



Universidade do Minho
Escola de Engenharia

Ana Rita Ferreira da Silva

A relação entre a moda e o cinema

Ana Rita Ferreira da Silva A relação entre a moda e o cinema

UMinho | 2014

Outubro de 2014



Universidade do Minho
Escola de Engenharia

Ana Rita Ferreira da Silva

A relação entre a moda e o cinema

Dissertação de Mestrado
Design de Comunicação de Moda

Trabalho efetuado sob a orientação da
Professora Doutora Joana Luísa Ferreira Lourenço
Cunha

Outubro de 2014

DECLARAÇÃO

Ana Rita Ferreira da Silva

Endereço eletrónico: ritasilva387@gmail.com Telefone: 918379969

Número do Bilhete de Identidade: 13923908

Título dissertação: A relação entre a moda e o cinema

Orientador: Professora Doutora Joana Luísa Ferreira Lourenço Cunha

Ano de conclusão: 2014

Mestrado em Design de Comunicação de Moda

Nos exemplares das teses de doutoramento ou de mestrado ou de outros trabalhos entregues para prestação de provas públicas nas universidades ou outros estabelecimentos de ensino, e dos quais é obrigatoriamente enviado um exemplar para depósito legal na Biblioteca Nacional e, pelo menos outro para a biblioteca da universidade respectiva, deve constar uma das seguintes declarações:

1. DE ACORDO COM A LEGISLAÇÃO EM VIGOR, NÃO É PERMITIDA A REPRODUÇÃO DE QUALQUER PARTE DESTA TESE

Universidade do Minho, 30/Outubro/2014

Assinatura:

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração da presente dissertação. Confirmando que em todo o trabalho conducente à sua elaboração não recorri à prática de plágio ou a qualquer forma de falsificação de resultados.

Mais declaro que tomei conhecimento integral do Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

Universidade do Minho, 30 de Outubro de 2014

Nome completo: Ana Rita Ferreira da Silva

Assinatura: Ana Rita Ferreira da Silva

RESUMO

A moda e o cinema possuem uma relação forte, esta relação é dada pelos figurinos elaborados para peças teatrais, filmes, e ballets. A preparação de figurinos engloba uma pesquisa intensa de referências para que estes possam cumprir totalmente com as suas funções comunicativas e estéticas; esta pesquisa engloba uma busca de informação visual, é aqui que a moda intervém pois trata-se de uma referência para a elaboração do traje. Por vezes, alguns figurinos causam impacto e tornam-se inspirações para a criação de coleções e já desde cedo que designers se inspiram em figurinos para elaborarem novas peças de vestuário. O figurino além de conter esta ligação estreita com a moda, atua também como suporte de comunicação não-verbal; a vestimenta auxilia na narrativa cinematográfica, onde signos e simbolismos estão incutidos no vestuário em que a sua transmissão ocorre de forma involuntária. Estas mensagens subliminares são necessárias para que a história seja compreendida na sua totalidade e atua com os outros elementos cênicos e cinematográficos. Como os vários elementos da peça ou filme estão envolvidos na transmissão desta mensagem, esta torna-se tão subtil que o espectador acaba por absorver sem dar conta dos signos que estão incutidos no vestuário.

O figurino desempenha um papel muito importante no cinema e no teatro, bem como a moda devido à influência que exerce sobre os figurinistas. Levantam-se, então, questões como: *Será que existe influência do cinema na moda? Será que existe influência da moda no cinema?* Esta investigação pretende conseguir obter resposta a estas perguntas, e para tal são analisados alguns casos de estilistas que elaboraram figurinos e trabalhos de figurinistas que serviram de influência para a elaboração de novas criações. São analisados os figurinos de um filme em particular, *“Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma”* (1999) de George Lucas, as referências que utilizaram da história da moda e as coleções que foram lançadas posteriormente, tendo este filme como inspiração.

Palavras-chave: Moda, Cinema, Figurinos, Simbolismos, Star Wars.

ABSTRACT

Cinema and fashion have a strong relation, this relation happens because of the costumes that are made for movies, plays and ballet. The preparing of a costume includes an intense research of references that must fulfill the communication and esthetic functions; this research includes a search of visual information, and is here that fashion acts as a reference method.

Sometimes, some costumes cause such a big impact that become inspirations to do new fashion collections, and since early fashion designers use movie costumes do create new fashion clothes.

Costume clothing besides having this close connection with fashion also intervenes as a not-verbal communication support; the vestment helps the story, where symbolisms are instilled in the clothing and the transmission of a message is made involuntarily. These subliminal messages are necessary for the story to be understood in its entirety and act with the other scenic and cinematic elements.

Because the several elements that form a play or a movie are involved in the transmission of the message and because it is so subtle, the viewer ends up absorbing all the information without realizing the signs that are instilled in clothing.

The costume has a very important role in cinema and theater, but fashion also has it because of the influence that has over the costumes designers. This work aims to answer questions like: *Is there an influence of cinema into fashion? Is there an influence of fashion into cinema?* In this investigation is going to be analyzed some cases of fashion designers that have done costumes and works of costume designers that have been important for the creation of new fashion collections. There are going to be analyzed the costumes of one particular movie, “*Star Wars Episode I: The Phantom Menace*” (1999) from George Lucas, the references that have been used of history of fashion and the fashion collections that have been launched after de premiere of the saga.

Key-words: Fashion, Cinema, Symbolisms, Star Wars.

ÍNDICE

CAPÍTULO I	1
Introdução	2
I-1-Enquadramento	2
I-1.1-Justificação do tema.....	3
I-1.2- Objetivos (gerais e específicos)	3
I-1.3-Metodologia	4
I-1.4- Estrutura.....	5
CAPÍTULO II	7
II- 1-Evolução da Indumentária	9
II- 1.1- Do Renascimento ao século XXI	18
II-2-Figurino Cinematográfico e Teatral.....	20
II-2.1-Contexto histórico do teatro e surgimento do figurino	20
II-2.2-O figurino e a moda	24
II-2.3-O figurino como suporte de comunicação	32
CAPÍTULO III	35
III-1 -Estudo de caso- “Star wars”	41
III- 1.1- Análise da influencia da historia da moda.....	43
III-1.1.1- Discussão de resultados	51
III-2.1- Análise da influência do filme em coleções de moda	52
III-2.1.1-Discussão de resultados	65

CAPÍTULO IV	66
IV-1- Conclusão final e perspectivas futuras.....	67
BIBLIOGRAFIA	71
Bibliografia.....	72
Referências de Imagens	75

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1- Traje Feminino Egípcio	10
Figura 2-Traje Masculino Egípcio.....	11
Figura 3- Figura de vaso grego com <i>chitons</i> ilustrados.....	12
Figura 4- <i>Chiton</i> masculino.....	12
Figura 5- Vestuário Romano Feminino.....	14
Figura 6- <i>Toga</i> masculina.....	14
Figura 7- Vestuário feminino e masculino da Idade Média, obra “ <i>O Casamento de Renaud de Montauban e Clarisse</i> ” de Loyset Liedet.....	17
Figura 8- Diane Keaton em “ <i>Annie Hall</i> ”.....	27
Figura 9- Coleção “ <i>Space Age</i> ” de André Courrèges.....	28
Figura 10- Algumas das peças desenvolvidas por Banana Republic com inspiração em “ <i>Anna Karenina</i> ” (2012).....	29
Figura 11- Vestido verde utilizado em “ <i>Expição</i> ” (2007).....	30
Figura 12- Coleção de Trish Summerville para H&M	31
Figura 13-Jane Fonda, vestida por Paco Rabanne	37
Figura 14- Robert Redford utilizando Ralph Lauren	38
Figura 15-Montagem coleção de Mcqueen com personagem de “ <i>Avatar</i> ”	39
Figura 16- Montagem coleção Wang com personagens de “ <i>Tron</i> ”	39
Figura 17- Editorial “ <i>Alice in Wonderland: a fashion Fairytale</i> ”	40
Figura 18- Montagem do figurino da Rainha Amidala	43
Figura 19- Montagem do figurino japonês da Rainha Amidala.....	44
Figura 20- Montagem de Padmé.....	45
Figura 21- Montagem Quin-Gon Jinn	46
Figura 22- Montagem dos Jedi's.	47
Figura 23- Montagem Darth Maul.....	48
Figura 24- Montagem Darth Maul em cena fina.	49
Figura 25- Aia da rainha Amidala.....	50
Figura 26- Sapatilhas Adidas	52
Figura 27- Montagem da coleção Acne e personagens Jedis.....	53

Figura 28- Montagem dos robôs, da coleção Black Milk e do interior de uma nave espacial.	54
Figura 29- Montagem da coleção Balenciaga e Darth Vader.....	55
Figura 30- Montagem da coleção Mattijs Van Bergen e personagens Star Wars.	56
Figura 31- Montagem da coleção de Petra Metzger com Darh Vader e nave espacial.	57
Figura 32- Coleção Balenciaga 2013	58
Figura 33- Montagem da coleção Rodarte com diversos figurinos de Padmé .	59
Figura 34- Campanha Preen 2014	60
Figura 35- Coleção VansxStar Wars	60
Figura 36- Coleção Peter Alexander	61
Figura 37- Montagem de várias ilustrações de Jonh Woo	62
Figura 38-Montagem dos figurinos de Padmé e coleção 2014 Gareth Pugh ...	64
Figura 39- Coleção Primavera/Verão 2014 Gareth Pugh.....	64

CAPÍTULO I

INTRODUÇÃO

I-1-Enquadramento

A associação da palavra moda às artes performativas por vezes não é assimilada na sua totalidade, pois existe uma profundidade extrema que está implícita no vestuário e que é desenvolvida pelos figurinistas, trabalho que exige pesquisa e compreensão não só a nível de moda como também a nível de caracterização psicológica. Ou seja, quando é visualizado um filme ou uma peça teatral são transmitidos signos que o espectador fixa de forma involuntária, signos que ajudam à compreensão da história e que estão presentes nos figurinos através de elementos sensoriais.

O vestuário desde cedo exerceu um papel importante na história da humanidade (desde a pré-história, como camada protetora), e com o tempo vai adquirindo outras funções, entre elas a função estética/embelezamento e a de comunicação; ambas vão progredindo e tornam-se complementares, pois o gosto pessoal reflete características psicológicas de uma pessoa. O cinema e o teatro servem-se dessa base para criar personagens, e assim podemos assistir desde cedo à elaboração de ambientes e personagens fictícias nos teatros medievais ou então em filmes como dos realizadores Méliès e Murnau.

Com o passar do tempo, os meios artesanais de criação de entretenimento dão lugar a uma nova era mais prática, exigindo um maior investimento e maiores equipas. O cinema adquire uma dimensão estrondosa e fica intitulado como a sétima-arte. A moda, que também se desenvolveu e se comercializou ao longo dos anos (ganhando um papel estável a nível mundial), alia-se ao cinema: estilistas criam guarda-roupa para filmes, e figurinistas são fontes de inspiração para criação de coleções. Os estilistas e os filmes acabam por beneficiar desta relação, sobretudo, a nível de publicidade.

Já algumas pesquisas foram feitas relativamente à ligação entre os figurinos e moda; Linhares (2012) que utiliza o filme “Eduardo-Mãos-de-Tesoura” para demonstrar a influência que este exerce na cultura pop contemporânea, mostrando um conceito alternativo de beleza; e Formiga (2012) que demonstra como o filme “*Tron*” utilizou uma transposição de criações de moda para a

criação dos seus figurinos, como por exemplo peças com corte Chanel dos anos 20 e 30, curtas e geométrico de material sintético.

É possível verificar, então, que esta ligação entre os figurinos e a moda tem sido alvo de diversos estudos, contudo este campo de debate ainda não está encerrado e pretende-se verificar se a moda sofrerá e causará, realmente, alguma influência nos figurinos que são elaborados para os filmes.

I-1.1-Justificação do tema

A motivação que levou à escolha deste tema deve-se, sobretudo, à formação académica do autor (Licenciatura em Cinema e Audiovisual) em junção com o mestrado para o qual está a realizar a dissertação (Design de Comunicação de Moda). Pretende-se conseguir criar uma ligação entre ambas as áreas, explorando um tema que possibilitasse uma melhor compreensão dos figurinos teatrais e cinematográficos. O teatro e o cinema sempre tiveram um papel ativo no percurso académico do autor, e como tal foram alvo de estudo no tema de dissertação com o objectivo de dar a conhecer o verdadeiro papel do figurino e como a moda intervém no mundo artístico.

I-1.2- Objetivos (gerais e específicos)

O tema explorado tem como objectivo geral compreender a relação entre a moda e o cinema, apesar do teatro também estar incluído adquire um papel menor em comparação com os outros dois.

O objetivo específico desta investigação está focado nas seguintes questões:

Será que existe influência do cinema na moda? Será que existe influência da moda no cinema?

Ou seja, pretende-se saber como a moda influencia e contribui para a criação de figurinos e como os figurinos podem também contribuir para a criação de moda.

I-1.3-Metodologia

Para uma melhor compreensão inicial do tema abordado é elaborada uma contextualização da história da moda, do teatro e do figurino bem como uma análise desta relação entre os figurinos e o cinema (de casos já existentes no cinema, no teatro e na moda). Para obter uma resposta mais direta às perguntas que constituem os objetivos específicos, é realizado um estudo de caso de um filme específico, “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*” (1999).

Após a visualização do filme, são escolhidas apenas algumas personagens (as principais, devido ao impacto que causam na narrativa cinematográfica) para análise do figurino que utilizam em determinadas cenas do filme, e é elaborada uma comparação destes trajes com vestimentas utilizadas em épocas da história da moda. Esta análise pretende responder à pergunta “*Será que existe influência da moda no cinema?*”. Uma outra análise é também realizada, pretendendo esta responder à questão “*Será que existe influência do cinema na moda?*”. Foi feita uma pesquisa de coleções lançadas após a estreia da segunda saga completa que constitui Star Wars, e elaborada uma comparação das peças criadas com os figurinos utilizados no filme. Ou seja, pretende-se verificar se existe algum ponto de ligação entre estas coleções e os figurinos cinematográficos, e se este filme teve alguma influência e impacto nas criações.

A escolha desta metodologia para resposta aos objetivos, deve-se à análise direta que implica e às comparações visuais que ajudam a compreender melhor esta relação entre moda e figurino.

A escolha do filme “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, deve-se ao impacto que este causou, tornando-se um filme de destaque na categoria de ficção-científica. Além de se tratar um filme importante na sétima arte, trata-se também de um filme que influenciou algumas criações de moda, sobretudo a nível de estampagens, e que continua presente em algumas coleções até nos dias de hoje.

Apesar de o teatro possuir alguma relevância no desenvolvimento desta investigação, não adquire um papel tão grande como o cinema; auxilia na parte

da contextualização histórica do aparecimento do figurino e a compreender os signos que também são utilizados por algumas peças.

I-1.4- Estrutura

O seguinte trabalho está organizado em quatro capítulos.

O capítulo I é uma introdução ao trabalho que será desenvolvido, explicando o enquadramento do trabalho, a escolha do tema, os objetivos gerais e específicos, a metodologia utilizada e a sua estrutura.

Para uma melhor compreensão do tema, no capítulo II (dedicado ao estado de arte), foi desenvolvida uma breve contextualização da história da moda (que envolve períodos como o Antigo Egipto, a Grécia Antiga, Roma Antiga, Idade Média e do Renascimento até ao século XXI), bem como do teatro e surgimento do figurino. Seguidamente foi elaborada uma pesquisa relativamente à relação do figurino e da moda, auxiliado por alguns exemplos reais já elaborados; o figurino enquanto suporte de comunicação é o último ponto desenvolvido, explicando como o guarda-roupa intervém como fator influenciador de personalidades.

O capítulo III apresenta um estudo de caso do filme *“Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma”*, onde foram elaboradas comparações relativamente aos figurinos utilizados pelos personagens com o guarda-roupa de épocas diferentes da história da moda, de modo a verificar se existem semelhanças; e comparações dos figurinos utilizados na segunda saga Star Wars com as coleções que foram lançadas após a estreias dos três filmes (com o objectivo de verificar se existe influência do filme nas coleções). Este estudo de caso tem como finalidade uma possível resposta às perguntas anteriormente mencionadas, e à pergunta principal *“Será que existe uma relação entre a moda e o cinema?”*. No final de cada subcapítulo do capítulo III, existe uma discussão de resultados da análise elaborada que ajudaram na conclusão final relativamente ao objectivo principal.

O capítulo IV é constituído pela conclusão final e pelas perspectivas futuras; a conclusão final elaborada tem como base toda a análise comparativa executada bem como a pesquisa elaborada nos diversos pontos no estado de

arte; as perspectivas futuras tratam ideias de possíveis investigações que ainda poderão ser desenvolvidas acerca do tema abordado na dissertação.

CAPÍTULO II

Neste capítulo, serão vários os pontos abordados para a compreensão da elaboração de um figurino cinematográfico e teatral. Um deles será a evolução da moda e das suas várias fases, tendo como ordem cronológica: Antigo Egito, a Grécia Antiga, Roma Antiga, Idade Média e do Renascimento até ao século XXI. Será elaborada uma contextualização histórica para cada período bem como uma explicação da indumentária utilizada pela população de cada época. A utilização de imagens servirá de suporte para uma melhor compreensão do assunto abordado.

Seguidamente será apresentada uma outra contextualização da história do teatro e o modo como o figurino e os elementos cénicos desde cedo estão presentes em peças teatrais, seja através de objectos de caça, pele animal, máscaras, fogo e sombras.

Tanto o figurinista como o figurino têm uma função. O figurinista tem como responsabilidade a preparação dos trajes num filme ou numa peça. O figurino, que surge já no teatro primitivo, tem uma função não só de vestimenta como também de suporte de comunicação. Pontos como estes são analisados ao longo deste capítulo, em que opiniões de diferentes autores são referenciadas. Após a abordagem destes dois pontos será possível a explicação da relação entre figurino e moda, e como os aspectos anteriormente mencionados ajudam à compreensão deste tema. Vários são os estilistas, figurinistas, peças teatrais e filmes exemplificados que comprovam esta relação entre estes diferentes meios de expressão artística.

Para concluir o capítulo ainda será apresentado o figurino como suporte de comunicação. O guarda-roupa serve de apoio à narrativa cinematográfica, à construção do espaço cénico e à composição da imagem. Neles estão implícitos signos, simbolismos e significados que ajudam a contar a história e o seu fundamento.

II- 1-Evolução da Indumentária

A história e o vestuário sempre estiveram ligados. Numa sociedade, a indumentária ajudava à identificação de camadas sociais, profissões, idades e sexo, ou seja uma demonstração dos valores de um povo na sua época. Deste modo, a indumentária sempre foi um reflexo da sociedade vivida em cada período, refletindo características económicas, culturais e políticas de cada era. Pode-se considerar então que moda não é apenas vestimenta mas sim uma forma de expressão de vários domínios.

A moda é e sempre foi uma forma de comunicação e de manifestação da personalidade de cada indivíduo. E, à exceção da indumentária original, não podemos considerar nada definitivo, pois a moda é uma transformação interminável.

Contextualizando a indumentária, esta surgiu ainda na Pré-história. Nesta época a tecelagem e a fiação ainda eram desconhecidas, fazendo com que os homens prendessem as suas roupas em torno do corpo com tendões de animais ou cordões de fibras vegetais, usando espinhos, ossos ou pedras perfuradas; dá-se, então, início à primitiva costura com agulhas (Cosgrave, 2005).

O Antigo Egipto, tornou-se tão influenciador que ainda hoje podemos encontrar certas peças de vestuário com referências deste período. Segundo Cosgrave (2005) em termos políticos, o governo era controlado por um faraó e este tinha a autoridade absoluta, controlando todos os aspectos da sociedade. A sociedade era estruturada por classes sociais e a indumentária distinguiu-as; para os egípcios a tradição era muito importante, a vida e a religião eram inalteráveis e isso refletia-se no vestuário. A cultura egípcia além de funcionar como fonte de inspiração de vestuário adquiriu também esse papel na arte e na arquitetura. Os egípcios apostavam na simplicidade e na roupa ligeira; uma peça de vestuário comum utilizada por esta cultura era o *schenti*, género de uma saia enrolada em redor do corpo e presa por um cinto, juntamente com uma manta ou pele mosqueada que pendia-lhes nos ombros. Mais tarde foi

acrescentado o *Kalasisiris* (figuras 1 e 2), que se trata de um traje unissexo composto por uma túnica longa; o masculino era mais ajustado permitindo facilidade nos movimentos, os métodos para o franzir dependiam da classe social; O feminino ocultava mais o corpo, era justo e elástico (Cosgrave, 2005) (Kohler, 1993).

O fio era muito utilizado no antigo Egito pois podia ser utilizado para elaborar um tecido fino e que não aquecia, e inicialmente era fabricado através de fibras vegetais, sendo o linho a matéria-prima mais utilizada. As cores tinham também significados, como por exemplo: o verde simbolizava a vida e a juventude, o branco a felicidade, o preto era pouco utilizado (Cosgrave, 2005) (Kohler, 1993).

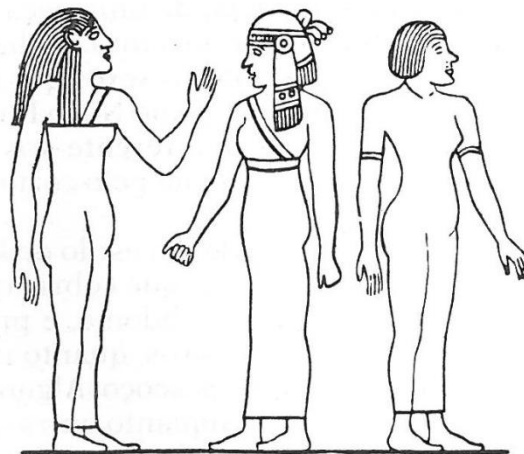


Figura 1- Traje Feminino Egípcio. Fonte: Kohler, 1993, pg.60



Figura 2-Traje Masculino Egípcio. Fonte: Cosgrave,2005, pg.19

A **Grécia Antiga** além de inovadora era considerada o centro da arte e do estilo, marcada pela tradição que determinava o modo de vestir, não havendo margem para individualismos. Existiram quatro estilos de vestimenta grega: o minoica cretense, o arcaico, o clássico e o micênico; cada um deles recebeu o nome da época em que surgiu, juntamente com o reflexo dos valores reinantes da sociedade em questão. A Grécia representava o ideal de harmonia que está expressa na beleza das formas, cujas proporções são consideradas ainda hoje como cânones estéticos. Relativamente ao vestuário, este era semelhante para ambos sexos e refletia a mentalidade desta cultura, existindo em ambos uma grande predominância da tonalidade branca. A composição das peças e o seu cair no corpo era leve de modo a que o corpo ficasse apenas coberto mas sem estar apertado. Os gregos utilizavam o *chiton*, uma túnica usada tanto pelo sexo feminino como pelo sexo masculino, uma peça retangular e de grande tamanho que envolvia o corpo podendo chegar até ao joelho ou tornozelo, conforme a posição social da pessoa em questão (por exemplo um camponês usava um *chiton* mais curto para facilitar os movimentos no seu trabalho). Os modelos mais luxuosos poderiam tingir-se, serem bordados e acrescentar adornos com desenhos geométricos ou elementos decorativos. O *chiton* feminino (figura 3) era confeccionado num tecido mais fino que o dos homens, ajustado à forma do corpo com drapeados. Era utilizado um tecido ajustado

abaixo do peito colocando depois por cima a outra parte do tecido e finalmente uma sobre-túnica curta sem mangas.

O *chiton* masculino (figura 4) era mais largo, e existia uma outra variedade que originava um efeito de blusa-calção, unindo com um cinto o tecido ao quadris. A matéria-prima mais utilizada era a lã, através da qual se conseguia obter uma grande variedade de texturas; a seda foi muito utilizada no período helenístico, importada sobretudo da China (Cosgrave, 2005) (Kohler, 1993) (Boucher, 2008).

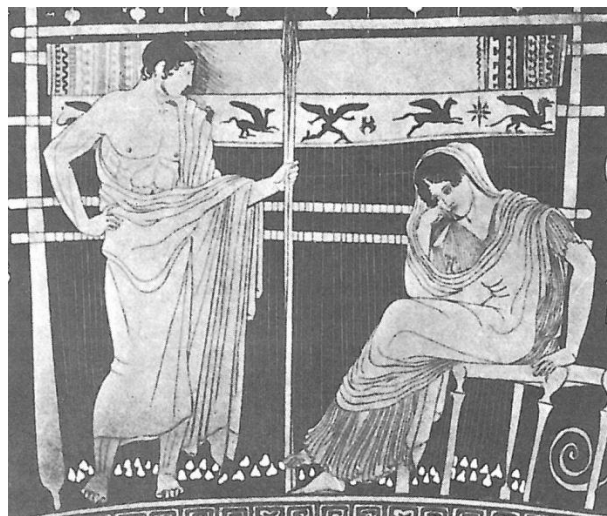


Figura 3- Figura de vaso grego com *chitons* ilustrados. Fonte: Kohler,1993, pg.111

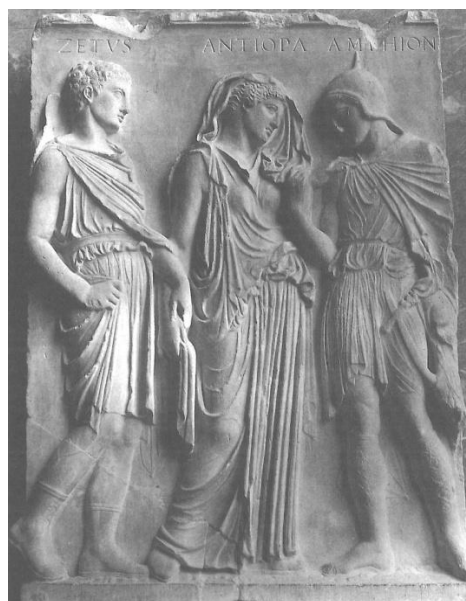


Figura 4- *Chiton* masculino. Fonte: Boucher, 2008, pg.86

A **Roma Antiga** governava-se pela tradição, mantendo sempre presentes os costumes, cumprindo os deveres que tinham para com os deuses, o Estado e a família. Em termos de arquitetura, os romanos nas zonas conquistadas, construíram cidades que tinham uma estrutura e organização comuns entre elas: era construído em todas estas um fórum para audiências públicas, termas, teatros e templos. Embora, a cultura e o pensamento romano fosse influenciado pelos gregos, o modo de governar era diferente; o governo romano controlava a fundo todos os aspectos da sociedade: a política, a arte, a cultura e o modo de vestir (a este último, aplicavam-se leis diferentes às diferentes classes sociais) (Cosgrave, 2005).

Em relação à indumentária, existem duas principais categorias: a *indumenta*, conjunto de roupas que só se retiravam para ir dormir; o *amictos*, peça que se enrolava ou drapeava em torno do corpo. A grande variedade de climas que existia no Império Romano levou a que se desse um passo importante na história da moda, como o uso de diferentes peças de vestuário para as diferentes estações do ano; os soldados romanos utilizavam luvas, calças e ponchos (mais tarde, estas peças de vestuário foram introduzidas na vestimenta dos restantes cidadãos romanos).

Na indumentária romana podemos observar diferenças entre a roupa feminina e a masculina, sobretudo através dos tecidos e das cores. A feminina era fabricada em fibras mais ligeiras (como o algodão e a seda da Índia) e em grande variedade de cores (azul, amarelo, verde-água, rosa claro). Uma peça importante no vestuário feminino era a *estola* (poderia ser confeccionada em diferentes cores) (figura 5), peça que chegava ao tornozelo e continha mangas largas, era presa em dois pontos: um deles debaixo do peito (a partir do *cingulum*) e o outro no quadril (a partir do *succincta*) (Cosgrave, 2005).

Na indumentária masculina, os romanos utilizavam essencialmente dois tipos de vestuário: a *túnica* e o *manto*. As túnicas correspondiam ao ramo social de cada cidadão e ao seu portador, tal como outras túnicas eram utilizadas em ocasiões especiais; a túnica básica de manga curta era uma adaptação do *chiton grego*. Outra peça de vestuário muito usada era a toga (figura 6), esta continha origens etruscas e gregas, e apresentava-se inicialmente curta e com forma rectângular; contudo com o tempo o seu tamanho foi aumentando

chegando aos 5,5m de comprimento e aos 3,5 de largura; a *toga imperial* chegou a medir 6m de comprimento (Cosgrave, 2005) (Boucher, 2008).



Figura 5- Vestuário Romano Feminino. Fonte: Cosgrave,2005, pg.69

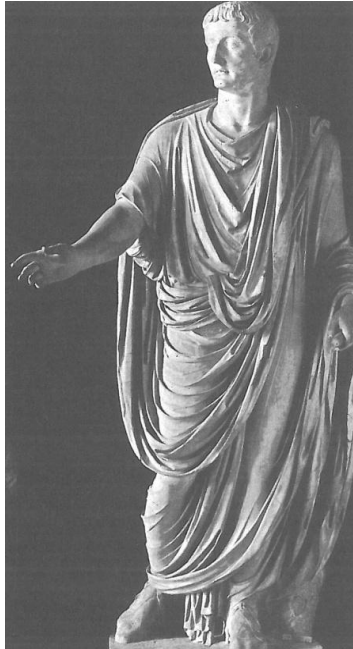


Figura 6- Toga masculina. Fonte: Boucher, 2008, pg.99

As tribos germânicas que arrasaram o Império romano do Ocidente (séc.IV), destruíram as redes marítimas e rodoviárias que possibilitavam um governo

centralizado que permitiam a comunicação do império. Uma das consequências deste feito foi o completo desaparecimento da vida artística e cultural de Roma, substituída pelos costumes dessas tribos guerreiras. Este período é conhecido como a **Alta Idade Média**, em que o único elemento unificador da Europa Ocidental era a Igreja. O reinado de Carlos Magno foi caracterizado por um fortalecimento das artes, das letras e da moda; os historiados consideravam este despertar do conhecimento como a primeira semente do Renascimento. Com a extensão do reinado de Carlos Magno e do seu filho Luís, a população conseguiu viajar mais facilmente. Iniciou-se em algumas regiões da Europa uma nova estrutura social, o sistema feudal: o poder era descentralizado, a economia baseava-se numa agricultura de subsistência, uma economia onde predominava a troca. A vida era dura para a maioria da população, incluindo para a nobreza (Cosgrave, 2005) (Goff, 1980). Segundo Cosgrave (2005), até ao séc.XIV os homens e as mulheres de todas as classes sociais utilizavam roupa similar: no Verão vestiam peças largas e folgadas, cobrindo o corpo por completo; no Inverno, funcionava do mesmo modo que no Verão, apenas com um acrescento de mais camadas de roupa. Tanto no vestuário feminino como no masculino utilizava-se uma longa capa como peça de roupa exterior; ambos os sexos usavam uma túnica interior, uma túnica exterior mais curta e um cinto que definia a zona da cintura. Relativamente ao vestuário feminino, este era semelhante ao do estilo masculino, adaptando-se as peças às formas femininas; na classe superior era frequente utilizarem-se vestidos elegantes que se abotoavam na zona frontal, que tinham mangas justas e longas que poderiam chegar ao chão (esta parte do vestido era confeccionada com um tecido mais requintado). As mulheres de classe média preferiam mais roupas simples em que as mangas eram pendentes em forma de asa ou tipo saco; os sapatos eram de bico longo e finos como o dos homens (Cosgrave, 2005).

No final da Idade Média, após o aparecimento da peste negra em 1348, houve um retorno aos estilos de vestuário mais clássicos para o sexo feminino; a vestimenta era mais funcional pois as saias já não rastejavam no chão, a linha do decote sobe e as mangas ficam mais curtas (pelo cotovelo) (figura 7). Quanto ao vestuário masculino, a classe social e o ofício determinavam o tipo de roupa que estes usavam; utilizava-se o gibão, um género de casaco

acolchoado que era abotoado na frente (figura 7), e que podia ser elaborado em diferentes tipos de tecidos (sobretudo em couro), tinha mangas grandes, gola alta e dava a ilusão de cintura fina. Por cima do gibão, usava-se a *jaquette* (figura 7), que tinha formato de túnica e era ajustada com cinto ou cordão na cintura (Boucher, 2008) (Cosgrave, 2005).

A lã adquiriu um papel importante na confecção do vestuário durante a Idade Média; no séc. XV desenvolveram-se em Inglaterra teares e em Itália fabricavam-se fios de diferentes pesos. A seda popularizou-se pela Europa e as feiras de tecidos converteram-se em importantes pontos de encontro e onde se vendiam tanto tecidos como roupas pedidas por encomendas; os clientes internacionais que eram atraídos para a feira garantiam a propagação de tendências similares dentro e fora da Europa (Cosgrave, 2005).

No séc. XVIII houve um progresso da organização social, que abandonou o feudalismo surgindo agora uma nova classe média, a burguesia. A maioria da vestimenta da Idade Média tinha influência bizantina, devido aos trajes importados do Oriente; em finais da Idade Média, a Europa Ocidental desenvolveu um estilo próprio e exclusivo e surgiu uma inovação: o aparecimento do alfaiate profissional (a confecção do vestuário que anteriormente havia sido trabalho do sexo feminino começa agora a ser executado também pelo sexo masculino) (Cosgrave, 2005).



Figura 7- Vestuário feminino e masculino da Idade Média, obra “ O Casamento de Renaud de Montauban e Clarisse” de Loyset Liedet. Fonte: Cosgrave,2005, pg.96

II- 1.1- Do Renascimento ao século XXI

O Renascimento foi uma época de inovações, descobrimentos e explorações marítimas, avanços culturais, científicos e artísticos. Com estas novas explorações, existe um maior número de escolha de tecidos e ornamentos, tornando a vestimenta mais variada. No século XVII, podemos assistir à expressão de opinião livre por parte da mulher com a introdução do “salão”, local de encontro para debater questões relativas a eventos correntes, filosofia e literatura. (Cosgrave, 2005)

No período Barroco, ainda é frequente assistirmos ao favorecimento do ideal de luxo, permanecendo tecidos com cores como o vermelho, azul escuro e começando a surgir o rosa e amarelo claro. No século XVIII, o sexo feminino alcança ainda uma maior autonomia podendo governar os seus próprios negócios e assistimos ainda um desenvolvimento do comércio têxtil, principalmente na produção de algodão. Ocorre uma mudança a nível de vestuário resultado da revolução francesa, fazendo com que os franceses se tornassem muito influentes durante o século XVIII. Em 1693, surge a primeira revista feminina “*The Ladies Mercury*” de John Dunton, que falava acerca de moda e oferecia artigos variados sobre diversos temas; com o tempo as revistas de moda que foram sendo publicadas atingiram um público vasto, provocando um forte impacto na sociedade. (Cosgrave, 2005) (Kohler, 1993)

A Revolução Industrial originou difíceis condições, contudo podemos assistir a um avanço das ciências e da tecnologia no século XIX: Thomas Edison inventou vários aparelhos elétricos, como a lâmpada incandescente, o telégrafo e o telefone que facilitaram as comunicações; houve um melhoramento dos transportes com as construções de vias ferroviárias na Europa e Estados Unidos e a introdução da carruagem mecânica. Ou seja, surge uma maior facilidade a nível de transporte e comunicações e como consequência a nível de acesso de materiais. Os avanços tecnológicos impulsionaram a indústria da moda: em 1846 Isaac Singer inventou a máquina de costura, possibilitando uma confeção maior e mais rápida. (Cosgrave, 2005)

No período de 1914 e 1918 chega à Europa a Primeira Guerra Mundial que obrigou a uma mudança radical de hábitos, tendo em conta a época de sofisticação e luxo vivida anteriormente. Os papéis do homem e da mulher

alteram-se bem como as suas funções do quotidiano; a figura masculina agora encontra-se ausente e como tal a mulher teve que assumir um papel mais activo na sociedade e ocupar-se das funções anteriormente praticadas pelo sexo masculino, havendo assim uma maior proximidade dos sexos e a igualdade de raças (Cosgrave, 2005).

Surgiram vários estilistas, entre os quais Jacques Doucet, Paul Poiret e Madeleine Vionnet. Paul Poiret, surge no período da *Belle Époque* e exclui do guarda-roupa feminino os espartilhos, pois atrapalhavam o trabalho das mulheres, impossibilitando-lhes os movimentos. A vestimenta masculina era simples e prática, constituída por blazer, colete e gravata. Nesta época surgem algumas mudanças dos interesses de moda que foram alterados, começando a aparecer uma mistura de características femininas e masculinas numa única peça, o que reflete o papel da mulher na sociedade. Das várias consequências que a Segunda Guerra Mundial causou, uma delas foi a privação de materiais disponíveis, devido à limitação de quantidade de tecidos (por parte do governo) que se podia adquirir e utilizar na fabricação de vestuário. Esta escassez de tecidos fez com que as mulheres utilizassem materiais alternativos como a viscose e as fibras sintéticas (Cosgrave, 2005).

No século XX assistimos a um avanço a nível de comunicações como o cinema, a televisão, o vídeo, a Internet que tornam o intercâmbio de hábitos culturais num fenómeno global (Cosgrave, 2005).

No século XXI, surge uma busca de identidade própria onde o corpo passa a possuir uma maior valorização, visto que a indumentária procura a sensualidade; emerge uma nova modernidade, a “civilização do desejo”, que marcou a segunda metade do século XX (Cosgrave, 2005). A população entra num estado de consumismo extremo, ou seja a aquisição de bens torna-se algo já espontâneo no qual a publicidade desempenha um papel influenciador, e o cinema torna-se cada vez mais um meio de publicidade e passagem de tendências (Lipovetsky, 2006). Contudo, a moda é uma releitura do passado, dando-se um ciclo vicioso das peças que já foram criadas e que agora servem de inspiração para a criação de tendências (Cosgrave, 2005) .

II-2-Figurino Cinematográfico e Teatral

II-2.1-Contexto histórico do teatro e surgimento do figurino

Segundo Peixoto (2006) e Berthold (2001), o teatro nasce quando o Homem começa a comunicar com o outro Homem, utilizando o seu físico como suporte a essa comunicação. Já desde cedo podemos assistir à integração de elementos cénicos (incluindo peças de vestuário) que auxiliam à interpretação do ator; por exemplo já desde cedo o artista de teatro primitivo utilizava o fogo, a sombra, objectos de caça e a pele de animal como auxílio para as suas danças. O teatro foi-se desenvolvendo à medida que se criavam e desenvolviam os cultos religiosos de adoração, os ritos e as cerimónias (Berthold, 2001) (Peixoto, 2006).

O teatro apresenta-se como uma obra de arte social e comunicacional, alcançando uma importância fundamental na Grécia. O público não era apenas espectador, participava ativamente no ritual teatral e/ou religioso. Aqui, podemos assistir a uma evolução da vestimenta utilizada nas peças teatrais para distinguir os vários deuses bem como a utilização de máscaras e de maquilhagem. O teatro romano, que nos seus primeiros jogos cénicos invocavam deuses, servia ainda como instrumento de poder do Estado, usando esta arte não só para aclamar os poderes da vida e da morte como também para exibição pública da glorificação de conquistas. Dois géneros do teatro romano terão existido: um deles, mais espontâneo, protagonizado por jovens amadores e um outro baseado em episódios que retratavam a tradição, usando trajes e máscaras (Berthold, 2001) (Peixoto, 2006).

De acordo com Berthold (2001), nesta época o teatro medieval era uma diversão muito mais presente nos jogos, na atividade circense ou de luta do que na representação dramática. Os poucos exemplos de espaços teatrais que sobreviveram situavam-se no espaço helenístico mas em breve estas regiões acabariam por sofrer as consequências de uma grande aculturação, obrigando que os espaços que anteriormente eram destinados às representações de tragédias e comédias, fossem transformados em arenas de lutas, ou em palcos

de divertimentos agressivos. A diversão intelectual cede o lugar a um palco de divertimentos violentos. Terá então o teatro desaparecido integralmente nesta longa interrupção? No século XIV começaram a surgir grupos que dramatizam diálogos de personagens divinas, que se fazem acompanhar por coros, em épocas como o Natal, a Páscoa e nas festas do Corpo de Deus (Berthold, 2001). O latim era a língua utilizada e se esta não fosse compreendida, restava o ambiente criado à volta destas “encenações” para se fazer compreender o teor sagrado ali presente. Tratava-se de representações com trajes adequados e elaborados, com anjos de longas vestes e asas. Entretanto, existem actos de entretenimento nas ruas das aldeias e das cidades protagonizados por vendedores, acrobatas, ilusionistas e cantores ambulantes. A burguesia também se interessava por este tipo de festas e ajudava a custeá-las, incluindo as mascaradas carnavalescas que se prestavam a todo o tipo de manifestações do burlesco e do ridículo. O profano e o sagrado conviveram muitas vezes juntos, originando novos temas. Surgiram pequenos grupos de comediantes que andavam de terra em terra, numa carroça que lhes servia de palco e de cenário, e sobreviviam de pequenas atuações que realizavam ao ar livre no trajeto das festas locais ou mesmo nos palácios da nobreza (Berthold, 2001) (Peixoto, 2006).

Desde os primórdios que o homem se vestia para reencarnar personagens, através do uso de peles e máscara, ou seja utilizando a vestimenta como auxílio dos rituais pré-históricos, torna-se mais plausível a representação do ato teatral.

Segundo Marco Sabino (2007), figurino é o termo usado para designar “ a indumentária utilizada por qualquer personagem em teatro, cinema, show ou televisão. Pode ser também aplicada para denominar o conjunto de roupas e acessórios especialmente criado ou composto para qualquer um desses eventos” (Sabino, 2007, p.265).

O figurinista trata-se, então, do:

“responsável pela criação de roupas e acessórios seguindo o perfil dos personagens propostos pelo autor e/ou diretor, em filmes, óperas, ballets, peças teatrais, novelas, séries e

outros programas de televisão. O figurinista pode desenhar todo o guarda-roupa ou optar por um mix de peças criadas por ele, em composição com outras já disponíveis no mercado” (Sabino, 2007, p.264)

Podemos, então, pensar que o figurino é o que cobre o ator durante a representação de uma peça; porém o figurino pode ser visto como um símbolo, um elemento e instrumento essencial da narração. O figurino ajuda a enfatizar determinadas partes do corpo, a marcar a presença do personagem; passa a imagem clara de um personagem que por vezes está codificada com significados que são captados involuntariamente, além de permitir a ligação entre a figura dramática e o espetáculo. No teatro, o figurino tem a função específica de contribuir para a elaboração da personagem por parte do ator e de construir um conjunto de elementos que intervêm no espaço cênico, integrando-se todos os elementos do espetáculo. Os figurinos teatrais podem ser observados na sua totalidade mas com uma distância maior, tendo como consequência a elaboração de contrastes e detalhes maiores nas peças. A preocupação deve ser o efeito que irá ser produzido à distância, de modo a que o espectador consiga ver (Perito, 2012) (Ghisleri, 2001).

No cinema, o público só vê o que o realizador quer que se veja e o que a camara permite. Ou seja, existe uma definição anterior dos planos que irão ser filmados e o que os irá constituir, o que deve ser divulgado ao espectador.

Contudo, como acontece no teatro, em cinema o figurinista mantém uma relação próxima com os vários elementos da equipa de filmagem para a elaboração coerente do filme.

Segundo Umberto Eco (1989), o vestuário é comunicação. “Porque a linguagem do vestuário, tal como a linguagem verbal, não serve apenas para transmitir certos significados, mediante certas formas significativas. Serve também para identificar posições ideológicas, segundo os significados transmitidos e as formas significativas que foram escolhidas para os transmitir.” (Eco, 1989, pg.17). Trata-se então uma ferramenta de transmissão de mensagem para a audiência e ajuda os actores a encarnarem mais facilmente a sua personagem.

O vestuário contém uma linguagem própria, um género de vocabulário que é constituído por elementos que servem como meio de expressão de uma ideia; o espectador descodifica informação visual que é transmitida pelo traje (Lurie, 1997).

O figurino surge então como auxílio para as personagens fictícias ganharem vida. Cada figurino que é elaborado é pensado para aquela personagem em especial, naquela determinada cena, e para aquele específico ator.

II-2.2-O figurino e a moda

O figurinista é diferente de um estilista bem como elaborar Moda é diferente de elaborar um traje de cena. Contudo já há algum tempo que o figurino tem vindo a ser explorado por profissionais do universo da Moda.

Para Rosane Muniz (2004) “ O conceito de figurino é bem diferente do conceito para moda, porém a moda funciona como um grande campo de referência” (Muniz, 2004, pg.138). A moda e a arte de criar figurinos são áreas bastante distintas, mas interligam-se em alguns aspectos, tanto que as bases da moda e do teatro são as mesmas: no conhecimento sobre tecidos, nas técnicas de modelagem, técnicas de tingimento, nas técnicas de desenho, acabamentos e confeção. O figurino pode não ser moda, mas inclui moda; constrói personagens de moda, em que o vestuário serve de suporte para representar comportamentos e modos de se estar na sociedade, que são transmitidos através de códigos incutidos na indumentária (Hoffman, 2012).

Independentemente da área, tanto na criação em moda como no figurino, a pesquisa é fundamental e deve incluir estudos sobre o espaço, materiais, cores, orçamentos e história de moda. O melhor é mesmo o profissional elaborar sempre uma pesquisa rigorosa de informações, tornando a criação do traje mais dinâmico e consistente (Bernardes, 2006). Um método de pesquisa muito utilizado entre vários profissionais como Jane Greenwood, Ann Hould-Ward e William Ivey Long é a colagem. São produzidos grandes painéis com imagens recortadas de revistas, livros, desenhos e fotografias para o aprofundamento do tema, na época e no local onde se desenrola a história (Pecktal,1999).

Ainda na vertente do espetáculo, comparações de desfiles de moda a encenações são frequentes, quer seja a nível de produção, de direção de arte ou até de sofisticação e criatividade. Já desde a sua origem que os desfiles de moda procuravam introduzir a dramaticidade nas suas apresentações com Paul Poiret, Chanel, Jeanne Paquin e Jean Patou. Hoje em dia, designers como Alexandre McQueen, Jean Paul Gaultier, Walter van Beirendonck e John Galliano utilizam não só o “espetáculo” nas suas apresentações bem como a exploração da modelo enquanto personagem nos seus desfiles. Cada desfile possui um código estético e este código é dado pela atitude das modelos na

passerelle, pela música, o cenário e a escolha de visuais. Este código confere teatralidade ao desfile aproximando-o a um espetáculo (Souza, 2012).

De acordo com Jessica Bugg em “Designing the Performance Space” (2011), Caroline Evans elogiou o modo como Galliano trabalha os desfiles como encenações em “The Enchanted Spectacle” para a revista “Fashion Theory”, afirmando : “ Para cada desfile ele criou uma personagem fictícia em torno da qual a narrativa foi construída. Cada modelo em cada desfile tinha apenas um conjunto, não havendo mudanças rápidas, incentivando a interpretação do papel.” (Bugg,2011, pg.2)¹.

A ideia do consumo e do mercadológico, mesmo existindo aproximação com as artes, está presente nas peças criadas (Hoffman, 2012). Segundo Lipovetsky: “Comandada pela lógica da teatralidade, a moda é um sistema inseparável do excesso, da desmedida, do exagero. O destino da moda é ser inexoravelmente arrebatada pela escalada de acréscimos, de exagerações de volume, de amplificações de forma fazendo pouco do ridículo” (Lipovetsky, 2009, p. 88).

São vários os casos de estilistas que fizeram figurino: Paul Poiret, Elsa Schiaparelli,, Alexandre McQueen, Yoji Yamamoto, Jean Paul Gaultier. Paul Poiret adotou o estilo Art Deco libertando as mulheres dos apertados espartilhos; uma das inspirações para a suas criações foram os figurinos de Léon Bakst, do Ballet Russo. O figurino era portador de uma estética oriental, com muitas cores e movimento, abrindo portas para novas experimentações dos artistas Art Deco. Em 1909, semelhante a Poiret na independência de tendências, Mariano Fortuny criou o famoso vestido Delfos (semelhante ao quíton grego e às colunatas caneladas, confeccionado em seda tingida e tecido brilhante) (Cruz, 2012) (Viana & Muniz, 2012).

Retornando a Paul Poiret, este era amigo de Elsa Schiaparelli que por sua vez também criava figurinos para filmes entre os quais *Every Day's a Holiday* (1965) e *Moulin Rouge* (1952). Procurava o efeito teatral através da paleta de cores vivas que utilizava (a cor mais destacada era um dramático e forte rosa). Trabalhou com artistas como Marcel Duchamp e Salvador Dali, em que a fonte base de inspiração era o surrealismo; acreditava que a moda não podia estar desligada da evolução das artes plásticas contemporâneas (Garcia, s.d.). Coco

¹ Tradução livre da autora

Chanel, já estabelecida como criadora de moda, surgiu como figurinista em 1923, a convite do dramaturgo Jean Cocteau, que lhe encomendou o figurino da peça “*Antigone*” (1923), “*Oedipus Rex*” (1937), e no cinema em “*Tonight or Never*” (1931) (Watson, 2012) (Media, 2012). A nível nacional, Storytailors realizaram figurinos para peças teatrais como “*As Três Irmãs*” (2011) e “*Amadeus*” (2011) (Lopes, 2011).

Outros exemplos de estilistas que desenharam para ópera são Zandra Rhodes (“*The Magic Flute*” de 2001, “*Bizet Pearl Fishers*” de 2004 e “*Aida*” de 2008) e Versace (“*Capriccio*” de 1990).

Na dança contemporânea há vários nomes como Alexander McQueen que desenhou para Russell Maliphant e Robert Lepage em “*Eonnagata*” (2009), Yoji Yamamoto para a coreógrafa Pina Bausch e Jean Paul Gaultier desenhou os figurinos dos ballets de Regine Chopinot (Bugg, 2011).

A dança desde cedo que mantém uma relação importante com a moda, principalmente devido ao papel das bailarinas a quem é inculcido todo o ideal de elegância. No período do Renascimento saber dançar era essencial na vida de um aristocrata, pois nas danças estavam aplicadas todas as regras de comportamento social hierárquico, e nestes actos de convívio podemos já assistir a um cuidado a nível de vestimenta, que refletia a questão de *status* social. Ou seja, esta relação vestimenta-corpo trata o físico como um manequim e segundo a hierarquia a que se pertencia implicava enfeitá-lo mais e melhor. A sofisticação do comportamento vai-se tornando mais complexa, principalmente com o enriquecimento da corte francesa, exigindo uma maior criatividade e especialização às costureiras, tornando a indumentária mais ornamentada e requintada. Enquanto decorre esta disputa de valorização através da vestimenta, as bailarinas adquirem um papel influenciador tornando-se ícones de perfeição e beleza. Pode-se então comparar *tops models*, que são hoje em dia uma referência de estética e de cânone de beleza, às bailarinas de antigamente como difusoras de mudanças e influências nos hábitos de vestir femininos (Viana & Muniz, 2012) (Cruz, 2012, p. 27;28).

A relação entre a moda e o teatro acontece desde cedo, e o mesmo acontece com o cinema. Vários são os figurinistas que se inspiram em trabalhos de designers para a criação de trajes de cena tal como vários são os designers que se inspiram em trabalhos de figurinistas para a criação de novas coleções.

Na década de 1950, Givenchy consagrou a actriz Audrey Hepburn como ícone de elegância, através de diversas criações para filmes como “*Sabrina*” (1954), “*Cinderela em Paris*” (1957) e “*Bonequinha de Luxo*” (1961) que eternizou a imagem da actriz com o seu vestido preto, figurino da sua personagem, com brincos e colares de pérolas que mantinham o toque clássico da personagem. Ralph Lauren, em 1974, criou o guarda-roupa masculino do filme “*O Grande Gatsby*” (1974), protagonizado por Robert Redford; em 1977, o estilista contribuiu também para os figurinos utilizados por Diane Keaton em “*Annie Hall*” (1977) de Woody Allen, onde foi popularizado o estilo de roupa masculino para o sexo feminino: blusas largas, calça, gravata e casaco (figura 8).



Figura 8- Diane Keaton em “*Annie Hall*”. Fonte: The School of Style, s.d., autor desconhecido

No filme “*Eduardo Mãos de Tesoura*” (1990), a personagem interpretada por Johnny Depp detém uma estética que pode ser considerada como dark ou gótica, que influenciou a cultura pop contemporânea, mostrando um conceito alternativo de beleza. Este filme pode ser considerado a junção de duas estéticas, o gótico e o cyberpunk, em que o guarda-roupa da personagem principal é constituído por tachas, vinil preto e a caracterização da personagem também ajuda à identificação deste estilo devido à pele muito pálida e o género de cabelo (Linhares,2012).

Nos filmes de ficção científica, os figurinos utilizados são constituídos por atributos visuais que dão a ideia de futuro. Em *“Barbarella”* (1968) os figurinos utilizados pelos personagens foram concretizados por Paco Rabane; Jean-Paul Gaultier criou os figurinos para *“O Quinto Elemento”*.

De acordo com Barbara Formiga e Hans Waechter, *“Matrix”* (1999) influenciou a moda com as calças skinny e roupas justas da personagem Trinity, em *“Tron”* registam-se peças com corte Chanel dos anos 20 e 30, curto e geométrico de material sintético e ainda *“Blade Runner”* (1982) que influenciou comportamentos e preferências de imagens formando conceitos sobre a indumentária do futuro (Formiga, B. & Waechter, H. 2012). André Courrèges, foi o primeiro estilista a investir na geometria futurista e em 1964 com a sua coleção *“Space Age”* reforçou ainda mais esta tendência futurista, da qual fizeram parte inovadoras peças como vestidos de corte limpo e sem detalhes, casacos com cortes bem estruturados e botas de couro até à barriga da perna, sem saltos. Teve como influencia a arquitetura, e a cor branca era uma forte aposta, bem como a mistura de materiais tradicionais (plástico, metal) com tecidos sintéticos (Lamares, 2010) (figura 9).



Figura 9- Coleção *“Space Age”* de André Courrèges. Fonte: Fashion Heroines, 2010 por Paula Lamares

De acordo com as afirmações prestadas por Jaqueline Durrant, a marca Banana Republic criou uma coleção com inspiração no filme *“Anna Karenina”*

(2012), em que as semelhanças dos figurinos para as peças comercializadas são claras (figura 10). O guarda-roupa utilizado é composto por uma mistura de vários estilos de diferentes épocas tal como uma fusão de diferentes estilistas (Dior, Balenciaga, Jacques Fath e Lavin). Ainda falando da mesma figurinista, o vestido verde-esmeralda utilizado por Keira Knightley em “*Expição*” (2007) (figura 12) tornou-se também num ícone de moda, valendo a Jacqueline uma nomeação para óscar de melhor guarda-roupa e foi eleito como melhor peça de guarda-roupa cinematográfico da história (D'Oliveira, 2013).



Figura 10- Algumas das peças desenvolvidas por Banana Republic com inspiração em “*Anna Karenina*” (2012). Fonte: The Cut, 2012 por Ally Betker.



Figura 11- Vestido verde utilizado em “Expição” (2007). Fonte: The Gloss,2007 por Dixie

Existem ainda casos como o de Trish Summerville que criou uma coleção para a marca H&M com inspiração no filme “*The Girl with the Dragon Tattoo*” (2011), que consiste em calças de couro, t-shirts rasgadas e acessórios punk. Este estilo de vestuário tem uma clara influência de Lisbeth Salander, pois as semelhanças entre as peças produzidas pela marca e as peças utilizadas por Lisbeth são evidentes (figura 12).



Figura 12- Coleção de Trish Summerville para H&M. Fonte: Social Vixen, 2011 por Kristen Colapinto

A nível nacional, vários são os estilistas que criam e fornecem peças das suas coleções para o entretenimento (telenovelas, programas televisivos, cinema). Nomes como Dino Alves, Katty Xiomara, Nuno Gama, Miguel Vieira, estão cada vez mais presentes na televisão portuguesa e fazem das novelas a sua principal montra (Ana Lúcia Sousa, 2013).

Os figurinos utilizados pelas estrelas de cinema passam a ser copiados e adaptados para a realidade do público, contribuindo o cinema para o aumento do consumo de produtos de moda. O grande ecrã é, então, um objecto de procura para a criação de temáticas/inspiração para coleções de moda e serve como suporte de divulgação.

II-2.3-O figurino como suporte de comunicação

Como já foi referido anteriormente, o vestuário atua como suporte de comunicação não-verbal, em que a transmissão da mensagem/ideia ocorre de forma involuntária.

A vestimenta auxilia a narrativa cinematográfica, a elaboração do espaço cénico e a imagem, permitindo que a história seja contada através dos figurinos. Na elaboração de um figurino existem simbolismos, signos e significados que lhes estão implícitos mas que o público não capta inicialmente. Apesar da sua função estética e material, o guarda-roupa deve ser visto como um elemento que auxilia à construção da história. Ghisleri (cited by Perito & Rech, 2012) aponta que o espaço cénico enquadra o personagem e o figurino como elementos visuais que são unidos com elos de significações numa peça. Deste modo o figurino é fundamental para a construção psicológica do personagem. Leite e Guerra (cited by Perito & Rech, 2012,) afirma que existe uma concordância com a ideia de comparação de figurino às vestimentas de rituais, dizendo que “Nas cerimónias religiosas ou místicas, a indumentária dos participantes cumpria o papel de fio condutor por onde passava o transcendente. O traje induz à incorporação de “personagens” dentro do círculo ritual.” (Perito & Rech, 2012, p. 2) .

O figurino deve contribuir para a elaboração do personagem que o ator irá representar bem como um conjunto de formas e cores que intervêm no espaço e devem, então, integrar-se todos os elementos. O vestuário que serve como forma de comunicação e forma de diálogo permite ao espectador identificar personagens. Holt (cited by Perito & Rech, 2012), salienta a importância do figurino afirmando que quando os actores entram em cena, mesmo antes de falarem, o público já terá apreendido uma boa quantidade de informação (toda a imagem é composta por sinais aos quais o público irá reagir) (Perito & Rech, 2012).

De acordo com Holt (cited by Perito & Rech, 2012, pg.7), afirma para que esta transmissão seja possível, o figurinista responsável por uma peça deve “ (...) intensificar, através das possibilidades dramáticas da roupa, os efeitos almejados pelos actores, por meio da descrição da sua personalidade, condição social e desenvolvimento psicológico das personagens”. O figurinista

deve ter cuidado com o impacto do efeito dramático e psicológico dos signos que impute aos figurinos e saber o que destacar para o desenvolvimento da narrativa. Deve ainda possuir conhecimentos na história da moda, da elaboração de vestuário e conseguir personificar características psicológicas num traje de cena (Perito & Rech, 2012).

Segundo Cristian Metz (cited by Conceição,2010) o cinema é uma linguagem sem código, devido à sua capacidade de produzir significados. Dentro do cinema existe o vestuário, que por sua vez faz parte de umas das formas mais antigas de comunicação (Conceição,2010). Tal como já referido anteriormente, Eco afirma que “ O vestuário é comunicação [...]” (Eco, 1989), e o vestuário seja ele elemento de moda, um traje popular ou um elemento cénico contém uma carga simbólica repleta de elementos culturais e mensagens ocultas que se constroem através da chamada linguagem de vestuário. O figurino assume-se, então, como suporte de comunicação, interagindo com os vários envolventes duma peça e de um filme. Existem simbologias que estão contidas nos trajes, e que o espectador facilmente descodifica através de sensores emocionais. O traje ajuda à criação de movimento, provocando uma acentuação de gestos e uma maior envolvência com espaço. Ana Hoffman (2012) afirma no seu artigo que:

“(...) a roupa sozinha não pode ser considerada um instrumento ritual, mas somada aos demais elementos que a compõem é capaz de produzir discursos que podem comunicar e expressar sentimentos, emoções e estados de espírito de forma semelhante ao figurino, quando incorporado pelo ator, para fazer-se personagem dentro do espetáculo, reforçando a comunicação da mensagem objetivada.” (Hoffman, 2012, p. 170)

Podemos assistir a este processo desde muito cedo com George Melies em “*Le Merveilleux Éventail Vivant*” (1904), em que é dada uma extensão do corpo através das vestes utilizadas e uma relação íntima entre os materiais, o movimento e o espaço (Abrego, 2012). O figurino deve interligar-se com todos os outros elementos que compõe a peça ou o filme, inclusive com o espaço envolvente, tornando a direção artística coerente e composta. Esta composição

harmoniosa ajudará ao controle e melhor passagem ao espectador dos signos pretendidos ao espectador. Por exemplo, de acordo com Carolina Moura (2012) no filme *“Amélie Poulain”* (2001) foram necessários 80 cenários, pois a unidade expressiva do filme obrigava à procura dos cenários perfeitos para que o ambiente pretendido fosse atingido, daí uma grande preocupação a nível de estética e escolha de localizações. Os resultados atingidos são conseguidos não só devido às boas escolhas de cenários, mas também a toda a equipa que é responsável pela direção de arte e produção de arte que irão conferir as atmosferas ideais. Neste filme podemos assistir a uma predominância de cores vibrantes como o verde e vermelho, que confere à história um toque de irrealidade, presente no quotidiano dos personagens, quase que funcionando como uma fábula narrativa (Moura, 2012).

De acordo com Carolina Puccini (2012) o figurino contém uma função complementar e enriquece as personagens: “Por ser um atributo visual, ele materializa personalidades e carrega mensagens que muitas vezes não são ditas através de diálogos” (Puccini, 2012, p. 135).

Existe todo um processo de comunicação em que o vestuário é o suporte para a concretização desta passagem.

Após a pesquisa elaborada nos últimos dois subpontos e tendo em conta os casos já analisados da relação entre o figurino e a moda, torna-se cada vez mais evidente que existe uma aproximação entre estas duas. O figurino auxilia na caracterização de personagens como suporte de comunicação, e para a elaboração do figurino deverá existir uma busca de referências na moda para a criação de individualidades. Por vezes, as criações de figurinos causam impacto que servem de influência para a elaboração de coleções de moda. Pretende-se, então, agora estudar mais aprofundadamente esta relação e verificar se existe uma influência da história da moda nos figurinos e se os figurinos adquirem um papel influenciador na moda.

CAPÍTULO III

No capítulo anterior foi efetuada uma pesquisa profunda de vários temas que auxiliam à melhor compreender do figurino, incluindo o contexto histórico do figurino que auxilia na compreensão das referências.

O figurino contém várias funções, sendo algumas delas a comunicação, a funcionalidade e o estético. O vestuário ajuda na comunicação pois consegue transmitir mensagens e signos sem que o público se aperceba destes de imediato, ou seja o guarda-roupa reflete personalidades, estados de espírito e cria uma identificação própria. Os personagens teatrais e cinematográficos para ganharem vida precisam de vários fatores que os ajudam a ser credíveis perante o público. Caso isso não aconteça a história também não será levada com a mesma seriedade. Existem elementos e cargos que são comuns tanto para o teatro como para o cinema: os cenários, os figurinos, a maquilhagem, o cabeleireiro e a caracterização; (Salles, s.d.) (Katz, 1991) afirmam que uma equipa de direção de arte deve ser constituída pelo figurinista, cenógrafo, cabeleireiro e maquilhador (o número de pessoas responsáveis pela tarefa varia consoante o projecto em causa). Uma personagem não ganha vida apenas pela interpretação do ator, a vestimenta utilizada por este serve de suporte de comunicação e caracterização, e auxilia ao desenrolar da história.

Cada figurinista tem o seu método de trabalho e de organização, principalmente na fase de pré-produção (fase que antecede a produção, onde existe um estudo profundo de como se vai planear todo o filme ou peça teatral, entre os vários elementos de uma equipa), fase esta que exige uma maior criatividade e inspiração. Por vezes, estes podem procurar referências em filmes e peças anteriores, ou em estilistas de moda ou então na história da moda e refazer peças, atualizando-as e misturando-as com diversos estilos e de diferentes épocas (existe uma grande variedade de referências que são utilizadas por vezes numa única peça teatral ou num único filme). A fase de pré-produção exige pesquisa, que constitui a definição e escolha de elementos que irão ajudar à caracterização de determinada personagem (Katz, 1991) (Cartwright, 1996). Por vezes, a elaboração do guarda-roupa cinematográfico pode ser elaborado por estilistas de moda que deixam a sua pequena marca na vestimenta, como é o caso de exemplos já apontados, como Paco Rabanne para “Barbarella” (figura13), Jean Paul Gaultier para Regine Chopinot e no

filme “O quinto elemento”, Givenchy para “Bonequinha de Luxo” e Ralph Lauren para “Grande Gastby” (figura 14) e “Annie Hall”.



Figura 13-Jane Fonda, vestida por Paco Rabanne.Fonte: Style Mtv, 2011 por Andi Teran



Figura 14- Robert Redford utilizando Ralph Lauren. Fonte: Heloisa Tolipan,2014 por Alexandre Schnabl

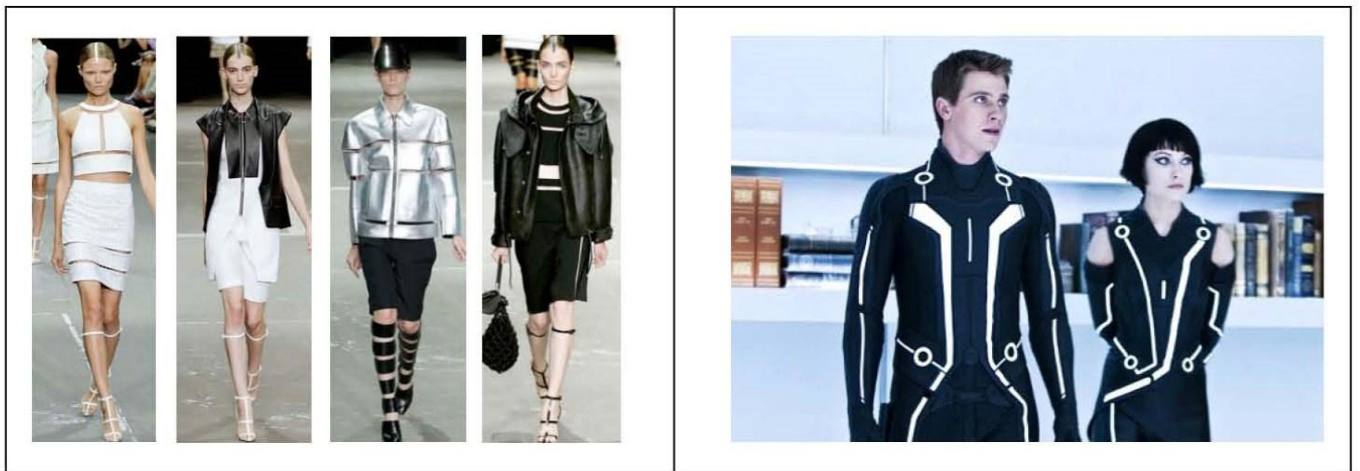
Outras vezes, o trabalho dos figurinistas pode inspirar estilistas para a criação de coleções ou editoriais de moda relacionados com o filme em questão (já foram dados, anteriormente, exemplos como o de Jacqueline Durran e de Trish Summerville). De acordo com Jennifer Harris em *Slant Magazine*, a coleção Primavera/Verão 2010 de Alexandre Mcquenn que sofre inspirações do filme “Avatar”, como podemos observar nos brilhos metalizados, nas texturas e nas cores que remetem para o imaginário do filme (figura 15) (Harris, 2010). Segundo Nicole Phelps, a coleção Primavera/Verão 2013 de Alexander Wang tem como base referências utilizadas nos figurinos de “Tron”, onde conseguimos observar pontos em comum nas geometrias, no corte das peças e nas transparências utilizadas (figura 16) (Phelps, 2012). Em 1951, a Disney lança um filme com o título “Alice no País das Maravilhas”, em 2003 é criado um editorial de moda para a *Vogue* por Grace Coddington intitulado “Alice in wonderland: A fashion fairytale”. Vários designers (como por exemplo Marc Jacobs, Karl Lagerfiel, entre outros) marcam a sua presença neste editorial interpretando algumas personagens para as fotografias captadas por Annie Leibovitz (figura 17) (Couture, 2011).



(a)

(b)

Figura 15-Montagem coleção de McQueen com personagem de "Avatar". Fontes: (a) BBC News,2010 autor desconhecido; (b) The eye of the fish,2013 por Maximus



(a)

(b)

Figura 16- Montagem coleção Wang com personagens de "Tron". Fontes: (a) Red Lipss Wearing,2012 por Domenica; (b) adaptação de Den of Geek, 2010 por Ryan Lambie.



Figura 17- Editorial "Alice in Wonderland: a fashion Fairytale". Fonte: Coco Couture, 2011 por Coco Couture

Ao observar as imagens anteriores, pode-se então refletir que possivelmente existirá uma relação próxima entre a moda e os figurinos. Vários são os fatores comuns nestes dois modos de criação, embora um seja mais virado para o consumo e outro para uma vertente mais artística, mas no fundo ambos pretendem e atingem o mesmo alvo: o público.

Metodologia utilizada no estudo de caso

Tendo em conta as conclusões retiradas do capítulo anterior e o seu tema principal, nesta fase desenvolveu-se um estudo de caso que tem como base um filme. Após a visualização do filme, foram analisados os figurinos principais das personagens comparados com vestimentas presentes em determinadas épocas na história da moda. Esta metodologia permite comprovar aspectos e pontos de análise de como a moda intervém no cinema e vice-versa.

III-1 -Estudo de caso- “Star wars”

Tal como foi referido anteriormente, alguns trabalhos de figurinistas influenciaram a moda e estilistas contribuíram para a criação de figurinos. Contudo, a imensa criação produzida pela sétima arte, faz com que alguns filmes sejam passageiros. Mas existem filmes que marcam épocas provocando um grande impacto na sociedade, e aliados a estes mesmos filmes vêm os seus figurinos. O filme que será analisado trata-se de um filme que até aos dias de hoje é reconhecido. Star Wars estrou-se em 1977 e é constituído por duas sagas cada uma por três filmes. O primeiro filme Star Wars está inserido na primeira saga que surgiu em 1977, seguindo-se o segundo e terceiro respetivamente em 1980 e 1983; os três episódios que constituem a segunda saga surgem em 1999, 2002 e 2005.

O estudo de caso desenvolvido teve como base uma metodologia que se suporta na visualização do filme e análise de influências de moda que sofre e provoca. Tendo em conta a informação descrita anteriormente, neste capítulo apresenta-se uma comparação direta entre a influência que o cinema exerce sobre a moda a nível de pensamentos criativos que se vão desenvolvendo ao longo dos anos.

A saga “*Star Wars*” inicia-se em 1977 no grande ecrã realizada por George Lucas; trata-se de uma história que se passa numa galáxia fictícia habitada por criaturas alienígenas, humanoides, robôs e frequentes viagens pelo espaço, dando-nos a conhecer diversos lugares galácticos, como as próprias naves espaciais e diversos planetas. Várias são as aventuras que se desenrolam ao longo das duas sagas, numa luta do bem contra o mal, em que todas estas criaturas alienígenas possuem um papel específico, contendo cada uma determinadas características e funções.

Desde cedo que se pode assistir a filmes de ficção científica com personagens e espaços semelhantes ao de “*Star Wars*”, contudo foi este filme que mais se destacou neste género cinematográfico em aspectos de vestuário como fator influenciador na moda. Em filmes como “*Metropolis*” (1927), “*Forbidden Planet*” (1956), “*The Fly*” (1958), “*2001: Odisseia no Espaço*” (1968), “*Solyaris*” (1972), “*O Quinto Elemento*” (1977), “*Encontros Imediatos do 3.º grau*” (1977), “*Alien*”

(1979), *“The Thing”* (1982), *“Blade Runner”* (1982) já é presente uma estética futurista e inovadora a nível de traje.

Dos vários episódios que constituem as sagas, neste estudo de caso apenas é analisado o episódio I *“A Ameaça Fantasma”* (1999).

Sinopse do filme “Star Wars Episódio I: Ameaça Fantasma”:

A Federação Comercial planeia invadir o planeta Naboo. Então Qui-Gon Jinn (Liam Neeson) e Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor) têm como missão salvar o planeta e proteger os habitantes e a galáxia do vilão Darth Sidous, que faz aparições tridimensionais. Nesta aventura, viaja com eles a rainha Amidala (Natalie Portman), que está a ser forçada a assinar um tratado político. Nesta jornada viajam por vários países, e num destes Qui-Gon Jinn conhece Anakin (Jake Lloyd), um rapaz de 9 anos que demonstra possuir grandes capacidades para se tornar um Jedi. Qui-Gon Jinn decide treinar Anakin para este se tornar um Jedi e este embarca com os guerreiros na viagem de salvamento do planeta.

São realizadas comparações relativamente ao vestuário utilizado no filme com o vestuário utilizado já em outras épocas em que as semelhanças estão presentes na história da moda.

III- 1.1- Análise da influencia da historia da moda no filme

Na seguinte análise apenas foram incluídas as personagens principais do filmes e a que possuem uma maior relevância para o desenrolar da história, tais como: Rainha Amidala, Padmé, Jedi Qui-Gon Jinn, Darth Maul.

Padmé e Rainha Amidala:

Padmé e Amidala são personagens interpretadas pela actriz Natalie Portman, porém existe uma grande diferença entre as duas. Padmé é uma ajudante da rainha que acompanha os Jedi's nas suas aventuras, contudo a determinada altura do filme Padmé afirma ser a rainha Amidala. Estas personagens, embora se tratem da mesma, apresentam a nível de caracterização e indumentária sentidos muito distintos.



(a)

(b)

(c)

Figura 18- Montagem do figurino da Rainha Amidala. Fontes: (a) adaptação de The costume vault, 2013 por Alba Tejero; (b) adaptação de Misteri, 2012 autor desconhecido; (c) adaptação de Historia del traje, s.d. Alfredo Marino.

Na figura 18, a rainha utiliza um vestido volumoso encarnado com aplicações centrais em dourado, e com mangas largas; não só a forma folgada do vestido bem como as cores utilizadas remetem para o vestuário utilizado na Alta Idade Média. No que toca ao cabelo e maquilhagem encontram-se semelhanças com a época egípcia, devido aos acessórios utilizados no cabelo e os tons escolhidos. Este cruzamento de estilos de diferentes épocas ajuda a enriquecer a personagem enquanto força suprema da autoridade, a rainha.

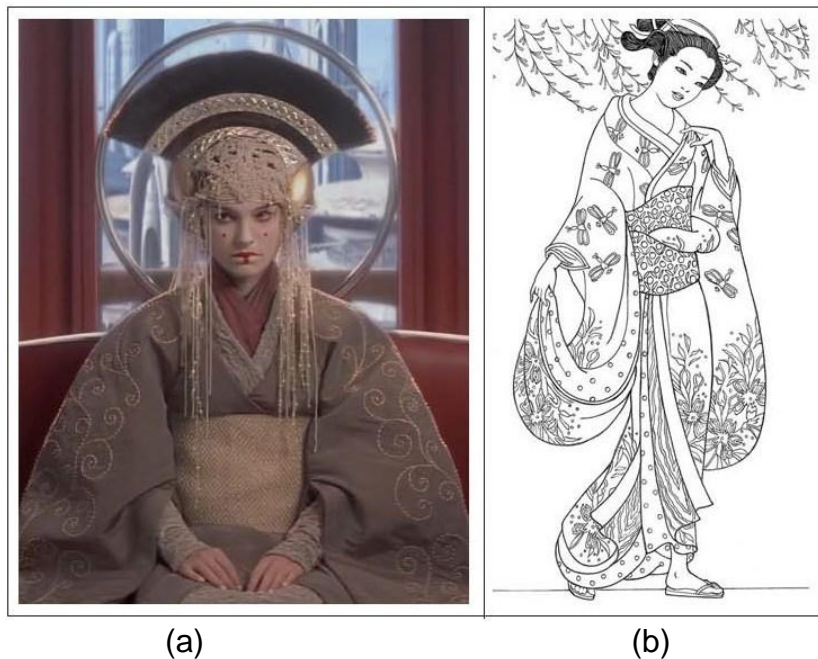


Figura 19- Montagem do figurino japonês da Rainha Amidala. Fontes: (a) frame do filme “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999; (b) adaptação de Childhood Education, 2014 autor desconhecido.

Na figura 19 podemos observar uma série de influências orientais não só a nível de acessórios utilizados, mas também em termos de cores, maquilhagem e tecidos. O casaco trata-se de uma peça densa estendendo-se até aos pés, que se assemelha ao vestuário feminino japonês essencialmente utilizado por uma classe superior devido ao seu requinte. Todos os pormenores utilizados ajudam a criar esta semelhança com o traje oriental, incluindo a cintura utilizada pela atriz.



(a)

(b)

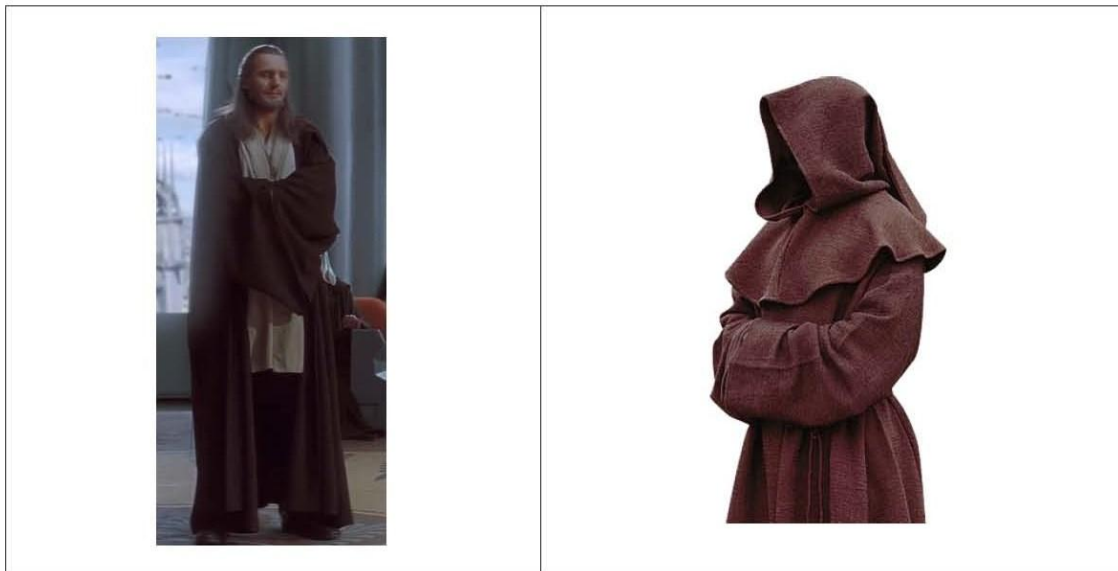
Figura 20- Montagem de Padmé. Fontes: (a) frame do filme “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999; (b) adaptação de Cinco days,2013 por Cincodays

Relativamente à vestimenta da personagem Padme (figura 20), verificamos que esta utiliza um figurino mais pratico facilitando os movimentos que são necessários face às criaturas que enfrenta ao longo do filme, constituído sobretudo por calças, coletes e camisolas largas e maleáveis. Todo o visual tem influência de roupa masculina, contudo existem apontamentos como cintos que acentuam a zona da cintura e os punhos nas mangas (criam efeito balão) que ressaltam alguma feminilidade. As malhas são muito utilizadas, dando um ar desgastado e sobretudo confortável transmitindo a ideia de possibilidade de agilidade e conforto. O figurino criado tanto para Padme como para os Jedi's (que irão ser explorados seguidamente) têm referências nas vestes da idade antiga (3500 A.C. até 476 D.C.), em que os visuais ganham um ar mais primitivo e desgastado devido aos materiais e forma.

Jedi's e Anakin:

São dois os Jedis principais presentes no filme, sendo um o Quin-Gon Jinn (Liam Neeson) e outro o Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor), que têm como função a proteção da rainha e do planeta. Os Jedis possuem características diferentes dos outros seres a nível de agilidade e capacidade física. São personagens que estão em constante movimento e têm como finalidade a defesa e equilíbrio da Força. Anakin é um rapaz que foi encontrado por Quin-Gon Jinn numa loja de venda de peças para naves espaciais. Este acaba por se juntar à viagem com o resto dos personagens; Quin-Gon Jinn torna-se responsável de treinar Anakin com o objectivo de este tornar-se um Jedi futuramente.

Tendo em conta algumas das características destas personagens, será agora realizada a análise do figurino utilizado por estes; porém o único Jedi analisado será Quin-Gon Jinn.



(a)

(b)

Figura 21- Montagem Quin-Gon Jinn. Fontes: (a) frame do filme “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999; (b) adaptação de Mercado Livre, s. d. autor desconhecido

Na imagem 21, Qui-Gon Jinn utiliza um casaco longo e largo, de carapuço caído, que o cobre até aos pés; esta vestimenta relembra o manto caído que era utilizado na Idade Média pelos monges, concebendo uma imagem de soberania ao personagem.

É possível observarmos também ao longo do filme a utilização da malha, como elemento importante da narrativa aproximando os personagens a um lado mais pré-histórico.



(a)

(b)

Figura 22- Montagem dos Jedi's. Fontes: (a)) frame do filme “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999; (b) adaptação de *The old gift shop*, 1996 autor desconhecido

Na figura 22, conseguimos observar a vestimenta por dentro do manto. O tecido utilizado, o corte das peças e o cinto a delinear a cintura remete-nos para a indumentária utilizada pelos antigos samurais numa forma mais simplificada. Sendo estas personagens Jedi's, o facto de se ter utilizado os samurais como referência de guarda-roupa faz toda a lógica pois ambos são

dotados de agilidades físicas incomuns; cria-se uma aliança entre a cultura japonesa e uma época primitiva.

Darth Maul:

Darth Maul (interpretado por Ray Park), é o vilão principal do o filme, que persegue os restantes personagens na sua jornada. Trata-se, então, de uma personagem negativa e com poderes e forças maiores que os restantes, colocando-se numa posição mais favorável.

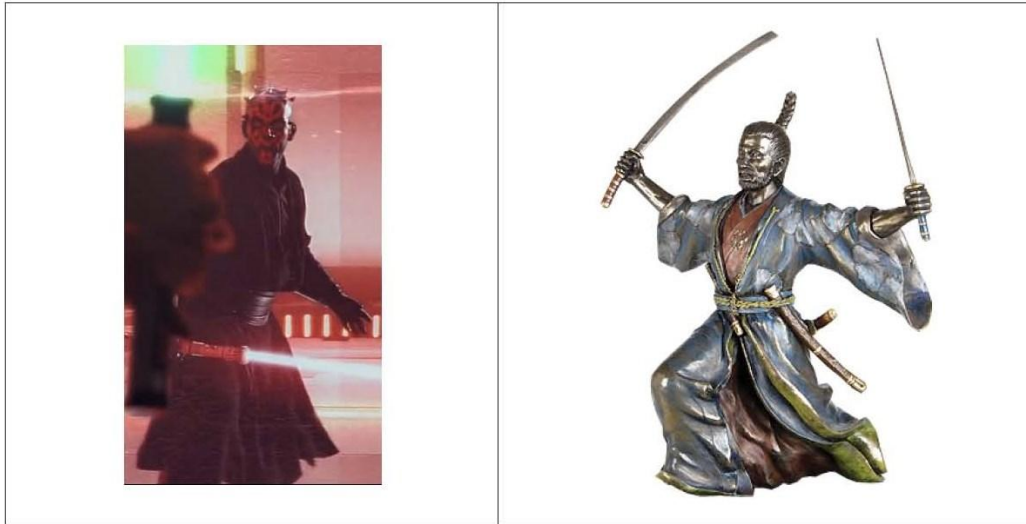
Este vilão utiliza vestimenta de cor preta (figura 23); o seu figurino é constituído por um sobretudo até aos pés, com um carapuço longo que lhe cobre a figura salientando apenas a cara vermelha. Isto tudo ajuda a criar atmosfera negra que esta personagem deve transmitir.



(a)

(b)

Figura 23- Montagem Darth Maul. Fontes: (a) adaptação do frame do filme “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999; (b) adaptação de Primeiro KM, 2012 por António Horta



(a)

(b)

Figura 24- Montagem Darth Maul em cena final. Fontes: (a) frame do filme “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999; adaptação de Cellini Fine Gifts, s.d. autor desconhecido.

Na figura 24 é possível observar a personagem Darth Maul com mais clareza: sobre o tecido pesado é utilizado um cinto que acentua a cintura e ajuda a criar forma ao conjunto. Novamente, é utilizado o preto como tonalidade predominante e tal como nos Jedi's podemos encontrar influências japonesas nas vestimentas deste personagem, devido à sua forma larga e rodada na parte inferior, bem como na parte superior em que é utilizado um formato de camisola e casaco que se estende até aos joelhos. Na figura 23, o sobretudo utilizado é também muito semelhante ao dos Jedi's, mudando apenas a cor; deste modo as referências utilizadas serem as mesmas da vestimenta utilizada pelos monges. Estas semelhanças de guarda-roupa entre os personagens são pormenores que ajudam à narrativa, pois ambos os personagens possuem

poderes e missões de proteção, seja para o lado bom ou para o lado mau. Daí as semelhanças de peças de vestuário; contudo as diferenças de cor distinguem, claramente, as posições que defende cada personagem.

Aias da rainha

Relativamente às personagens secundárias, estas acabam também por ser importantes para a história a nível de indumentária, pois a rainha também utiliza as mesmas peças de vestuários que estas personagens, em determinadas cenas do filme. Podemos então encontrar referências em vestes utilizadas por camponesas da Alta Idade Média, com vestidos franzidos até aos pés, delineados na cintura e uma cobertura para a cabeça com um tecido caído. Na figura 25 podemos encontrar algumas semelhanças entre uma camponesa da Alta Idade Média e uma das personagens que interpreta a ajudante da rainha Amidala.



(a)

(b)

Figura 25- Aia da rainha Amidala. Fontes: (a)) frame do filme “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999; adaptação de *A Karenina*, 2012 por Anna Karenina

Após a análise dos vários trajes utilizados no filme, pode-se verificar que as épocas mais recorridas como fonte de inspiração foram as épocas da baixa e alta idade média juntamente com a cultura oriental, egípcia e japonesa.

III-1.1.1- Discussão de resultados

Após a análise efetuada, conclui-se que certos figurinos apresentam características comuns com vestuário de culturas e épocas diferentes, ou seja várias poderão ter sido as referências utilizadas para a preparação do guarda-roupa. Contudo, as mais comuns que podemos visualizar nos esquemas de comparação são vestimentas referentes à época da Alta e Baixa Idade Média e à cultura japonesa. Os figurinos estão apropriados a cada personagem, tendo em conta as características psicológicas de cada um: a Rainha Amidala possui figurinos mais elaborados enquanto os Jedis e Padmé vestem roupas mais práticas que facilitam os movimentos. As cores das vestimentas também vão ao encontro dos cenários e a direção de fotografia utilizada: por exemplo na cena em que Quin-Gon Jinn descobre Anakin e decide que este deve prosseguir viagem com a restante tripulação, tanto Anakin, Quin-Gon Jinn e Padmé apresentam roupas com tonalidades cor terra que auxiliam a criar a atmosfera de deserto que o planeta que visitam tem. As aias possuem todas elas a mesma vestimenta, e quando são colocadas em torno da rainha cria-se um contraste maior, direcionando a visão para a personagem imponente que Natalie Portman representa.

Concluindo, tendo em conta a análise e comparação do *“Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma”* este poderá conter referências de épocas presentes referidas na história da moda, contudo os figurinos sofrem uma atualização para este género de filme, ficção-científica. É realizada uma readaptação de peças já elaboradas antigamente, tornando a moda um ciclo viciosa mesmo em ambientes galácticos.

III-2.1- Análise da influência do filme em coleções de moda

Após a análise dos figurinos utilizados no filme e a sua comparação com a história da moda, seguidamente será elaborada uma pesquisa relativamente às coleções lançadas após a estreia da saga: “Star Wars Episódio I: Ameaça Fantasma” que surge na viragem do século (1999) seguidamente dos outros dois filmes que constituem em saga “Star Wars Episódio II: Ataque dos clones” (2002), “Star Wars Episódio III: A vingança dos Sith” (2005).

A Adidas (em 2010), utilizou a saga para a criação de sapatilhas, sweatshirts e t-shirts da coleção primavera/verão 2010. Nestas peças a nível de cores e design é possível observar-se algumas características que relembram o galáctico. O anúncio publicitário desta coleção conta com a participação de personalidades conhecidas e da personagem Darth Vader. A concepção do anúncio remete para referências ao filme não apenas nas personagens e na roupa, mas também nos cenários e elementos utilizados (como por exemplo o fumo exagerado com cor, figuras em contraluz, efeitos especiais no céu, contraste de diferentes cortes).



Figura 26- Sapatilhas Adidas. Fonte: Fubiz,2010 por Romain.

Ainda em 2010, a marca de vestuário Acne lançou uma coleção (figura 27) que teve como inspiração Star Wars particularmente de algumas personagens como os Jedi's. A coleção conta com alguns apontamentos como o casaco largueirão, a utilização de diferentes combinações de peles, os tecidos longos e

fluidos e aplicação de pulseiras metalizadas que atualizam a imagem comum que existe de Leggings (remete para o material que reveste os robôs que entram no filme).



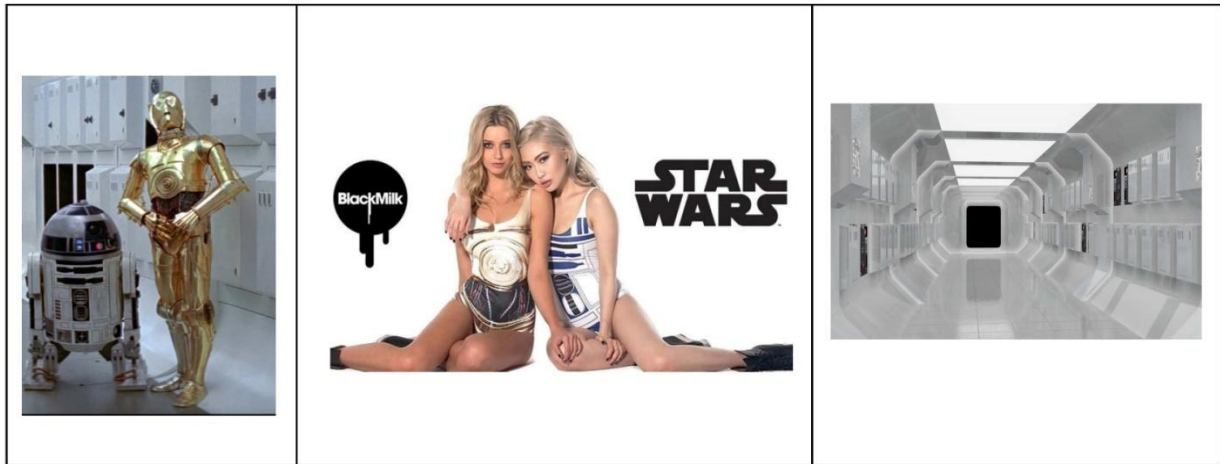
(a)

(b)

(c)

Figura 27- - Montagem da coleção Acne e personagens Jedis. Fontes: (a) adaptação de Lafenty Hubpages, 2011 por Lafenty; (b) Vogue, 2010 por Mark Holgate; (c) adaptação de Lafenty Hubpages, 2011 por Lafenty

Passando para o ano 2012, foram elaboradas fatos de banho com imagens ilustrativas remetentes para Star Wars. Black Milk, lança uma coleção que é composta por fatos de banho, Leggings e vestidos com estampados de personagens alusivas ao filme, naves espaciais, padrões metalizados e dourados semelhantes aos materiais que compõe os robôs da saga (figura 23). Na figura 28 podemos observar uma foto publicitária da coleção com inspiração na saga, em que a modelo do lado esquerdo apresenta um fato de banho com tons dourados e figuras geométricas que relembram o robô ao seu lado; e a modelo do lado direito que utiliza um fato de banho com estampagens que remetem para o interior de uma nave espacial.



(a)

(b)

(c)

Figura 28- Montagem dos robôs, da coleção Black Milk e do interior de uma nave espacial. Fontes: (a) frame do filme “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999; (b) Comics Alliance, 2012 por Betty Felon; (c) Bagd year 2,2013 por Alan Taylor.

Na coleção Primavera/Verão 2012, Nicolas Ghesquiére (o atual director criativo da marca Balenciaga) alterou o design do chapéu tradicional aplicando-lhe um ar futurista; devido à sua linguagem estética remete para o capacete utilizado pelo personagem Darth Vader. Na imagem 29 podemos observar no centro a coleção de Balenciaga e nos lados a personagem Darth Vader.



(a)

(b)

(c)

Figura 29- Montagem da coleção Balenciaga e Darth Vader. Fontes: (a) frame do filme “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999; (b) *Driving a Delorean*, 2011 por Thijs; (c) adaptação *Psychologies*, 2010 por Kelsey Media.

Mattijs Van Bergen, utiliza como inspiração para a sua coleção Outono/Inverno 2012 filmes como *Star Wars*. Podemos encontrar semelhanças com personagens como os robôs e com a Rainha Amidala (a nível de materiais e volumes utilizados na coleção). A figura 30 mostra algumas das peças com mais parecenças com o guarda-roupa do filme: na imagem (a) e (b) podemos encontrar semelhanças a nível de materiais, e formas geométricas que lembram o robô do filme bem como o tom dourado(e); na imagem (b) e podemos encontrar semelhanças com os vestidos de Padmé (c e d) a nível de volumetrias e materiais.



Figura 30- Montagem da coleção Mattijs Van Bergen e personagens Star Wars. Fontes: (a) e (b) Blend Bureaux, 2012 por Jurriaan; (c) do filme “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999; (d) adaptação de Native Audio Grrrl, 2012 por Charisse Rose; (e) adaptação de Jornal Livre, 2011 por Alexandre.

Na coleção Inverno 2012 da estilista Petra Metzger, pode-se encontrar alguns pontos comuns com o filme que poderão ter sido utilizados como inspiração para a sua criação. Na figura 31 podemos observar algumas das peças da coleção da designer em que as modelos (c) utilizam chapéus que remetem para o capacete, casaco e capa com acabamento envernizado de Darth Vader (a); nas modelos (d) observamos vestidos com formas geométricas salientes que remetem para a construção das naves espaciais (c).

Pode-se observar algumas peças da coleção e os elementos cénicos descritos na imagem 31.



Figura 31- Montagem da coleção de Petra Metzger com Darh Vader e nave espacial. Fontes: (a) adaptação de Joe.ie, 2014 por ELchiefmoore; (b) adaptação de Momentum Saga,2011 por Lady Sybylla; (c) e (d) Fashion 156, 2012 por Leja Gojkovic.

Em 2013, Balenciaga volta a elaborar uma coleção e desta vez assumidamente com inspiração no filme Star Wars; várias sweatshirts com estampagens alusivas aos filmes da saga são desfiladas na coleção Outono/Inverno (figura 32).



Figura 32- Coleção Balenciaga 2013. Fonte:DVRG Magazine, 2013 por DVRG

Passando para 2014, verificamos que neste ano, mais do que em qualquer outro, surgiram coleções com possível ligação à saga Star Wars da mais variada forma: roupa casual, vestidos de gala, pijamas, calçado.

Começando por Rodarte, que na sua coleção Outono/Inverno 2014 elaborou uma série de vestidos referentes ao filme (figura 33), observamos que em termos de forma, estes são similares aos vestidos utilizados por Padmé, remetendo-nos para o período greco-romano. Contudo, são utilizados estampados de personagens da saga nesses mesmos vestidos, criando um misto de várias personagens e episódios Star Wars. Os vestidos conseguem ser clássicos devido à sua forma e futuristas devido ao conteúdo que lhes é inserido. Na imagem 33, podemos observar um vestido utilizado por Padmé com influências greco-romanas devido ao modo como assenta no corpo e aos materiais utilizados; e a coleção de Rodarte com estampagens do filme e formas greco-romanas.



(a)

(b)

Figura 33- Montagem da coleção Rodarte com diversos figurinos de Padmé. Fontes: (a) The lazer cast,2014 por Sota; (b) adaptação de The Fashion Nomad,2011 por The Fashion Nomad.

Preen lança também uma coleção com inspiração em Star Wars e a sua campanha conta com a participação de algumas das personagens mais importantes do filme. Peças como camisas e vestidos com estampagens sobrepostas ganham destaque nesta coleção Outono/Inverno 2014 de Preen (tal como podemos observar na figura 34).



(a)

(b)

Figura 34- Campanha Preen 2014. Fontes: (a) Pages, 2014 por Nadia Bailey; (b) Adaptação de Fashion FFW Forward, 2014 por Mariana Pontual.

Retornando ao calçado desportivo, outra marca que não ficou indiferente à saga foi a Vans. Várias sapatilhas e mochilas com imagens ilustrativas do filme formaram uma coleção original que se seguiu 4 anos após a Adidas. Foi realizado um *spot* publicitário que retrata o verdadeiro espírito da marca, o skate, incluindo personagens do filme. Na figura 35 é possível observar-se algumas das sapatilhas que constituem a coleção bem como a embalagem também alusiva aos filmes.



Figura 35- Coleção VansxStar Wars. Fonte: Vans, 2014 por autor desconhecido

Ainda em 2014, Peter Alexander desenvolveu uma coleção de pijamas feminino e masculino, com estampagens alusivas a diferentes filmes: “Feiticeiro de Oz”, “Harry Potter”, “ Os homens preferem as loiras” e “Star Wars”, tendo sido dada à coleção o nome de *Movie Night* (figura 36). Dos vários filmes apenas irei concentrar-me nas peças desenvolvidas com inspiração em Star Wars, sendo estas variadas: desde pijamas, roupa interior e calçado confortável. As peças constituem estampados de imagens reais do filme ou então ilustrações de personagens em bonecos de banda desenhada.



Figura 36- Coleção Peter Alexander. Fonte:Style Magazines, 2014 por Lucy Stephens.

A campanha publicitária desenvolvida é constituída por fotografias que incluem variadas personagens da saga que interagem com o modelo em questão, tal como se pode demonstrar na figura 36.

O ilustrador John Woo, elaborou uma série de desenhos em aquarela baseadas em personagens marcantes de diferentes filmes que vestem marcas conceituadas. Entre estas várias personagens temos as de Star Wars. John Woo batiza este projeto com o nome “*He Wears It*” onde existe uma relação forte entre a ilustração, a moda e o cinema. Na figura 37, podem observar-se algumas das ilustrações da saga Star Wars.



Jango Fett wears **COMME des GARÇONS**
HE WEARS IT 007

The name Fett comes with it a world of ritual and experience. Following with the ability to find time to relax even with a mission. In this world, Jango Fett is a man of many faces. The name and reputation are not born of the same things that are attached to the name Jango.



Jar Jar Binks wears **Maison Martin Margiela**
HE WEARS IT 003

A clumsy, will-meaning Gungan outsider from his people on Naboo, Jar Jar Binks struggled to prove his worth throughout his life. Putting his jaw and Pant behind him, Jar Jar left the swamps of Naboo to enter the open market waters of Coruscant politics, becoming a representative for his people in the galactic capital.



PADMÉ AMIDALA wears **GARETH PUGH**
HE WEARS IT 013

An idealist during a time of corruption and war in the Galactic Senate, Padmé Amidala was determined to fix what she could in the warring Republic, serving its Senate and her idyllic home planet of Naboo. Though her career should have precluded it.



SCOUT TROOPER wears **VIKTOR & ROLF**
HE WEARS IT 006

The stormtroopers designated as scouts wear light armor that is considerably more flexible than the standard uniform. Much like their standard counterparts, scout troopers wear a black body glove covered with white armor. Scouts often work in conjunction with light reconnaissance vehicles, such as Imperial speeder bikes.

Figura 37- -Montagem de várias ilustrações de Jonh Woo. Fonte: Kidrobot,2010 por Kidrobot

Um dos designers incluído nas ilustrações de John Woo é Gareth Pugh, nas suas coleções existe uma aposta no futurismo e podemos encontrar pontos de comum entre estas e filmes de ficção científica, como o “*Matrix*” (1999), “*X-Men*” (2000) e “*Star Wars*”. Apesar de as suas referências não serem assumidas que tiveram relação com os filmes em questão, existe uma ligação forte não só em termos de materiais bem como nas formas. A personagem vestida por Gareth Pugh, em aguarela, é Padmé, onde a podemos encontrar, no filme da saga de 2002 “*Star Wars: Episódio II- O ataque dos clones*” uma forte relação do figurino que utiliza com algumas peças de coleções de Pugh. De acordo com o blog Hope Von Joel, especula-se que a inspiração para a criação da coleção Primavera/Verão 2014 de Pugh seria a arquitetura futurística que origina peças com linhas e formas *clean*, com uma grande aposta nos pretos, brancos e prateados, formas minimalistas com carácter futurista e materiais pouco moldáveis (Joel, 2013). Na figura 38, pode-se observar uma montagem que inclui figurinos da personagem Padmé em 2012 e a coleção de Pugh Primavera/Verão 2014. Os conjuntos criados pelo designer nas modelos que vestem as peças brancas, relembram as t-shirts e calças minimalistas utilizadas por Padmé (a e c). Na imagem (b) no canto inferior direito podemos reparar num conjunto preto utilizado pela modelo que recorda o figurino branco usado por Padmé em (c), nas formas minimalistas comuns nas capas e nas linhas *clean*.



Figura 38-Montagem dos figurinos de Padmé e coleção 2014 Gareth Pugh. Fontes: (a) A Costume Drama, 2013 autor desconhecido; (b) e (c) Hope Von Joel, 2013 por Hope Von Joel.



Figura 39- Coleção Primavera/Verão 2014 Gareth Pugh. Fonte: Hope Von Joel, 2013 por Hope Von Joel.

III-2.1.1-Discussão de resultados

Vários foram os casos abordados anteriormente que mostram esta possível relação da moda e do cinema, mas o Star Wars foi um filme que se mantém ainda hoje como referência, seja a nível de calçado ou de vestuário.

Das coleções apresentadas, algumas delas apresentam características claras que sofreram inspiração na saga Star Wars, principalmente as roupas estampadas com imagens ilustrativas do filme. Contudo os resultados obtidos desta investigação, são na sua maioria suposições de referências de figurinos presentes nos filmes que passaram para as passerelles, por exemplo Gareth Pugh e Balenciaga. Sendo as inspirações assumidas, ou não, é possível encontrar pontos comuns entre o vestuário utilizado pelas personagens Star Wars e o trabalho dos estilistas, seja a nível de materiais, forma e estrutura, cores, tecidos e ilustrações.

Tendo em conta o objectivo deste estudo de caso, descobrir se existe realmente alguma ligação entre a moda e o cinema, pode-se concluir que neste filme existem pontos de ligação a nível de inspiração para o design e materiais utilizados e na utilização de estampagens de imagens dos filmes para as coleções. O cinema e a moda são aliados, ajudam-se um ao outro também a nível de publicidade e marketing. Trabalham também juntos a nível de referência para criação, alguns estilistas exercem a função de figurinistas existindo possivelmente uma transposição de ideias de criação de uma coleção para o guarda-roupa de um filme. Ou seja a moda e o cinema relacionam-se em vários aspectos, existindo benefícios desta relação para um e para outro principalmente no que toca ao reconhecimento da marca ou do filme.

CAPÍTULO IV

IV-1- Conclusão final e perspectivas futuras

Após a elaboração do estado da arte e o estudo de caso, é possível tirar-se conclusões mais concretas acerca do tema levantado. A moda é um ciclo vicioso, peças de vestuário já usados antigamente, possivelmente, poderão ser utilizadas no século XXI, sofrendo algumas atualizações. Cada época tem as suas tendências, tendências que refletem a sociedade daquele momento e pensamentos/ideias vividos por uma população. Existe um progresso da moda à medida que o avanço dos pensamentos e comportamentos sociais, culturais, governamentais e tecnológicos vão progredindo. Ou seja, a moda acompanha todo o desenvolvimento da população conseguindo um papel importante na história, sendo que o vestuário já está presente desde a Pré-História. A indumentária além de funcional e camada protetora adquire um papel estético, papel que se vai sobrepor a qualquer outro, ganhando uma importância a nível mundial.

A pesquisa elaborada no estado de arte acerca da história da moda serviu de suporte para as comparações que foram elaboradas no estudo de caso, permitindo fazer comparações de criações de épocas antigas com figurinos de 1999. Já desde a Pré-história que a vestimenta é utilizada como suporte de adereço para rituais; mais tarde na Idade Média a vestimenta surge nas peças teatrais para caracterizar personagens, ou seja a moda está inserida nas artes já em períodos antigos (Berthold, 2001) (Peixoto, 2006) .

A relação entre a moda e as artes pode conter bastantes variáveis, contudo optou-se por explorar a relação entre a moda o cinema e o teatro, mais precisamente figurinos teatrais e cinematográficos. Houve uma pesquisa intensa acerca da história do teatro e como o figurino ganha importância neste meio, a função do figurino e como este surge no cinema e o impacto que tem enquanto fator influenciador da moda e vice-versa. O figurino, além de possuir a função estética, auxilia como suporte de comunicação e interage com os vários elementos que compõe o espetáculo. Ou seja, estão incutidas mensagens subliminares nas peças utilizadas pelos personagens que transmitem ideias que o espectador acaba por assimilar sem se dar conta disso (Perito & Rech, 2012). No estudo de caso elaborado relativamente ao filme Star Wars, podemos encontrar este tipo de comunicação, não só na adequação de

peças a cada personagem bem como na adequação das vestimentas para cada cena em particular. E para que esta adequação seja elaborada com sucesso, é necessário que os figurinos possuam as referências corretas para que a caracterização das personagens estivesse perfeita.

Tendo em conta o estudo de caso elaborado e a pesquisa realizada no estado de arte de autores como Umberto Eco (1989) e Alison Lurie (1997), que defendem que o vestuário contém formas significativas e uma linguagem própria que funciona como vocabulário e é decodificado pelo espectador, foi possível uma maior compreensão das referências utilizadas para os figurinos do filme analisado, contribuindo para uma melhor caracterização das personagens e enquadramento destas com os cenários.

A procura/inspiração de referências varia de figurinista para figurinista (Bernardes,2006), e como tal as conclusões comparativas que se podem retirar do estudo de caso do filme “Star Wars Episodio I: A ameaça fantasma” não se tratam de conclusões definitivas, contudo foi possível obter pontos em comum a nível de vestuário utilizado por algumas das personagens com a indumentária já utilizada em outras épocas que são referidas na história da moda, possibilitando obter deduções de que a moda se trata, de facto, de um ciclo vicioso e que determinadas épocas serviram de inspiração para a criação destes figurinos cinematográficos.

A resposta dada á pergunta nos objetivos específicos “*Será que existe influência do cinema na moda?*”, vem no seguimento do estudo que é elaborado no estado de arte no subcapítulo intitulado, II-2.2-O figurino e a moda, onde é elaborada uma pesquisa de casos concretos de estilistas que já fizeram figurinos para filmes, e de figurinos que foram utilizados como inspiração para a criação de coleções de moda. A partir destes exemplos seria já possível retirar algumas deduções acerca da relação entre a moda e o cinema. A segunda parte do capítulo III, explora precisamente esta aliança numa forma mais aprofundada presente num único filme, novamente “Star Wars Episodio I: A ameaça fantasma”. Foram analisadas várias coleções que foram lançadas após a estreia do filme, coleções que poderiam sofrer influências deste filme ou dos outros dois que constituem a segunda saga. Contudo, à parte das estampagens utilizadas com imagens alusivas aos filmes, as conclusões retiradas centram-se em pontos comuns de observação entre o

figurino e peças dos designers, que induzem à conclusão de que realmente existe influência do filme nas coleções lançadas (seja a nível de forma, tecidos, cores e materiais).

Após a investigação e o estudo de caso elaborado, pode-se concluir que a moda e o cinema se auxiliam mutuamente a nível de inspiração e referenciação, para a elaboração de vestimenta e de individualidades para cada personagem. Segundo Hoffman (2012) o figurino pode não ser moda, mas inclui moda, ou seja existe uma pesquisa profunda da história da moda e vestuário já elaborado para a criação de novos figurinos onde, a moda acaba sempre por estar presente como factor influenciador na construção dos trajes; por vezes, os figurinos criados podem tornar-se eles moda originando coleções.

Não só a nível de criação artística, estes dois meios artísticos beneficiam desta relação pois deste modo existe uma maior promoção e divulgação do filme ou do nome do estilista em questão; a ideia do consumo e do mercadológico está presente nas peças criadas (Hoffman,2012).

Já desde cedo que os estilistas contribuem para a criação de figurinos nas artes performativas, tais como Elsa Schiaparelli nos filmes “*Moulin Rouge*” e “*Every Day’s a Holiday*” e Coco Chanel no filme “*Tonight or Never*”; já desde cedo que também figurinos teatrais servem de inspiração para invenção de novas peças; Paul Poiret inspirou-se nos figurinos elaborados por Léon Bakst (do Ballet Russo) para a criação de peças com estilo oriental que as promovia em festas oníricas que organizava (Julia, 2009). Ao longo do tempo, estas relações foram-se intensificando, surgindo cada vez mais estilistas a elaborar figurinos e figurinos criados a servirem de inspiração para coleções. Tendo em conta já esta longa relação entre a moda e o cinema e o estudo do filme Star Wars, os resultados obtidos com as comparações visuais indicam que existe uma forte ligação de referências com a história da moda para a criação dos trajes e com as coleções que surgiram após a estreia dos filmes.

O cinema contribui para o aumento do consumo de produtos de moda; o grande ecrã é, então, um objecto de procura para a criação de temáticas/inspiração para coleções de moda e serve como suporte de divulgação.

Já foram elaborados estudos de figurinos de filmes como “*Eduardo-Mãos-de-Tesoura*”, “*Feiticeiro de Oz*”, “*Tron*”, “*Amélie*” por autores como A. Linhares(2012), B. Formiga (2102), Daniela Conceição (2010) e Carolina Moura (2012), em que exploram a incorporação do produto de moda como referencial que originam novas criações. A partir destes vários autores, podemos verificar que os filmes que estes analisam possuem ligação com a moda tanto a nível de inspiração de criações anteriores como se tornam influenciadores de novos estilos. Após a análise comparativa do filme *Star Wars* e já tendo como base estes casos anteriormente explorados, a resposta à possível relação entre a moda e o cinema torna-se mais clara, o figurino pode não ser considerado moda mas contém influências desta. Este trabalho veio consolidar o conhecimento da relação entre moda e cinema, relação que agora se torna clara e assume uma faceta muito alargada. Vários são os elementos visuais e criativos que funcionam como referências de suporte para a elaboração deste trabalho, revelando-se bastante nítidas as influências que possibilitam esta relação. Além do processo criativo, que inclui uma pesquisa intensa de referências, a comunicação contém um papel importante e que está evidenciado no filme analisado através da concordância de cores entre figurino e cenário e caracterização de personagens no estilo e composição de vestuário que estas utilizam nas diferentes cenas.

Relativamente a perspectivas futuras, todos os anos são lançados novos filmes e novas coleções de moda, ou seja existirão sempre possíveis casos de estudo que possibilitarão outra investigação e novos resultados. Neste trabalho foi elaborado um estudo de caso profundo sobre um único filme, futuramente poderia ser interessante acompanhar desde raiz uma peça teatral ou um filme, conseguindo seguir todo o processo de criação que um figurino necessita e as referências e influências que sofre na sua elaboração.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

A. Bernardes, 2006. *Figurino para teatro: criação e produção em Florianópolis na década de 1980*. Florianópolis: Universidade do estado de santa catarina.

Ana Lúcia Sousa, I. F., s.d.. *Jornal de Notícias*. [Online] Disponível em: http://www.jn.pt/revistas/ntv/interior.aspx?content_id=2837599 [Acedido em 05/06/2014].

Berthold, M., 2001. *História Mundial do Teatro*. 1.º ed. São Paulo: Editora Perspectiva.

Boucher, F., 2008. *Histoire du costume en Occident*. Paris: Flammarion.

Bugg, J., 2011. *Designing the Performance Space*. Londres: s.n.

Canudo, R., 1927. *L'usine aux images*. Paris: Etienne Chiron.

Cartwright, S., 1996. *Pre-production planning for video, film and multimedia*. Estados Unidos da América: Focal Press

Cosgrave, B., 2005. *Historia de la moda. Desde Egipto hasta nuestros días*. Barcelona: Gustavo Gili.

Conceição, Daniela Águas Campos da - O figurino na ficção cinematográfica. Adrian e Colleen Atwood. Design de figurinos. Lisboa : FA, 2010. Tese de Mestrado.

Couture, C., 2011. *The Stylist Fashion Blog*. [Online] Disponível em: <http://fashionblog-cococouture.blogspot.pt/2011/02/glossy-dreams-my-favorite-magazine.html> [Acedido em 10/11/2014]

Cruz, M. A. X., 2012. Figurino e dança: algumas intersecções com a moda. In: 1.º, ed. *Diário de pesquisadores: traje de cena*. São Paulo: Estação das letras e Cores, p. 27;28.

D'Oliveira, C., 2013. *Vogue Portugal*. [Online] Disponível em: <http://vogue.admin.xl.pt/preview/6991-trendsetters-25-filmes-que-influenciaram-a-moda.html> [Acedido a 25/06/2014].

Eco, U., 1989. *Psicologia do Vestir*. 3.ª ed. Lisboa: Assírio e Alvin.

Evans, C., 2003. *Fashion at the Edge*. USA: s.n.

Formiga, B. & W., 2012. *Futuro do Presente. Observações de comunalidades estético-visuais entre figurinos e a moda vigente*. Guimarães, s.n.

Garcia, C., s.d.. *Almanaque*. [Online] Disponível em: http://almanaque.folha.uol.com.br/schiaparelli_historia.htm [Acedido a 03/06/2014].

Ghisleri, J. M., 2001. *Figurinos para Espectáculos*. Florianópolis : Udesc, Centro das Artes.

Ghisleri, J., s.d. *O Palco*. [Online] Disponível em: <http://www.opalco.com.br/foco.cfm?persona=materias&controle=136> [Acedido em 16/04/2014].

Goff, J. L., 1980. *Para um novo conceito de Idade Média*. Lisboa: Estampa

Guerra, A. L. L., 2002. *Figurino: uma experiência na televisão*. São Paulo: Paz e Terra.

Harris, J., 2010. *Slant Magazine*. [Online] Disponível em: <http://www.slantmagazine.com/house/article/alexander-mcqueen-1969-2010> [Acedido em 11/12/2014]

Hoffman, A., 2012. "Fiapos, retalhos (e sobras) para possíveis entrelaçamentos entre figurino e moda na construção dos corpos performáticos contemporâneos" In Viana F. & Muniz R. (org.) *Diário de pesquisadores: traje de cena*. São Paulo: Estação das letras e cores, p. 170.

Holt, M., 2001. *Costume and Make-up*. Londres: Phaidon.

Joel, H. V., 2013. [Online] Disponível em: <http://hopevonjoel.blogspot.pt/2013/09/pfw-gareth-pugh.html> [Acedido em 17/09/2014]

Julia, 2009. *Histórias da moda*. [Online] Disponível em: <http://historiasdamoda.blogspot.pt/2009/11/paul-poiret.html> [Acedido em 10/03/2014]

Katz, S., 1991. *Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen*. Estados Unidos da America: Michael Wiese productions

Kohler, C., 1993. *Histórias do Vestuário*. 1.^a ed. São Paulo: Martins Fontes.

Lamares, P., 2010. *Fashion Heroines*. [Online] Disponível em: <http://fashionheroines.blogspot.pt/2010/11/good-memories-are-hard-to-tell-space.html> [Acedido em 10/10/14]

LEITE, A. G. L., 2002. *Figurino: uma experiência na televisão*. São Paulo: Paz e Terra.

Linhares,A. 2012. *A Indumentária dark em Eduardo-Mãos-de-Tesoura: o cyber gótico em cena*. Guimarães,s.n.

Lipovetsky, G. 2006. *A felicidade paradoxal. Ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo*. São Paulo: Companhia das letras

Lipovetsky, G., 2009. *O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas*. São Paulo: Companhia da Letras.

Lopes, R., 2011. *Público: life style e moda*. [Online] Disponível em: http://lifestyle.publico.pt/artigos/291795_a-moda-vai-ao-teatro [Acedido a 3/06/2014]

Lotman, Y., 1978. *Estética e Semiótica do Cinema*. Lisboa: Editorial Estampa.

Lurie, A., 1997. *A linguagem das roupas*. 1.^a ed. Rio de Janeiro: Rocco

Media,T., 2012. *Fashion and cinema*. [Online] Disponível em: <http://www.fashionandcinema.com/past-events/chanel-and-film/index.html> [Acedido a 10/04/2014]

Metz, C., 1977. *A Significação no Cinema*. 2.^o Edição ed. São Paulo: Prespectiva.

Moura, C., 2012. "O figurino dos sonhos na construção do personagem cinematográfico" In Viana F. & Muniz R. (org.) *Diário de pesquisadores: traje de cena*. São Paulo: Estação das letras e cores, p. 107

Muniz, R., 2004. *Vestindo os Nus: o figurino em cena*. 1.^a ed. Rio de Janeiro: Senac Rio.

Nery, M. L., 2003. *A Evolução da Indumentária: Subsídios para criação de figurinos*. Rio de Janeiro: Senac.

Nogueira,L.,2010.*Gêneros Cinematográficos*. Covilhã:Labcom

Pecktal, L., 1999. *Costume design:techniques of modern masters*. Nova Iorque: Back Stage Books.

Peixoto, F., 2006. *História do teatro*. 1.^o ed. Lisboa: Edições Sílabo.

Perito, R., 2012. *A criação do figurino no teatro*. s.l., s.n.

Puccini, C., 2012. "A importância do figurino na construção da personagem no cinema de Baz Luhrmann" In Viana F. & Muniz R. (org.) *Diário de pesquisadores: traje de cena*. São Paulo: estação das letras e cores, p. 135.

Sabino, M., 2007. *Dicionário da Moda*. 1.^o ed. Rio de Janeiro: Elsevier.

Salles, F.s.d. labculturaviva.[Online] Disponível em: <http://labculturaviva.org/pontobrasil/materialdidatico/funcoesdeequipe.pdf>. [Acedido a 29/09/2014]

Souza, J. (2012) "A tessitura performática como véis na construção dos desfiles de moda contemporâneos", in Viana F. & Muniz R. (org.) *Diários de pesquisadores: traje de cena*. São Paulo: Estação das Letras e cores, p. 214.

Viana, F. & Muniz, R. 2012. *Diário de pesquisadores: Traje de cena*. 1.º ed. São Paulo: Estação das letras e cores.

Watson, N. 2012. *Houses with history*. [Online] Disponível em: <https://houseswithhistory.wordpress.com/2012/05/14/coco-chanel/> [Acedido em 10/04/2014]

REFERÊNCIAS DE IMAGENS

Figura 1- Kholer, C., 1993. *História do Vestuário*. 1.ª edi. São Paulo: Martins Fontes

Figura 2- Cosgrave, B., 2005. *Historia de la Moda. desde Egipto hasta nuestros días*. Barcelona: Gustavo Gili.

Figura 3- Kholer, C., 1993. *História do Vestuário*. 1.ª edi. São Paulo: Martins

Figura 4- Boucher, F. 2008. *Histoire du costume en Occident*. Paris: Flammarion

Figura 5- Cosgrave, B., 2005. *Historia de la Moda. desde Egipto hasta nuestros días*. Barcelona: Gustavo Gili.

Figura 6- Boucher, F. 2008. *Histoire du costume en Occident*. Paris: Flammarion

Figura 7- Obra "O Casamento de Renaud de Montauban e Clarisse" de Loyset Liedet. Cosgrave, B., 2005. *Historia de la Moda. desde Egipto hasta nuestros días*. Barcelona: Gustavo Gili.

Figura 8- Autor desconhecido, s.d. , *The School of Style* .[Online] Disponível em: <<http://www.theschoolofstyle.com/blog/fashion-film-school-5-classic-films-to-watch-now/#>> [Acedido em 30 06 2014].

Figura 9- Paula Lames, 2010, *Fashion Heroines*, .[Online] Disponível em: , <<http://fashionheroines.blogspot.pt/2010/11/good-memories-are-hard-to-tell-space.html>> [Acedido em 30 06 2014].

Figura 10- Ally Betker ,2012, *The Cut* , [Online] Disponível em: <<http://nymag.com/thecut/2012/10/see-banana-republics-anna-karenina-collection.html>> [Acedido em 30 06 2014].

Figura 11- Dexie ,2007, *The Gloss.* , [Online] Disponível em: <<http://www.thegloss.com/2007/12/20/fashion/keira-knightley-atonement-green-dress-replica/>> [Acedido em 30 06 2014].

Figura 12- Kristen Colapinto , 2011, *Social Vixen.* [Online] Disponível em: , <<http://www.socialvixen.com/fashion/dragon-tattoo-collection-by-trish-summerville/>> [Acedido em 30 06 2014].

Figura 13- Andi Teran ,2011, *Style Mtv* . [Online] Disponível em: <<http://style.mtv.com/2011/11/07/five-things-you-should-know-about-paco-rabanne/>> [Acedido em 01 10 2014].

Figura 14- Alexandre Schnabl , 2014, *Heloisa Tolipan* . [Online] Disponível em: < <http://www.heloisatolipan.com.br/tv/1974-o-grande-gatsby-salva-o-mundo-da-tristeza-com-deign-e-nostalgia/>> [Acedido em 01 10 2014].

Figura 15- (a) Autor desconhecido,2010, *BBC News.* [Online] Disponível em: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/arts_and_culture/8551718.stm> [Acedido em 01 10 2014]; (b) Maximus, 2013, *The eye of the fish.* [Online] Disponível em:< <http://eyeofthefish.org/t2-vs-avatar/>> [Acedido em 01 10 2014].

Figura 16- (a) Domenica, 2012, *Red Lipss Wearing.* [Online] Disponível em: <http://redlipsswearing.blogspot.pt/2012_09_01_archive.html > [Acedido em 01 10 2014]; (b) Ryan Lambie, 2010, adaptação de *Den of Geek.* [Online] Disponível em: <<http://www.denofgeek.com/movies/21192/olivia-wilde-interview-tron-legacy-fighting-in-costume-joan-of-arc-and-more>> [Acedido em 01 10 2014].

Figura 17- Coco Couture ,2011, *Coco Couture.* [Online] Disponível em: <<http://fashionblog-cococouture.blogspot.pt/2011/02/glossy-dreams-my-favorite-magazine.html>> [Acedido em 01 10 2014].

Figura 18- (a) Alba Tejero, 2013, adaptação de *The costume vault.* [Online] Disponível em: <<http://costumevault.blogspot.pt/>> [Acedido em 28 08 2014]; (b) autor desconhecido,2012, adaptação de *Misteri.* [Online] Disponível em: <<http://misteri.bf-1.com/pembunuh/ratu-kejam-ratu-elizabeth-1>> [Acedido em 28 08 2014]; (c) Alfredo Marino,s.d., adaptação de *Historia del traje.* [Online] Disponível em:

<<http://www.historiadeltraje.com.ar/images/Ind%20Egipto/peluca.jpg>> [Acedido em 28 08 2014]

Figura 19- (a) “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999, George Lucas, 20th Century Fox; (b) autor desconhecido, 2014, adaptação de *Childhood Education*. [Online] Disponível em: <<http://kidscoloringpics.blogspot.pt/>> [Acedido em 18 10 2014]

Figura 20- (a) “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999, George Lucas, 20th Century Fox; (b) Cincodays, 2013, adaptação de *Cinco days*. [Online] Disponível em: <<http://cincodays.com/2013/06/12/la-historia-a-mordiscos-entre-dos-rebanadas/>> [Acedido em 28 08 2014]

Figura 21- (a) “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999, George Lucas, 20th Century Fox; (b) autor desconhecido, s.d., adaptação de *Mercado Livre*. [Online] Disponível em:< http://produto.mercadolivre.com.br/MLB-584995851-robe-habito-monge-franciscano-importado-100-algodo-_JM> [Acedido em 28 08 2014]

Figura 22- (a) “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999, George Lucas, 20th Century Fox; (b) autor desconhecido, 1996, adaptação de *The old gift shop*. [Online] Disponível em:< <http://theoldgiftshop.com/samurai.html>> [Acedido em 28 08 2014]

Figura 23- (a) “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999, George Lucas, 20th Century Fox; (b) António Horta, 2012, adaptação de *Primeiro KM*. [Online] Disponível em:<http://primeirokm.blogspot.pt/2012_01_01_archive.html> [Acedido em 28 08 2014]

Figura 24- (a) “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999, George Lucas, 20th Century Fox; (b) autor desconhecido, s.d., adaptação de *Cellini Fine Gifts*. [Online] Disponível em: <<http://cellinifinegifts.com/>> [Acedido em 28 08 2014]

Figura 25- (a) “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999, George Lucas, 20th Century Fox; (b) Anna Karenina, 2012, adaptação de *A Karenina*. [Online] Disponível em: <<http://akarenina60.blogspot.pt/2012/10/as-mulheres-na-idade-media.html>> [Acedido em 28 08 2014]

Figura 26- Romain,2010,*Fubiz*. [Online] Disponível em: <<http://www.fubiz.net/2009/12/23/adidas-star-wars-collection-2010/>> [Acedido em 15 09 2014]

Figura 27- (a) e (c) Lafenty , 2011, adaptação de *Lafenty Hubpages*. [Online] Disponível em: <<http://lafenty.hubpages.com/hub/Star-Wars---The-Costume-of-the-Jedi-Knight#>> [Acedido em 25 09 2014]; (b) Mark Holgate,2010, *Vogue*. [Online] Disponível em: <<http://www.vogue.com/871336/vd-fall-2010-the-acne-empire-strikes-back-new-collection-inspired-by-star-wars/>> [Acedido em 15 09 2014]

Figura 28- (a) “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999, George Lucas, 20th Century Fox; (b) Betty Felon,2012, *Comics Alliance*. [Online] Disponível em: <<http://comicsalliance.com/black-milk-clothing-star-wars-collection-video/>> [Acedido em 15 09 2014]; (c) Alan Taylor, 2013, *Bagd year 2*. [Online] Disponível em: <<http://alan-taylor-bagdyear2.blogspot.pt/2013/01/xb2002-spaceship-interiors-research.html>> [Acedido em 25 09 2014]

Figura 29- (a) “*Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999, George Lucas, 20th Century Fox; (b) Thijs, 2011, *Driving a Delorean*. [Online] Disponível em: <<http://www.drivingadelorean.com/darth-vader-sculpted-by-nicolas-ghesquiere.html>> [Acedido em 15 09 2014]; (c) Kelsey Media,2010, adaptação de *Psychologies*. [Online] Disponível em: <<https://psychologies.co.uk/culture/why-darth-vader-needed-therapy.html>> [Acedido em 25 09 2014]

Figura 30- (a) e (b) Jurriaan,2012, *Blend Bureaux*. [Online] Disponível em: <<http://www.blendbureaux.com/mattijs-van-bergen-takes-on-london/>> [Acedido em 15 09 2014]; (c) *Star Wars Episódio I: A Ameaça Fantasma*”, 1999, George Lucas, 20th Century Fox; (d) Charisse Rose, 2012, adaptação de *Native Audio Grrrl*. [Online] Disponível em:< <http://nativeaudiogrrrl.blogspot.pt/2012/02/my-review-star-wars-episode-i-phantom.html>> [Acedido em 25 09 2014]; (e) Alexandre, 2011, adaptação de *Jornal Livre*. [Online] Disponível em:<<http://www.jornallivre.com.br/315367/o-robo-c-3po-androide-do-filme-star-wars.html>> [Acedido em 25 09 2014]

Figura 31- (a) ELchiefmoore,2014, adaptação de *Joe.ie*. [Online] Disponível em:<<http://www.joe.ie/movies/star-wars-fans-spends-284000-on-his-impressive->

collection-of-darth-vader-merchandise/> [Acedido em 25 09 2014]; (b) Lady Sybylla, 2011, adaptação de *Momentum Saga*. [Online] Disponível em: <<http://www.momentumsaga.com/2011/11/naves-marcantes-da-ficcao-cientifica.html>> [Acedido em 25 09 2014];

(c) e (d) Leja Gojkovic, 2012, *Fashion 156*. [Online] Disponível em: <<http://www.fashion156.com/collections/central-saint-martins-london-fashion-week-aw12-ma-fashion-show/>> [Acedido em 15 09 2014]

Figura 32- DVRG,2013, *DVRG Magazine*. [Online] Disponível em: <<http://www.dvrgmagazine.com/2013/08/when-star-wars-interfering-earth.html>> [Acedido em 15 09 2014]

Figura 33- (a) Sota,2014, *The lazer cast*. [Online] Disponível em: <<http://thelazercast.com/2014/02/15/vestidos-rodarte-inspirados-en-star-wars/>>; [Acedido em 15 09 2014]; (b) The Fashion Nomad,2011, Adaptação de *The Fashion Nomad*. [Online] Disponível em:<<http://thefashionnomad.com/2011/06/>> [Acedido em 26 09 2014]

Figura 34- (a) Nadia Bailey,2014, *Pages*. [Online] Disponível em: <<http://www.pagesdigital.com/star-wars-rodarte-preen/>> [Acedido em 15 09 2014]; (b) Mariana Pontual,2014, Adaptação de *Fashion FFW Forward*. [Online] Disponível em:< <http://ffw.com.br/noticias/moda/geek-chic-por-que-2014-promete-ser-o-ano-de-star-wars-na-moda/>> [Acedido em 26 09 2014]

Figura 35- Autor desconhecido, 2014, *Vans*. [Online] Disponível em: <http://www.vans.com/article_detail/star-wars-collection.html> [Acedido em 15 09 2014]

Figura 36- Lucy Stephens,2014, *Style Magazines*. [Online] Disponível em: <<http://stylemagazines.com.au/fashion/peter-alexander-film/>>[Acedido em 15 09 2014]

Figura 37- Kidrobot, 2010, *Kidrobot*. [Online] Disponível em: <<http://blog.kidrobot.com/star-wars-characters-wear-it-well/>> [Acedido em 17 09 2014]

Figura 38- (a) autor desconhecido,2013, *A Costume Drama*. [Online] Disponível em:< <http://sw-costumes.tumblr.com/page/4>> [Acedido em 25 09 2014]; (b) e (c) Hope Von Joel,2013, *Hope Von Joel*. [Online] Disponível em: < <http://hopevonjoel.blogspot.pt/2013/09/pfw-gareth-pugh.html>>> [Acedido em 17 09 2014]

Figura 39- Hope Von Joel,2013, *Hope Von Joel*. [Online] Disponível em: <<http://hopevonjoel.blogspot.pt/2013/09/pfw-gareth-pugh.html>>> [Acedido em 17 09 2014]