços que as figurantes usaram. As roupas de Leila e sua mãe foram confeccionadas, de forma que remetesse a túnicas ritualísticas.

Figura 4: Estudos de figurino.



Fonte: Elaborado por Luana Crispim Duarte

- Realização - Finalização dos desenhos

Nesse momento o projeto entra em fase final de detalhamento, como aponta Montemezzo (2003), por correções e especificações das composições.

Para isso foi feita uma prova de figurino, acompanhado pelo diretor, equipe de arte, diretor de fotografia e maquiadora. Nesse momento ainda acontecem diversos ajustes em relação ao figurino, e foi definido um dos seus componentes que até o momento havia sido comentado, mas que faz parte do conjunto final do figurino que é a maquiagem dos atores.

Durante a pesquisa de referências já havia sido pensado no direcionamento desse elemento. As personagens negras ganharam um destaque nos cabelos, já que os atores apresentavam estilos diferentes que foram aproveitados. Leila sempre foi apresentada de cabelo solto e com volume, mostrando sua origem negra e feminina.

A prova de figurino acompanhada ao diretor de fotografia, é importante para a definição das luzes e ajuste para os trajes da cena não entrarem em conflito nas filmagens. Como as cenas de foco na personagem principal eram muito escuras, buscamos não apagar a atriz, portanto escolhemos tecidos como o veludo em tons de roxo, e a transparência da renda.

Após finalizado o figurino, foram registrados todas as composições e seus detalhes, a fim de não existir erros de continuidade nas gravações. É importante salientar que a construção do figurino é constante, ela não se limita a um curto período, durante todo o processo de filmagem é necessário o acompanhamento do figurinista, conforme atenta La Motte (2010), a fim de se mantendo-se informada a possíveis mudanças de roteiro, ou necessidade de mudanças no visual das personagens e ainda coerência na sequencia a serem gravadas.

### Considerações Finais

Esse artigo teve como intuito apresentar a visão de uma Designer de moda no processo de desenvolvimento de figurino, no caso de um curta metragem, através da união da metodologia do pensamento projetual de design proposto por Montemezzo (2003), e a metodologia de desenvolvimento de figurino apresentada por Ingham e Covey (1992).

O designer de moda tem como função compreender as necessidades do mercado para desenvolver um produto, já o figurinista precisa codificar elementos da história em imagem, de forma que se ter veracidade em todo o conjunto da obra cinematográfica. Cada uma das duas áreas apresentam suas particularidades, mas ambas falam de moda, comunicação e imagem. Portanto foi possível ver uma relação entre o trabalho do figurinista e do designer de moda, e como o pensamento projetual do design, pode ser um facilitador no momento de construção do figurino.

### Referências

COSTA, F.A. de; ***O figurino como elemento essencial da narrativa.*** Famecos: Sessões do Imaginário. Porto Alegre, n.8, p. 38-41, ago. 2002.

GOMES, Luiz Vidal Negreiro. ***Criatividade: projeto, desenho, produto.*** Santa Maria: sCHDS, 2001.

IGLECIO, Paula; ITALIANO, Isabel C. *O figurino e o processo de criação do figurino*. Artigo, **Anais, 8 Colóquio de Moda**. São Paulo 2012. Disponível em: <[http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/8-Coloquio-de-Moda\\_2012/GT09/COMUNICACAO-ORAL/103760\\_O\\_figurista\\_e\\_o\\_processo\\_de\\_criacao\\_de\\_figurino.pdf](http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/8-Coloquio-de-Moda_2012/GT09/COMUNICACAO-ORAL/103760_O_figurista_e_o_processo_de_criacao_de_figurino.pdf)> Acesso em: 2 de Março de 2017.

INGHAM, Rosemary; COVEY, Liz. *The costume designer's handbook: A complete guide for amateur and professional costume designers*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall Inc. Estados Unidos, 1983.

LA MOTTE, Richard. *Costume design: the business and art of creating costumes for film and television*. Michigan: McNughton & Gunn, Estados Unidos, 2010.

LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. *Figurino: uma experiência na televisão*. São Paulo: Editora Paz e Terra S/A, 2002.

LOBACH, Bernd. *Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais*. São Paulo: Edgar Blucher, 2001

MOURA, Mônica Cristina de. *A moda entre a arte e o design*. In PIRES, Dorotéia. **Design de moda olhares diversos**. São Paulo: Estação das Letras e Cotes, 2008.

MUNIZ, Rosane. *Vestindo os Nus: o figurino em cena*. Rio de Janeiro: Senac Rio Editora, 2004.

MONTEMEZZO, Maria Celeste F. S. *Diretrizes metodológicas para o projeto de produtos de moda no âmbito acadêmico*. Dissertação de Mestrado. UNESP, Bauro, 2003. Disponível em <[https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/97020/montemezzo\\_mcfs\\_me\\_bauru.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/97020/montemezzo_mcfs_me_bauru.pdf?sequence=1&isAllowed=y)> Acesso em: 2 de Março de 2017.

PINHEIRO, Nélio. *Moda e Cinema: Processo de criação do figurino no filme Booker Pitmam*. Artigo, **Anais, 6 Colóquio de Moda**. São Paulo 2010. Disponível em: < <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/6-Coloquio-de->

Moda\_2010/71757\_Moda\_e\_Cinema\_\_processo\_de\_criacao\_do\_figurino\_no\_fil.pdf > Acesso em: 2 de Março de 2017.

NANCE, Deirdea Rhianna. *An Analysis of Fashion and Costume Design Process*. Dissertação de Mestrado. North Carolina State University, Raleigh, 2008. Disponível em: < <http://www.lib.ncsu.edu/resolver/1840.16/2905>> Acessado em: 13 de Junho de 2017.

SARAIVA, Vitor do Nascimento. **Estudo de figurinos em filmes brasileiros dos anos 80**. Dissertação de Graduação. UFF, Niterói, 2010.