

O FIGURINO DE CINEMA: ENTRE A ARTE E A MODA

Cinema Costume: between Art and Fashion

Madrid, Anna Christina; Doutoranda; Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
– UNESP), ac.madrid@unesp.br¹


Resumo: A presente pesquisa tem como objetivo analisar recentes descobertas no universo da Alta-Costura, como um direcionamento para a roupa do futuro, através de exemplos que possuam características inteligentes, customizáveis e sustentáveis. A metodologia é baseada em pesquisa bibliográfica, netnográfica e exploratória, inseridos na construção de um figurino de cinema e na relação dos processos e procedimentos existentes nessa construção do fazer que circundam na arte e na moda.

Palavras chave: Figurino; Arte-Ciência; Tecnologia.

Abstract: This research aims to analyze recent discoveries in the world of Haute Couture, as a guide to the clothing of the future, through examples that have intelligent, customizable and sustainable characteristics. The methodology is based on bibliographical, netnographic and exploratory research, inserted in the construction of a cinema costume and in the relationship of the processes and procedures existing in this construction of the making that surround art and fashion.

Keywords: Costume; Art-Science; Technology.

¹Anna Christina Madrid – Doutoranda em Artes Visuais – Linha de Pesquisa: Processos e Procedimentos Artísticos – Instituto de Artes – UNESP; Orientador: Prof. Dr. Pelópidas C. de Oliveira; atua como professora de Artes na Etec Carlos de Campos S.P. - <https://eteccarlosdecampos.com.br>; possui experiência na área de pesquisa e desenvolvimento de produto de moda; <http://lattes.cnpq.br/3086761605916622>.



Introdução

O presente estudo é parte de uma pesquisa de doutorado, em andamento, sobre figurino de cinema e sua relação com os processos de construção entre a arte e a moda. Diante disso, este estudo objetivou analisar novas possibilidades no universo da Alta-Costura², presente nos espaços dos ateliês, as quais têm apresentado novos direcionamentos para a roupa do futuro, entre eles, os exemplos que possuem características que as tornam inteligentes, customizáveis e sustentáveis.

O método utilizado foi a pesquisa exploratória bibliográfica sobre o figurino (NERY, 2004; VIANA, 2017) e a análise sobre recentes desenvolvimentos que trabalham as relações entre arte-ciência, interdisciplinaridade, manualidade e tecnologia (VILLAÇA, 2008). Neste sentido, buscou-se apresentar uma aproximação do olhar sobre os processos e procedimentos artísticos utilizados, através dos exemplos da atualidade, como os casos das roupas ou acessórios criados em impressoras 3D ou com tecnologias vestíveis, os quais vem reformulando parte do pensamento dos tradicionais ateliês de Alta-Costura parisienses (LIPOVETSKY, 2009).

O principal resultado foi demonstrar que, através desta investigação ou análise, constatou-se uma identificação, aproximação e compartilhamento de técnicas e saberes utilizados nos modos de criação, desmitificando as fronteiras existentes entre as áreas da arte e da moda. Como parte deste processo, existente tanto nos ateliês de moda como de arte, buscou-se demonstrar além das similaridades, as recentes descobertas e transformações da cultura material para a digital e, como ambas têm influenciado a concepção e o resultado final de um produto, como o do vestuário.

Para melhor entendimento, serão apresentados formatos de ateliês que trabalham com a Alta-Costura, como o *Dressarte* em Paris, por ser o primeiro ateliê de Alta-Costura que passou recentemente, durante o contexto atípico de Pandemia de Covid-19, a criar novas formas ou métodos de trabalho, ao utilizar a moda 3D e digital em seus processos de criação. Paralelamente, será abordado um outro exemplo de ateliê, através do trabalho da designer/estilista Iris Van Herpen, a qual vem desenvolvendo e combinando o uso da tecnologia aos processos do artesanato tradicional da Alta-Costura, por unir elementos da moda e do design, com a arte e a ciência. Concomitantemente, buscou-se analisar a estética do figurino de cinema como importante elemento na construção visual do personagem, assim como, seu caráter identitário de um período histórico

² Alta-Costura: moda exclusiva, feita à mão, com materiais de altíssima qualidade. Quem define o que é e o que não é *couture* é a Federação da Alta Costura e da Moda (antiga *Chambre Syndicale de la Haute Couture*), que revê o grupo de marcas anualmente. O termo é legalmente protegido e controlado e só pode ser usado pelas casas que receberam essa designação pelo Ministro da Indústria na França.

(BARTHES, 2009). A conclusão do presente estudo vem apontando para um novo caminho que vem surgindo diante da estreita relação entre Arte-Ciência, onde a limitação de fronteiras poderá ser apenas parte de um período do passado, o qual caminha para uma nova consciência diante do momento que vem sendo arrebatado por novos meios e descobertas no universo do figurino, como da moda.

O Ateliê como um espaço comum de criação entre a Arte e a Moda

Falar dos processos existentes através da criação do figurino, neste caso por meio do cinema, é uma forma de entrar em contato com o espaço da Alta-Costura, espaço tido como privilegiado e restrito, onde se divide o ambiente de trabalhos comuns dos ateliês, desde os modos e métodos tradicionais e artesanais, com as novas linguagens que vêm surgindo e tomando espaço no universo da moda na atualidade, através de uma hibridização que se funde entre os processos da arte, moda, ciência, tecnologia, mídia entre outros.

Na sequência do estudo proposto, procurou-se analisar parte de um roteiro de trabalho que perpassa o ato criativo tanto do artista visual (representando o campo da arte) como do designer ou estilista (representando o campo da moda), os quais representam o mesmo universo de trabalho, mesmo que diferenciados eventualmente na linguagem. Nesse sentido considerou-se, desde o momento de criação ou definição do tema, como as pesquisas, a análise do projeto, passando pelo desenho, pela ficha-técnica, modelagem e pela prototipagem; os quais envolvem a criação de peças personalizadas ou únicas, tanto de roupas como de objetos, acessórios ou obras. Tais exemplos direcionam à uma liberdade presente nessa convivência, entre o caminho do fazer que busca pela manutenção das técnicas tradicionais do passado como um fator histórico, associado às novas tecnologias desenvolvidas na atualidade.

Ao direcionar o olhar para as etapas dos processos de confecção, com os tipos de trabalhos envolvidos, percorre-se por caminhos que buscam a criação, desde o nascimento de uma ideia ou desejo original de um projeto à consumação final, que se encaixa tanto no processo de uma roupa, de um figurino como de um objeto de diferentes interesses ou funções, como até uma obra de arte. Nesse sentido, buscou-se apresentar as similaridades existentes desde o ato do fazer como do espaço utilizado, neste caso o ateliê. Além disso, torna-se comum presenciar o uso das mesmas técnicas como materiais, muitas vezes presentes tanto no trabalho que compreende o campo da arte como da moda. As imagens a seguir (Figuras 1 e 2), visam proporcionar um olhar aproximativo sobre a figura

do profissional como do espaço de trabalho comum dos ateliês, existente nas áreas abordadas. De um lado um artista plástico e do outro um estilista, ambos trabalhando no espaço do ateliê.

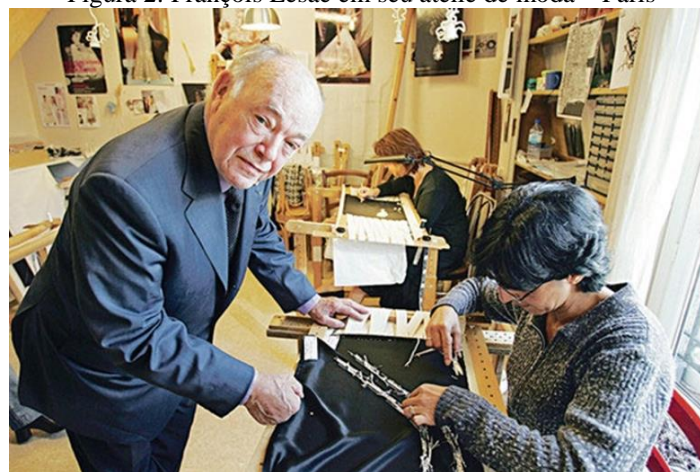
ola@grandesite.com.br

Figura 1: Sérgio Fingermann em seu ateliê de arte – São Paulo



Fonte: www.agendadearteecultura.com.br/sergio-fingermann.

Figura 2: François Lesae em seu ateliê de moda – Paris



Fontes: <http://www.hildeangel.com.br/adeus-ao-grande-mestre-lesage>

Ao mesmo tempo, tornou-se necessário ampliar esta análise sobre a contribuição da arte do cinema, por ser um veículo que possibilita, de forma ampla e democrática, tornar visível e de conhecimento, para um maior número de pessoas e áreas, os conteúdos que envolvem a construção de um figurino como de um filme, por compreender todos os critérios que envolvem a intenção e objetivo da presente pesquisa. Vale ressaltar através do filme, portanto, o reflexo da arte em diferentes setores da sociedade, oferecendo forte influência estética do movimento, o *Art Déco*, expressivamente na moda feminina.

Conforme colocado por Marie Louise Nery (2009, p.9), em *A Evolução da Indumentária: Subsídios para a criação de figurino*, fica claro tal entendimento, ao afirmar: “A roupa e a história estão sempre ligadas. A indumentária usada numa certa época mostra os hábitos e costumes de seu povo”. Tal colocação reforça a relação e influência que existe da arte na sociedade e como essas características foram refletidas no vestuário feminino, juntamente com o aspecto mais funcional que vinha sendo adquirido. Características que também demonstraram uma nova atuação da mulher na sociedade, que buscava um papel mais independente, em razão dos reflexos após a primeira guerra mundial. Ao mesmo tempo, a autora faz uma colocação referente ao período que envolveu a história narrada no filme, anos de 1920, com importantes mudanças que também vinham sendo percebidas na própria evolução da moda. Nesse momento ao descrever e comparar os estilos que surgiram entre as duas guerras mundiais, os movimentos artísticos *Art Nouveau* e o *Art Déco*, percebe-se já uma recente mudança. Nota-se, no entanto, que, ao comparar determinados períodos, conforme mencionados pela autora, onde a moda ou a vestimenta era um código de distinção social, de classes, percebe-se o início de um novo período, onde não há uma distinção tão clara, ao colocar:

No fundo, os dois estilos se uniam numa só meta: criar elegância e beleza. Não só nos móveis, joias e pintura se submeteram ao funcionalismo; a vestimenta feminina, com suas saias retas e curtas e cabelos *à la garçonne*, também seguiu a linha reta. A relação da moda, com o funcionalismo excessivo que dominou os anos 20, trouxe um utilitarismo exagerado sob a forma de culto à simplicidade, tão uniforme que era quase impossível determinar a posição social de uma mulher pela vestimenta. (NERY, 2009, p.209)

Ao colocar o processo da Alta-Costura nessa questão, questiona-se e compara-se, sejam por suas semelhanças ou distinções, como sendo um espaço de manifestação da arte para a moda, atuando como uma ampliadora de um conhecimento restrito, já que é tão limitado a uma pequena parcela da população, a que possui alto poder aquisitivo, por ser uma moda extremamente exclusiva e artesanal, no sentido do “feita à mão”, que por sua vez distingue-se. Sendo um segmento onde se utiliza materiais de altíssima qualidade, com algumas peças que podem levar até 1000 horas de trabalho para serem produzidas, para uma parcela muito restrita, ou seja, apenas cerca de 4 mil compradores ao redor do mundo, as quais são chamadas de colecionadoras, já que se consideram tal produto como uma obra de arte de no mínimo US\$10.000,00 (FFW.2020).

Figurino e moda, na visão de alguns autores

Conforme mencionado anteriormente, buscou-se como elemento de análise, ~~um~~ o figurino de cinema, por compreender todos os critérios que envolvem a intenção e objetivação da presente

pesquisa. Procurou-se, portanto, partir dos processos e procedimentos artísticos existentes entre as áreas da arte e da moda, presentes no espaço do fazer, dos ateliês da Alta-Costura. Nesse espaço que tem caminhado entre a preservação da manualidade ou do artesanal com a tradição do passado encontram-se, no momento, novas aberturas para a inclusão de novos processos tecnológicos. Assim, buscou-se analisar a forma como o cinema transfere uma história e a coloca como objeto visual, através do figurino, no espaço fílmico, criando relações da narrativa neste contexto juntamente com a cenografia, a maquiagem, a iluminação, a fotografia, além da atuação dos atores.

Embora bastante exploradas as explicações sobre os termos aqui utilizados como vestuário, indumentária, traje e moda, ainda se faz necessário um embasamento através do ponto de vista de diferentes autores, justamente por serem palavras ou termos que acabam se inter-relacionando diante da própria correspondência em que estão inseridos.

De acordo com Fausto Viana (2017) em *Para documentar a história da moda: de James Laver às blogueiras fashion, onde* apresenta uma ampla descrição e aplicações sobre cada termo, sintetizados como mostra:

De maneira direta, aquilo que cobre um corpo humano nos seus mais diversos formatos, é um traje, uma roupa, indumentária ou vestimenta. Independe do seu material, do seu corte, da sua cor, da sua origem, do seu produtor ou qualquer outra informação além dessa, essencial: é uma peça ou uma combinação de peças que cobrem, total ou parcialmente, o corpo humano. E nem sempre apenas com função de proteção. (VIANA, 2017, p.33)

Porém, no que se refere à intenção sobre uma definição para o termo moda, requereria uma abordagem mais ampla e complexa, o que não estaria no intuito principal deste estudo. Buscou-se, portanto, através de uma colocação de Georg Simmel (2008), em *Filosofia da Moda, e outros escritos*, uma explanação sobre o termo de forma a colaborar com o contexto deste estudo:

Por isso, a moda nada mais é do que uma forma particular entre muitas formas de vida, graças à qual a tendência para a igualização social se une à tendência para a diferença e a diversidade individuais num agir unitário. Se indagássemos a história das modas, que até agora só foi pesquisada na evolução dos seus conteúdos, segundo o seu significado para a forma do processo social, então ela seria a história das tentativas de adaptar, cada vez mais perfeitamente, a satisfação destas duas tendências contrárias ao estado da respectiva cultura individual e social. Nesta natureza básica da moda ordenam-se os traços psicológicos individuais que nela observamos (SIMMEL, 2008, p.25)

No entanto Simmel (2008) acaba sintetizando, na sua definição sobre moda, por estar neste espaço do dualismo entre a diferenciação e a igualização, características que convivem entre o ator e o personagem, tão reforçados e definidos pelo figurino e pela moda.

Partindo da premissa que se compreenda que o sentido do figurino como uma extensão do vestuário, reforça-se nesta colocação o olhar de Umberto Eco (1982), em *Psicologia do Vestir*,

quando menciona que a maior parte das definições sobre a função do vestuário, acabam convergindo mesmo com sentido decorativo, para uma forma de comunicação:

Marcar a própria presença, chamar a atenção, pôr o acento, senão a ênfase, em determinadas partes do nosso corpo, denotar com uma linguagem clara e muitas vezes mesmo codificada com a precisão alguns significados, e dar a conhecer outros de maneira explícita, mas sempre sensível, eis o objetivo principal do vestuário. (ECO *et al.*, 1982, p.23)

Marcel Martim (1990), em seu livro *A Linguagem Cinematográfica*, faz uma classificação dos diferentes tipos de figurino utilizados. De acordo com o autor, de forma didática, existem três tipos de figurinos: Realistas, Para-realistas e Simbólicos. Vale ressaltar que os elementos que compreendem a linguagem do figurino pontuado por Marcel Martin, como estilo, cores, volume e texturas também são elementos característicos da linguagem da arte.

Sob o olhar de Roland Barthes (2009), verificou-se, portanto, o vestuário sendo definido em três tipos a serem considerados: o real, o imagético e o escrito. No entanto, da complexidade do tema que necessitaria de outra pesquisa, procurou-se, portanto, de uma forma condizente com o assunto aqui proposto, trazer a visão de Mariza Martins Furquim Werneck, através do artigo publicado na Revista Cult, *A vestimenta sem fim de Roland Barthes*, a qual destacou a visão de Barthes pelo ponto de vista de seu biógrafo, o semiólogo e linguista francês Louis-Jean Calvet, o qual apontou para importante colocação em relação à Barthes sobre a moda, “não é de moda que se trata, mas de seu discurso”. Ressaltando, portanto, a importância da linguagem e seus secretos desafios. Calvet, então, menciona “o corpo da mulher está ausente desse vestuário escrito, do qual ele é apenas o pretexto, o suporte”. O que reforça mais uma vez o papel da roupa ou figurino, como linguagens ou formas de comunicação que ilustram e amplificam a narrativa de um filme.

Indo ao encontro da questão do corpo, onde o desenho está para o suporte do papel assim como a roupa para o corpo, buscou-se uma associação entre o fazer do figurino aqui analisado. Considerou-se os aspectos desenvolvidos de forma personalizada, no modo sob medida e dentro do espaço do ateliê, seja de forma presencial ou virtual, onde se encontra o suporte para o recebimento da roupa, o corpo. Ao valorizar o atendimento individualizado da empresa, no caso a *Dressarte*, verificou-se não apenas um atendimento personalizado ou um meio sustentável para o fazer da roupa, verificou-se também que neste fazer há uma atenção para que qualquer tipo ou medidas que esse corpo possui.

Para complementar sobre esta questão, no artigo de Nízia Maria Souza Villaça (2008), *Comunicação, Corpo e Consumo*, em que aborda a questão do corpo, faz uma associação acrescentando a questão do espetáculo e do consumo, dizendo: [site.com.br](http://www.fofoarte.com.br)

Atualmente, um dos espaços mais explorados pela publicidade é o corpo. A aparência tornou-se alvo privilegiado pela sociedade do espetáculo e do consumo. A aparência hoje é utilizada para atingir o indizível, é ela que comunica as crenças e valores do homem contemporâneo. Como não há tempo para discutir conteúdo, as pessoas vão colocando sua aparência de acordo com a forma como elas vêem o mundo. (VILLAÇA, 2008, p.5)

No entanto ao fazer uma relação com o tema aqui proposto, da espetacularização que ocorre do corpo vestido dentro do espaço fílmico, percebe-se também, que a roupa por si só também motiva a espetacularização enquanto objeto de desejo do consumo, seja fora do corpo como em uma vitrine, onde o suporte subentendido já carrega o conceito ou a motivação para tal intenção do vestir. Ao mesmo tempo, nota-se a força de um vestuário que carrega um caráter seja ele sedutor ou mesmo utilitário, o quanto reforça positivamente ou negativamente esse corpo que o veste. Assim como já mencionado, o período em que a mulher passou por um novo momento na sociedade, no período pós-guerra, em que foi reforçado por sua imagem em decorrência da mudança no vestuário como na sua nova postura. Vale ressaltar também o pensamento de Gilles Lipovetsky (2009) em *O Império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas*, ao mencionar o fator social, ser o mais relevante diante dos reflexos e mudanças que proporciona, ao dizer:

Nenhuma teoria da moda pode restringir-se aos fatores da vida econômica e material. Mesmo importantes, esses fenômenos não esclarecem em nada as variações incessantes e o excesso das fantasias que definem propriamente a moda. E é por isso que tudo convida a pensar que esta encontra sua força mais na lógica social do que na dinâmica econômica. (LIPOVETSKY, 2009, p.59)

Todas as circunstâncias que reforçam as características da personalidade através do figurino, especificamente demonstrado através do filme aqui tratado, necessitam desses elementos abordados pelos autores aqui citados, como dos códigos visuais e simbólicos em suas construções.

Dos ateliês tradicionais à tecnologia 3D

No espaço destinado ao ateliê, é possível identificar uma convivência criativa e produtiva entre a tradição de excelência do passado com a junção de novas possibilidades adquiridas na contemporaneidade, as quais vem sendo incorporadas hoje com técnicas de fabricação que estão na vanguarda da inovação.

Diante disso, este estudo buscou analisar pesquisas no universo da moda que tem apresentado algumas direções para a roupa do futuro, destacando características que as tornem

inteligentes, customizáveis e sustentáveis, como os casos das roupas ou acessórios criados em impressoras 3D ou com tecnologias vestíveis.

Para isso será apresentado na sequência dois formatos ou espaços de criação de roupas /figurinos de luxo presente nos ateliês de Alta-Costura da atualidade, onde coexiste uma relação cada vez mais estreita, entre a arte, moda, ciência e questões da sustentabilidade.

De um lado o ateliê *Dressarte*, de Paris, empresa que vem atuando no setor de atendimento ao consumidor produzindo roupas sob medida através de um atendimento desafiador, pois optaram por atuar de forma *online*. Nathalie Neuilly (2022), fundadora da empresa, decidiu criar uma alternativa virtual aos tradicionais ateliês de Alta-Costura, produzindo roupas de qualidade, luxo e sob medida. Vem sendo considerado o primeiro ateliê de moda virtual sustentável, pois além de produzir roupas de acordo com as diferentes medidas corporais de sua clientela, o ateliê vem resolvendo um dos maiores problemas da indústria da moda, o da superprodução e do desperdício, por escolher utilizar apenas matéria-prima de estoques parados de fornecedores do mercado de luxo. Além disso, criou recentemente uma ferramenta para que o cliente possa visualizar como ficará sua roupa antes mesmo da etapa final, através da tecnologia 3D, o que economiza tempo e desperdício com tecidos ou aviamentos nas etapas que envolve os protótipos e amostras.

Vale ressaltar que o desenvolvimento acelerado do e-commerce, devido ao Covid-19, tanto a moda 3D como digital cresceram rapidamente, possibilitando uma experiência mais realista para o(a) cliente. Verifica-se, portanto, como a tecnologia vem caminhando de forma complementar aos processos individualizados no atendimento, que de certa forma, une características de um fazer artesanal do passado, ao criar produtos únicos e personalizados com recursos da nova era digital.

Um dos pontos positivos que tem chamado a atenção, se refere a matéria-prima utilizada, conforme mencionado. Além de usar tecidos parados excedentes do mercado de luxo, evita-se produzir outros novos para a mesma finalidade, além de existir uma preocupação em trabalhar apenas com tecidos veganos e biodegradáveis, que são naturalmente hipoalergênicos no lugar de materiais sintéticos. Essa atitude cria relevância dentro da marca e acaba sendo um dos pontos valorizados pela clientela que se preocupa com os impactos da indústria *fast fashion*. As roupas feitas de rami, algodão orgânico, cânhamo, Pinatex e linho tem sido os campeões de vendas, o que comprova ser uma alternativa sustentável tanto à saúde como ao meio ambiente.

A *Dressarte* também tem procurado organizar sua logística de produção e entrega de forma integrada, ao optar em utilizar costureiras e ateliês próprios de cada região, como França, Reino

Unido, Dubai, Rússia e Itália, acaba viabilizando o trabalho como um todo. Ao organizar as especificidades das matérias-primas ao tipo de peça encomendada, valoriza-se e direciona o produto com a região que domina a técnica a ser utilizada, além de pensar na capacidade de produção e na localização do cliente.

Para a fundadora, criar roupas sob medidas é uma forma da empresa atuar de modo personalizado não apenas sobre as características visuais de tendências ou gostos, como também tem sido um modo de incentivar as mulheres a amarem e respeitarem as medidas de seus corpos de forma confiante, sem terem que se encaixar em padrões impostos pela maioria das marcas existentes no mercado. Nota-se também, que a personalização como a customização tem sido características mais apreciadas na atualidade e, por razões óbvias, estas duas tendências estão muito ligadas à tecnologia. No entanto, todo esse grande recurso não significa preços altos, pois de acordo com Lela London (2021) da página do site Forbes, tem sido o contrário, “As roupas geralmente, custam duas a três vezes menos do que as alternativas de designers prontos para usar (*prêt-à-porte*)”. As imagens da Figura 3 demonstram algumas etapas do processo de criação das peças de vestuário da *Dressarte*.

Figura 3: Ateliê virtual Dressarte – Paris



Fonte: <https://www.instagram.com/dressarte/>

Outro exemplo a ser mencionado é o trabalho de Iris Van Herpen, estilista holandesa conhecida por combinar tecnologia com o artesanato tradicional da Alta-Costura, por reunir elementos da moda, do design, com a tecnologia e a ciência. Considerada uma das estilistas mais inovadoras da moda internacional, por unir em seu processo de trabalho artesanal da Alta-Costura, as novas tecnologias multidisciplinares. Pioneira ao criar moda através das impressoras 3D, não

apenas no desenho como na matéria-prima do produto final, além de agregar a isso, o uso do corte a laser, onde tem se tornado uma ferramenta sem limitações tanto na forma como na geometria. Em função da originalidade de seu trabalho, suas roupas passaram a ser exibidas em museus, vindo a ser consideradas mais no campo das artes do que no da moda. Isso acabou contribuindo para que suas roupas ou “peças” passassem a ser exibidas em espaços de exposições, como a “*Iris van Herpen: Transforming Fashion*”. Conforme mencionado em seu próprio site: “A arte de vestir de Van Herpen tornou-se um elemento permanente na paisagem museal com exposições em museus líderes mundiais, incluindo o *Metropolitan Museum of Art em Nova York*, o *Victoria & Albert Museum em Londres* e o *Palais de Tokyo em Paris*”.

Um importante fator a ser ressaltado no processo de criação de Van Herpen é sobre como sua visão é guiada pela forma e pelo movimento, onde destaca seu interesse pela anatomia humana e pela maneira como a mulher se move, o que justifica a influência da dança desde cedo na sua vida. Todo esse aprendizado favoreceu não apenas sobre o conhecimento do próprio corpo como ajudou a transformar esse olhar da dança nas suas criações, seja na maneira de modelar as linhas, materiais como transformar ideias em roupas. Segundo Íris Van Herpen (2019, n.p.), “Meu interesse pela moda estava enraizado na dança, na qual agora sou capaz de transformar esse conhecimento cinestésico em novas formas e materialidade”. O processo de Van Herpen demonstra a importância da assimilação e do olhar receptivo para diferentes áreas de conhecimento, o que justifica os valores da criatividade e interdisciplinaridade não apenas nas áreas da arte ou moda, como em diferentes setores.

Em entrevista à Chantal Sordi, da revista *Elle* (2022), Van Herpen comenta sobre a importância de se trabalhar com diferentes profissionais, porque eles trazem as especialidades de suas áreas, como o caso de pessoas da arquitetura como da biotecnologia, além de manter uma atenção para as questões da sustentabilidade. Nessa questão, explica que tem orgulho de ter criado um sistema sem produção excessiva e de possuir um espaço para desenvolver seus próprios materiais, colaborando ao mesmo tempo com empresas sustentáveis. Na mesma entrevista, ressalta o processo de trabalho quando questionada sobre o trabalho físico ou digital, e diz:

Acho que não temos que escolher desta forma. No processo no ateliê, por exemplo, não escolhemos entre a confecção tradicional e a tecnologia, mas combinamos os dois. Não quero perder minha experiência física, mas a moda pode se tornar uma realidade mista, permitindo que um público maior a acesse. Eu só vejo impactos positivos em misturar os dois mundos. (ELLE, 2022).

Na sequência (Figura 4) aparecem algumas etapas do processo de trabalho de Van Herpen, com seus projetos únicos, que resultam em peças consideradas verdadeiras obras de arte.

ola@grandesite.com.br

Figura 4: Processo de trabalho de moda de Iris Van Herpen



Fonte: <https://www.irisvanherpen.com/collections/metamorphism/process-film-4>.

Considerações Finais

A abordagem aqui tratada, sobre as questões que envolvem a construção do figurino de cinema, criado através de memórias, pesquisas, relatos, vivências pessoais como das escolhas que possam existir entre o diretor ou figurinista, ao transformar a roupa/figurino como elemento visual de um filme, teve como intuito focar no modo do fazer, presente nas áreas em que a moda e a arte se relacionam.

Nestas relações procurou-se trazer o olhar para os processos que se iniciaram no fazer dentro dos espaços da arte e da moda, os ateliês, com intuito de aproximar e evidenciar as similaridades entre estas áreas e quanto o processo interdisciplinar acrescenta e promove novos desenvolvimentos e resultados, oportunizando atuar em temas que correspondam às necessidades e possibilidades da sociedade atual. Nesse olhar para dentro desses espaços, buscou-se apresentar dois exemplos de ateliês considerados do segmento de luxo, onde se verificou duas formas de desenvolvimento de

produto do vestuário. O primeiro, focado em um novo formato de serviço visando o consumidor e suas especificidades, através da forma de atendimento, participação do cliente no processo criativo, evidenciando o uso, técnicas e procedimentos sustentáveis; aliando o fazer manual com o uso de diferentes benefícios adquiridos com as novas tecnologias disponíveis. Enquanto no segundo exemplo, foi apresentado um modelo de ateliê focado numa estilista que atua como uma artista, desde a pesquisa de materiais ou técnicas como explorações em diferentes áreas. Nesse ateliê, foi apresentado o modo multidisciplinar nos processos e procedimentos de trabalho utilizados, assim como o pensamento da artista/estilista muito ancorada, de forma criativa, nas questões tecnológicas quanto ambientais, entrelaçando a arte, moda, design e ciência. Este trabalho inovador, tem se apresentado como uma nova definição de luxo na atualidade, ao mesmo tempo em que provoca o olhar das pessoas diante de suas peças/roupas, fazendo-as refletir sobre se são consideradas um resultado da arte ou da moda.

Ao mesmo tempo, o presente estudo buscou trazer opiniões ou pensamentos de diferentes autores da área que se inter-relacionam, como um modo de tradução de diferentes pontos de vista.

Entende-se que o figurino, principalmente através da imagem feminina no cinema, é o que faz do corpo o suporte para a arte como para a moda, onde as possibilidades criativas sempre estão a exercitar novos meios e descobertas, numa eterna busca pelo novo, original ou surpreendente. Em muitos filmes, esse comportamento se amplia, pois, muitas dessas roupas são confeccionadas em oficinas ou ateliês das grifes de luxo da atualidade, as quais procuram justamente não criar um figurino totalmente de época, para poder fazer um diálogo mais próximo da realidade. Intenciona-se justamente, despertar um desejo de consumo. Nesse sentido, ao visualizar os novos formatos de trabalho que estão sendo criados nos ateliês da Alta-Costura, observa-se uma nova forma de entendimento sobre esse corpo, por apresentar desde uma nova postura e autoconhecimento, que se relacionam ao momento da sociedade, como as próprias expectativas que se tem dos diferentes corpos. Essas reinterpretações do fazer e das técnicas utilizadas, são transferidas para o figurino descrito, onde muitos ganham elementos pertencentes ao requinte ou decadência que uma determinada época exigia, os quais passam a representar os reflexos, impactos ou expectativas diante das mudanças socioculturais apresentadas. Considera-se, portanto, que em muitos casos os elementos utilizados no figurino, sejam apenas uma forma de comunicação, podendo, portanto, vir a assumir o protagonismo diante da história apresentada, talvez seja pelo texto que o mesmo transfere, simbolize ou fale por si só.

Referências

AUMONT, Jacques. **As Teorias dos cineastas**. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papyrus, 2004.

BARTHES, Roland; BENEDETTI, Ivone Castilho. **Sistema da moda**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009. Print.

BETTON, Gerárd. **Estética do cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

CHARNEY, Leo. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

ECO, U., SIGURTÁ, R., LIVOLSI, M., ALBERONI, F., DORFLES, G., LOMAZZI, G. (1982). **Psicologia do Vestir**. Tradução de José Colaço. (2ª edição). Porto: Assírio e Alvim.

LAVÉ, James. **A Roupas e a Moda: uma história concisa**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

LIPOVETSKY, Gilles. **O Império do efêmero: a moda e seus destinos nas sociedades modernas**. Tradução Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

MARQUES, Janote Pires; SANTO DE ALMEIDA, Regina Célia. Figurino e cinema: uma experiência didática na formação acadêmica do designer de moda. **Projética**, v. 9, n. 1, p. 39-52, 2018.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

NERY, Marie Louise. **A evolução da indumentária: subsídios para criação de figurinos**. 3. reimpr. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2009. 304 p.II. Inclui Bibliografia e índice.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SIMMEL, Georg. **Filosofia da moda e outros escritos**. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

VIANA, Fausto. **Para documentar a história da moda: de James Laver às blogueiras fashion**. 2017.

Links:

Alta Costura: o que é, quanto custa, quem faz e quem compra. Disponível em: <https://ffw.uol.com.br/>. Acesso em: 02 mar. 2021.



17  fórum das
escolas de moda

9º CONGRESSO DE INICIAÇÃO
CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

A vestimenta sem fim de Roland Barthes. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/a-vestimenta-sem-fim-de-roland-barthes/>. Acesso em: 02 set. 2023.

Clothes Imagined by You, Designed and Tailored by Us. Disponível em: <https://www.dressarteparis.com/how-it-works/>. Acesso em: 07 set. 2023.

Estado da Arte. Disponível em: <https://www.irisvanherpen.com/state-of-the-art>. Acesso em: 18 ago. 2022.

Por dentro do Dressarte Paris, o primeiro ateliê de alta-costura com realidade virtual do mundo. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbeslife/2021/05/por-dentro-do-dressarte-paris-o-primeiro-atelie-de-alta-costura-com-realidade-virtual-do-mundo/>. Acesso em: 03 out. 2022.

Uma aula exclusiva com Iris Van Herpen. Disponível em: <https://elle.com.br/moda/movimentoelle-criacao-tecnologia-e-sustentabilidade-com-iris-van-herpen>. Acesso em: 05 out. 2022.