



A Moda e o Cinema no Século XX: simbiose no figurino

(Versão final após defesa)

Carolina Maria Fadigas Pereira

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em
Design de Moda

Orientador: Prof. Doutor Luís Carlos da Costa Nogueira
Co-orientador: Prof. Doutor João Alberto Baptista Barata

Janeiro de 2022

Folha em branco

Agradecimentos

O desenvolvimento desta dissertação não teria sido possível sem o apoio incondicional da minha família, ao qual devo também todo o sucesso do meu trajeto acadêmico até aqui percorrido.

Nele acrescento o incansável suporte de docentes e não docentes da Universidade da Beira Interior. Especialmente ao Professor Doutor Luís Nogueira e ao Professor Doutor João Barata, não só pelas suas orientações, mas também pelo incentivo a criar novo e melhor. Acrescento ainda, a dedicação dos assistentes operacionais dos laboratórios do Departamento de Ciências e Tecnologia Têxteis, conhecidos carinhosamente por Belinha, Dona Lucinda, Senhor Jorge e Senhor Machado.

Pelas diferentes intervenções, mas todas complementares à dissertação, gratifico a Doutora Caterina Cucinotta por ter aceitado conversar e me inspirar a continuar os estudos sobre a temática. À minha estimada colega Ana Querido pela disponibilidade como modelo e ainda aos dirigentes do Club União por me deixarem fotografar no seu espaço.

O combinar de todos os mencionados e ainda a cooperação dos meus amigos a nível pessoal, providenciaram objetivos orgulhosamente cumpridos.

Mais uma vez, obrigada a todos!

Folha em branco

Resumo

No decorrer do século XX, duas áreas são alvos de destaque: a moda e o cinema. Ambas em constante evolução marcaram cada década com diferentes assinaturas. Quando e como se cruzaram, são algumas das revelações desta dissertação. Nesse sentido, no primeiro capítulo efetuamos uma análise e reflexão histórica, de modo a explicar as múltiplas relações estabelecidas entre estas áreas.

Não esquecendo o elemento mais importante de ligação, o figurino. Esta relação de simbiose vai ser não só definida, mas também constatada em diferentes aspetos. Na vertente histórica, social e cultural, na compreensão das diferenças entre um figurinista e um designer de moda e a contribuição da alta-costura. Adicionando ainda comparações entre um figurino idealizado com rigor histórico e com liberdade artística e o contributo de uma destacada investigadora da área.

Com o intuito de efetuar a ligação entre a dimensão teórica e reflexiva e a dimensão prática e criativa, elaborou-se um manual do processo de criação do figurino e um caso prático que consiste na recriação de dois figurinos de um filme português, Os Emissários de Khalôm que assimilará vários dos conteúdos anteriormente explorados.

Palavras-chave

Moda;cinema;figurino;filmes;história;análise;

Folha em branco

Abstrat

Over the course of the 20th century two topic areas were subject of focus: fashion and cinema. Both in constant evolution they have shaped each decade with different signatures. In that sense, the first chapter will present an anaylisis and historical thought on how to explain the multiple relations established in between these two subjects.

The most important element of this connection is the costume. This symbiotic relationship will be not only defined but also witnessed in different aspects. The historical, social and cultural dimensions, as well as the understanding of the differences between a costume designer and a fashion designer and the contribution of high fashion. Furthermore are presented the comparison between an historically accurate costume and a an artistically free one and the role of one distinguished researcher in this field.

With the main goal of making a connection between the theoretical and reflexive dimension and the practical and creative one it was produced a manual on the process of creating a costume and one practical case, consisting on the remaking of two costumes for a portuguese movie, Emissários de Khalôm, which will absorb the contents previously explored.

Keywords

Fashion;cinema;costume:movies;history;analysis.

Folha em branco

Índice

Resumo	5
Abstract	7
Lista de Figuras.....	12
Lista de Acrónimos.....	14
Introdução	1
Capítulo I – Moda e Cinema	2
1.1 Os Primórdios	2
1.2 A Influência da Guerra na Moda e no Cinema	3
1.3 A ilusão dos anos 20	5
1.4 A Era de Ouro.....	7
1.5 O Racionamento e a Alta-Costura	10
1.6 Estrelas e Rebeldes de Hollywood	12
1.7 Kubrick e Cardin: A Era Espacial	14
1.8 Anti-Moda	17
1.9 Os monstros dos anos 80: Gremlins e Ombreiras	19
1.10 Grunge.....	21
Capítulo II – O Figurino	22
2.1 Definição	22
2.2 Diferença entre moda e figurino	24
2.3 A Alta-Costura no Cinema	28
2.4 Rigor Histórico Versus Liberdade Artística	32
2.5 Conversa com Caterina Cucinotta	37
Capítulo III – Manual do Figurinista	40
3.1 Como criar um figurino passo a passo.....	40
3.1.1 Pré-produção	40
3.3.2. Guião e <i>Breakdown</i>	41
3.3.3 Moodboard e Protótipo.....	42
3.3.4 Orçamento	44
3.3.5 A Equipa.....	45
3.3.6 Em Rodagens.....	45
3.2 Os Emissários de Khalôm: A recriação dos figurinos de Verónica	46

Conclusão.....	59
Bibliografia e Webgrafia	61
Apêndice	66
1- Conversa com Caterina Cucinotta.....	66
2- Fichas Técnicas.....	73

Folha em branco

Lista de Figuras

Figura 1 - Cartaz publicitário Burberry 1918	4
Figura 2 – Cartaz do filme <i>Die Büchse der Pandora</i> (1929)	7
Figura 3 – Direita: Joan Crawford com o figurino desenhado por Adrian em 1933, em comparação com o catálogo natalício de Jonh Falconer do mesmo ano (à esquerda)	9
Figura 4 - Marlon Brando em <i>The Wild One</i>	14
Figura 5 - Fatos Cosmocorps e vestidos porthole por Pierre Cardin 1968	15
Figura 6 - Picnic em Teerão 1976.....	17
Figura 7 - Nike Mag.....	20
Figura 8 - À direita Bruce e Selina enquadrados com vestuário adequado a uma gala. À esquerda, as mesmas personagens com os figurinos representantes do seus alter-egos, Batman e Catwoman.	24
Figura 9 - Primeiro plano com leitura dos detalhes têxteis do figurino.....	26
Figura 10 - Pedro Almodóvar, Victoria Abril e Jean Paul Gaultier para o filme <i>Kika</i>	31
Figura 11 - Cena com os detalhes da roupa interior em <i>Titanic</i>	35
Figura 12 - Tina Turner e Mel Gibson em <i>Mad Max</i>	37
Figura 13 - Figurino 1 Original	47
Figura 14 Moodboard Figurino 1	48
Figura 15 Ilustração/Esboço Figurino 1	49
Figura 16 - Processo de criação do figurino. À direita detalhes do corpete e da crinolina em manequim. Ao centro corte do molde da manga em tecido final. À esquerda, elaboração de detalhes em crochet.	50
Figura 17 - Fotografias do fitting	51
Figura 18 - Figurino 2 Original	52
Figura 19 - Moodboard Figurino 2	53
Figura 20 - Ilustração Figurino 2.....	54
Figura 21 - Processo de criação do Figurino 2. À direita corte e modelagem. No centro, colocação das baterias na ombreira. À esquerda, <i>fitting</i> primórdio da parte superior do macacão.	55
Figura 22 - Fitting Figurino 2 com e sem luz natural	56

Folha em branco

Lista de Acrónimos

IMDb	Internet Movie Database
MGM	Metro-Goldwyn-Mayer Studios
MTV	Music Television
NBA	National Basketball Association
UBI	Universidade da Beira Interior

Introdução

No âmbito dos estudos sobre moda e cinema, esta dissertação tem como objetivo identificar as relações simbióticas entre ambas as áreas no caso concreto do figurino, através da análise de parcerias relevantes ocorridas no século XX e dos impactos sociais que as mesmas originaram ou solidificaram. Ao eleger o figurino cinematográfico como principal objeto de estudo, é necessário defini-lo e problematizá-lo, mas também submetê-lo a uma prova prática, o que é feito através da recriação de dois figurinos do filme *Os Emissários de Khalôm*, do realizador António de Macedo estreado em 1988.

Para atingir diferentes resultados são usadas várias metodologias. Na contextualização histórica, apresentada no primeiro capítulo, são identificadas as tendências marcantes de cada década, no que respeita à relação entre moda e cinema, procurando caracterizar os modos e motivos de aproximação. Esta visão em profundidade, sempre ilustrada por obras exemplares, permite compreender quando e como é que cada área se destacou, quem influenciou quem, e debruçarmo-nos sobre as memórias culturais marcadas pela estética do vestuário e do cinema, não ignorando a situação social, económica e política, pois é essencial para a compreensão das mudanças ocorridas. É, também, sempre que pertinente feita referência à especificidade da realidade portuguesa.

No capítulo dois, é efetuada a análise de dois filmes facilmente reconhecíveis, de modo a evidenciar as diferenças entre os figurinos de época, com *Titanic* (1997), e os de cariz artístico mais livre, com *Mad Max: Beyond the Thunderdome* (1985), aferindo as suas diferenças através do cruzamento entre o tempo da narrativa e o período da produção. Para refletir sobre este tema, entrevistámos Caterina Cucinotta, investigadora na área do cinema e do guarda-roupa. Ainda neste capítulo, questionamos se um figurinista pode ou não ser equiparado a um designer de moda e qual a ligação da alta-costura ao cinema.

Para ilustrar a reflexão teórica com uma dimensão mais prática é desenvolvido no terceiro capítulo um manual de criação do figurino cinematográfico e efetuada a confeção de dois protótipos. A recriação de dois figurinos da personagem Verónica do filme, de António de Macedo, *Os Emissários de Khalôm* (1988), permite, com as devidas adaptações, aplicar a metodologia de conceção e confeção do figurino. Este caso prático visa também aplicar parte dos conhecimentos teóricos adquiridos na primeira fase da dissertação através do processo criativo de um figurino de época sustentado no maior rigor histórico e de um outro de intuíto futurista e criativamente menos constrangido.

Ao longo da elaboração desta dissertação foi redigido, e até à data ainda não publicado, um subcapítulo sobre figurinismo inserido no capítulo Moda e Cinema da coleção a ser criada pela Universidade Lusófona na temática Reflexões do Design de Moda.

Capítulo 1 – Moda e Cinema

1.1 Os Primórdios

No início do século XX, a moda e o cinema encontram-se em diferentes patamares sociais e momentos históricos. Se, por um lado, a moda é um pedestal de classe alta, como foi em toda a sua existência até à data, o cinema, por outro, é novo e experimental. É no decorrer do século que ambas as áreas se vão unindo de múltiplas formas e procurando, cada uma, as suas fórmulas de aproximação a todos os cidadãos.

Até 1910, a *Gilded Age* vai-se dissolvendo, não escapando ao impacto do virar do século, uma era marcada pela beleza da arte e pela falta de condições de trabalho. Neste novo mundo tecnológico, de invenções e novas estéticas, grande parte destas foram apresentadas na Exposição Universal de 1900, documentada pelos irmãos Lumière em pequenos trechos de filme. Foram também estes registos que mostraram o quotidiano e a moda da época nas ruas de Paris. Esta encontrava-se em plena metamorfose do vitoriano para o eduardiano, adiantando os primórdios da mulher moderna. Mais confortável e menos restrita, tinha também acesso crescente à aquisição de novas blusas e saias confeccionadas industrialmente. Apesar de vir a prevalecer a tendência eduardiana no período em análise, merecem destaque dois designers pelas suas conquistas e ousadias: Mariano Fortuny e Paul Poiret.

O multifacetado artista italiano Mariano Fortuny ficou conhecido como figurista de teatro e designer de moda, deixando uma estética de relevo que quase cem anos mais tarde continuou a iluminar os ecrãs em *The Wings of the Dove* (1997), onde as suas criações foram escolhidas pela figurinista Sandy Powell para as personagens principais na adaptação do romance de Henry James escrito em 1902. No artigo *Gliding on Wings Of Design*, publicado no jornal New York Times em 1998, é referido que os figurinos são notáveis pelo facto de os seus tecidos excepcionais e ricos em cores renascentistas terem sido criados a partir de uma fórmula secreta semelhante ao trabalho feito por Mariano Fortuny, colocando os Lesters¹ num lugar único na moda internacional (Menkes, 1998). O filme foi nomeado para o Oscar de Melhor Figurino.

¹ Charles Lester e Patricia Lester são designers e especialistas têxteis de luxo.

Também o designer francês Paul Poiret foi alvo de destaque nos anos seguintes. Grande admirador de arte oriental e do ballet russo, conseguiu transformar o design moderno e o rumo do vestuário. Lipovetsky (2007) acrescenta que a partir de inícios do século XX, a moda feminina regista uma revolução profunda dos seus códigos tradicionais. Em 1906, Paul Poiret liberta a mulher do espartilho e promove vestidos tubulares que, ao dissimularem as ancas, celebram uma silhueta esguia, fluida, pouco cursa, em oposição à mulheres em «S». O próprio colaborou como figurinista em, pelo menos, 17 filmes e curtas-metragens entre 1912 e 1932, ficando conhecido pelo seu trabalho em *Odette* (1916), *L'Inhumaine* (1924) e *Garçonne* (1923).

É notório no seu trabalho que ambos os designers lutavam por uma visão da mulher menos curvilínea e mais prática e contemporânea, através dos seus desenhos teatrais. Porém, as suas criações eram, sobretudo, associadas ao público jovem e dinâmico, por vezes rebelde ou artístico, enquanto a sociedade mais conservadora continuava a preferir uma figura semelhante a uma ampulheta onde a cintura pequena era considerada elegante, perpetuando as idas ao alfaiate e as peças feitas especialmente para cada cliente.

1.2 A Influência da Guerra na Moda e no Cinema

Na década seguinte, o mundo foi abalado pela Primeira Guerra Mundial, o que separou tanto a moda como o cinema em três momentos claramente distintos: antes, durante e depois da guerra. Dois dos grandes marcos da época são o lançamento da *Vogue* britânica em 1916 e as coleções desfiladas de Paul Poiret, que abriram portas a um novo culto da moda, através das revistas e dos desfiles aplaudidos por um público jovem. Segundo Clare e Adam Hibbert (2005), embora a tendência geral fosse para um maior conforto, houve uma exceção notável: em 1911, o designer francês Paul Poiret criou uma saia longa e estreita até ao tornozelo. Permitia pouco espaço para movimento, e o usuário podia dar apenas pequenos passos. Em pouco tempo, o estilo ganhou o apelido de *hobble skirt*. Apesar de sua impraticabilidade, permaneceu na moda até pouco antes da guerra. Estas saias constam entre as vítimas da moda: as mulheres relatavam a sua incapacidade de dar pouco mais de três pequenos passos com elegância, tendo-se tornado uma das últimas oportunidades que a classe alta teve de assimilar a impraticabilidade do vestuário à riqueza.

Porém, em 1913 outra mudança aconteceu. “Os vestidos deixaram de ter golas até às orelhas; passaram a ter o que conhecemos como «decote em V». O que criou um extraordinário entusiasmo. Foi denunciado pelo púlpito como algo muito idêntico a uma exposição indecente e pelos médicos como um perigo para a saúde.” (Laver, 1996, p.227). Este estilo foi usado como provocação regularmente por uma das primeiras *sex symbols*

de Hollywood, a atriz Theda Bara, visível igualmente em *The She Devil* (1918), de J. Gordon Edwards. Este choque social causado por um simples decote favoreceu a rápida mudança que se deu nos anos seguintes ao nível do vestuário feminino.

Com o decorrer da guerra, entre 1914 e 1918, muitas mulheres comprometeram-se na tarefa de produzir bens essenciais e material de guerra para ajudar os militares. Trabalhos como o auxílio em fábricas de munições, que anteriormente eram considerados masculinos, passaram a ser feitos por mulheres. A saída de casa e a necessidade de trabalhar libertou a mulher da sua condição doméstica e levou ao surgimento de movimentos de sufragistas que exigiam o direito de voto, pois contribuía igualmente para a sociedade. Uma das películas mais polémicas da altura mostra-nos Emily Davison a ser morta pelo cavalo do Rei George V em Derby, a 4 de Junho de 1913, um acontecimento horripilante marcado pela sufragista a dar a vida pelo direito das mulheres.

THE 1918 BURBERRY

A New Service Weatherproof

As supplied to His Majesty the King. Combines to perfection the most distinctive qualities of a Burberry Safeguard—double protection over vital areas, resistance to wet and cold, light-weight, self-ventilation, and durability.

Collar can be worn open, closed to the throat, or turned up.

The 1918 Burberry is made in proofed materials, which need no rubber, oiled-silk, or other non-ventilating agent as an aid to their efficiency.

Whilst allowing free circulation of air through the texture, it ensures reliable security against the worst weather.

Officers' Complete Kits in 2 to 4 Days, or Ready to Put On.

During the War **BURBERRYS CLEAN and RE-PROOF Officers' Burberry Weatherproofs FREE OF CHARGE.**

Every Burberry Garment bears this Label.

BURBERRYS

The 1918 Burberry

BURBERRYS Haymarket LONDON S.W. 1
Boulevard Malesherbes, PARIS; also Provincial Agents

Figura 1 - Cartaz publicitário Burberry 1918

Fonte: Fashion Era

Também a roupa e os penteados foram obrigados a mudar, tornando-se mais práticos e de rápida manutenção. As saias encurtaram, subidas a pouco mais do tornozelo. A roupa

masculina, constituída por fatos de três peças (calça, casaco e colete), era completada pela obrigatoriedade do uso de chapéu em público. Porém, em grande parte dos registos fotográficos e filmicos do período durante a guerra, o homem é apresentado com fardamento militar. Uma das peças popularizadas foi o *trench coat*, a gabardina, que permitia aos militares proteger-se das condições atmosféricas rigorosas que enfrentavam, como o frio e a chuva, mantendo-se quentes e secos nas condições desumanas que as trincheiras proporcionavam. Este casaco foi desenhado por Thomas Burberry, sendo à prova de água, e foi aprovado pelo Ministério da Guerra do Reino Unido, com o seu adicional escapulário nas costas, fivelas nos punhos e cintura, dragonas e ombreiras. Na figura 1 podemos encontrar um exemplar publicitário da gabardine. A propaganda militar cinematográfica, geralmente realizada por equipas de filmagens do exército e usadas para incentivarem jovens a irem para os campos de batalha, acabaram por introduzir uma versão semelhante da gabardina, mas mais simplificada, no quotidiano.

Poucos anos mais tarde, em 1930, foi produzido o filme *All Quiet on the Western Front* por Lewis Miles Stone, inspirado no romance de Erich Maria Remarque, obra que mostra fielmente as dificuldades sentidas pelos soldados nas trincheiras. Além deste, são inúmeros os filmes produzidos sobre a temática da Primeira Guerra Mundial, com várias perspectivas, até os dias de hoje, como *Sergeant York* (1941), *Paths of Glory* (1957), *Lawrence of Arabia* (1962) ou, mais recentemente, *1917* (2019). Portanto, desde cedo que a moda e o cinema se aproximaram, em contextos complexos ou em mensagens polémicas, cruzando-se mesmo nos campos de batalha.

1.3 A ilusão dos anos 20

Nos loucos anos 20, como são intitulados na gíria, as festas e excessos marcaram a vida dos mais ricos como forma de alívio por terem sobrevivido à guerra. Não só a moda sofreu uma reviravolta com as suas curtas saias, como o cinema ganhou som, sendo o filme *The Jazz Singer* (1927), de Alan Crosland, o primeiro exemplar. O filme, além da ética cultural desconfigurada da época, retrata um jovem a querer ser cantor de *jazz* contra a vontade de seu pai, mas, mais importante, demonstra muitas das tendências de vestuário usado nos clubes de música de então, bem como a extravagância da roupa de palco. Até à data os filmes permaneciam mudos e mais enaltecidos pelo terror e pela caracterização de *The Phantom of Opera* (1925), pelo drama de *Ben-Hur* (1925) e pela comédia de Charlie Chaplin *The Gold Rush* (1925), todos iluminados pelos excêntricos figurinos de lantejoulas usados pelas personagens femininas em situações libertinas. A popularização das idas ao cinema levou as espectadoras a tentarem também um estilo mais provocador.

Esta mudança repentina de estética não foi bem vista por todos: em 1925, e “para escândalo de muitos, veio a verdadeira revolução das saias curtas. Elas foram retiradas do púlpito na Europa e na América, e o Arcebispo de Nápoles chegou ao ponto de anunciar que o recente sismo em Amalfi se devia à ira de Deus contra uma saia que não ia além do joelho.” (Laver, 1996, p.232). Ainda assim, para a felicidade dos que preferem viver a sua liberdade de expressão e comportamento, a moda continuou a manifestar-se como a sociedade entendia, e vice-versa, até ao abalo económico sentido em 1929, o qual tornou os anos 20 uma mera ilusão de felicidade para os ricos, mas também para a sociedade em geral.

Muitas tendências marcaram a década, mas a silhueta andrógina com a qual as mulheres jovens criaram um novo ideal ao recusarem os atributos femininos, foi das mais reconhecidas. Esta grande revolução no vestuário, foi associada historicamente a Coco Chanel. Segundo a autora Megan Hess, responsável por uma das biografias ilustradas da designer, *Coco Chanel: The Illustrated Word of a Fashion Icon* (2015), a simples paleta de cores predileta constituída por preto, branco, bege, dourado e vermelho tornou-se “uma referência simbólica de elegância”. Tendo ainda marcado a história da moda com o seu vestido *ford* em 1926.

Assim como o carro, o *Little Black Dress* era simples e acessível para mulheres de todas as classes. O desenho simples e desestruturado em crepe de chine sem forro, acentuado por quatro listras diagonais, era decididamente despojado e se tornou, segundo a Vogue, «uma espécie de uniforme para todas as mulheres de gosto». (Hess, 2015, p.101)

Os amores pelas peças simples de Chanel ficaram populares pela elegância radical que apresentavam. Para além de demonstrarem uma nova mulher desprendida de valores eróticos e curvilíneos, as roupas eram práticas e sofisticadas, sem necessidade de grande manutenção ao longo do dia, e apropriadas para várias atividades diurnas e noturnas. Não só a designer colheu a fama da nova tendência, como algumas estrelas de Hollywood começavam a ser conhecidas pela aproximação do vestuário e da estética feminina ao masculino. A atriz sueca Greta Garbo, uma das mais influentes e melhor sucedidas na transição do cinema mudo para o falado, usava calças masculinas sob medida, gabardinas e boinas. Ela foi responsável pela tendência do *slouch hat*, chamado por alguns *garbo hat*, depois de o usar em *A Woman of Affairs* (1928). Na década seguinte, o uso de calças ficou bastante popularizado através do cinema. Além de Garbo, também a dançarina e atriz Louise Brooks representou os *looks* ideais da época, como o corte *bob* de cabelo curto preto. Este penteado marcou a geração e o espírito livre e liberado dos anos 20, visível em *Die Büchse der Pandora* (1929) na figura 2.



Figura 2 – Cartaz do filme *Die Büchse der Pandora* (1929)

Fonte: Movie Poster Shop

1.4 A Era de Ouro

Em 1929, a sexta-feira negra de 24 de Outubro ficou marcada pelo Wall Street Crash, a maior queda do mercado da bolsa de Nova Iorque e a economia entrou em depressão deixando milhares de americanos desempregados. Automaticamente a moda sofreu consequências e, com o poder de compra da população diminuído, os designers criaram roupas pronto-a-vestir com materiais mais baratos, como o algodão e o rayon, com cores semelhantes à aura dos tempos: preto, azul-escuro, cinzento e castanho. Um dos escapes sociais foi o cinema, com vários estúdios, como a Paramount, a Warner Bros, a Walt Disney, a Metro-Goldwyn-Mayer e a Columbia a concorrem pelo amor do público.

Segundo Marnie Fogg, autora do livro *Fashion: The Whole History*, a nova estética hollywoodiana influenciou, mais do que nunca, a moda feminina dos anos 1930. Apesar dos Estados Unidos estarem a ser atingidos pela depressão financeira, a moda e o cinema viviam os seus anos dourados. As primeiras *bombshells* como Carole Lombard e Mae West, tornaram-se ícones de moda ao ostentarem vestidos acetinados cintilantes. No entanto, quem reinava com uma silhueta mais sedutora era a alta-costura parisiense. Até

à intervenção do figurinista Gilbert Adrian que transportou a linguagem artísticas de designers clássicas como Madeleine Vionnet para públicos mais diversos.

“Chefe de figurino no estúdio MGM, Adrian popularizou o corte no viés de Vionnet em filmes como *Dinner at Eight* (1933), no qual Jean Harlow arrasava corações usando um vestido frente única cortado no viés, com uma capa de plumas de avestruz brancas e diamantes.” (Fogg, 2013, p.272)

Gilbert Adrian marcou a era dourada do cinema com os seus figurinos, através dos quais as atrizes arbitravam a moda e as tendências a seguir, quer fosse pela sua simplicidade quer pela extravagância, dos icónicos sapatos vermelhos usados por Dorothy/Judy Garland em *The Wizard of Oz* (1939) aos excêntricos fatos de *The Great Ziegfeld* (1936). Adrian chegou a desenhar figurinos para mais de 250 filmes entre 1923 e 1941² e dedicou o fim da sua carreira a coleções de pronto-a-vestir.

A influência do cinema foi tão grande que até as fotografias de moda da revista Vogue começaram a assemelhar os seus cenários ao dos filmes, com adereços fantasiosos e iluminação complexa. Rapidamente, as indústrias *prêt-à-porter* começaram a produzir em massa o vestuário usado pelas estrelas de Hollywood. Um artigo da Vogue americana de 1933, lançado a 1 de Setembro, descreve uma das novas participações cinematográficas de Mae West e avalia o seu impacto nas seguidoras de tendências: “Felizmente, o doloroso desinteresse masculino pode vir a ser substituído pela vívida contemplação que a Miss West lutou para restaurar, como resultado do seu trabalho persuasivo em *She Done Him Wrong*, volta a ser um ícone da moda para as meninas terem algo para olhar.” (Ager,1993, p.66). Porém, o maior sucesso da relação entre o estilo de Hollywood, a alta-costura parisiense e a indústria da produção de moda em massa, terá sido o vestido usado por Joan Crawford em *Letty Lynton* (1932), de Clarence Brown. Descrito como uma das criações de estilo mais sensacionais da década, o vestido *Letty Lynton* (figura 3), com os seus ombros e mangas franzidas de organza, foi copiado pela Macy's e outras lojas de retalho. Poucos meses após o lançamento do filme podia ser visto em todas as pistas de dança do país.

Na versão masculina do mesmo fenómeno, encontramos o ator Douglas Fairbanks Jr, estrela de mais de 45 filmes mudos, apontado como exemplo do que um homem jovem e charmoso devia usar, com os seus fatos elegantes de tecido xadrez feitos sob medida pelos alfaiates Savile Row Anderson & Sheppard. Já num dos figurinos de *Little Caesar* (1931), interpretado por Edward G. Robinson, o estilo gangster é o mais marcante, em contraste com o clássico de Fairbanks. Durante o período da Lei Seca (1920-1933), o mercado negro floresceu. Os gangsters tornaram-se ricos e passaram a vestir versões

² Segundo os registos encontrados na página do IMDb dedicada ao próprio.

exageradas dos fatos dos homens de negócios respeitados. Os ombros e as riscas largas davam uma ideia de força, volume e masculinidade. Projetados para serem exibicionistas, os fatos eram conjugados com gravatas coloridas, sapatos de dois tons e chapéus de feltro. Durante os anos 30, o *look gangster* passou a ser uma tendência.



Figura 3 – Direita: Joan Crawford com o figurino desenhado por Adrian em 1933, em comparação com o catálogo natalício de Jonh Falconer do mesmo ano (à esquerda)

Fonte: University of Glasgow Library

Como iniciado na década anterior, o estilo masculino adotado por mulheres de alta visibilidade torna-se mais comum, mas não necessariamente apadrinhado pela sociedade. A lendária atriz Marlene Dietrich era descrita pelo seu estilo muito pessoal, em que usava fatos de homem e por vezes um monóculo. A sua personalidade encantou o diretor Josef von Sternberg, que lhe ofereceu o papel da manipuladora e durona Lola em *Der Blaue Engel* (1930). No filme, é vista de cartola e meias pretas com smoking de alfaiataria e colarinho alto com pontas viradas. Também nos Estados Unidos houve quem representasse a moda mais fluida entre géneros: em 1933 estreou o filme *Christopher Strong*, de Dorothy Arzner, onde Katherine Hepburn protagoniza o papel de uma decidida mulher aviadora, cujo figurino ajudou a divulgar o estilo masculino e o uso de calças no quotidiano feminino.

Para além da abertura a novos estilos de vestuário e novos géneros cinematográficos, a década de 30 também introduziu muito discretamente atores sem aspeto ocidental. Anna May Wong foi a primeira descendente chinesa a participar em grandes produções

como *Daughter of the Dragon* (1931), mas a evolução não foi totalmente positiva, acabando por sexualizar a mulher asiática, tornando o traje tradicional *qipao* usado *Shanghai Express* (1932) uma representação do luxo decadente oriental.

1.5 O Racionamento e a Alta-Costura

É bastante improvável analisar a história do século XX sem evidenciar a Segunda Guerra Mundial. Eventos desta dimensão afetam toda a população e a sua dinâmica sociocultural, política e económica. Não só caem sobre as suas vítimas mortais como mudam gradualmente mentalidades. Mais uma vez, a moda e o cinema traduzem o acontecimento em novas linguagens.

“À medida que as nuvens da Segunda Guerra Mundial começaram a formar-se, tornou-se óbvio que a silhueta da moda começava a ser modificada, mesmo os designers de moda ficaram perplexos com o público em geral sobre qual seria a tendência dominante.”
(Laver, 1969, p.248)

O encerramento das indústrias nos Estados Unidos e na Europa teve consequências imediatas. Ao contrário do impulso da primeira grande guerra, a segunda trouxe de volta cortes clássicos, com menos abrangência criativa. O facto de a capital da moda francesa ter sido obrigada a fechar portas em 1940, levou alguns designers como Coco Chanel, Jacques Heim e Elsa Schiaparelli a preferirem os Estados Unidos ou Inglaterra para sua segurança. Apenas noventa lojas foram autorizadas a manterem-se abertas. Jeanne Lanvin, Jean Patou, Cristóbal Balenciaga, Lucien Lelong, Pierre Balmain e Nina Ricci, entre outros, continuaram a exhibir algumas pequenas coleções de alta-costura com orçamentos especiais para tecidos, de forma a preservar os compradores americanos e mimar as esposas dos oficiais Nazis. Um dos problemas a enfrentar foi o sistema de racionamento.

“Os países envolvidos na guerra introduziram racionamento para proteger os stocks de recursos raros. Fornecimentos de comida, roupas e móveis eram todos controlados. O racionamento funcionava com um sistema de cupões, com um certo número de cupões atribuídos para diferentes peças de roupa. Todos, ricos ou pobres, receberam o mesmo número de cupões. O racionamento de roupas começou no Reino Unido em 1941 e nos Estados Unidos em 1942.” (Hibbert, 2005, p.22)

Este sistema deixou as populações carentes, o que levou ao reaproveitamento de tecidos de peças dos anos 30, modificadas em casa para novo uso. Um dos exemplos caricatos do racionamento foi a exceção criada pelo governo inglês para o vestido de casamento da Princesa Isabel, mais tarde coroada Rainha Isabel II. Com a oferta de 200 cupões a

mais que o expectável, o designer da família real Norman Hartnell criou um vestido de assinatura própria com bordados nos seus quase 4 metros de comprimento.

Um dos grandes clássicos cinematográficos, *Casablanca* (1942), surgido no meio do caos social que se vivia, demonstra a nova sobriedade das roupas trazida pela guerra, desenhadas por Orry-Kelly. O figurinista recebeu mais tarde três Óscares de Melhor Figurino, com *Les Girls* (1958), *An American in Paris* (1952) e *Some Like It Hot* (1959). Yaeger (2016) no artigo *Woman He's Undressed* relata que ele meteu Ingrid Bergman no seu fato branco em *Casablanca*, criou o look ingénuo de Leslie Caron para *An American in Paris*, e colocou Shirley MacLaine em meias verdes para *Irma La Douce*, fez para Natalie Wood um vestido de stripper para *Gypsy*, e ainda foi responsável pelo figurino feito de moedas que mal cobriam os corpos das bailarinas de *Gold Diggers of 33*. Todavia, logo após o fim da guerra, *The Stranger* (1946), de Orson Welles, foi o primeiro a conter filmagens documentais do Holocausto tentando elucidar o povo americano do sucedido em território europeu. Este foi abordado no estilo cinematográfico mais popular e pessimista da época, o *noir*. *Citizen Kane* (1941), *The Maltese Falcon* (1941) e *Laura* (1944) são outros grandes exemplos da estética escura e cínica, sendo que um deles contou com figurinos desenhados pela principal designer da Coach New York, Bonnie Cashin. Esta, frustrada com as restrições impostas à criação de roupas pelo período de guerra, voltou para a Califórnia e assinou um contrato de seis anos com a Twentieth Century Fox. Chegou a desenhar figurinos para personagens femininas de mais de 60 filmes. Utilizando recursos do departamento de figurino do estúdio para produções como *Laura* (1944), *A Tree Grows in Brooklyn* (1945) ou *Anna and the King of Siam* (1946), Cashin também experimentou criar roupas para fora das telas, e produziu versões sob medida para as atrizes principais (Fogg 2013). As imagens femininas destes filmes marcaram a geração, com fatos de ombros largos, cintura fina e saia pelo joelho de tecido igual para uso diurno, e vestidos de gala chamativos para eventos noturnos.

A estranha década de 40 conseguiu não só ser palco de um dos massacres mais macabros da modernidade, como berço para os clássicos cinematográficos e um marco na alta-costura.

“Quando a guerra acabou, os designers experimentaram vários estilos diferentes, mas nenhum capturou a imaginação das pessoas - até o lançamento da coleção *Corolle* de Christian Dior em fevereiro de 1947. Logo conhecido como *New Look*, não era nada novo, inspirando-se dos anos trinta.” (Hibbert, 2005, p.26)

Não sendo a silhueta uma novidade, foi a controvérsia provocada pela audácia de Dior ao criar um fato que necessitasse de tanto tecido em situação de racionamento e da retoma ao corpete que deu ao *New Look* a esperança num futuro promissor.

1.6 Estrelas e Rebeldes de Hollywood

Uma vaga de otimismo e novas tecnologias foi trazida pela década de 50. O aparecimento do *rock'n'roll* e da televisão a cores em 1953 demonstravam a prosperidade norte americana e a divulgação de novos estilos e culturas pelos *baby boomers*.

Com os designers de moda a criar coleções duas vezes por ano, a década de 50 retomou a aparência da mulher elegante. A silhueta passou a ser menos estruturada e mais reta com o passar do tempo. Vários foram os exemplos de estilo a seguir que ainda hoje recordamos calorosamente, como Grace Kelly e Marilyn Monroe. Nas comédias românticas, Marilyn seduziu o público com as suas participações em *How to Marry a Millionaire* (1953) e *Gentlemen Prefer Blondes* (1953), onde partilha o ecrã com outro ícone, Jane Russell. Quase sempre vestida por William Travilla, o figurinista foi responsável pelo seu guarda-roupa de *sex symbol*, como o famoso vestido branco filmado em *The Seven Year Itch* (1954).

“Costas nuas, decote profundo e saia XXL... é provavelmente o vestido mais icônico da história do cinema. Esta peça de William Travilla foi desenhada exclusivamente para o filme. Empoleirada em sandálias de salto brancas, Marilyn Monroe deixou o ar do metro soprar levemente na sua saia num elegante movimento flutuante. (...) Filmar a cena em público exigiu 14 takes, o que atraiu curiosos espectadores e fotógrafos que se reuniram para observar o movimento do vestido. Os takes, arruinados por exclamações do público, tiveram que ser filmados num estúdio particular em Hollywood.” (Raynaud, Vogue Paris, 2020)

Já Grace Kelly, que foi de estrela de Hollywood a princesa do Mónaco, participou em êxitos como *Mogambo* (1953), *Dial M for Murder* (1954), de Alfred Hitchcock, e *The Country Girl* (1954), que lhe valeu o Óscar de Melhor Atriz. Após o seu casamento com Rainer III, príncipe do Mónaco, em 1956, praticamente não voltou a representar, mas tal não foi impedimento de que continuasse a lançar tendências como as calças *capri* para o uso quotidiano. A Vogue Portugal ainda realça que o seu look de casamento é, talvez, o mais famoso, uma silhueta desenhada por Helen Rose, a figurinista da MGM Studios: um fato com saia em renda sobre tafetá de seda em rosa para o seu casamento civil e um vestido de tafetá de seda com um véu para a cerimónia religiosa (Burney, 2018). Um dos filmes que mais influenciou o vestuário masculino nos anos 50 foi sem dúvida *The Wild One* (1953). O icónico casaco *motard* usado por Marlon Brando (figura

4) foi desenhado por Irving Schott em 1928 mas só após a estreia do filme virou moda, sendo o *look* reforçado pelo ator James Dean em *Rebel without a Cause* (1955). Ffloukles, em *How to Read Fashion* (2010), defende que o estilo rebelde consiste em usar roupas que comuniquem "atitude". Filmes da década de 1950 apresentam jovens revestidos em couro, tendência que desde então se refletiu no vestuário usado por motards, punks e bandas de rock. As roupas geralmente são feitas de couro ou ganga, decoradas com rasgos, tachas e correntes.



Figura 4 - Marlon Brando em *The Wild One*

Fonte: Britannica

No entanto, aquele não foi o único estilo novo adotado pelos adolescentes de então. Os *beatniks*, conhecidos como geração *beat*, nasceram de um movimento literário de libertação de paradigmas sociais em Paris e em Nova York e tiveram como expoente maior o livro *On the Road* (1957), romance escrito por Jack Kerouac. O aspeto único e individual, definido pelo uso de preto e calças *cigarette*, rapidamente se tornou alvo de destaque e ataque pelos media conservadores e pelos filmes da época: “O filme *Funny Face* de 1957, dirigido por Stanley Donen com Audrey Hepburn, apresenta a cultura *beatnik* na sua forma mais reconhecível: destilando conversas em cafeterias, homens barbudos com boinas e apresentações improvisadas de bongo.” (Skidmore, 2016). Estes

primeiros movimentos anti-moda³ opunham-se à sociedade materialista e tornaram possível para as gerações seguintes o surgimento de outras tribos urbanas. Eram jovens que igualmente lutavam pela sua liberdade artística, sexual e intelectual, indo contra as tradições impostas pelos seus pais e pela idealização da família perfeita que as campanhas publicitárias lutavam por manter. A ideologia da mulher como dona de casa, sempre sublime e submissa ao seu marido, chefe de família e responsável pelo sustento da mesma, criou uma indústria de vestuário, maquilhagem e artigos de lar em seu redor. Neste mercado, estão mesmo incluídos manuais de comportamento, um deles escrito pela designer Anne Fogarty – *The Art of Being a Well Dressed Wife* (1959) – que sugeria a utilização de conjuntos de lã elegante, condizendo o cardigan e a saia rodada abaixo do joelho. Não admira que até os filmes infantis produzidos pela Disney, como *Cinderella* (1950) e *Sleeping Beauty* (1959), incentivassem a mesma linguagem. Já ao homem eram indicados fatos italianos, agora considerados de excelente qualidade, popularizados pelas viagens de aviões comerciais, com Itália a ser o destino de férias dos mais abastados. Um filme de exemplo disso é *Three Coins in The Fountain* (1954).

1.7 Kubrick e Cardin: A Era Espacial

Na corrida espacial disputada pelos Estados Unidos da América e a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas para conseguir chegar à lua em primeiro lugar, o público transformou-se perante as expectativas futuristas do que este passo traria.

2001: A Space Odyssey (1968), de Stanley Kubrick, concilia o estudo das emoções com uma estética artística e contemporânea que mudou o cinema. A associação das cores com os cenários e adereços geométricos acrescentam uma pluralidade de símbolos e interpretações ao filme, para além da complexidade do guião e da história. No despertar dos filmes de ficção científica que se verifica nesta década, também *Fahrenheit 451* (1966), *Fantastic Voyage* (1966) e *Planet of the Apes* (1968) se destacaram. No entanto, como disse Luís Nogueira, “na ficção científica os cenários são constantemente ideias falhadas do que seria o futuro” (2014, p.56) o que dá mais amplitude ao imaginário do que à veracidade dos acontecimentos. A utopia tecnológica era tão intensa que até séries de animação para os mais novos se apoderavam da temática, como os *Jetsons* (1962 – 1963).

³ Termo aplicado ao uso de vestuário contraditório ao da sociedade em geral.

Também a moda propunha novas ideias e conceitos que acompanhavam o sonho da era espacial. Pierre Cardin, com as suas formas geométricas distanciadas de tradicionalismos, atraía clientes como Elizabeth Taylor, Brigitte Bardot e até os membros dos *The Beatles*. Mas foi depois da sua visita à NASA que ele abalou a alta costura: roupas unissexo, uso de materiais plásticos, capacetes e viseiras, chapéus e os famosos *cosmocorps* e vestidos *porthole* (figura 5), reinventaram a moda jovem. O próprio admitiu também tirar inspiração dos primeiros filmes de *sci-fi*, como o *Le Voyage dans la Lune* (1902), de George Méliés.



Figura 5 - Fatos Cosmocorps e vestidos porthole por Pierre Cardin 1968

Fonte: Archives Pierre Cardin

Também outras artes explodiram em novas visões, tendo Andy Warhol como cabeça de cartaz. Não só na pintura, com a *pop art*, mas também em filmes experimentais como *Empire* (1964) e *Chelsea Girls* (1966) que realizou. O seu estúdio The Factory, em Nova Iorque, gerou os principais eventos artísticos da década, onde reunia intelectuais com *drag queens* ou famosos de Hollywood com músicos boémios. Acompanhado por uma das *it girls*, Edie Sedwigck, imortalizam o uso de camisolas às riscas e tecidos metálicos. Apesar de mais recente, o filme *Factory Girl* (2006) demonstra a relação de ambos e as vivências surreais dentro do estúdio.

A arte cada vez mais se aproximava da moda, como o vestido *Mondrian* de Yves SaintLaurent deixou claro. Inspirado numa das composições geométricas e coloridas de branco, preto, vermelho, azul e amarelo de Piet Mondrian, o vestido tornou-se um ícone dos anos 60. A coleção de outono/inverno de 1965 não só constatou o famoso vestido, mas também a parceria com o designer de sapatos Rogier Vivier. O calçado exibido foi

privilegiado pela atriz Catherine Deneuve em *Belle de Jour* (1967), e dado o sucesso que fez, foi intitulado com o nome da obra.

A verdade é que muitas destas tendências e inovações foram possíveis graças aos protestos que reivindicavam a libertação sexual, os direitos civis e a igualdade entre gênero, cor e classe. Os movimentos jovens e estudantis revolucionaram a sociedade enquanto a chocavam. *Wonderwall* (1968) demonstra a estética psicadélica e o *lifestyle* preferido pelos *hippies* através da personagem Penny Lane, interpretada por Jane Birkin. A atriz e cantora foi musa de inspiração para a mala mais famosa criada por Hèrmes, precisamente a *Birkin*. Hoje é símbolo de estatuto social graças à exorbitância do preço e à raridade.

Loucura para alguns, mas realidade para outros, esta estética foi dinamizada pelo filme *Blow-Up* (1966), de Michelangelo Antonioni, “onde a beleza e o bizarro assumem novas formas” como é dito no seu trailer, sendo visível, entre muitas mudanças do vestuário ocorridas, a minissaia e a sua versão micro.

Outra peça de vestuário que marcou a década, e não pelos melhores motivos, foi o fato cor-de-rosa da Chanel usado por Jacqueline Kennedy. Ícone da moda na sua versão tradicionalista, a primeira-dama americana tinha o designer Oleg Cassini a seu lado para conceber o guarda-roupa. O fato escolhido pelo marido, John F. Kennedy, dias antes, foi o usado no momento do trágico assassinato do presidente dos Estados Unidos, a 22 de novembro de 1963. Ela decidiu manter o fato vestido manchado de sangue nas horas seguintes ao crime para demonstrar a crueldade do ato. O momento reproduzido vezes sem conta pela comunicação social, tornou-se temática para vários filmes das décadas seguintes, desde biográficos como *Jacqueline Bouvier Kennedy* (1981) a dramas como *Executive Action* (1973) e *JFK* (1991).

1.8 Anti-Moda



Figura 6 - Picnic em Teerão 1976

Fonte: BBC Magnum Photos

É certo que o impacto da guerra na sociedade e conseqüentemente no vestuário foi enorme na Europa e nos Estados Unidos da América, mas a maior mudança no século XX aconteceu sem ninguém da cultura ocidental se aperceber. A visão que hoje temos do mundo árabe é que ficaram presos no tempo, quando na realidade foi o “tempo” que os voltou a prender. Não obstante, às diferentes realidades e culturas que têm para oferecer, o intuito é descentralizar um pouco os estudos de moda e de cinema da sociedade ocidental e contribuir para a divulgação das áreas criadas noutra parte do mundo. Dos anos 30 aos anos 70 são vários os filmes que retratam a evolução liberal, tecnológica e educacional vivida, como *Knesht Va Ayeneh/Brick and Mirror* (1964), *Na'arat haparvarim/West Side Girl* (1979) e *Ha-Trempist/An American Hippie in Israel* (1972). Existe uma grande semelhança entre o vestuário representado e o europeu da altura, não por questões cinematográficas, mas sim pela realidade vivida. Foi com o início da revolução islâmica em 1979, que foi imposto às mulheres que voltassem a usar *hijab*, banido da sua obrigatoriedade desde os anos 30. A imagem 6, retirada do artigo *Iranian Women – Before and After The Islamic Revolution* da BBC (2019), representa

com precisão o vestuário de mulheres e homens iranianos num picnic em Teerão em 1976.

Já na Europa e nos Estados Unidos, os protestos anti-guerra e a reivindicação dos direitos humanos trouxeram consigo várias subculturas que lutavam por diferentes motivos. Na vertente anti-moda, trazida pelo movimento da contracultura dos anos 50 e 60, as roupas *hippies* foram levadas para o *mainstream*, com o uso de quimonos e *kaftans* a tornar-se mais banal. Na outra ponta do espectro de revolta social, os *punks* surgiram nos subúrbios de Londres e Nova Iorque dos anos 70, insurgindo-se agressivamente contra os padrões da classe média e o capitalismo. *Sid and Nancy* (1986), lançado poucos anos após a morte de ambos, retrata o estilo de vida e os vícios do casal e de uma das principais bandas do movimento, os Sex Pistols. Na altura namorada do manager da banda, a designer Vivienne Westwood transformou o ato de vestir num ato de protesto. As suas roupas experimentais, rasgadas e cosidas por alfinetes definiram esta cultura urbana selvagem.

Curiosamente, também há registos da vaga irreverente em território português começada com Ana Salazar, Manuela Gonçalves e Manuel Alves. Segundo Cardim, “os *designers* inovadores e vanguardistas que utilizavam a cultura jovem marginal que floresceu nas décadas de 1960/1970 acabaram por disputar entre si a participação em filmes, peças de teatro e eventos” (2014, p.37), acrescentando ainda que vestir uma atriz podia dar projeção ao estilista e permitia concorrer a prémios de cinema internacional.

Outra tendência que nasceu associada à música foi o *disco*. Popularizado por John Travolta em *Saturday Night Fever* (1977) e *Grease* (1978), trouxe-nos fatos de ombros largos, macacões coloridos, vestidos soltos e calças à boca de sino, mas também peças justas de *lycra* popularizadas pelas novas preocupações em praticar desporto. Marcas como a Adidas começaram a lançar modelos de sapatilhas calçados não só por estrelas da NBA mas também do *rock*, como Freddie Mercury. Na música, os *Village People* foram cabeças de cartaz e símbolos da comunidade LGBT em ascensão. Já o musical, comédia e também filme de terror *The Rocky Horror Picture Show* (1975) complementa todos estes estilos provocantes de uma década em apenas uma hora e meia. Como dito no monólogo inicial “eu gostava de te levar numa jornada estranha”, o que, também, se pode enquadrar pelo vestuário demonstrado: hiper sexualizado, com assinaturas *punk* e ainda algum brilho de cabaré.

Contudo, de um “baixo” orçamento nasceu uma das maiores vitórias do merchandising. *Star Wars: Episode IV A New Hope* (1977) rendeu 100 milhões de dólares nos anos seguintes e conciliou os ressacados da era espacial com os futuros *nerds* que surgiram

em 1980. Os figurinos desenhados por John Mollo inspiraram designers de moda durante décadas pelo mundo fora. Valerie Steele, diretora do museu do Fashion Institute of Technology, numa entrevista para a Vanity Fair, descreve que a moda japonesa começou a despertar na mesma altura da estreia do filme e que ambos se ajudaram involuntariamente no sucesso. “É distintamente diferente de toda a tradição da moda ocidental, e isso é importante na tentativa de obter um visual meio alienígena” (Stelle, 2015). Rei Kawabuko, Yohji Yamamoto e Issey Miyake começavam a chegar às passerelles de Paris e Londres, desconstruindo silhuetas e incutindo linhas dos trajes japoneses, em parte aproveitando a estética dos figurinos de George Lucas.

1.9 Os monstros dos anos 80: Gremlins e Ombreiras

Numa versão poderosa e refinada, a moda dos anos 80 traz consigo as ombreiras e a silhueta triangular. Calvin Klein, Ralph Lauren e Armani ditaram os fatos de homem globalmente e as mulheres acabaram por adotar alguns elementos dos mesmos, conjugados com saia curta. A série *Dynasty* (1981-1989) exponenciou a vida glamorosa e contemporânea como o estilo americano ditava, incluindo a participação da atriz e ícone Joan Collins. A elegância chegou até aos cenários mais pesados de *Scarface* (1983), com Michelle Pfeiffer a colorir o drama e a contrastar com os fatos escuros de Al Pacino.

Por sua vez, os adolescentes reviam-se em *The Breakfast Club* (1985), em que, tal como em *Pretty in Pink* (1986) e *Sixteen Candles* (1984), Molly Ringwald assumiu papéis de “popular” na escola secundária. Ambos se tornaram filmes de culto para a juventude e salientaram os seus estereótipos. Os jovens desportistas com os seus casacos *boomber*, saias compridas e óculos para as raparigas mais atinadas, *jeans* e casacos de cabedal para os rebeldes, e, claro, muito cor-de-rosa para a personagem mais feminina e desejada.

Na verdade, a década não ficou marcada somente pela sua moda sofisticada, mas também pela explosiva. Artistas de várias vertentes musicais invocaram a moda sem género, excêntrica e audaz, e os videoclips foram a nova ferramenta de divulgação.

Grace Jones, Prince, Boy George, Ozzy Osbourne, Michael Jackson, Axl Rose, MC Hammer e muitos mais definiram as primeiras gerações da MTV. O canal televisivo dedicado à música nasceu em 1981 e foi um êxito entre os jovens, abrindo fronteiras a novos estilos e continuando a ser um portal para o êxito na cultura pop. Hoje ainda associamos rapidamente o estilo dos anos 80 a videoclips como *Girls Just Have Fun* (1983), de Cyndi Lauper, ou *Physical* (1981), de Olivia Newton-John. Alguns artistas como Madonna também se dedicaram ao cinema. *Desperately Seeking Susan* (1985)

une todos os seus *looks*, que muitas mulheres tentaram adotar: laços gigantes, calças de cintura subida, rendas, casacos brilhantes e dezenas de colares e pulseiras.

A fantasia e originalidade também chegou ao cinema através de filmes como *Gremlins* (1984), *Ghostbusters* (1984) e *Labyrinth* (1986), sendo o último conhecido pela participação de David Bowie com a mistura do penteado *mullet* e maquilhagem extravagante típica da altura, acompanhado de um vestuário romântico de blusas aos folhos, joelheria e ainda algumas capas. Nestas obras é visível uma faceta monstruosa, mas infantil, com diferentes seres a viverem entre os humanos.

Na vertente futurista, temos dois filmes em que podemos comprovar a previsão que se fazia das roupas. Numa versão mais cómica, *Back to The Future* (1985) ridiculariza o que seria a moda em 2015. Não só ainda nos faltam os skates planadores, mas também a audácia para um *streetwear* tão complexo. No entanto, a parceria que a Nike fez com o filme tornou-se uma realidade quando lançou 89 pares dos Nike Mag (figura 7). No site da marca, podemos encontrar o orgulho do seu presidente: “Nós começamos por criar algo para a ficção e tornámo-lo num facto, inventando uma tecnologia que beneficia todos os atletas” (Parker, 2016). Por sua vez, *Blade Runner* (1982) veio a inspirar dezenas de designers até os dias de hoje, desde Raf Simons a Alexander McQueen. Os responsáveis pelos figurinos, Michael Kaplan e Charles Knode, quiseram criar uma ponte entre a moda dos anos 40, a moda japonesa e a vertente *punk-rock*. O visual futurista do vestuário para 2019 pode não ter sido o mais acertado, mas as videochamadas fazem parte do nosso quotidiano.



Figura 7 - Nike Mag

Fonte: Nike News

Também à frente do seu tempo estava Thierry Mugler, que, não apostando em Hollywood, chegou a realizar o videoclip de sucesso de George Michael, *Too Funky* (1992), expondo algumas das suas fantásticas criações. O designer parisiense transformou o universo *avant-garde* da moda em algo estonteante. Provavelmente, hoje em dia, a moda não seria o mesmo sem ele. Sem a narrativa cinematográfica, as suas coleções transmitiram as emoções que muitos filmes expressam, pois ele “contou uma história com estilo e combinou a fantasia com a realidade” (Formichetti, Vogue, 2010).

1.10 Grunge

Ainda na memória das crianças dos anos 90, *101 Dalmatians* (1996) ofereceu-nos a vilã mais bem vestida da história da Disney. Os figurinos de Cruella de Vil desenhados pelo vencedor de vários prêmios da área, Anthony Powell, comprometeram o preto e o branco à opulência, e no caso da personagem, à insanidade. Causada pela obsessão com padrões animais que as tendências ditavam, Cruella ansiava por um novo casaco e como qualquer “má da fita” não se importava com o dano que ia causar nos animais. O complexo guarda-roupa combina as peças ilustradas no filme original de 1966 com as silhuetas mais modernas.

Noutra recordação nostálgica, *Spice World* (1997) resumiu todos os ícones de vestuário que pré-adolescentes queriam usar. O filme dedicado à banda Spice Girls demonstrou muitas das tendências que as anfitriãs lançaram. Mini saias e *crop tops*, pequenos vestidos acetinados, muito padrão leopardo e ainda a bandeira inglesa estampada em botas com plataformas ou até em *body's* e microvestidos. Antes, num imaginário em Beverly Hills e para os amantes de axadrezados, *Clueless* (1995) apresentou uma vasta variedade de conjuntos jovens e inovadores, para além de apreciações de marcas e designers. Numa entrevista à *Hapers Bazaar* a figurinista responsável, Mona May, admite que “estava a agir como uma designer de moda ao tentar criar tendências – algo moderno e novo que não estava refletido nas ruas ou na cultura ainda” (May, 2016). Ela também confirma que chegou a visitar escolas secundárias e que as *baggy jeans* e a falta de feminidade sentida a inspirou a criar o oposto, um universo superfeminino.

Graças ao filme ficou mais perto da realidade.

“- Isso é um vestido? Quem é que o disse?

- Calvin Klein”

Como no diálogo exemplar apresentado entre Cher e o seu pai, várias são as citações que ocorrem durante o guião, alusivas a designers como Azzedine Alaïa, Fendi e Dolce Gabbana. Mais de 20 anos após o seu lançamento, o filme continua a entusiasmar as vítimas da moda.

Um bom exemplo da mudança de um estilo juvenil e despreocupado para um mais requintado é *Pretty Woman* (1990), com Julia Roberts a ser apresentada a um mundo de ostentação que desconhecia, numa viagem às lojas luxuosas de Los Angeles, como Gucci e Louis Vuitton. A evolução psicológica da personagem é transmitida pelo vestuário no desenrolar das suas ações, nunca deixando de ter o toque de irreverência que ela representa, começando com a rebeldia das botas de cano alto com um casaco *oversized* e um vestido revelador, passando para fatos casuais e conjuntos sofisticados e terminando com o famoso vestido vermelho comprido.

É certo que a aparência descrita não assenta bem em todas as carteiras e em consequência surgiu o género musical *grunge*, um estilo desajeitado e por vezes caótico, enquanto muitos ouviam Nirvana e Soundgarden. O visual despreocupado e esfarrapado chegou a ser um *statement*, inclusivamente na própria passerelle vermelha dos Óscares e em *premières*. Drew Barrymore e Winona Ryder, unidas ao trio em ascensão Brad Pitt, Johnny Deep e Leonardo DiCaprio, deram a cara não só a este movimento, mas também a inúmeros filmes que marcaram a década. De *all stars* calçadas, DiCaprio interpreta Jim em *The Basketball Diaries* (1995), uma das obras de culto do *grunge*, pela infelicidade que transparece. A maré dos filmes independentes trouxe uma representação da realidade das classes mais baixas dos subúrbios e dos problemas do consumo de drogas, desde *Trainspotting* (1996) a *The Vigil: For Kurt Cobain* (1998). Num ápice, a alta costura pegou nesta cultura de não conformidade, e tornou-a sua através da inclusão de peças específicas *grunge*, como as flanelas desgastadas, em, por exemplo, coleções de Marc Jacobs.

Capítulo II – O Figurino

2.1 Definição

Muitas são as denominações que, dependendo do contexto, é possível encontrar para o que chamamos figurino: traje, vestuário, indumentária, entre outros. No entanto, cada uma destas palavras acaba por não abranger todo o espectro incluído no conceito de figurino, partindo do pressuposto de que este refere a roupa de uma personagem fictícia. É certo que existem variações de significado entre a palavra figurino e a sua versão inglesa *costume*, atendendo aos dicionários de cada língua, mas, para efeitos de coerência no âmbito da indústria cinematográfica, podemos assumir que ambas têm a mesma interpretação. O objetivo será sempre que a estética da personagem se interligue

com a do seu meio envolvente, de modo que pareça natural a relação das roupas com o espaço e com a psicologia da personagem.

No cinema português é comum encontrar esta área creditada como guarda-roupa e, consequentemente, ligada ao responsável de guarda-roupa. O termo figurino continua referenciado no Dicionário de Língua Portuguesa como “estampa ou figura que representa um modelo de vestuário recomendado pela moda de uma época ou região” e como “revista de moda”. Também é credível que a descrença do vocábulo “mais correto” se deva à especificidade do cinema de autor, sendo comum, neste contexto, uma partilha de tarefas entre os vários intervenientes da direção artística. Sendo a direção artística um departamento separado, é comum encontrar os mesmos nomes encarregues da sua direção e da dos figurinos, até em filmes mais recentes como *A Herdade* (2019), como acontece com Isabel Branco. Apesar disso, não devemos ignorar que cada vez mais é associada a profissão de figurinista à função de criar os figurinos e os assistentes de guarda-roupa àqueles presentes no platô.

Já na variante inglesa, *costume* está relacionado não só com a temática cinematográfica e teatral, mas também com o cariz histórico. O que assumimos como traje, na sua complexidade tradicional, remete igualmente para *costume*. A palavra, indiscutivelmente, é variada consoante a sua língua e cultura. Também como uma das consequências da globalização, da partilha de informação e da dificuldade de tradução de certos temas, é aceitável usar-se mundialmente *costume* e *costume designer*.

Entre glossários intermináveis, é essencial compreender, de facto, do que se trata. Socialmente a moda possui um poder semiótico assinalável, através das mensagens que veicula. Segundo Marino Livolsi, em *A Psicologia do Vestir*, a moda tem “a importância de poder demonstrar, através da própria roupa, que se pertence a uma classe bem precisa” (1986, p.41). Mesmo fora de um set, o que vestimos diariamente transmite significados quase incontornáveis. Apercebemo-nos da idade, do estilo de vida, das posses monetárias, entre outras, com um simples olhar direcionado à roupa do outro. Ao termos este poder de observação, facilmente o colocarmos em prática em nós mesmos. “A moda é entendida, então, como possibilidade de expressão, de autorrealização de si próprio, de independência do controle social” (Livolsi, 1986, p.44). Se o fazemos sistematicamente no nosso dia-a-dia, é importante que o exercício seja semelhante e fluído num filme, que tenhamos a mesma capacidade de identificação quando se trata de um mundo de ficção:

“A roupa é parte do sistema retórico da moda e argumenta para nos convencer que a narrativa se passa em determinado recorte de tempo, seja este num certo período da

história [...], do ano [...], ou mesmo do dia [...]. De modo semelhante, as roupas de uma personagem trabalham para demonstrar que este se encontra no deserto, na cidade, no campo, na praia.” (Costa, 2002, p. 39)

Normalmente, se o figurino passa despercebido, essa é a sua maior conquista. Este terá conseguido integrar-se com sucesso na narrativa, sendo que esta subtileza ou discrição não deve ser atribuída apenas aos figurantes e personagens secundárias, mas também às principais. É o caso de *Forrest Gump* (1994), onde em várias fases do filme o fardamento desportivo e militar do protagonista é igual ao do resto das personagens, enquadrando-o socialmente, como é suposto. Porém, o contexto em que a personagem se enquadra também lhe pode exigir o oposto: o máximo destaque. Ao olhar para *Batman Returns* (1992), as personagens Bruce Wayne e Selina Kyle conseguem integrar-se socialmente até assumirem os seus alter-egos de Batman e Catwoman, ganhando as suas roupas total ênfase, como constatado na figura 8. Então, o objetivo do figurino será sempre o enquadramento do guarda-roupa da personagem na realidade da sua narrativa.



Figura 8 - À direita Bruce e Selina enquadrados com vestuário adequado a uma gala. À esquerda, as mesmas personagens com os figurinos representantes do seus alter-egos, Batman e Catwoman.

Fonte: AnOther Mag

2.2 Diferença entre moda e figurino

Sendo ou não, o figurino dependente da moda da época, isso não transforma o figurinista num designer de moda? Na verdade, estas as profissões, apesar de assumirem algumas semelhanças, não são coincidentes, mas podem ser colaborativas.

Supondo que o designer de moda objetiva trabalhar para um público-alvo e o figurinista para a interpretação de uma personagem, facilmente se vislumbram desfechos diferentes, ainda que com situações tangentes.

A questão não é vestir as pessoas com o que lhes fica melhor, mas sim vestir as imagens, criar alguém, participar na elaboração de um fantasma. Assim, surgem necessidades que quase nada têm a ver – pelo menos diretamente – com a moda, com os grandes criadores, a mania de Paris, a história da arte, o folclore, o artesanato. (Verdone, 1986 apud Cucinotta, 2018: 27).

Na indústria da moda, o planejamento antecipa o que será a tendência para parte da população, em conjunto com o gosto pessoal e com as análises de mercado para que as coleções sejam desenvolvidas. A moda é diretamente influenciada pela sociedade que a rodeia, estando dependente dela e da cultura para sobreviver. Pode ser um trabalho artístico ou industrial, mas os coordenados destinam-se à venda. Já o figurino, é exclusivo do mundo do espetáculo. Ópera, teatro, televisão e cinema são as suas principais casas. O figurinista trabalha em função de uma história de outrem e, com frequência, das ideias dos diretores e produtores. A idealização mais correta da personagem é a sua meta dentro do guião e do orçamento de cada projeto.

A atenção do figurinista à moda acontece frequentemente quando tem que analisar os estilos da época a tratar e quais encaixam melhor no perfil da personagem. Esta investigação não só elucida a estética do vestuário, mas também abrange o comportamento e o modo como as pessoas se movimentavam dentro das roupas. Para uma atriz, a maneira como se desloca a usar um *pannier*⁴ referente ao século XVIII é bastante diferente da agilidade que o fato de treino permite. O responsável pelo guarda roupa deve também transmitir a mensagem correta de como vestir e usar apropriadamente uma peça, algo que a moda, mesmo recolhendo ideias da sua própria história, não precisa de fazer. Não obstante, em desfiles, as modelos recebem sugestões de como andar e posar.

No entanto, também ocorreram situações em que a moda foi buscar o que os figurinistas começaram. É o caso de uma das primeiras pessoas a exigir os direitos da profissão: Edith Head. Os seus *costumes* foram tão bem recebidos na época dourada do cinema que a população também os queria vestir. O seu sucesso foi um marco na história do figurino ao transportar o glamour para o ecrã.

⁴ Aros laterais usados sobre a roupa interior com intuito de aumentar a largura das saias.

“O que um figurinista faz é um cruzamento entre a magia e a camuflagem. Criamos a ilusão de transformar os atores no que eles não são. Pedimos ao público que acredite que todas as vezes que vêm um artista na tela, ele torna-se uma pessoa diferente.” (Head, 1978, p.33).

De uma forma geral, as duas áreas vestem alguém e este ato tem uma variável base comum: o conhecimento dos têxteis. Desde a tipologia de fibra/filamento ao caimento do tecido, o tingimento, a padronagem e até a modelagem são primordiais. É certo que para um realizador a diferença de um tecido 100% lã ou 100% poliéster num filme que idealiza o século XIV pode não ser notório ou revelante, mas para quem trabalha com os têxteis sabe que a sensação de enquadramento da época passa por estes detalhes de veracidade. O exemplo perfeito é *O Nome da Rosa* (1986), baseado na obra de Umberto Eco. A figurinista Gabriella Pescucci compreendeu a necessidade de transmitir o que seriam os verdadeiros trajes dos monges franciscanos, com o uso de lãs pesadas e envelhecidas, corretamente drapeadas, visíveis na figura 9. Esta sensibilidade valeu-lhe o prémio de melhor *costume designer* nos David di Donatello Awards. Se tivesse ocorrido uma falha neste aspeto, o filme acabaria ridicularizado, mas neste caso foi um dos motivos pelos quais mereceu aplausos.

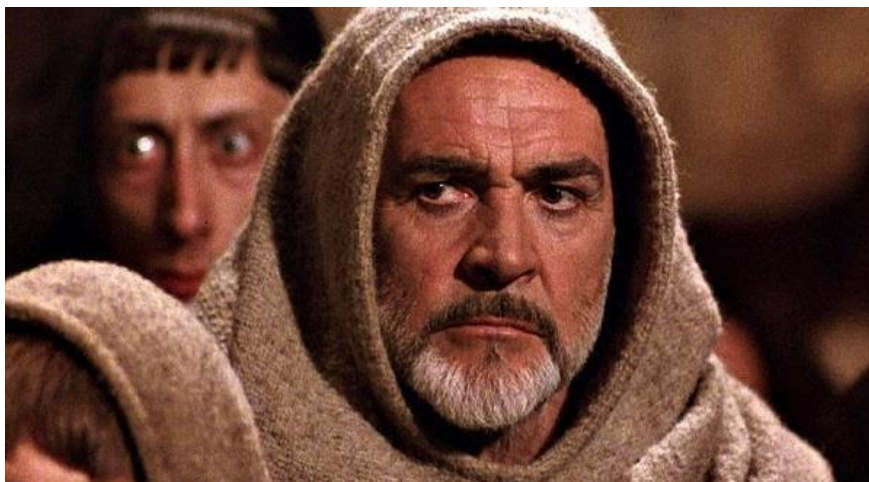


Figura 9 - Primeiro plano com leitura dos detalhes têxteis do figurino.

Fonte: Cineplayers

Também na inovação dos materiais encontramos semelhanças entre design de moda e figurinismo. A moda é conhecida por ser sedenta de novidades e procurar incansavelmente o próximo *hit* para, num ápice, o descartar e procurar o seguinte. Não

só pode criar novas fibras sustentáveis, como o *pinãtex*⁵, como pode mudar por completo a silhueta – todas as estações têm uma nova descoberta. No set de rodagens também é exigida esta capacidade de improviso e criatividade. Yvonne Blake, figurinista responsável por *Superman* (1978), não conseguiu encontrar nenhum material que refletisse a luz como desejava para as personagens Jor-El e Lara Lor-Van: “Procurei em todos os lugares o material certo. Em desespero, consultei o diretor de fotografia, que sugeriu um material chamado 3M; é disso que são feitas as telas de cinema.” (Blake, 2013) admitiu na conferência que deu na Escola de Arte e Superior de Desenho de Valência.

Em entrevista à *Vogue Portugal*, o figurinista luso-canadiano Luís Sequeira, conhecido pelo seu trabalho em *The Shape of Water* (2017), fala sobre a sua experiência em ambas as áreas. Relembrando que é formado em Moda e chegou a ter uma loja de roupa em Toronto, acabou por optar pela vertente cinematográfica. Numa longa conversa, Joana Moreira questiona-o sobre “o que é que o mundo do cinema tem que o da Moda não tem?” e Luís Sequeira considera o seguinte:

Para mim, o que eu amo no cinema é o *storytelling*, e o facto de existir sempre um arco, um arco para cada personagem: algumas personagens podem tornar-se ricas, outras podem ficar completamente partidas, perder tudo. Acho que essa parte, de criar personagens, trabalhar com atores, realizadores, criar estes mundos, para mim é mais recompensador do que a Moda, simplesmente. Até porque a Moda entra em tudo, cria uma personagem que tenha estilo ou não. Tenha bom gosto ou mau gosto, é uma coisa interessante, trabalhar com cada personagem em mente, e com a sua perspetiva. Ao passo que na Moda sinto que se apresenta apenas uma perspetiva por coleção. Gosto do aspeto colaborativo do cinema. (Sequeira, p.227, 2020)

É perceptível que a maior diferença entre o vestuário destas duas dimensões é a preocupação comercial versus a adequação narrativa. A moda, como representante de um ciclo vicioso e consumista, terá sempre o peso da produção imparável para um público sedento de novidades. Já o figurino foca-se na necessidade de se alinhar corretamente com o imaginário intrínseco do filme e de reinventar-se ao fim de cada filmagem.

⁵ Marca registada de têxtil produzido através de folhas de ananás.

2.3 A Alta-Costura no Cinema

É cultura geral que o cinema integra a listagem das artes em sétimo lugar e que não vamos encontrar a moda lá referenciada. A não oficialidade do termo não impede que aos olhos do público exista uma versão artística do vestuário: a alta-costura.

O debate mais interessante em torno do envolvimento da moda no cinema ainda é centrado nas questões de exibicionismo e arte: se essas roupas deviam desempenhar um papel visual espetacular em oposição ao subserviente no filme, e mesmo se o *costume* deve permanecer como intermediário funcional da narrativa e do personagem, ou se se deve destacar como objeto de arte em si mesmo. (Bruzzi, p.8, 1997)

Apesar de constatado anteriormente que os designers de moda e os figurinistas exercem funções diferentes, tal não impediu nomes associados a casas de alta-costura de desenhar também para o grande ecrã, apostando numa relação simbiótica, na qual ambos beneficiam sem se sobrepor. Um dos primeiros exemplos, e dos mais atribulados, é o de Coco Chanel. Contratada em 1931 pelos estúdios Metro-GoldwynMayer, contribuiu significativamente para a introdução da moda na sétima arte. A sua atitude inflexível com Gloria Swanson em *Tonight or Never* (1931) tornou a sua experiência cinematográfica americana curta, participando apenas em mais dois filmes: *Palmy Days* (1931) e *The Greek Had a Word For It* (1932). De regresso à Europa, continuou a trabalhar esporadicamente em algumas obras como *La Règle du Jeu* (1939), *Et ta Soeur* (1958), *Les Amants* (1958) e *Éducation Sentimentale* (1962). No entanto, foram os seus figurinos para Delphine Seyrig em *L'année dernière à Marienbad* (1961) que mais deslumbraram os espectadores. O drama e mistério do filme é servido pelos seus típicos e pequenos vestidos pretos, mas também pela criatividade que coloca em elegantes casacos de penas. Curiosamente, é a sua rival que credita uma das primeiras colaborações entre designers de moda e atrizes: Elsa Schiaparelli, além de ter desenhado os vestidos para Mae West em *Everyday's a Holiday* (1937), ainda usou as suas medidas corporais para criar proporcionalmente a embalagem do seu perfume *Shocking*.

É impossível abordar esta temática sem revelar uma das parcerias mais icónicas: a de Humbert de Givenchy com Audrey Hepburn. *Sabrina* (1954), *Funny Face* (1959) e *Breakfast at Tiffany's* (1961) foram fenómenos de culto de estilo e lançaram tendências durante a década de 1950 e 1960, continuando a ser adorado até aos dias de hoje. O duo Givenchy/Hupburn nasceu após a recusa da realização do figurino principal de *Sabrina* por Cristóbal Balenciaga e a surpresa de Hepburn pelas escolhas arrojadas que os esboços de Givenchy representavam. Não esquecendo que o *costume design* do filme é

atribuído à figurinista Edith Head, foi Audrey Hepburn que pediu “um verdadeiro vestido parisiense, de um verdadeiro criador parisiense”, acrescentando assim um valioso fator de interesse para o espectador do filme.

Em seguida, estreou *Funny Face*, a comédia romântica com realização de Stanley Donen, onde se estabeleceu a codependência entre o cinema e a moda. Daí em diante, Audrey celebrou um contrato que estipulava que só trabalharia se o criador dos seus figurinos fosse Givenchy. Ela defendia que “ele faz as únicas roupas na qual eu sou eu. Ele é muito mais que um costureiro, ele é um criador de personalidade”. Também Stanley Donen, realizador e coreógrafo prestigiado, se curvou ao talento do designer, tendo colaborado noutros figurinos memoráveis, de filmes como *Love in the Afternoon* (1957), *Charade* (1963), *Paris When It Sizzles* (1964), *How to Steal a Million* (1966) e *Love Among Thieves* (1987).

Já Pierre Balmain foi responsável pela criação de uma das mais conhecidas *femme fatales*. Em *Et Dieu... créa la femme* (1956), a jovem Brigitte Bardot interpreta Juliette Hardy. A controvérsia depara-se não só na rebeldia e sensualidade da personagem, mas na indiscrição da atriz ser casada com o realizador.

Mesmo quando essa (sensualidade) é transmitida através dos coordenados mais simples – os vestidos-camisa de linho que deixam espreitar, mas nunca ver; as saias-lápis bem justas à cintura, para abraçar na perfeição a silhueta e as curvas de Bardot; e os tops descobertos, quer seja na zona do decote ou nos ombros. Bardot e Balmain resultaram tão bem no grande ecrã que, um ano mais tarde, foi Pierre quem vestiu Bardot no filme *La Parisienne*. (Bozinoski, p.28, 2020).

A parceria do designer francês com a atriz ainda é relatada atualmente como uma das principais pela casa Balmain, que descreve o estilo dos desenhos de Pierre como um “ADN distinto e super-feminino”.

Ainda na linha dos pilares clássicos da moda do século XX, temos Christian Dior. Ao trabalhar diretamente com Marlene Dietrich, conseguiu a aparição das suas roupas num dos filmes de Alfred Hitchcock. Em *Stage Fright* (1950), a personagem principal marca o seu estatuto de estrela através do guarda-roupa luxuoso e sofisticado concebido por Dior. Apesar de não terem sido trabalhos tão badalados, o designer ainda é creditado como figurinista nos filmes *Sylvie et le Fantôme* (1946), *Le Silence est d'or* (1947) e no vestuário usado por Miss Jones em *Stazione Termini* (1953).

É notório pelos exemplos anteriores que existe uma ligação significativa entre o designer e a sua musa. Estas colaborações não só expuseram as atrizes à sua assinatura de estilo

como enriqueceram as vertentes da moda. Yves Saint Laurent também o experienciou com Catherine Deneuve. É certo que são os seus primeiros encontros os mais marcantes, com *Belle de Jour* (1967) e *La Sirène du Mississipi* (1969), porém, a sua parceria e amizade foi preservada nas décadas seguintes, período durante o qual Saint Laurent foi responsável pelas personagens de Catherine nos filmes *La Chamade* (1968), *Un Flic* (1972), *Liza* (1972) e *The Hunger* (1983). O próprio também colaborou com outros designers: em *Arabesque* (1966), partilhou a criação do guarda-roupa da personagem de Sophia Loren com Marc Bohan, na altura designer da Dior. Juntos coordenaram poderosos *trench coats* vermelhos com delicados vestidos de folhos rosa.

Já nos anos 80, um novo designer veio refrescar a sétima arte. Num filme marcado pela ganância, o excesso e a violência, Jean Paul Gaultier criou os figurinos emblemáticos de *The Cook, The Thief, His Wife & Her Lover* (1989), de Peter Greenaway. O enredo complicadíssimo não fez frente a Gaultier que, apesar de ser primordialmente associado ao filme *The Fifth Element* (1997), conseguiu adequar os seus designs elegantes a este universo bruto e grotesco, num exercício de vasto interesse estético:

O vermelho é a cor de assinatura desta obra visualmente assombrosa – mas, à medida que as personagens se movimentam pelo cenário, os seus fatos, corpetes de assinatura, vestidos de inspiração vitoriana e peças surreais, com um twist entre o futurista e o militar, vão mudando de cor, oscilando entre o verde e o branco. Para lá do óbvio, aquele foi o primeiro figurino do *enfant terrible* no Cinema, também nos deu Helen Mirren (que interpreta Georgina, a *wife*) num vestido preto, com cortes na zona do peito e dos ombros com um incrível par de luvas encarnado. (Bozinoski, p.29, 2020)

Gaultier, *enfant terrible* da moda francesa, não tinha formação na área e com apenas 18 anos foi contratado para trabalhar com Pierre Cardin. A sua imaginação não contaminada pelos cânones da moda trouxeram os mais irreverentes figurinos com os filmes realizados por Pedro Almodóvar. *Kika* (1993), referido na figura 10, e *The Skin I Live In* (2011) demonstram mais uma vez a combinação de impecável da elegância com escuridão glamorosa. Esta visão pouco convencional pode ser encontrada no mundo cinematográfico igualmente em filmes como *The Untouchables* (1987), com os figurinos de Kevin Costner criados por Giorgio Armani, e *Barbarella* (1968), vestida por Paco Rabanne.



Figura 10 - Pedro Almodóvar, Victoria Abril e Jean Paul Gaultier para o filme Kika

Fonte: FFW

Não só como figurinista, mas também como realizador, Karl Lagerfeld deixou o seu contributo no cinema. Iniciando a sua experiência como *costume designer* ainda antes de entrar para a casa Chanel, desenhou as peças da dominatrix Ariane em *Maîtress* (1975). Já no auge da sua carreira, realizou os filmes de moda *The Tale of a Fairy* (2011) e *The Return* (2013). No mesmo período da estreia de Lagerfeld, também merece relevo a parceira de Ralph Lauren com Woody Allen, em *Annie Hall* (1977). Ao vestir a personagem principal, o designer criou um guarda-roupa eclético, que mistura peças masculinas com femininas, tornando-a chamativa e juvenil. É interessante constatar que filmes como *Maîtress* e *Annie Hall* abordam o género romântico, contam com a participação de designers de moda e foram produzidos com pouco tempo de diferença, mas, ainda assim, conseguem captar as personagens femininas de maneira tão oposta quanto os seus estilos artísticos.

Também é evidente a referência a uma marca de luxo para atribuição de um estatuto elevado à personagem. Em casos como os fatos de Giorgio Armani, é subentendido um homem de classe alta e bem vestido. Sendo Armani responsável por desenhar os fatos para filmes como *The Bodyguard* (1992) e *American Gigolo* (1980) com o propósito descrito, também existem figurinos em *The Wolf of Wall Street* (2013) que carregam os mesmos significados sem serem especificamente desenvolvidos para a obra. O *Armani Suit* criou uma narrativa simbólica tão vincada na moda que quando transferido para o cinema mantém a sua mensagem: “A homogeneidade do estilo de Giorgio Armani,

embora nada de espetacular, é distinto, e o *Armani look* tem uma identidade homónima que transcende as criações do designer e torna-se um sinónimo de um certo tipo de homem” (Bruzzi, p.30, 1997).

A partilha entre a narrativa e a mensagem de uma marca acaba por ser uma das relações simbióticas mais relevantes da moda e com o cinema, e das menos constatadas. Para além de uma marca de moda ajudar na construção do estatuto de uma personagem, com ou sem o envolvimento direto do designer, esta ainda solidifica o público-alvo da mesma. Em *Romeo + Juliet* (1996) é manifesto o desejo de que o filme seja visto maioritariamente por jovens. Trata-se de uma adaptação da obra de William Shakespeare para adolescentes, habituados ao *grunge* versus o minimalismo da década de 90, o que faz com que Kym Barrett, a *costume designer* do filme, tenha convidado Miuccia Prada para desenvolver o fato azul de casamento para Romeo. Similarmente, é chamada Vivienne Westwood para produzir o guarda-roupa de Elizabeth Shue em *Leaving Las Vegas* (1995), dado que tanto a marca como a personagem viviam à margem das normas sociais.

2. 4 Rigor Histórico Versus Liberdade Artística

Uma das críticas mais frequentes no cinema deriva do seu rigor histórico, ou melhor, da sua ausência. Esta perspetiva requer especial atenção quando analisada pelo ponto de vista do figurinista. Partindo do pressuposto de que um filme é sempre uma obra artística e fabricada através da sua narrativa, fará sentido restringi-la a critérios factuais? São vários os autores que se dedicam à análise desta questão e expõem diferentes perspetivas sobre a sua pertinência da mesma. Não só é discutível até que ponto é necessário rigor, como qual será a metodologia certa para construir um figurino criativo.

Quando se parte de um conhecimento profundo da história e de uma documentação séria, a da fidelidade é uma falsa questão. É resolvida de acordo com a indicação do diretor que, tendo a visão geral do filme, é capaz de orientar o figurinista para as escolhas mais adequadas ao próprio filme. (Tomasino, 1977)

O professor catedrático Jorge Seabra defende um surpreendente ponto de vista quando se refere à narrativa. Nesta dissertação, o mesmo vai ser aplicado ao figurino.

O mais comum na criação fílmica é a existência de uma sincronização entre o tempo de produção e o tempo da história, facto que acontece sempre que estamos perante obras que não são de evocação histórica, sendo nestes casos plenamente inseridas na respetiva

contemporaneidade. Contudo, esta sincronização temporal tenderá a tornar-se passado com o tempo, havendo nestes últimos casos a necessidade de a compreensão da obra requerer uma aproximação à mundividência cultural que a gerou. (Seabra, 2004, p. 37)

Segundo Seabra, é necessário compreender a ligação temporal do filme com a sua história e com a sua produção. O “tempo da história” relata a época ou o período histórico em que a obra decorre e o intervalo cronológico da mesma, ou seja, o tempo em que a ação se desenrola. E o “tempo da produção” remete para o ano em que a obra foi realizada. Fica então implícito que qualquer figurino, não obstante possuir um estilo artístico, terá um cunho da época em que foi produzido. Esta faceta é confirmada em obras de cariz histórico e documental que estatisticamente são as mais dadas ao rigor histórico, mas também em fantasia e ficção científica, que pressupõem mais liberdade artística.

Para elucidar cada um dos termos, será apresentada a análise de dois filmes facilmente reconhecíveis pelo espectador e que apresentam diferentes abordagens e princípios. Talvez uma das obras mais reconhecidas a nível mundial seja *Titanic* (1997), escrito e dirigido por James Cameron. Para além de abordar ficcionalmente um incontornável desastre do século XX, ainda o faz com clareza e emoção. O naufrágio em 1912 do navio de luxo britânico Royal Mail Ship Titanic, que seria teoricamente inafundável, teve os seus destroços localizados em 1985, segundo a UNESCO. Esta descoberta exaltou a confiança de Cameron para começar a investigar como seria a realidade dos passageiros no auge da viagem. De orçamento abastado e premiado com 11 Óscares, incluindo o de melhor figurino, a película resultante é merecedora de análise neste contexto.

Tanto a cenografia quanto os figurinos ilustram dois extremos do espectro social com clara distinção. Se, por um lado, temos a classe baixa, fermentada pelos mais pobres e trabalhadores que embarcam ambicionando uma vida melhor nos Estados Unidos, por outro, encontramos uma classe luxuosa que viaja por mero lazer. As duas personagens principais balançam entre os patamares descritos. Pertencendo à classe mais abastada, Rose é o que se pode chamar de jovem relutante perante os cânones da época. Não querendo obedecer à sua mãe nem à proposta de casamento falhado, é vestida como tal, usando sempre as roupas mais modernas. A impecabilidade das escolhas para o seu guarda-roupa é notória, até nos *undergarments*. O uso de meias altas, *chemise*, *petticoat* e corpete, este com a silhueta específica daquele ano, é detalhado ao longo do filme, como visto na figura 11. Apesar de estar a começar a cair em desuso, a restrita classe social onde vive exige a presença do corpete. Em alguns momentos, também é visível o colarinho da camisa, comum nos modelos diurnos do vestuário feminino e masculino. O cuidado com o detalhe começa de dentro para fora. A atriz Frances Fisher, que

representa a austera mãe de *Rose*, assume no *behind the scenes* que todos os atores e figurantes tiveram direito ao vestuário correto, incluindo roupas interiores.

Logo na primeira cena onde aparece a atriz principal, o fato de tarde branco de riscas arroxeadas, tem inúmeras semelhanças com o encontrado na revista francesa *La Mode*, de Janeiro de 1912, incluindo o enorme chapéu e luvas. O consumo da moda parisiense era tão importante para a classe alta que uma das designers de topo da década, Lucile, foi também destacada como personagem. É apresentada como Lady Lucy durante a cena em que Jack é convidado para o jantar na primeira classe.

Não só é curioso saber que os figurinos são fiéis à época, sejam os originais ou as réplicas, mas também, em certos casos, descobrir de onde vieram. Com vestidos de noite incrivelmente semelhantes, o atelier L'Arca Barcelona credita-os como seus, inclusive o deslumbrante vestido vermelho e preto, outrora usado por pessoas reais, e que foi cuidado para a sua nova vida cinematográfica. No site da loja, reconhecida pelos seus designs vintage e pelo restauro de vestidos, de encontramos o seguinte testemunho:

Numa tarde recebeu a visita de uma americana que lhe comprou, sem especificar para que finalidade, um grande número de peças de época, vestidos antigos e acessórios de todos os tipos. A surpresa veio para a L'Arca um ano depois, quando com a estreia do aclamado filme, os donos da loja viram a vencedora do Óscar Kate Winslet a usar alguns dos seus vestidos na grande tela.

Por outro lado, Jack é identificado como artista viajante e economicamente desfavorecido. Tal como as outras personagens e figurantes da classe mais baixa é representado com simplicidade e sem exuberância. Camisa desabotoada em cima de uma t-shirt interior, conjugadas com casacos que aparentam algum uso. É evidente também a associação do fator de conforto das roupas com o escalão social, algo que atualmente não é colocado em causa. A classe pobre no início do século XX é efetivamente a que exerce mais labor físico durante períodos longos de tempo, pelo que, em consequência, a roupa é mais leve e mais prática, sem grande variação de cores ou modelagem.



Figura 11 - Cena com os detalhes da roupa interior em Titanic

Fonte: Pinterest

É relevante a informação que a roupa de cada década oferece, não só temporal como geograficamente. O século XX desvenda grandes descobertas tecnológicas, permitindo uma pesquisa bem fundamentada sobre a década de 90, não esquecendo que existe um período de 85 anos entre o tempo da histórica e o tempo da produção, facilitando o acesso a materiais e/ou referências originais. *Titanic* também beneficia de várias influências de sítios diferentes no vestuário para conquistar a audiência com uma estética idealizada de 1912: a figurinista Deborah Lynn Scott admite coletar inspirações em museus e revistas datadas da época para a ajudar a criar os figurinos com um ponto de vista historicamente rigoroso.

Apesar do vestuário ter feito sucesso, tanto entre o público comum quanto entre o mais especializado, é impossível desviar o olhar da maquilhagem, que espelha as tendências dos anos 90. Como não deixa de ser uma obra de ficção que alimenta a imaginação dos seus espectadores, é comum encontrar em obras históricas características que se interligam com o seu tempo de produção:

Importa ultrapassar em definitivo o preconceito de que o filme é um objeto indigno da história, por ser reino da subjetividade e do sonho, como se este não fizesse também parte da realidade, como se o imaginário não fosse uma das principais forças motoras da atividade humana. (Marc Ferro, 1978, p.80)

O outro fator a ter em conta é o da liberdade criativa. O contraponto deste parâmetro está no consenso de quais as regras a seguir, quando desprendido de qualquer uma. Ora, numa obra como *Mad Max: Beyond Thunderdome* (1985), que explode de imaginação, também se representa a consequência de um desastre energético. Esta história é comum aos dois primeiros filmes da saga *Mad Max*, onde a palavra “loucura” do título faz jus não apenas à narrativa como aos figurinos.

Habituada a punks e mundos pós-apocalípticos, a figurinista australiana Norma Moriceau já tinha o seu estilo definido na moda *underground* e contribuiu para a película posterior *Mad Max II: The Road Warrior* (1981). É de relevar que o primeiro filme não partilha desta estética exageradamente peculiar pela qual os filmes são reconhecidos. No tributo feito a Norma por George Miller e Ross Wallace nos *Australian Production Designer's Guild Awards 2016*, é comentada a sua relação positiva e curiosa com todos, inclusive os povos que visitava. É visível no seu trabalho a existência de um coletar de materiais de várias fontes e partes do mundo.

Amendo ou odiando *mullets* e *mohawks* não há como não associar o filme aos anos 80. Mesmo sendo um futuro desorganizado, os ombros exagerados, *crop tops* masculinos e o uso insaciável de cabedal preto não virá de mais nenhuma década. Claro que, tudo se acentua com a aparição de um dos ícones musicais da época, Tina Turner. Na personagem de Aunty Entity, ela comanda a vida na cidade e quem vive e nela morre. No artigo da Rolling Stone Magazine, “Mad Max: The Heroes of Thunderdome” é encontrada uma eloquente descrição do seu figurino:

O vestido que Moriceau inventou para a *Entity* é um clássico expressionista: uma amálgama soldada de 30 quilogramas de açaimes de cão, cabides e arames, tudo coberto por aventais de talhante de malha de aço e brincos de molas espirais. A peruca que acompanha, estilizada para ecoar a plumagem masculina do filme exigia que Tina rapasse a cabeça para um ajuste adequado. Ela não protestou. (Loder, 1985)

Entity tem que permanecer feminina e evidenciar o seu poder naquele mundo masculino. Apesar de não existir metodologia para a loucura, o figurino tem que ser enquadrado na narrativa, mesmo que esta se passe em Bartertown, onde os seus habitantes compartilham a cenografia entre restauros de sucata e tecidos sobreviventes. Fora da mesma, também há o *look* distintivo dos residentes da tribo perdida: jovens e crianças envolvidos em farrapos e acessórios tecnológicos desconstruídos primitivamente, numa envolvimento tribal, mas inocente.



Figura 12 - Tina Turner e Mel Gibson em Mad Max

Fonte: Warner Bros

A personagem principal da saga, Max, tem os figurinos geralmente assinados consoante os locais que visita e a sua assinatura pessoal; o filme começa com uma travessia no deserto, em que utiliza turbante e uma capa (aparente na figura 12) que esconde as camadas de vestuário, retiradas no desenrolar das várias ações. Na sua chegada a *Batertown*, Max demonstra o mesmo casaco preto do filme anterior, desta vez conjugado com uma calça de cariz fetichista, cintos e um protetor de ombro idêntico aos dos jogadores de futebol americano. Depois de escorraçado e de ter encontrado as crianças, ao ganhar maior confiança, acabar por ficar só de t-shirt e de calças.

Em resumo, podemos constatar que num universo imaginário, de filme de ação, aventura e ficção científica, o figurino acompanha, à semelhança do filme histórico, igualmente a personalidade e o papel no enredo de cada personagem.

2.5 Conversa com Caterina Cucinotta

À conversa com Caterina Cucinotta, autora da obra *Viagem ao Cinema através do seu vestuário* (2018), questiona-se a moda, o cinema e as suas várias relações. Cucinotta dedicou a sua licenciatura e mestrado em Estudos Artísticos na Faculdade de Palermo e Bologna, o doutoramento em Ciências da Comunicação na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade NOVA de Lisboa ao cinema. A sua devoção à investigação

na área e a sua experiência profissional como assistente de figurinos contribuíram para uma entrevista fluida e rica em conteúdos pertinentes para a dissertação.

No apêndice I, é possível encontrar mais detalhes do diálogo, considerando-se os temas abordados em seguida os mais apropriados para o presente capítulo. Ao expor a sua opinião sobre a importância do rigor histórico e da liberdade artística, as principais temáticas da conversa, acabam por ser debatidas outras questões.

Uma das questões discutidas durante a conversa prende-se com o tema do rigor histórico num figurino. Ao admitir que também já colocou a mesma questão em 2001, Cucinotta realça a obra nunca publicada de Renato Tomasino, *Storia del costume nello spettacolo*, para sustentar o seu ponto de vista. Tal como o seu professor, ela defende que o rigor não deve interessar em demasia, pois o filme já sofreu uma revisão histórica através do argumento e da realização. O objetivo será sempre caracterizar a personagem, sem necessidade de rigor excessivo: “o que o espectador tem que perceber é a psicologia da personagem”, a qual interage com a cenografia criada e as suas questões históricas que serve:

“Temos que saber se é uma pessoa alegre, triste, tímida, isto tudo é uma instrução visual que é feita através do figurino. Ou seja, eu não estou a ver nenhum outro departamento, incluindo nos figurinos, a maquilhagem e o cabelo, que possa explicar visualmente a relação entre a personagem e os acontecimentos históricos”.

Acrescenta ainda que se trata de uma questão simbólica, matéria também estudada em semiótica: o figurino cinematográfico oferece várias camadas simbólicas e vai-se descartando das mesmas, sobretudo quando associadas à história. Os signos estão sempre dependentes da psicologia da personagem. “Portanto, o rigor histórico, no final de contas, não é exatamente uma das primeiras questões que o figurinista vê”, acrescenta. Caterina exemplificou esta questão com dois casos de filmes portugueses onde o rigor histórico é interpretado de maneira diferente. Com um dos *moodboards* iniciais criados pela figurinista Isabel Branco para os *Mistérios de Lisboa* (2010) nas suas mãos, demonstrou a abordagem realizada, que privilegiou a compreensão das tendências vigentes na época e quais se aplicariam melhor à personagem Ângela. Ao contemplar a evolução psicológica da personagem, vimos na sua alegre juventude o uso de decotes abertos e tons amarelos, enquanto com a idade transitou para cores sombrias, como verde-escuro e preto, sem decotes, acabando por se tornar freira. A personagem interpretada pela atriz Maria João Bastos tem um guarda-roupa que a acompanha na sua história, e é essa a função principal do figurino: “contar uma história paralela”. Não se trata só da roupa, mas sim de como ela exprime algo por si mesma, ou como é mostrada no enquadramento.

Já no caso de *Operação Outono* (2012), filme onde trabalhou como assistente da figurinista Lucha D'Orey, teve que ser precisa nos detalhes históricos. Humberto Delgado, o famoso militar português foi assinado 1965, é o protagonista da longa metragem, que aborda o trágico acidente. Não sendo uma personagem de origem fictícia, é necessário ter cuidado com o realismo do figurino. Delgado, quando fotografado, era reconhecível pela pregadeira com as suas iniciais: HD. "Acho que o cadáver foi também reconhecido por causa da pregadeira que ele tinha", diz Cucinotta, remetendo para fatores que tornam o acessório imprescindível e o tornam num figurino com alto rigor histórico.

Em contraponto, foi igualmente abordada a questão da liberdade artística, assunto que evoluiu rapidamente para o futurismo, aspeto também tema desta dissertação, como vimos a propósito de *Mad Max*. Cucinotta invoca de novo a obra do seu professor Tomasino, lembrando que foi escrito nos anos 70, e na qual aborda os filmes de ficção científica com mais impacto até à data: *Barbarella* (1968) e *Alphaville* (1965). Esta atenção é parte do trabalho de figurinista: "A primeira coisa que ele diz é que o figurinista tem que começar, quando trabalha num filme sobre ficção científica, a entender, as tendências do passado e do presente e como podem ser desconstruídas no futuro". A metodologia é facilmente compreendida com a análise da saga *Back to the Future*, dado já termos vivido o futuro assumido nessas narrativas, 2015, e podermos ver com clareza as semelhanças com as tendências da moda da década de 80. Porém, Cucinotta considera que há um filme específico que marca uma nova visão da ficção científica, o *Blade Runner* (1982). Na perspetiva dos figurinos e da direção de arte, há algo de sujo e fascinante. Aqui o futuro é tratado com mais receio, dentro de cidades destruídas, em contraste com o *2001: Odisseia no Espaço* (1968), no qual existe esperança num mundo melhor e com uma estética mais limpa e iluminada: "Quando estudamos o cinema no ponto de vista dos figurinos, esses dois filmes são extremamente importantes por causa da visão e do conceito que vamos continuar a ter sobre o futuro". Apesar do figurino artístico não ser exclusivo da ficção científica, este género comprova a capacidade que possui de (con)fundir as tendências do passado, no presente e para o futuro, numa combinação do guarda-roupa com os demais departamentos responsáveis pelo aspeto visual do cinema, criando algo único. Diz Cucinotta: "Há ali um trabalho do figurinista, da direção de arte e da direção de fotografia, que são os três departamentos artísticos e que trabalharam para materializar as ideias do realizador de uma forma espetacular e única".

Quando compreendido o papel do figurino e do figurinista, tornam-se maiores as diferenças do que as semelhanças com o designer de moda, apesar de, como visto, serem várias as possíveis combinações entre ambos e existir um elevado número de designers

a acrescentarem à sua carreira a experiência cinematográfica. Na opinião de Cucinotta, eles não estão incutidos de tarefa fácil: ao contrário de um designer de moda, "um figurinista tem que ser um psicólogo, tem que saber de realização cinematográfica, tem que saber de direção de fotografia, de maquilhagem, de história social da moda (...)", aspetos geralmente irrelevantes para um designer. Não fazendo parte do seu quotidiano de designer, são novas aprendizagens. Este relacionamento não acontece só na alta-costura, estando presente em vários tipos de produção. Em Portugal, vale a pena mencionar o caso de Filipe Faísca, cabeça de cartaz da moda nacional, que assumiu a liderança do guarda-roupa de filmes como o *Call Girl* (2007) e *Adão e Eva* (1995). Cucinotta revela que quando iniciou o doutoramento, em 2009, entrevistou 16 figurinistas portuguesas, as quais resistem bastante à publicação das mesmas, chegando a, muitas das vezes, não se identificar com termo e a não perceberem a relevância da profissão.

Capítulo III – Manual do Figurinista

3.1 Como criar um figurino passo a passo

Como em todas as artes, apesar de existirem fórmulas adequadas para chegar a um bom resultado final, não há garantias de que funcionem sempre. Sendo o figurino uma parte essencial da sétima arte, a sua criação transporta o peso da pré-produção e das rodagens com critérios próprios de cada obra. Não existindo em Portugal nenhum documento oficial que descreva passo-a-passo o processo, propomos neste subcapítulo o esboço daquilo que poderá ser um *Manual do Figurinista*.

A metodologia seguida combina experiência profissional como estagiária de guarda-roupa no filme *Km 224* (2022), de António Pedro-Vasconcelos, com a figurinista Lucha D'Orey e a assistente Diana Lopes. Contando ainda com a participação como figurinista em várias curtas-metragens, a análise de obras semelhantes e a frequência de uma formação com os figurinistas Bina Daigeler e Pepo Ruiz Dorado.

3.1.1 Pré-produção

Antes das rodagens começarem existe um tempo estabelecido para planear o filme. A pré-produção para o guarda-roupa inclui três momentos distintos: o *breakdown*, a pesquisa e os protótipos/*fitting*. A antecipação de problemas e dificuldades é um dos

objetivos da pré-produção, pois quanto maior for a atenção e coordenação nesta fase inicial, mais fluido será o trabalho em platô.

Em cinema, seja qual for o tamanho da equipa e o seu orçamento, todos os diretores devem trabalhar em prol do mesmo objetivo, assegurando a coerência do processo criativo e, conseqüentemente, da obra. Quando um projeto é iniciado e o guião analisado, é feita uma reunião para conhecer a visão do realizador e a perspectiva da produção, contando também com a direção de arte e o guarda-roupa, o qual engloba os outros dois departamentos essenciais para o figurino: cabelos e maquiagem.

3.3.2. Guião e *Breakdown*

Ao considerar o guião como o melhor amigo do planeamento, é possível obter informações específicas de cada personagem. Pode não existir nenhuma informação direta sobre o vestuário, mas o trabalho do figurinista, nesta fase primordial, é necessariamente levantar as três principais questões e responder-lhes:

- Em que época/tempo se desenrola a ação? Que século, década, ano ou, nos casos necessários, dias e horas?
- Em que lugar? País ou planeta? Cidade ou campo?
- Qual a estação do ano?

Toda esta informação é essencial para definir a quantidade de roupa a ser feita e a escolha dos materiais e para iniciar a pesquisa.

A leitura aprofundada do guião informará, igualmente, quando é que a personagem é destacada na narrativa, a quantidade de cenas e figurantes existentes e, por vezes, os planos de câmara. É deveras importante compreender que cada narrativa necessita de intervenções diferentes, mas também que se o conhecimento prévio do designer consistir em boas referências de estudo, a criação será mais fluida, ágil e certa. Em *Elizabeth* (1998), o guarda-roupa da rainha Elizabeth I de Inglaterra acompanha o seu desenvolvimento pessoal. Enquanto não sobe ao trono, ela facilmente se camufla na cenografia, mas à medida que vai ganhando confiança e poder, os figurinos tornam-se cada vez mais complexos e exuberantes. A capacidade de acompanhar o desenvolvimento psicológico da personagem é assegurado pela sensibilidade do figurinista ao interpretar o guião e ao trocar ideias com os restantes responsáveis.

A importância de uma análise aprofundada do guião faculta, ainda, um instrumento crucial para explicar todas as necessidades dos figurinos à equipa: o *breakdown*. Este roteiro de apoio ao guião consiste em destacar os dados cruciais para guiar aos elementos da equipa presentes no *set* de rodagens. Existem inúmeros *templates* online e haverá projetos que carecerão de referências diferentes, porém, é comum encontrar ou criar documentos que combinam o número da cena, o dia, o tipo de filmagem

(interior/exterior, dia/noite), a localização do set, o ator/personagem, a sinopse, a identificação do figurino e a listagem de tarefas, sempre identificados com o título da obra, a data e o dia de rodagem.

É comum durante a examinação do guião que as referências para cada *breakdown* ganhem cores diferentes. Isto é, cada departamento – de maquilhagem, de cabelos, de cenografia, etc. – terá o seu próprio roteiro e é imprescindível que todos se complementem. A coerência do figurino com a personagem pode ser prejudicada ou beneficiada pelos outros departamentos, no entanto, cabe ao guarda-roupa precaver e solucionar contratemplos.

3.3.3 Moodboard e Protótipo

As fontes de inspiração são inúmeras para um trabalho, mas com as informações definidas na etapa anterior torna-se mais fácil rastrear o melhor caminho. Começamos pelo moodboard. O *moodboard* é um documento e uma experiência pessoal que não requer uma metodologia específica: digital ou manual, com fotografias ou com desenhos, recorrendo a frases ou materiais, depende apenas do gosto de cada figurinista. O importante é transmitir à equipa, atores, produtores e diretores as ideias e inspirações para os figurinos. Muitas das vezes é acompanhado por ilustrações do futuro guarda-roupa. A ter em atenção: quanto mais seletivas forem as referências melhor será a comunicação. Depois do conceito aprovado e alinhado consoante as possibilidades e perspetivas dos outros departamentos, aprofunda-se a pesquisa para o vestuário, sendo de salientar que em Portugal, a Arte e o Guarda-Roupa são autónomos.

Numa dependência constante do tempo, do lugar e da estação, o figurino tem que ser detalhadamente pensado conforme, não só, a melhor estética imaginada, mas também o orçamento disponível. É comum o vestuário ser alugado em armazéns e/ou empresas que concebem peças de variadas épocas; porém, o custo associado a qualquer descuido no manuseamento pode não ser compensador. Isto leva muitos figurinistas a trabalhar com os seus próprios alfaiates e costureiras, criando o seu atelier. A vantagem de ter as peças feitas especificamente para cada personagem e respetivo ator é não apenas uma maior autenticidade, mas também um melhor *fitting*, ainda que é certo que se trata de um processo que requer muito mais etapas e conhecimento nas áreas técnicas de moda. As medições, modelagem, criação dos têxteis, padrões e confeção são passos que não são responsabilidade do figurinista, mas requerem a sua aprovação. Também deve recordar-se que em pequenas produções a equipa tende a trabalhar lado a lado e que em grupos maiores existe uma maior divisão de tarefas e o recurso a subcontratados.

Uma opção que se adequa muito bem a narrativas passadas nas últimas décadas do século XX ou na atualidade é a compra direta das peças. Os mercados *vintage* ou de segunda mão não são apenas uma nova tendência sustentável, eles também possuem peças originais do período em questão. Esta experiência pode oferecer mais fontes de inspiração e o acesso a roupas sem a criação de raiz. Também é possível encontrar tecidos e aviamentos antigos caso a intenção seja fabricar ou recriar, se as peças aparentarem um envelhecimento indesejado. Perante uma história que se pode facilmente camuflar na nossa atualidade, além da compra das roupas em segunda mão, também poderá ser feita em lojas normais. Dependendo do estatuto social da personagem, estas compras podem ser elaboradas em espaços de *low* ou até *high fashion*.

E chegamos à fase do protótipo. Para testar e obter melhores resultados, é elaborado um protótipo. Este não depende somente da visão criativa, das restrições orçamentais ou das exigências dos criadores. É um pressuposto profissional que o figurinista tenha um primeiro contacto com o elenco para prevenir futuras carências ou incongruências. Esta reunião deve expor a visão psicológica do ator perante a personagem, quais são os possíveis dias para a prova, se tem alguma alergia a um material (algo recorrente com alguns metais encontrados nos acessórios) e, o mais importante, quais as suas medidas. Os atores e atrizes agenciados costumam ter as suas próprias folhas de medição, mas se essa não for a realidade, é importante que o figurinista saiba como tirar medidas e, no caso de reuniões online, ter documentos preparados para serem preenchidos. Estas tabelas são essenciais não só para a criação das roupas, mas também para o ajuste que alguma peça comprada possa necessitar.

O protótipo deve ser realizado a tempo do primeiro *fitting*, mas não requer todos os detalhes e acabamentos da peça final. Por norma, esta prova confirma se a cor e os materiais combinam com a aparência da personagem e se funciona bem com diferentes exposições à luz. É crucial tirar boas fotografias durante a prova para confirmar com os diretores se as roupas estão a seguir o rumo desejado e tirar eventuais dúvidas sobre as mesmas. Por experiência pessoal, comprovou-se na curta-metragem *Tinta Seca* (2019), feita por alunos na UBI, sob a direção de Noé Pereira e Marcos Moreira, que alguns padrões de tecidos podem levar a distorções na filmagem, apelidadas de batimentos, como o *pied-de-poule* e outros axadrezados. Estes conhecimentos ou experiências devem ser colocados à prova com o protótipo, caso existam dúvidas acerca da sua funcionalidade.

3.3.4 Orçamento

Como mencionado anteriormente, o orçamento pode ser decisivo para o figurino. Seja qual for o tamanho da produção, este requer um planejamento rigoroso e um cumprimento estrito. É da responsabilidade do figurinista compreender quais os seus gastos e elaborar dois documentos explicativos, um para as despesas com guarda-roupa e outro para as da equipa. Nas produções de grande escala, há profissionais dedicados ao assunto.

No orçamento do figurino, deve constar uma listagem de peças de cada personagem e todas as mudanças de vestuário. Relembrando que nunca existe uma única peça, é aconselhável que sejam produzidos vários exemplares, com a maior semelhança possível, para o ator poder mudar de peças consoante o número de takes ou planos. A aproximação ou valor final do custo dos artigos também tem de enquadrar esses extras. O custo do aluguer ou de criação é crucial, tal como o preço dos materiais necessários no set. Existirá ainda espaço para outras despesas, como o aluguer de cabides, os danos do guarda-roupa e as suas lavagens.

Já na previsão dos gastos com a equipa, é relevante incluir a divisão da mesma por funções e tempo de trabalho, abrangendo os seus pontos de origem. A deslocação pode referir-se apenas a despesas de transportes, mas poderá remeter também para a estadia. A indicação das semanas de preparação e de rodagens, assim como a quantidade de refeições, são imprescindíveis, havendo ainda a possibilidade de acrescentar profissionais subcontratados ao orçamento ou estagiários renumerados. Em ambos os documentos deve mencionar-se a data, pois caso sejam feitos ajustes posteriores, existe o comprovativo do cálculo inicial.

Para concluir o tópico do orçamento: é possível criar um guarda-roupa altamente marcante com baixíssimos custos. Um dos exemplos facilmente reconhecíveis é o das peças de “cabedal” usadas por Carrie-Anne Moss, em *Matrix* (1999). Numa entrevista à revista *Glamour* em 2018, a figurinista responsável Kym Barret admite que não tinha orçamento para vestir a personagem *Trinity* de cabedal e que o vestuário foi feito com um PVC barato que permitia mais movimento. Também acrescenta que “eu penso que o *Matrix* está de volta à moda porque foi revolucionário” (Barret, 2018), comprovando que até nos filmes mais requisitados há restrições e que, apesar destas, é possível marcar uma tendência de moda por várias décadas.

3.3.5 A Equipa

Nos créditos dos filmes portugueses é comum só aparecer o nome do principal *costume designer* e por vezes do seu assistente. Contudo, existe uma equipa por detrás destes nomes que trabalhou com o mesmo objetivo. É perceptível, ao analisarem-se os créditos, que, por vezes, diferentes funções são ocupadas pelos mesmos indivíduos; porém, quanto mais figurinos houver a ser trabalhados maior a possibilidade de atribuir títulos individuais ou até de repetição.

Como auxiliares do figurinista, os seus assistentes trabalham sob a sua coordenação. Geralmente, o assistente de figurinos trabalha em conjunto com o realizador e o figurinista para dar seguimento às suas visões, enquanto o assistente de guarda-roupa colabora no platô. Estas diretrizes também se estendem à área irmã, o teatro, porém, no cinema existe uma divisão severa da equipa quando se trata da preparação do figurino e da sua organização no set de rodagens, apesar de ambas contemplarem espaço para aprendizes e estagiários.

Na sala de trabalho, lugar de produção dos figurinos, existe preferencialmente um chefe para coordenar os restantes elementos, na sua maioria modelistas e costureiras, mas também uma abertura para a colaboração de outros artistas quando o projeto o exige. Exemplificando com a sujidade das roupas da quadrilha em *The Wild Bunch* (1969) ou com os trapos rasgados de *Waterworld* (1995), é o caso do *costume breakdown artista*, o responsável pela manipulação e envelhecimento dos têxteis para que aparentem autenticidade, função que também é necessária em set para manter o aspeto realista de cada peça de roupa. Também pode ser vital incluir ilustradores, designers gráficos, ourives, etc. Cada projeto, guião e orçamento impõe as suas prioridades e pressupõem diferentes recursos e profissionais.

Já no set, os figurinos precisam de uma profunda organização: o assistente de guardaroupa deve ter o vestuário disposto por cena, vaporizado e com rápido acesso. Esta tarefa incorpora detalhes como a disposição dos cabides, o conhecimento da temperatura adequada para tirar os vincos de cada fibra, etiquetagem para cada personagem e limpeza assegurada. É este profissional que garante que o figurino é vestido e usado corretamente pelo ator ou atriz, efetuando pequenos ajustes quando necessário.

3.3.6 Em Rodagens

Há um ditado popular que diz que “mais vale prevenir que remediar”, e para garantir que nas rodagens não há problemas impossíveis de resolver é esse o lema a seguir. Se a

equipa de figurinos tiver sempre consigo um kit de essenciais, com alfinetes, tesouras, fitas métricas, escovas, fita adesiva da cor da pele do ator, fita de dupla face, rolo e linhas, rapidamente poderá solucionar algum imprevisto.

Existe uma logística muito complexa num set de rodagens. Toda a equipa tem de conhecer os figurinos no seu maior pormenor enquanto cumpre o cronograma de filmagens. Este documento rege-se pelos dias de gravações, referindo os atores presentes, as cenas constituintes e o tempo de duração de cada rodagem. Também informa a localização da ação e o tipo de cenário, interior ou exterior. É função do figurinista preparar a equipa semanalmente de acordo com a programação fornecida e que os profissionais destacados para o set analisam com atenção todos os dias. Numa versão detalhada dos trabalhos, existe a folha de serviço concebida pelos assistentes de realização diariamente. O documento descreve os horários e tarefas de todos os departamentos encarregues pela aparência da personagem: cabelos, maquilhagem e caracterização.

Em consequência da preparação prévia dos atores, a equipa de figurinos tende a ser das primeiras a iniciar o trabalho nas rodagens. Em filmes de teor histórico ou fantasista, e também quando existem muitos figurantes e/ou atores, a sua participação tende a acontecer especialmente cedo devido à complexidade do guarda-roupa.

Ter um kit preparado, um conhecimento detalhado do que vai acontecer e estar diariamente o set facilita a adaptação a quaisquer circunstâncias: a direção ou os atores poderão mudar de ideias à última hora e é obrigatório saber reagir com a melhor rapidez e resultado.

3.2 Os Emissários de Khalôm: A recriação dos figurinos de Verónica

Um passo para verificar a validade da pesquisa desenvolvida na dissertação é colocá-la em prática através da recriação de um figurino obedecendo ao rigor histórico e de outro que beneficie de maior liberdade criativa, aplicando parcialmente a metodologia de trabalho descrita.

Com o objetivo de recriar dois figurinos de uma personagem do filme *Os Emissários de Khalôm* (1988), de António de Macedo, foi escolhida Verónica, personagem feminina que divide a sua existência entre um passado histórico e um futuro próximo. A obra

possui a seguinte sinopse: “Um grupo de investigadores executa um projeto científico revolucionário, para impedir a eminente eclosão de uma guerra nuclear. De tal experiência resultam, inesperadamente, dois misteriosos seres, que viajam no tempo entre os séculos XIX e XX, e por quem quatro pessoas se apaixonam...” (Matos-Cruz 1999). Nesta singular longa-metragem portuguesa encontramos os géneros de ficção científica, drama e mistério, num argumento que desafia a imaginação. Verónica é a personagem escolhida para o exercício que propomos, por ser um dos misteriosos seres descritos e por iniciar tétrica e terminar romântica, pois além da total mudança de espaço e tempo sofrida, a faceta psicológica da personagem interpretada por Silvina Pereira é igualmente oscilante.

Para representar Verónica é importante notar que, devido à inacessibilidade ao guião original, e desprovidos da numeração de cenas ou das notas do realizador, são apenas idealizados dois figurinos para a personagem, seguindo estas etapas: a) serão desenvolvidos *moodboards* para cada figurino; b) será confeccionado um protótipo de cada. Este processo, que tenta replicar uma situação real, está enquadrado na fase de pré-produção, e recorre à metodologia mencionada acima, desde a pesquisa até ao *fitting* dos protótipos.

No caso do figurino correspondente ao século XIX, há alguns objetivos a manter. Sendo este idealizado com uma tentativa de rigor histórico, é importante verificar as tendências da época, para que se enquadre na linha temporal estabelecida. “Lisboa, Novembro, 1860” é a legenda que surge nos primeiros minutos do filme e que dá uma das poucas informações. Duas simples palavras e a data traduzem-se no lugar e época. Pouco depois, a quando o decorrer da ação se encontra nos anos 80, é referenciada também a presença da personagem na Serra da Estrela. Esta mudança de lugar acaba por inspirar a escolha do material têxtil principal. Na figura 13, encontramos a versão original do figurino concebido por Ana Andrade e Margarida Rego, com assistência de Ana Costa.



Figura 13 - Figurino 1 Original

Fonte: Youtube

Numa larga pesquisa em revistas da época e sites de museus/galerias, entre outros, verificou-se que os vestidos usados têm uma silhueta específica, a qual, tecnicamente, tem que ser replicada com o apoio de crinolina e corpete que, mesmo não sendo elementos diretamente filmados, precisam de ser confeccionados para o tecido cair da melhor maneira. A recolha de imagens inspiradoras está demonstrada no *moodboard* (figura 14), onde encontramos uma fotografia da Rainha D. Maria Pia coroada em 1862, coordenados de 1860 expostos no *The Museum at Fit*, mas também nos botões recolhidos e na cor pretendida.



Figura 15 Ilustração/Esboço Figurino 1

Fonte: Autoria própria

Após a modelagem efetuada e com os materiais selecionados, foi iniciado o processo de confecção. Este começou pela crinolina, que consumiu perto de quinze metros de arame, seguindo-se o corpete, o saio e o camiseiro. Estas peças, apesar de interiores, apresentam três detalhes importantes: o corpete ajuda na silhueta pretendida, o saio protege a saia principal dos vincos da crinolina, dando também o seu próprio volume, e o camiseiro contrasta a peça exterior com a gola e os punhos brancos. Na figura 16 é possível verificar várias fases do processo, incluindo detalhes como o crochet a ser feito à mão, como aconteceria na época em causa.

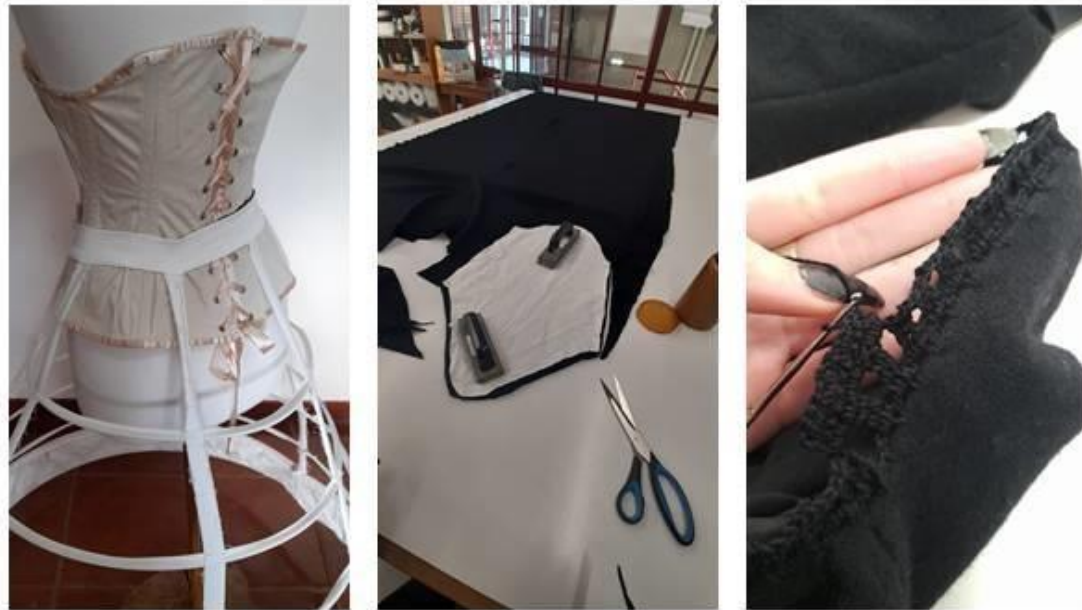


Figura 16 - Processo de criação do figurino. À direita detalhes do corpete e da crinolina em manequim. Ao centro corte do molde da manga em tecido final. À esquerda, elaboração de detalhes em crochet.

Fonte: Autoria própria

Apesar de ser comum associar este género de indumentária a um vestido, trata-se na realidade de uma ou várias saias, com casaco e/ou camisa. É este conjunto que torna o figurino completo. Dada a impossibilidade de fotografar com a atriz, o *fitting* do protótipo foi idealizado com uma modelo (figura 17). Todas as peças de roupa deste figurino dispõem de desenhos e fichas técnicas que podem ser encontradas no apêndice, para verificação de detalhes, materiais, aviamentos e medidas.



Figura 17 - Fotografias do fitting

Fonte: Autoria Própria

Nos momentos finais d'*Os Emissários de Khalôm* é-nos apresentada uma nova faceta de Verónica: moderna e apaixonada. A revelação da sua essência como erro matemático interpela o cientista, dada a sua existência na atualidade. Aquando da rodagem do filme, nos anos 80, a moda portuguesa estava a ser revolucionada por novos designers. Foi nas Manobras de Maio que nomes como Lena Aires, Filipe Faísca, Mariana Cachulo e muitos mais trouxeram peças de vestuário inovadoras e futuristas para as ruas de Lisboa.

É certo que o figurino apresentado no filme (figura 18) é concordante com as roupas utilizadas no dia-a-dia em Portugal, e não existem indicações na obra de que seja uma única opção de look, apenas que se passa em 1987.



Figura 18 - Figurino 2 Original

Fonte: Youtube

Não havendo sequer certezas de que a personagem seja totalmente humana, e abrindo os horizontes através da moda portuguesa dos anos 80 e juntando isso com os sinais convencionais da ficção científica, é criado um segundo *moodboard*. Nele são encontradas referências de filmes com a mesma época de criação como o *Blade Runner* (1984), e mais modernos, como *Tron* (2010) e *Ghost in The Shell* (2017), entre outros.



Figura 19 - Moodboard Figurino 2

Fonte: Autoria Própria

Assim como no figurino anterior, foi respeitada a paleta de cores original. Sendo o branco representativo de harmonia e paz, confere ainda maior contraste ao preto e às mudanças de postura da personagem. Também é propositada a passagem de uma fibra natural, 100% lã, para uma sintética, 100% poliéster, bem como a mudança do peso de todas as camadas de saias para a leveza de um simples macacão. Quanto à complexidade da modelagem, esta, no segundo figurino acrescenta uma das tendências da moda vivida na altura, a influência japonesa, como visto no capítulo 1. Ao adaptar a modelagem do livro de Tomoko Nakamichi, *Pattern Magic 2*, consegue-se o ponto de interesse do coordenado minimalista.

A vantagem de criar um moodboard e um protótipo consiste na experimentação de ideias. No caso deste figurino, como é de cariz criativo, apesar de se basear na moda portuguesa e em outros filmes da mesma temática, abre possibilidades infinitas, mas também desafios grandes. Por exemplo, aquando do desenvolvimento da ilustração já havia receios de como colocar dois dos elementos principais do figurino: a luz e a malharia. Um em referência ao idealizado futuro ou omnipresença da iluminação, o outro em referência ao intercalar de malhas com um certo de pendor matemático,

relembrando que Verónica descende de uma equação. Tanto o moodboard (figura 19) como a ilustração seguinte (figura 20) demonstram que se podiam seguir infinitas estéticas. No primeiro figurino foi mantida uma linguagem que remetesse ao passado, incluindo o desenho a carvão; neste segundo caso, as ferramentas digitais foram as prediletas.

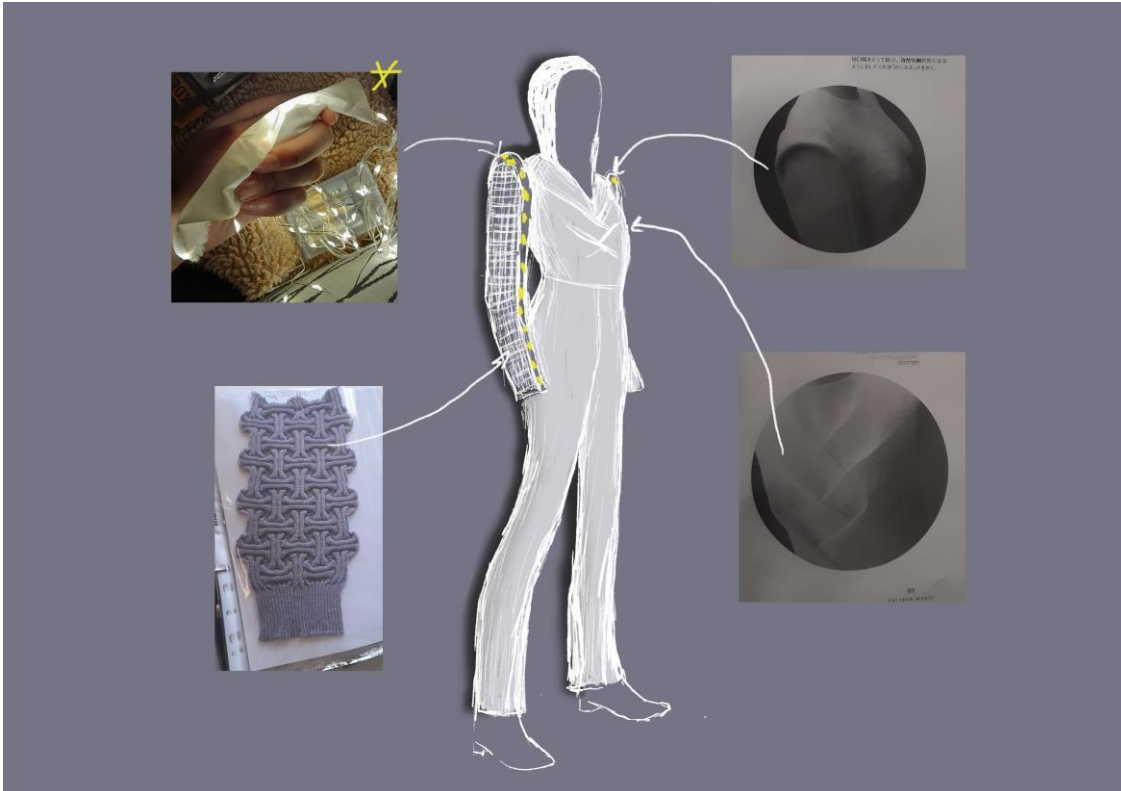


Figura 20 - Ilustração Figurino 2

Fonte: Autoria Própria

Em termos de concretização, num procedimento demorado e meticuloso, foi possível coser à mão todas as luzes necessárias no interior das mangas escondendo a bateria dentro das ombreiras. Como sobrou um kit extra de *fairy lights*, estas foram introduzidas na costura do capuz dando ainda mais dinâmica à peça. Outras soluções de iluminação foram pensadas para elaborar este figurino. *El wire* ou *leds* são comuns em peças para *cosplay* ou em vestuário festivo e/ou de espetáculo, no entanto, dada a semi-transparência e delicadeza do tecido, as pequenas luzinhas geralmente usadas em decoração revelaram ser a escolha mais acertada. Graças à possibilidade de ter rápido acesso ao botão de ligar/desligar, não se tornam perigosas e ainda criam a opção de serem ativadas em momentos distintos. Estes detalhes foram registados, tal como a elaboração da modelagem, como pode ser visto na figura 21. Em apêndices é possível encontrar a ficha técnica para melhor compreensão da peça.



Figura 21 - Processo de criação do Figurino 2. À direita corte e modelagem. No centro, colocação das baterias na ombreira. À esquerda, *fitting* primórdio da parte superior do macacão.

Fonte: Autorial Própria

Infelizmente, o protótipo veio a revelar que o tecido principal do macacão não foi bem sucedido. Apesar de ter uma aparência plástica, como desejado, não oferecia resistência ao peso das baterias das luzes, nem elasticidade suficiente para garantir o mínimo conforto, tornando minucioso o processo de vestir e despir a peça. Esta experiência comprovou a importância de confeccionar um protótipo. Para além de dar a opção de explorar melhor o conceito, também demonstra os aspetos a aprimorar, neste caso adicionar o tecido. Porém, o efeito estético conseguido foi agradável, como é visível na figura 22. O *fitting* foi feito em duas etapas: com e sem luz na cenografia. Esta opção permite demonstrar que as *fairy lights* mantêm a sua leitura mesmo com luz natural, mas tornam o figurino muito mais intenso na escuridão.

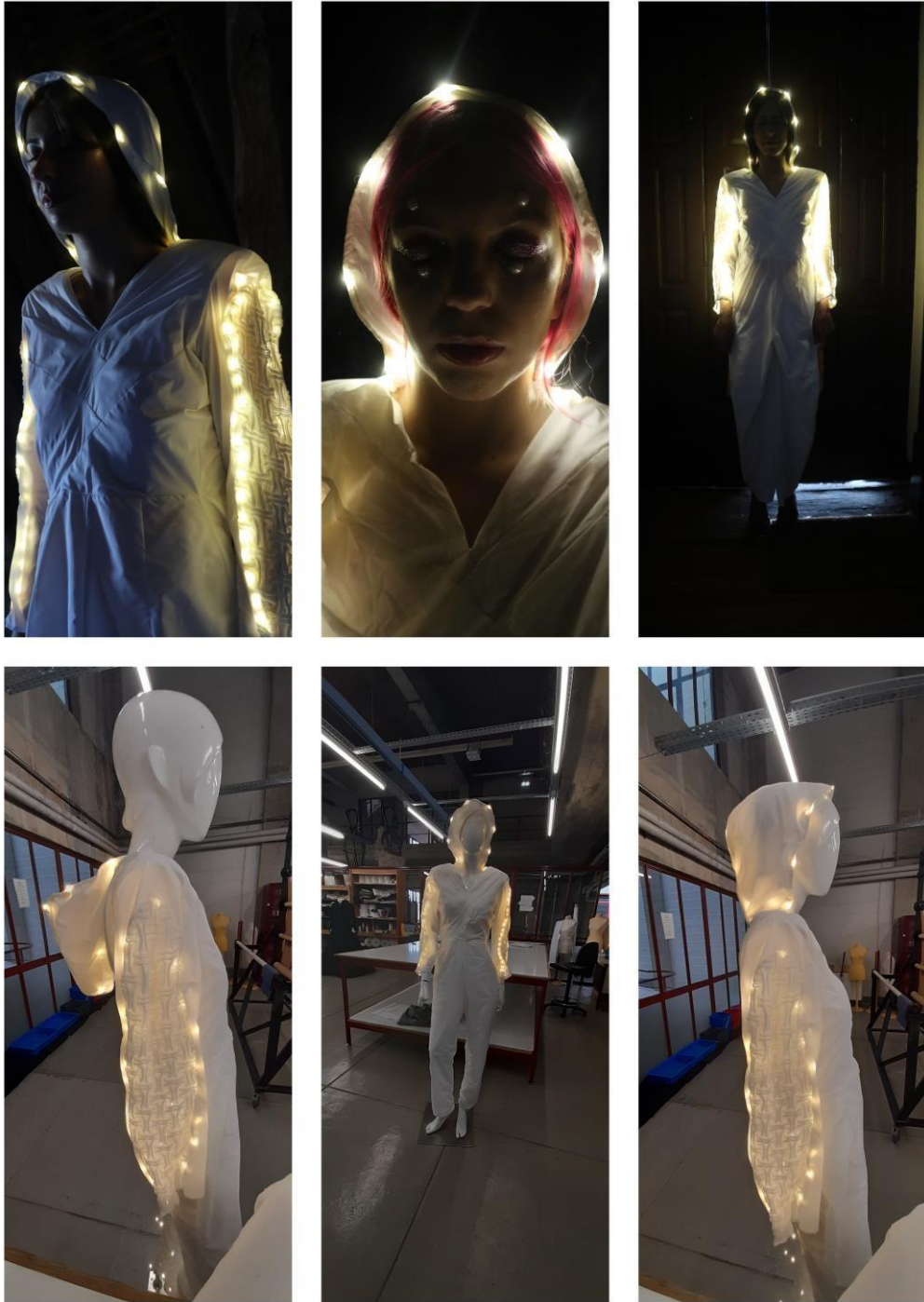


Figura 22 - Fitting Figurino 2 com e sem luz natural

Fonte: Autoria Própria

Conclusão

A moda e o cinema não só refletem a sociedade do século XX, como também as suas novas e inúmeras conquistas. Apesar de se revelarem mais próximos a partir dos anos 20, existe um caminho que percorreram individualmente até se encontrarem. No início do século XX, o cinema ainda não era visto como arte e a moda ainda se restringia aos elementos da classe alta, tendo como símbolo os respetivos corpetes. No espaço de 100 anos, ambos ficaram irreconhecíveis. Se o cinema ganhou som, cor e efeitos especiais, o vestuário reduziu quantidades de tecido, criou novas fibras e apresentou tendências arrojadas. Ambos passaram a ser consumidos em massa e perderam a exclusividade das elites.

Tendo sido o figurino, elemento paradigmático da simbiose entre a moda e o cinema, escolhido como matéria de estudo nesta dissertação, foram enunciadas algumas questões de partida. Apesar de não ser um termo novo, principalmente pela sua adaptação do teatro para o cinema, o figurino ainda não foi explorado o suficiente em Portugal do ponto de vista académico. Foi necessário, por isso, descrever a diferença entre figurinista e assistente de guarda-roupa. Outro ponto importante abordado foi a diferença entre um designer de moda e um figurinista, não descartando os conhecimentos em vestuário e têxtil que ambas as profissões exigem, ora aproximando ora afastando a sensibilidade de criação de uma personagem através dos seus figurinos e a necessidade de um artigo ser rentável. Apesar de terem objetivos e pressupostos diferentes nas suas profissões, não se descarta a possibilidade de designers poderem desenhar figurinos, como aconteceu a vários criadores associados a casas de alta-costura, os quais deram mais sustentação artística às suas carreiras e ofereceram motivos de admiração e sedução aos amantes de filmes.

Através da análise de dois filmes tendo em conta critérios de rigor histórico e de liberdade artística, concluiu-se que o foco do figurinista estará sempre na caracterização psicológica da personagem, respeitando a narrativa descrita no argumento, devendo, porém, o guarda-roupa respeitar o tempo de história/ação quando exigido. Também se pôde tirar a ilação de que os figurinos mais criativos obedecem a uma metodologia, específica em cada caso, não operando em total liberdade, mas sim resultando de uma pesquisa prévia e da experimentação de ideias.

Estas ilações foram colocadas à prova no caso prático, que consistiu em esboçar um manual de criação do figurino cinematográfico, justificado pela falta de literatura nacional dedicada à temática. Como visto na dissertação, o guião é o melhor amigo do

figurinista e, mesmo sem este documento essencial, foi possível desenvolver dois protótipos de figurinos da personagem Verónica, prestando homenagem a um dos mais estranhos e geniais filmes do cinema português e de Antonio de Macedo, *Os Emissários de Khalôm* (1988).

Bibliografia e Webgrafia

- Adrian. (1903, March 3). IMDb. <https://www.imdb.com/name/nm0012424/>
- Ager, C. (1933, September 1). *Mae West Reveals the Foundation of the 1900 Mode*. Vogue | The Complete Archive. <https://archive.vogue.com/article/1933/9/maewest-reveals-the-foundation-of-the-1900-mode>
- Alexander, E. (2010, September 13). *Nicola Formichetti For Thierry Mugler*. British Vogue. <https://www.vogue.co.uk/article/nicola-formichetti-for-thierry-mugler>
- Baldini, M. (2005). *A Invenção da Moda*. Edições 70.
- BBC News. (2019). *Iranian women - before and after the Islamic Revolution*. <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-47032829>
- Binlot, A. (2019, July 19). *Pierre Cardin's intergalactic designs for worlds undiscovered*. Document Journal. <https://www.documentjournal.com/2019/07/pierre-cardin-intergalacticdesigns-at-the-brooklyn-museum/>
- Borrelli-Persson, L. (2015, March 23). *A Brief History of the Cult Dress: #DressGate, Diane von Furstenberg's Wrap Dress, and More*. Vogue. <https://www.vogue.com/slideshow/cult-dresses-in-fashion-dressgate>
- Bozinoski, Mónica (2020). Amigos (im)prováveis. Vogue Portugal, Fevereiro, p.28 e 29.
- Brewster, K., & Shafer, M. (2014). *Fundamentals of Theatrical Design*. Amsterdam University Press.
- Bruzzi, S. (1997). *[Undressing Cinema: Clothing and identity in the movies: Clothes, Identities, Films] [Bruzzi, Stella] [November, 1997]*. Routledge.
- Cardim, V. C. (2014). *A Moda em Portugal 1960 a 1999*. Edições IADE.
- Catellani, R. M. (2021). *Moda Ilustrada de A a Z*. Manole.
- Cordeiro, J. (2013). UBIMuseum. (2013). Rota da Lã – Translana: uma obra de referência sobre o património da indústria de lanifícios. *UBIMuseum*.

- Published.
- Costa, F. A. (2002). *O figurino como elemento essencial da narrativa*. Famecos.
- Cucinotta, C. (2018). *Uma viagem ao Cinema através do seu Vestuário*. Labcom.
- Dez coisas que você precisa saber sobre Pedro Almodóvar, o cinema e a moda //*.
(2016, July 15). FFW. <https://ffw.uol.com.br/noticias/cinema/10-coisas-quevoce-precisa-saber-sobre-pedro-almodovar-o-cinema-e-a-moda/>
- Edwards, L. (2021). *How to Read a Dress: A Guide to Changing Fashion from the 16th to the 21st Century (English Edition)* (1st ed.). Bloomsbury Visual Arts.
- English, B. (2013). *A Cultural History of Fashion in the 20th and 21st Centuries: From Catwalk to Sidewalk (English Edition)* (2nd ed.). Bloomsbury Academic.
- Esquevin, C. (2015, December 22). *THE LOOK OF BLADE RUNNER* -. Silver Screen Modes by Christian Esquevin. <http://silverscreenmodes.com/the-look-of-bladerunner/>
- Ffoulkes, F. (2021). *How to Read Fashion (a crash course in understanding styles) libro Paperback English 256 pages - Libros (Paperback, English, 256 pages, Fiona Ffoulkes, Any gender, Herbert Press)*. ISBN.
- Fogg, M. (2013). *Fashion: The Whole Story*. Prestel Publishing.
- Fraser, E. (2020, March 22). *Look of the Week: Cruella de Vil's wild wardrobe*. SYFY WIRE. <https://www.syfy.com/syfywire/look-of-the-week-cruella-de-vils-wildwardrobe>
- Gonzales, E. (2020, May 2). *Hollywood Tries to Right Anna May Wong's Story— Here's What Really Happened*. Harper's BAZAAR.
<https://www.harpersbazaar.com/culture/film-tv/a32346961/who-is-annamay-wong-hollywood-star/>
- Harris, K. (1999). *Authentic Victorian Fashion Patterns: A Complete Lady's Wardrobe*. Dover Publications.
- Hess, M. (2015). *Coco Chanel: The Illustrated World of a Fashion Icon* (Illustrated ed.). Hardie Grant Books.

- Hibbert, C., Hibbert, A., & Woolf, A. (2005). *The Twentieth Century (History of Fashion and Costume Book 8) (English Edition)*. Facts on File.
- Homage to Piet Mondrian*. (2021, October 5). Musée Yves Saint Laurent Paris.
<https://museeyslparis.com/en/biography/lhommage-a-piet-mondrian>
- Hyams, H. (n.d.). *V&A · Introducing Cristóbal Balenciaga*. Victoria and Albert Museum. Retrieved 9 May 2021, from
<https://www.vam.ac.uk/articles/introducing-cristobal-balenciaga>
- Lack, H. (2012, July 20). *Costume designer Mary Vogt on Michelle Pfeiffer's Catsuit*. AnOther. <https://www.anothermag.com/art-photography/2072/costumedesigner-mary-vogt-on-michelle-pfeiffer-s-catsuit>
- Laver, J., la Haye, D. A., & Tucker, A. (1969). *Costume and Fashion: A Concise History: o* (Illustrated ed.). Thames & Hudson.
- Lipovetsky, G. (1983). *O Império do Efêmero*. São Paulo: Cia das Letras.
- Mad Max - Oltre la sfera del tuono*. (2015, September 14). Warner Bros. Entertainment Italia. <https://www.warnerbros.it/scheda-film/genere-fantascienza/mad-maxoltre-la-sfera-del-tuono/>
- Menkes, S. (1998, March 24). *Gliding On Wings Of Design*. The New York Times.
<https://www.nytimes.com/1998/03/24/style/IHT-gliding-on-wings-ofdesign.html>
- Müller, J. (2015). *100 All-Time Favorite Movies of the 20th Century* (Illustrated ed.). Taschen.
- Nakamichi, T. (2012). *Pattern Magic*. Editorial Gustavo Gili.
- Nascimento, G. O. M. L. F. (n.d.). *Os Emissários de Khalôm*. CinePT-Cinema Portugues. Retrieved 5 October 2021, from
<http://www.cinept.ubi.pt/pt/filme/2857/Os+Emiss%C3%A1rios+de+Khal%C3%B4m>
- O Nome da Rosa vai virar minissérie*. (2017, November 16). Cineplayers.
<https://www.cineplayers.com/noticias/mercado/nome-rosa-vai-virarminisserie>

- Os Emissários de Khalôm. (n.d.). MUBI. Retrieved 5 October 2021, from <https://mubi.com/pt/films/os-emissarios-de-khalom>
- Os Emissários de Khalôm (1987) // António de Macedo. (2017, January 5). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IImT6IvVCTQ&t=119s>
- Paterson, C. (2016). *Hollywood comes to Aberdeen: The influence of Hollywood glamour in the John Falconer catalogues*. University of Glasgow Library Blog. <https://universityofglasgowlibrary.wordpress.com/2016/04/18/hollywoodcomes-to-aberdeen-the-influence-of-hollywood-glamour-in-the-john-falconercatalogues/>
- Pieri, K. (2016, July 19). *Exclusive: Clueless' Costume Designer On Creating a Fashion Phenom*. Harper's BAZAAR. <https://www.harpersbazaar.com/culture/filmtv/a11462/conversation-with-clueless-costume-designer/>
- Reynaud, F. (2020). *Marilyn Monroe in 5 iconic on-screen looks*. Vogue Paris. <https://www.vogue.fr/fashion-culture/article/marilyn-monroe-in-5-iconic-onscreen-looks>
- Salen, J. (2008). *Corsets Historical Patterns & Techniques*. Costume & Fashion Press/Quite Specific Media.
- Seabra, Jorge (2014) *Cinema: Tempo, Memória, Análise*. Coimbra University Press
- Skidmore, M. (2016, February 18). *How Beatnik Style Made the Underground Mainstream*. AnOther. <https://www.anothermag.com/fashionbeauty/8395/how-beatnik-style-made-the-underground-mainstream>
- S.R.O., R. (2018).
- Tashjian, R. (2015, December 22). *How Star Wars Changed the Way We Dress*. Vanity Fair. <https://www.vanityfair.com/hollywood/2015/12/star-wars-fashion>
- Tétart-Vittu, F. (2015). *Auguste Racinet. the Costume History* (Illustrated ed.). Taschen.
- Tomasino, R. (1977). *Storia del costume nello spettacolo*, Università di Palermo, Roma

Weinschenk, S. (2020). *100 Things Every Designer Needs to Know about People* (2nd ed.). New Riders Publishing.

Yaeger, L. (2016, August 8). *Casablanca Costume Designer Orry-Kelly Is the Subject of a New Film*. Vogue. <https://www.vogue.com/article/orry-kelly-hollywoodcostume-designer-women-hes-undressed-film-marilyn-monroe>

Apêndices

1. Conversa com Caterina Cuccionota

- O que se entende por rigor histórico num figurino? E o que podemos entender por liberdade artística?
- Então, esta é a primeira questão que eu coloquei em 2001 quando estudei figurinos, a história do figurino no cinema. Ele (Renato Tomasino em *Il Costume Cinematografico*) diz logo no primeiro capítulo da tese que a questão do rigor histórico, é uma questão que não devia interessar de uma maneira tão grande para o figurino, porque na verdade o filme já passa por uma revisão histórica através do argumento e da realização. Portanto, no momento em que nós temos que apresentar uma personagem, não podemos continuar a ter este rigor histórico porque o rigor já passa para uma versão visual, e passando para uma versão visual, o que o espectador tem que perceber é a psicologia da personagem. Portanto, como a personagem interage com aquelas questões históricas, temos que saber se é uma pessoa alegre, triste, tímida; isto tudo é uma instrução visual que é dada através do figurino. Ou seja, eu não estou a ver nenhum outro departamento, incluindo nos figurinos a maquilhagem e o cabelo, que possa explicar visualmente a relação entre a personagem e os acontecimentos históricos. Portanto, o professor dizia que pode acontecer que o figurino se torne uma questão simbólica.
- Como se fosse um signo?
- Um signo, exatamente, por isso é que é também estudado na semiótica o figurino cinematográfico. Tornando-se um símbolo é evidente que muitas coisas se vão perdendo, camadas e camadas, sobretudo quando falamos de história e do vestuário feminino. Mas temos que ver se isto resulta também para a psicologia da personagem, e para o desenvolvimento da história. Portanto, o rigor histórico, no final das contas, não é exatamente uma das primeiras questões que o figurinista vê. Quando entrevistei as figurinistas, das primeiras coisas que elas me disseram foi: “quando trabalhamos em filmes de época é maravilhoso porque vamos a bibliotecas e tiramos fotografias”. Tenho aqui, e por acaso posso-te mostrar, alguns livros de um filme que se chama os *Mistérios de Lisboa*. Porque muitas das vezes as figurinistas trabalham nisto e deitam tudo fora. E eu digo “Não deites nada fora!”. Como elas não desenham, acham que não se chamam figurinistas. Mas depois fazem este trabalho (o moodboard) para a personagem principal. É evidente que é um trabalho de figurinista. Esta é uma da página (referindo novamente o moodboard) feita pela Isabel Branco, uma primeira abordagem da Condessa de Santa Bárbara, interpretada pela Maria João Bastos. Isto, claro, tem um

rigor histórico, mas a personagem da Ângela é a mistura destes elementos todos. Ela usa muito esta silhueta...

- A linha da cintura quase debaixo do peito?

-Sim. Neste caso, o rigor histórico é tentar perceber qual o estilo que se usava nesta época, e tentar adaptar este estilo à personagem. No momento em que ela é mais jovem, e era mais feliz e mais livre, tínhamos uns decotes mais abertos e vestia-se mais de amarelo e cores claras. A cor também funciona muito bem para passar um conceito visual no cinema. Depois, quando começa a ficar mais velha, começa a ter umas roupas sempre mais escuras, verde-escuro, preto, sem decote. Até que no final do filme tornase freira.

- É o último passo da evolução do figurino? Ao fim e ao cabo, o figurino consegue contar uma história sozinho, sem ter uma narrativa associada, só através da roupa. - Mas a função principal do figurino no cinema é essa: conseguir contar uma história paralela. Nós estamos muito atentos ao enredo principal, mas há vários elementos que nos ajudam a perceber. Porque é que isto aconteceu? Porque é que a personagem reage assim? Enfim, o figurino é muito importante a partir daí. Já trabalhei em muitas produções de época, e de facto o que acontece muitas vezes é que como eu acho que o figurino de cinema é a junção de elementos, temos que ver como fica melhor no enquadramento.

- Pode não coincidir com a cenografia que é mais indicada pela Direção de Arte para aquela cena, por exemplo?

- Sim. Há sempre alterações. Muitas das vezes, o que tenho visto de investigações sobre o figurino de cinema é que ficamos, eu própria na minha tese, muito focadas no objeto que é o figurino em si, vê-se sempre que há todo um trabalho feito pelo figurinista. O objeto que estamos a investigar, e onde vemos os processos semióticos e as simbologias, é toda uma construção que vem do trabalho do figurinista. Esta é uma parte pouco investigada, ou seja, unir o processo do figurinista com o objeto. Sendo o objeto muito ligado a moda, é evidente que tem esta tendência, de falar do corpo, do ator e da roupa em si. Uma das questões que tenho percebido é que, a ligação entre o processo criativo e o objeto é super importante. Porque aí, sim, tens uma narrativa paralela em cinema.

- De facto, na moda, conseguimos interpretar os signos no dia-a-dia. Basta olharmos para alguém e podemos assumir automaticamente uma mensagem, enquanto no figurino temos que o desenvolver propositadamente.

- É isso mesmo. Um dos primeiros trabalhos práticos que as figurinistas fazem quando têm que ir trabalhar num filme é irem a bibliotecas e começar a ver imagens antigas, ou ver se há algum romance sobre o tema. Por exemplo, no *Madame Bovary*, há uma explicação da personagem a entrar numa festa, com um vestido, e são três ou quatro

páginas a descrever como o vestido era, como se sentia. E quanto tu tens a transposição cinematográfica desta cena, é só uma sequência em que ela entra, e a câmara fica fixa a olhar para ela e para o vestido. Mas quem já leu o livro, vai-se lembrando de tudo. Como é que é possível, de forma visual, transformar essas partes todas? Portanto, é mesmo muito complicado. É por isso que eu digo que muitas vezes o rigor histórico não acontece. O que acontece é o rigor com a psicologia da personagem. O que é que esta personagem podia vestir?

- Podemos sair um bocadinho do rigor histórico?
- Claro que sim. Eu lembro-me de uma vez, de estar a trabalhar numa série, que se chamava *Equador*, e havia uma personagem que era muito fechada e não queria ter relações sexuais, não se queria casar, era muito tímida, etc. Então estava sempre vestida com vestidos com golas altas e cabelo muito apertado, muito rigorosa. Lembrome que na cena de uma festa enorme, num jardim, de repente, sem a figurinista saber, esta personagem apareceu com um decote muito grande e de cabelo solto. Super gira. E eu lembro-me de toda a equipa falar, “mas esta agora, mudou?”. Tinha sido um erro muito grande, e o próprio realizador perguntou o que é que era aquilo. O rigor histórico diz que uma personagem como esta, para ir a uma festa, ia ter um decote mais aberto e soltava o cabelo, mas em cinema temos outro nível. Este nível é a personagem, que tem que ter sempre o mesmo fio condutor. Eu acho que a atriz trocou-se! (entre risos) - Era o que eu ia dizer!
- É que depois toda a equipa começa a dar a sua opinião, como se fossem todos figurinistas. Claro que apresentava rigor histórico, porque estavam todas com decotes, mas não era indicado para aquela personagem. Se calhar um historiador de moda diria que estava correto, mas no cinema ela tem uma questão de fio condutor do primeiro plano que temos que atender.
- Penso que a melhor conclusão que podemos tirar é que, dentro da tendência de cada época, devemos aproveitar os signos que melhor representem a personagem? - Sim, exato, há de facto muitas reuniões com o realizador para falar sobre isso. O figurinista não inventa a liberdade criativa, o figurinista pergunta sempre se vamos assumir a criatividade ou o rigor. Cuidado que o rigor histórico depois pode não ajudar, nos enquadramentos, na luz, etc. Devemos parar e perceber o que é bom para o filme e para a personagem.
- Muitas das vezes deve ser necessário dar indicações aos atores. O movimento do ator a entrar em casa e tirar um casaco pode não vir no guião, mas fazer parte da dinâmica figurino.
- Exatamente, é isso. Depois também há a parte dos estereótipos, já que estamos a falar de filme de época, não é só 1700 ou 1800, os anos 90 já é época. O que eu usava mais nova já é considerado época. Pela experiência pessoal sei perfeitamente o que isso quer

dizer e como é que isso pode ser interpretado. Se uma personagem que existiu na realidade é conhecida por usar sempre os mesmos brincos, temos que ir à procura dos mais parecidos e ver com o realizador a opção mais fácil de entender. Eu lembro-me de ter trabalhado num filme que era a *Operação Outono*, sobre o assassinato de Humberto Delgado. Eu era a assistente da figurinista e o Humberto nas fotografias era super reconhecível porque tinha uma pregadeira com as iniciais HD. Eu tive que fazer esta pregadeira, a figurinista não teve tempo e mandou-me ir às lojas fazer. Isto sim é rigor histórico, porque era muito importante nos enquadramentos até ao peito que se visse a pregadeira. Acho que o cadáver foi também reconhecido por causa da pregadeira que ele tinha. Por isso, há momentos em que interessa o rigor, e há momentos em que não interessa nada. Tem que se ver também se tem algum desenvolvimento na história. É muito complicada a parte visual e material do filme através do figurino.

(...)

- Outra questão: se tem alguma experiência pessoal e/ou profissional com figurino em que tenha mais liberdade artística, qual o processo criativo neste caso?
- Volto ao livro fantástico do meu professor, pois a seguir ao rigor histórico, tem a história futura ou futurística. Portanto, para mim foi perfeito. Claro que o livro foi escrito nos anos 70, mas também por isso é interessante ver as referências históricas. Ele fala de um filme, o *Barbarella*, em comparação com o *Alphaville*, do Godard, sendo o *Barbarella* de 68 e o *Alphaville* de 65, e diz quais são as diferenças, tratando-se ambos os filmes de ficção científica. Ele está a tentar compreender quais são as tendências desses primeiros filmes do futuro. A primeira coisa que ele diz é que o figurinista tem que começar, quando trabalha num filme sobre ficção científica, a entender as tendências do passado e do presente e como podem ser desconstruídas no futuro. O que é que agora em 2021, pode ser útil para uma personagem de 2080? É um trabalho que ele chama de futurologia, que é a ciência da previsão do futuro e dos seus aspetos. Nós vemos isso no *Back to the Future...*
- ... Afinal de contas já passámos 2015 e a própria marca acabou por lançar as sapatilhas para ter coerência com o filme.
- Exatamente. Repara, o filme foi feito nos anos 80, é evidente que muitos aspetos são uma desconstrução dos anos 80. Portanto, em 2015, há ali umas roupas e uns sapatos, etc., que são uma desconstrução. Foi um trabalho de futurologia para entender qual o aspeto visual, de ornamento, do dia a dia, que podia ser útil no futuro. É muito difícil. Ele diz também que é muito importante entender o contexto, e que o trabalho de direção de arte e de figurinos têm que ir de mão dada. Eu, pelos conhecimentos de história do cinema que tenho, sei que há um filme que é exatamente o princípio duma visão do cinema e da ficção científica completamente diferente. O filme é o... - *2001: O Odisseia do Espaço?*

- Não. *O Blade Runner*. Quando estudamos o cinema do ponto de vista da direção de arte e dos figurinos, temos o princípio no cinema de algo completamente diferente e que começa com o *Blade Runner* porque, repara, acabas de falar do *2001*, que é um dos mais conhecidos em termos de ficção científica, mas... Viste o *Blade Runner*?
- Sim. Eu vi ambos os filmes no contexto das tendências de moda. *O Blade Runner* surge como futurista na mesma altura que a moda japonesa trazida por Rei Kawakubo, entre outros, também eles futuristas, chegam ao ocidente.
- Quando estudamos o cinema no ponto de vista dos figurinos, esses dois filmes são super importantes por causa da visão e do conceito que vamos continuar a ter sobre o futuro. São duas visões completamente diferentes. O que nos interessa nos figurinos é como traduzimos isso visualmente. Esses filmes que estudei já no mestrado, num estudo mais aprofundado, remetiam para dois opostos, a sujidade e a limpeza. Imagina, não é só a sujidade e a limpeza dos espaços, é também na iluminação e no enquadramento. Esses dois filmes falam basicamente da mesma coisa, do futuro, do espaço, de como nos podemos tornar no futuro, etc. Mas visualmente são completamente diferentes, porque são duas visões contrastantes. Em *2001: Odisseia no Espaço* parece que ainda temos alguma esperança num futuro melhor, porque aquilo é mais branco e mais limpo, é tudo mais controlável. Um controlo diferente nos espaços e na nave.
- Os próprios planos da câmara, de tão geométricos, ainda dão mais essa ideia de organização e planificação.
- É logo o *click* que se faz. Quando algum professor começa a escrever que esses dois filmes falam praticamente da mesma coisa, mas são tão diferentes? É pela sujidade. É pela esperança que temos no futuro, e *Blade Runner* não tem esperança nenhuma. O futuro no *Blade Runner* é horrível, com todos os clones. Aqui, a direção de arte e os figurinos são extremamente importantes e vê-se facilmente que é um trabalho de equipa muito forte. Como é que um realizador sozinho, só com o argumento, pode explicar o *Blade Runner*? É muito complicado. Há ali um trabalho do figurinista, de direção de arte e direção de fotografia, que são os três departamentos artísticos, que trabalharam para materializar as ideias do realizador de uma forma espetacular e única. Porque o filme foi o primeiro, que abriu esta conceção do futuro que hoje em dia ainda temos, não temos muita esperança no futuro. Quando fazemos um filme sobre o futuro, temos que decidir se é um futuro “bom”, estilo *2001*, ou se é um futuro “mau”, com fumos verdes e cidades destruídas. São duas visões completamente diferentes que nós conseguimos materializar e entender através da direção de arte e do figurino. Portanto, quando o professor escreveu este livro em 1977 ainda não havia o *Blade Runner*, então ele só fala do *2001* e da *Barbarella*.
- Faltava esse último passo?

- Faltava! De facto, o *Blade Runner* foi o primeiro a ter uma visão diferente do futuro. - Na moda falamos sempre muito de tendências. Mas no cinema também é notória uma tendência, nas últimas três décadas do século XX, de um despertar de ansiedade quanto ao futuro...

- Até temos muitos Batman nos anos 80 e 90 que são super-escuros, que nos mostram uma cidade onde não percebemos se é futuro ou passado.

(...)

- Dedico na dissertação uma parte aos designers de moda que trabalham como figurinistas, mas reflito também porque é que moda não é figurinismo.

- Isso também tem uma explicação simples: os designers de moda muitas das vezes fazem o trabalho de figurinistas como se fosse uma coisa artística, um passatempo, um hobby, tipo “vou fazer um filme, que giro”. Mas depois de fazerem um filme, eles percebem que não é exatamente a mesma coisa, e há poucos designers que deixam a carreira de designer para serem figurinistas, ou que conseguem fazer as duas coisas. Porque um figurinista tem que ser um “total”: tem que ser um psicólogo, tem que saber de realização cinematográfica, tem que saber direção de fotografia, de maquilhagem, de história social da moda, o que, para um designer, pode vir a ser menos interessante. A história social da moda são as tendências mais usadas, as diferenças de classes sociais, e esta é uma disciplina que falta em Portugal também.

- Sim, nós em moda temos essa abordagem, mas não acontece em cursos de cinema. (...) A nível de designers, por exemplo, no caso do Jean Paul Gaultier, ele vai acrescentando à sua carreira como designers muitos filmes. Para além de terem sido bons filmes, ainda tiveram a vantagem de o ter como figurinista.

- Em Portugal, também tens um caso desses, o Filipe Faísca. Também tens o caso do descendente português que trabalhou com o Guillermo del Toro, o Luís Sequeira.

(...)

- Eu estou a tentar fugir um pouco do que acontece no século XXI na dissertação e a focar-me apenas no século XX, para abordar melhor os seus primórdios. Porque tanto a moda como o cinema começam de uma maneira muito fechada e acabam, em 1999, completamente distintos. Vou-lhe chamar duas artes, apesar de moda não ser arte... para já.

- Eu acho que tu, em 2020, já devias falar da moda como uma arte. Porque se continuarmos a dizer que a moda devia ser uma arte, mas não é, não resulta. Desde os anos 90 que os investigadores dizem isso. Eu acho que já o devemos dizer.

- Vamos assumir que é, para passar a ser?

- Temos, professores, investigadores, figurinistas, que dizer isso. Eu assumo isso, até mesmo quando falo com figurinistas elas dizem que não porque fazem um trabalho técnico, mas têm que assumir que se trata de um trabalho artístico. É verdade. Quer

dizer, o meu professor, nos anos 70, já tinha assumido isso. Em Itália, a criação do curso, que foi feito com o Umberto Eco nos anos 60, já tinha entendido que havia variações culturais que tinham que entrar para as Artes. Não é só pintura, não é só teatro, ou seja, tudo, a moda, o cinema, a dança, tudo. Eu tinha que escolher entre dança e figurino.

- Aqui ainda é preciso fazer muita pressão para acontecer. No português comum ainda é complicado aplicar a palavra designer como uma profissão. Quando se vive dentro da “bolha artística” não se repara, mas basta sair um bocado, que não é de senso comum associar roupa a arte.
- Isso tem a ver com a pouca inclusão e a desvalorização que a moda tem na sociedade portuguesa. Porque sempre foi assumida como uma tarefa de mulher, que foi rebaixada à costureira. Quando na verdade era de desenho de vestuário que se tratava, de design de moda. É um patamar muito importante. Por isso é que sempre que me perguntam, eu digo que a moda devia sair das faculdades de moda, para ter uma inclusão maior na sociedade. Eu estou na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, na Universidade NOVA de Lisboa, que é uma das mais antigas de comunicação de Portugal, e não tem uma cadeira de moda. Ou seja, não ter um curso de moda, tudo bem, mas é impossível não ter uma cadeira. Tens antropologia, tens história, tens comunicação, tens cinema. Como é possível não haver uma disciplina de moda? Pode ser opcional. Para que todos saibam que se quiserem estudar uma história social da moda e dos média. Mas não, não há. (...) Em Itália, no curso que eu tirei, eu estudei cinema, mas tive a disciplina de figurino cinematográfico, onde li bastantes livros sobre história da moda. Em Itália há sempre uma atenção à moda.
- Em Itália a moda é cultural!
- Sim, há sempre uma atenção. Uma vez fiz um trabalho sobre semiótica no cinema, sobre o *Mulholland Drive*, e o professor disse-me que devia também trabalhar o guarda-roupa. Porque é tudo um sonho, elas começam todas por usar a mesma roupa, depois transforma-se noutra. Não é nada de outro mundo falar de peças de roupa de um filme. Agora em Portugal, é complicado. Eu lembro-me as primeiras vezes que falava dos filmes de Manoel de Oliveira, o *Amor de Perdição*, sobre os figurinos: tive uma apresentação para uma disciplina, com os professores sentados e bastante confusos.
- Aqui é muito complexo.
- Quando acabei a apresentação, ninguém falou. Eu nem sabia se tinham ficado contentes ou não. Uma professora disse-me: “eu acho que falar no Manoel de Oliveira, do ponto de vista da roupa, não é muito adequado”. Como assim não é muito adequado? (...)

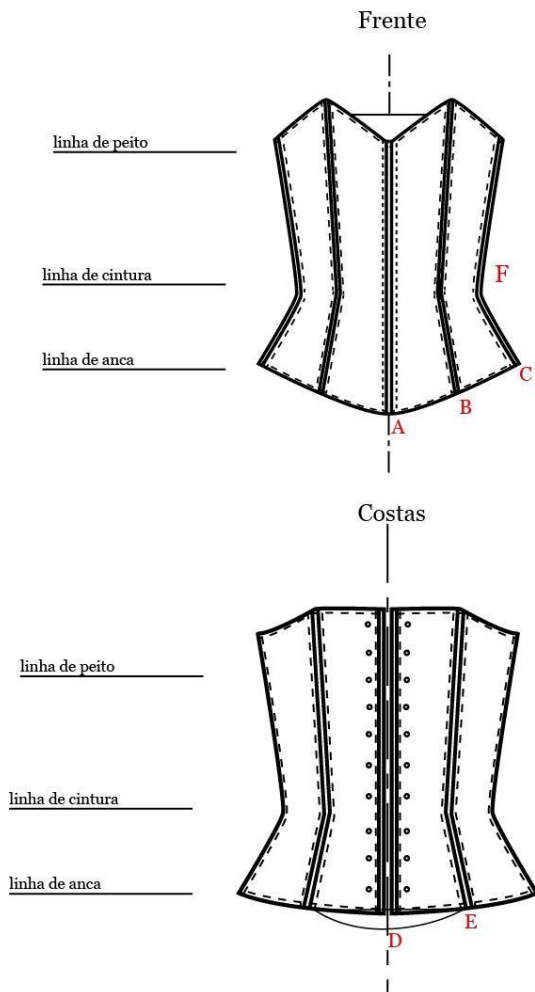
2. Fichas Técnicas

FICHA TÉCNICA | Figurino I

Modelo: Corpete

Descrição: Corpete estruturado de abertura única nas costas

Gênero: Feminino



Medidas:

A: 35cm*

B: 37cm*

C: 34cm*

D: 36,5cm*

E: 34cm*

F: 72cm (cintura)

*medida da altura



Materiais:



Tecido 100% Algodão
bege



Fita cetim bege

Aviamentos:



20 ilhoses dourados



Barbatana

Cores:



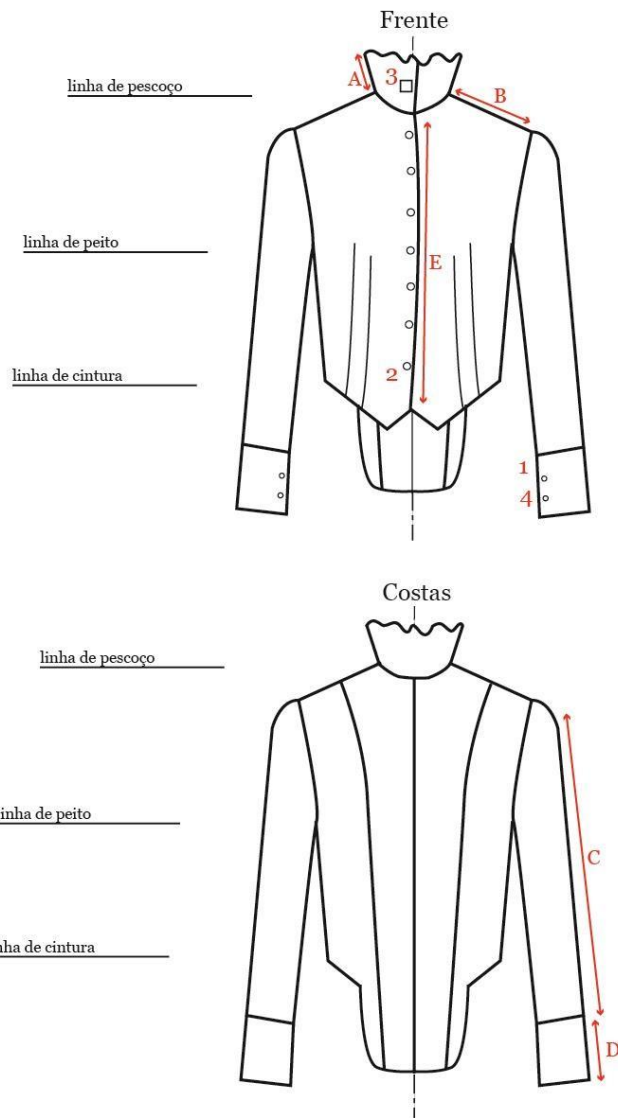
PANTONE
14-1118 TCX
Beige

FICHA TÉCNICA | Figurino I

Modelo: Camisa

Descrição: Camisa com gola de folhos

Gênero: Feminino



Medidas:

A: 7cm

B: 11cm

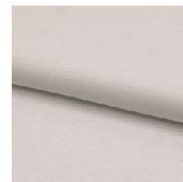
C: 50cm

D: 10cm

E: 37cm



Materiais:



Tecido Camiseiro
Branco 100% Algodão

Aviamentos:



Cores:

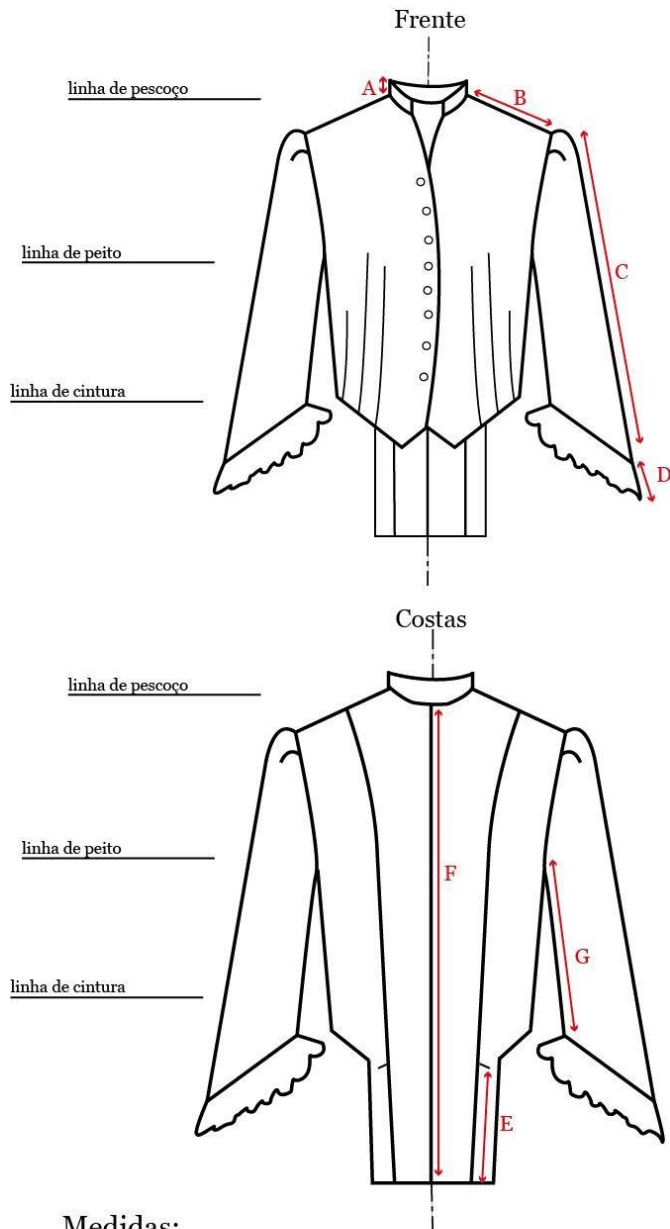


FICHA TÉCNICA | Figurino I

Modelo: Casaco

Descrição: Casaco 100% com acabamentos em crochet

Gênero: Feminino



Medidas:

A: 3cm

B: 12cm

C: 58cm

D: 5cm

E: 16cm

F: 52cm

G: 30cm



Materiais:



Tecido 100% lã
Tingido preto



Forro preto

Aviamentos:



8 botões
vintage



Linha de crochet
preta n6

Cores:



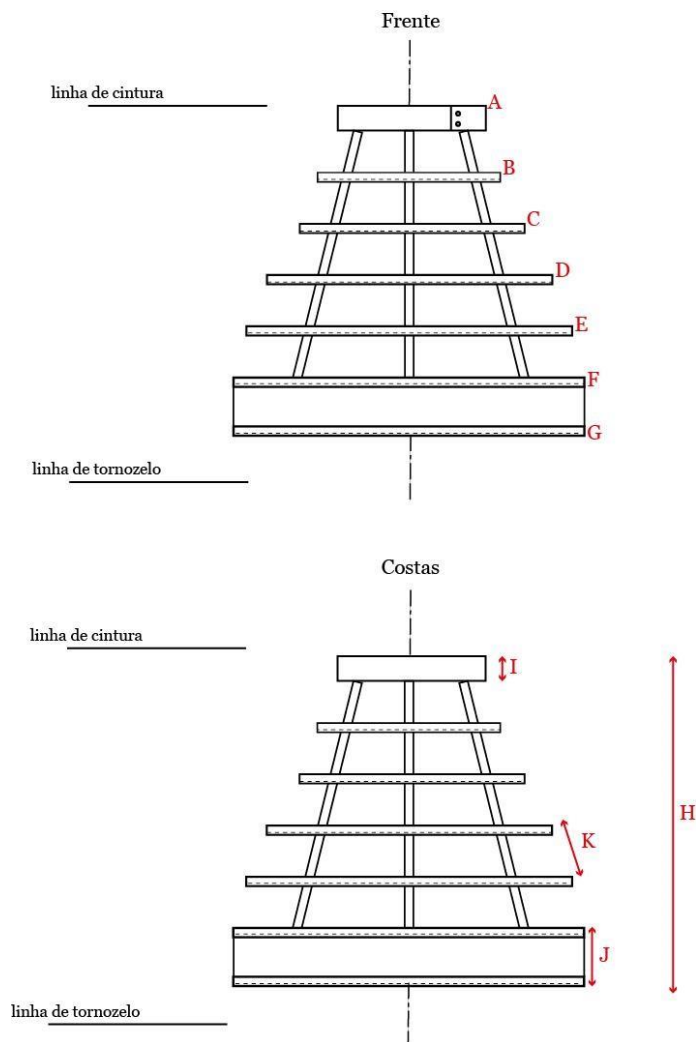
PANTONE®
19-0303 TCX
Jet Black

FICHA TÉCNICA | Figurino I

Modelo: Crinolina

Descrição: Crinolina de referência histórica séc. XIX

Gênero: Feminino



Medidas:

A: 74,5cm*
B: 145cm*
C: 188cm*
D: 228cm*
E: 256cm*
F: 300cm*
G: 300cm*

H: 105cm
I: 6cm
J: 15cm
K: 12cm

*perímetro da circunferência



Materiais:



Tecido
Branco Sujo
100% Algodão

Aviamentos:



Arame
5mm x 15m



2 botões
brancos

Cores:



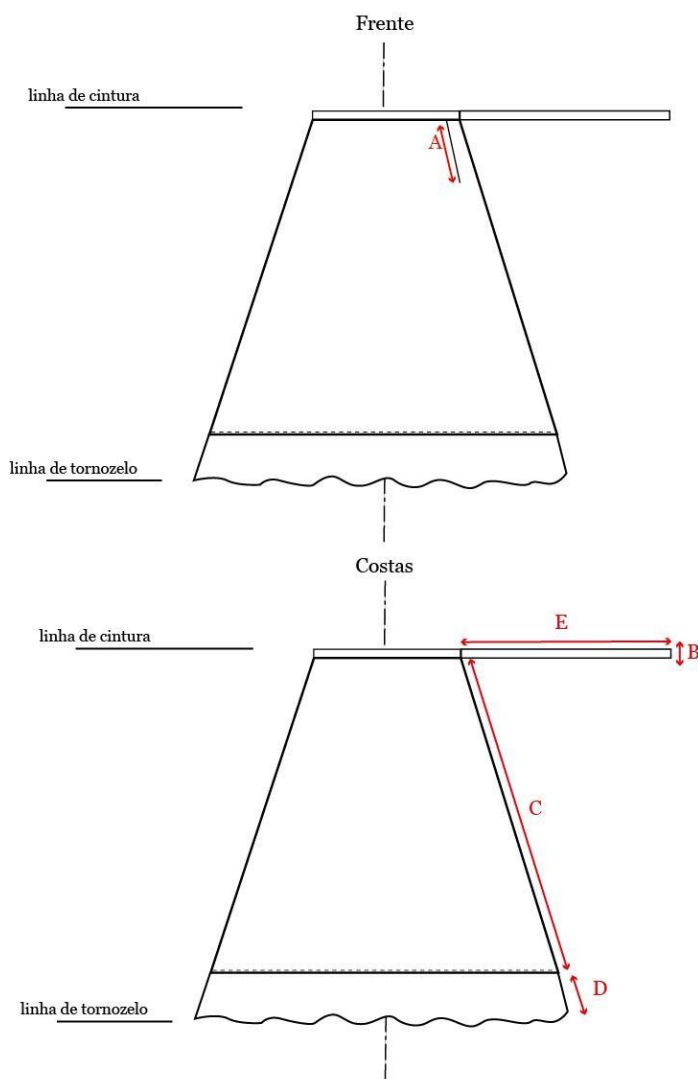
PANTONE
12-0104 TCX
White Asparagus

FICHA TÉCNICA | Figurino I

Modelo: Saiote

Descrição: Saiote com folho e de atar na cintura

Gênero: Feminino



Medidas:

- A: 20cm
- B: 2cm
- C: 88cm
- D: 20 cm
- E: 59cm



Materiais:



Tecido
Branco Sujo
100% Algodão

Aviamentos: -

Cores:

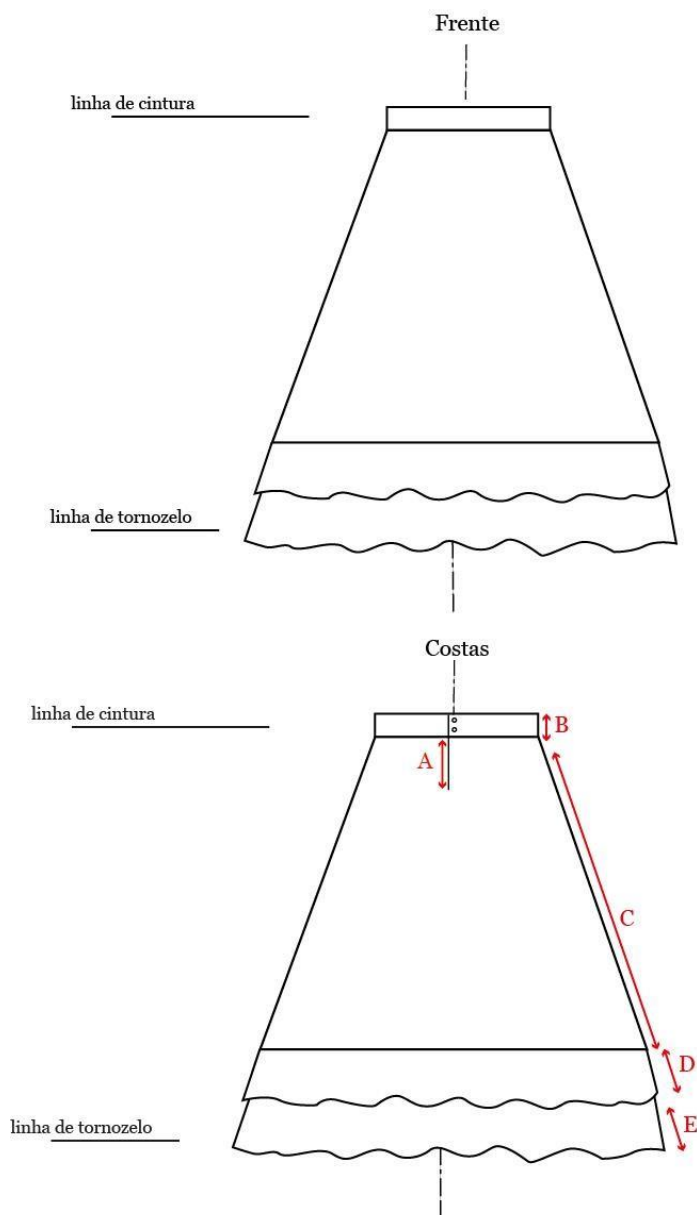


FICHA TÉCNICA | Figurino I

Modelo: Saia

Descrição: Saia 100% lã com duplo folho acetinado

Gênero: Feminino

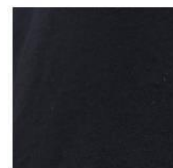


Medidas:

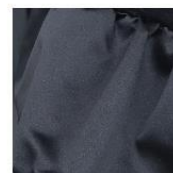
- A: 20cm
- B: 5m
- C: 90cm
- D: 15cm
- E: 15cm



Materiais:



Tecido 100% lã
Tingido preto



Tecido acetinado
preto

Aviamentos:



2 botões
pretos

Cores:



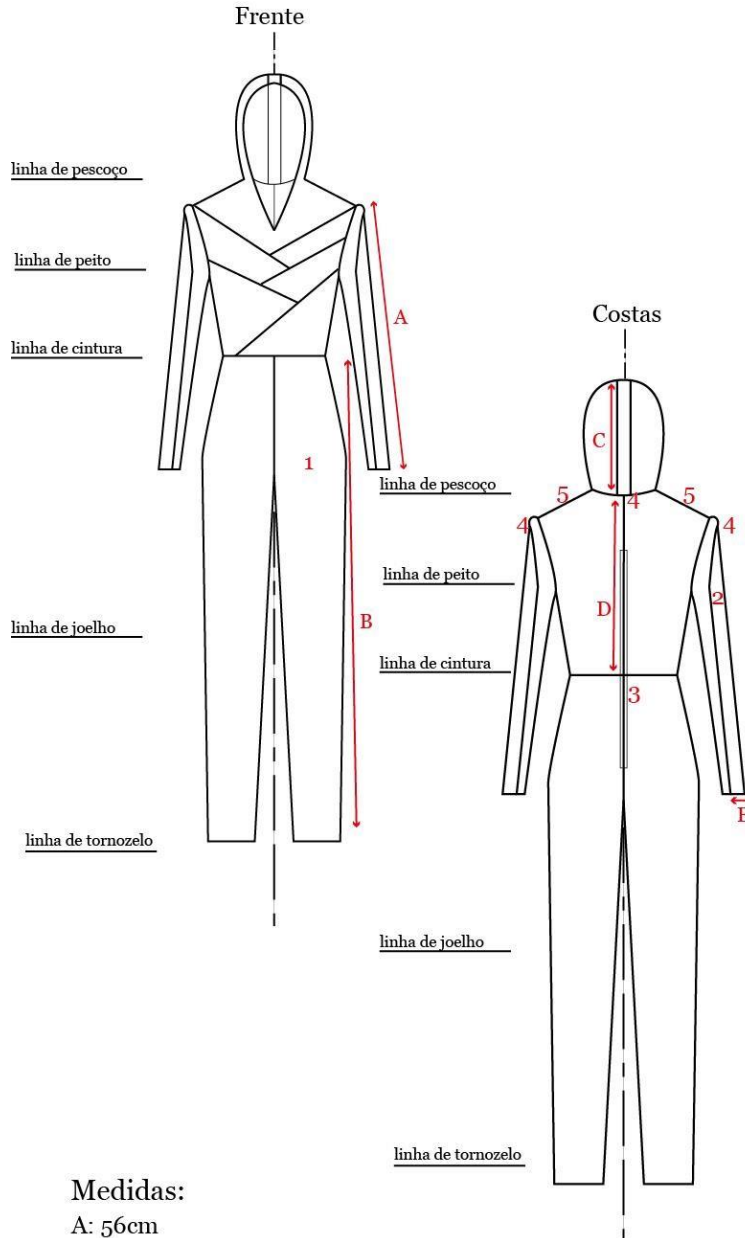
PANTONE®
19-0303 TCX
Jet Black

FICHA TÉCNICA | Figurino II

Modelo: Macacão

Descrição: Macacão com manga em malha e iluminação

Gênero: Feminino



Medidas:

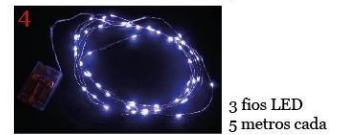
- A: 56cm
- B: 108cm
- C: 50cm
- D: 43cm
- E: 12cm



Materiais:



Aviamentos:



Cores:

