

Diretrizes para releitura de modelagens clássicas: um exemplo a partir do figurino cinematográfico dos anos 1950

Resumo

O presente artigo traça diretrizes para o desenvolvimento de produtos de vestuário a partir do resgate de modelos que se tornaram notáveis no passado. A partir de um recorte temporal, buscou-se compreender o contexto histórico e seus reflexos na moda feminina retratada no cinema norte-americano da década de 1950 para basear o desenvolvimento de modelagens voltadas ao mercado atual. Após a seleção e análise de um figurino, apresentou-se a sugestão de trajetória de pesquisa para o desenvolvimento de produtos do vestuário que referenciam os modelos icônicos dos filmes, porém com uma estética contemporânea.

Palavras-chave: Cinema; figurino; modelagem; releitura.

Guidelines to resignifying and reviewing classical designs: an example from 1950's cinema costume design

Abstract

The current article proposes guidelines for the development of clothing products based on the reinterpretation of notable clothing pieces from the past. Focusing on a specific time frame, the objective is to understand the historical context and its reflections on women's fashion as depicted in American cinema of the 1950s, to inform the development of patterns aimed at the current market. After the selection and analysis of a movie costume, the article presents a suggested research trajectory for the development of clothing products that reference iconic film models, but with a contemporary aesthetic.

Keywords: Cinema; costume; patternmaking; reinterpretation.

Introdução

A presente pesquisa tem natureza qualitativa, com finalidade aplicada, propondo-se a criar um percurso possível para o desenvolvimento de produtos de vestuário que referenciem tendências de moda associadas a momentos históricos distintos. Para tanto, preconiza um conjunto de diretrizes para o trabalho com a releitura de figurinos



cinematográficos como inspiração para o desenvolvimento de novos produtos, examinando os figurinos e modelagens femininas mais comuns dos anos 1950 a partir de um filme representativo da época, suscitando possibilidades de adaptação de aspectos da modelagem para a criação de peças comercialmente atualizadas.

A proposta desta pesquisa é apresentar recursos metodológicos para o processo de criação pautado no resgate e ressignificação de modelagens do vestuário feminino adulto de um determinado período histórico. O roteiro sugerido transcorre as fases relativas à pesquisa histórica e referencial por métodos bibliográfico e documental; seleção de modelos com devida justificativa; design e desenvolvimento do produto; prototipagem; ajustes e correções; confecção de protótipo; correções e ajustes; e produção da peça final. Vale ressaltar que, nesta proposta, cada fase não atua de maneira isolada, mas aberta para trocas recíprocas de informações, por serem complementares no processo da ressignificação de modelos para a criação e produção de peças atuais. Considera-se, também, a participação transversal do modelista ou da modelista no decorrer do processo, ao tomar a profissão enquanto imbuída de capacidades tanto técnicas quanto criativas (Bilmaia Emidio e Menezes, 2020).

Partindo para o recorte histórico escolhido, a década de 1950, verificou-se que se caracterizou por mudanças intensas na sociedade global, especialmente decorrentes do fim da II Guerra Mundial. Em meio a um conflito latente entre o retorno aos costumes e os anseios por mudanças progressistas, as indústrias do Cinema e da Moda foram intensamente afetadas: aquela, abalou-se sobretudo pela ascensão da televisão; enquanto esta buscava novas referências para superar a sobriedade dos trajes militarizados em meio aos avanços industriais e tecnológicos. Em ambos os campos ocorria uma redefinição do feminino que convergia para a visualidade do corpo – nas telas e na sociedade. A Moda e a modelagem são fontes relevantes para compreender tais transformações históricas e sociais (Calanca, 2011; Debom, 2018). Diante disso, o recorte desta pesquisa vai do geral ao particular, abordando o contexto para, então, dar ênfase no objeto de estudo central da modelagem do vestuário

O intuito foi utilizar o objeto fílmico como fonte para análise das formas corporais contemporâneas ao momento histórico a ser revisitado, por considerar o Cinema importante agente e fonte históricos (Ferro, 1992), bem como o figurino um elemento narrativo de considerável influência no público (Guimarães e Ribeiro, 2018; Costa, 2002). A fim de exemplificar o processo de ressignificação da modelagem de outras épocas, a vertente analítica deste artigo é formada por filmes de origem estadunidense, que tenham sido lançados ao longo da década de 1950 e que retratem acontecimentos do mesmo período, considerando que



O filme pode ser analisado de forma a proporcionar um entendimento das condições sócio culturais de uma determinada época através de uma análise reflexiva concernente ao momento histórico de sua produção, tornando-se um importante referencial de seu tempo (Guimarães e Ribeiro, 2018, p. 15).

Os filmes selecionados também seguiram o critério de possuir como protagonistas ou co-protagonistas personagens femininas, dado que a figura feminina é central neste trabalho, além de se passarem em localizações em que tenha predominado a moda ocidental dos anos 1950.

Assim, objetiva-se ir além da interpretação dos modelos em cena ao tomá-los como síntese das tendências de moda da época – já reinterpretadas pelos figurinistas e massificadas pela popularidade e poder de influência da mídia cinematográfica. O intuito aqui é traçar um caminho bem fundamentado para atribuir uma nova aparência às referências do passado e buscar soluções para a modelagem de modo a atender as demandas contemporâneas.

Procedimentos metodológicos

O atual trabalho segue, de modo geral, o modelo analítico, ao se propor a apresentar uma alternativa frente a um problema específico e possivelmente recorrente de design de produto na área da Moda. A pesquisa possui abordagem qualitativa descritiva, e os procedimentos metodológicos utilizados durante a pesquisa são: o levantamento bibliográfico, utilizado para contextualização social e histórica, bem como para pesquisa de moda, e realizado por meio de livros, artigos, dissertações, teses e sites; e a pesquisa e análise documental, considerando a especificidade das fontes.

Atualmente, o Cinema é objeto e fonte reconhecidamente validada por suas múltiplas possibilidades de diálogo com diversas áreas científicas. Já o design de figurinos, por sua natureza complexa e multidisciplinar, nutre-se de áreas diversas, como a História da Arte, Sociologia e Arqueologia (Friedland, 2010), para se concretizar. Como para qualquer especialidade do campo audiovisual, a pesquisa é essencial no seu desenvolvimento e construção.

Ademais, a pesquisa no campo da moda se mostra cada vez mais ampla, o que consequentemente aumenta o escopo de documentos passíveis de serem tomados para análise e demonstra as possibilidades da Moda como objeto de estudo relevante para as Ciências Sociais (Barbosa, 2019).

A modelagem como meio de evidenciar o imaginário feminino



Conforme as sociedades se desenvolveram, diferentes questões passaram a orientar o hábito de vestir-se. No longo intervalo entre o uso de peles para proteção e sobrevivência até o advento da *Haute-Couture* de Charles Frederic Worth ou a possibilidade de produção em larga escala de peças prontas para usar por meio de maquinário ágil e ferramentas digitais, a moda constituiu-se um fenômeno social que expressa condutas, culturas e tendências, um fenômeno que diz respeito à “mudança cíclica dos costumes e dos hábitos, das escolhas e dos gostos”, e que é “coletivamente validado e tornado quase obrigatório” (Volli, 1988 *apud* Calanca, 2011, p.11).

Para além das questões semânticas, o valor histórico atrelado à área tem ganhado espaço nas pesquisas acadêmicas. Nesse sentido, há um recorte ocidental, essencialmente europeu, para pensar as origens da Moda. Não há consenso sobre o momento “exato”, mas as perspectivas de diferentes estudiosos convergem quanto à necessidade da diferenciação social: presente em detalhes de pouca representatividade nos trajes da Antiguidade (Debom, 2018), crescendo na Baixa Idade Média, especialmente entre a juventude, nos séculos XII e XIII, e instaurando-se de fato durante a Renascença (Souza, 1993 *apud* Debom, 2018). E se “o modo de proceder da moda exprimiou-se mais claramente na esfera das roupas e do modo de vestir” (Calanca, 2011, p.16), foi no século XIV que a mudança constante das aparências encontrou a finalidade da distinção social através de peças especialmente voltadas para o homem e para a mulher (Calanca, 2011); para aquele, calças, e para esta, vestidos. A partir do olhar atual, pode parecer uma simples mudança em direção ao presente, porém

um olhar que ultrapasse um pouco a superfície pode descortinar algo profundo e de extrema importância para a história das subjetividades: o uso de formas vestimentares que não somente demarcavam as fronteiras sociais, mas também delimitavam por meio da aparência vestida os territórios dos mundos do masculino e do feminino (Debom, 2018, p.13).

Acentua-se, a partir desse ponto, a metamorfose corporal fortemente presente nas mudanças do vestuário. De acordo com Calanca (2011), naquele momento a indumentária feminina busca revelar o corpo e evidenciar o colo, a cintura e os quadris, o que reflete os ideais do período.

A partir do século XV, as roupas dos estratos elevados das sociedades da Europa Ocidental tiveram na modelagem a sua base: o corpo do indivíduo tão aclamado pela arte renascentista precisava expressar seus desejos e singularidades por meio das múltiplas camadas de tecidos que o envolviam. As roupas eram projetadas para seres únicas e, às vezes, até montadas parte por parte em seus corpos, tarefa executada pela criadagem (Debom, 2018, p.17).



Se na Itália do século XVI já se estabeleciam padrões vestimentares que influenciariam as cortes de toda a Europa, no decorrer dos anos surgiram diversas leis que, por exemplo, “limitavam o uso de pele, seda e tingimentos raros, reservados apenas aos altos escalões da sociedade” (Leventon, 2013, p.282), evidenciando a ostentação (*conspicuity*) como princípio basilar que permitiu o estabelecimento definitivo e o contínuo desenvolvimento da moda (Godart, 2010). Nesse sentido, a modelagem também evoluiu enquanto técnica essencial para amparar o ritmo crescente das mudanças no vestir.

Em sua definição, a modelagem do vestuário engloba o desenvolvimento de vestimentas em geral a partir de moldes, que são desenhos das partes de uma peça de roupa, com ferramentas específicas (Fischer, 2009 *apud* Puppim e Beduschi, 2022). Seja destinada para a moda comercial ou para setores específicos com demandas mais voltadas à ergonomia que à estética, a modelagem tornou-se um dos setores fundamentais da indústria do vestuário. Ainda que exija do profissional uma capacidade interpretativa,

em contraponto à área de Criação, que é essencialmente de cunho das Ciências Humanas por meio do uso da criatividade, a Modelagem é parcialmente de caráter mais exato, com tabelas de medidas e cálculos numéricos para a constituição de formas planificadas do corpo humano (Puppim e Beduschi, 2022, p.413).

A interpretação é o espaço onde se expressa a individualidade do profissional que irá, pelo domínio dos conhecimentos adquiridos, “inserir nesses moldes folgas e volumes para atingir a silhueta desejada” (Berg, 2019, p.20). Assim, podemos chegar à distinção entre as funções de designer e modelista – este deve traduzir o desenho e alcançar o resultado mais fiel possível em aparência e estrutura (Araújo, 1996, *apud* Borbas e Bruscajgim, 2007). Bilmaia Emidio e Menezes (2020) pontuam ainda que a modelagem possui duas dimensões, sendo uma delas essencialmente criativa, e que o conhecimento especializado na área contribui para a geração de ideias e para a inovação no desenvolvimento de produtos de vestuário, ressaltando a parcialidade da exatidão usualmente associada ao tecnicismo e à sistematicidade usuais à profissão.

Em uma classificação geral, a modelagem pode ser categorizada em plana, tridimensional e híbrida, que podem ser realizadas de forma manual e/ou computadorizada (Puppim e Beduschi, 2022), sempre considerando as medidas do corpo humano como base, ou seja, reproduzindo antropometricamente o corpo, considerando suas formas e movimentos (Berg, 2019). A modelagem plana ou bidimensional usa as medidas corporais para traçar diagramas com base em cálculos e princípios geométricos, cuja precisão contribui para o efeito tridimensional na peça final (Borbas e Bruscajgim, 2007). A modelagem tridimensional – chamada *draping*, em inglês, e *moulage*, no francês – consiste em trabalhar as formas da peça com o tecido diretamente sobre o corpo do manequim,



tendo cuidado especial com o direcionamento do fio, de modo que seja possível planificá-la depois (Puppim e Beduschi, 2022). Ademais, define-se a modelagem híbrida como “aquela em que os conteúdos das técnicas básicas de modelagem plana e tridimensional são mesclados e alternados na exemplificação de como o molde é desenvolvido” (Beduschi, 2013). Ainda para Beduschi (2013), a modelagem híbrida, ao permitir a mescla de duas ou mais técnicas já bem estabelecidas, pode alcançar maior precisão de medidas e otimizar o tempo em determinados trabalhos.

Os conceitos de modelagem e moda até aqui explorados permitem maior entendimento sobre a construção do vestuário e são fundamentais na produção de bases e moldes, quando as técnicas serão aplicadas pelo profissional modelista. Tais conceitos possibilitam, além disso, uma compreensão mais aprofundada sobre as vestes expressas nos figurinos a serem analisados, considerando, além de seus aspectos técnicos, os intuitos simbólicos de expressão de moda.

Os figurinos das produções cinematográficas da década de 1950

Desde o início da década de 1950 nos Estados Unidos há uma crescente propaganda do *american way of life* - esse estilo de vida foi propagado em muitos países, e associava-se especialmente ao poder de consumo e ao fetiche dos objetos, e que afetou o imaginário social em relação à vida e à sociedade americana. Os “valores americanos” do pós-guerra são materializados no consumismo e sólida demarcação de papéis sociais, com ativa repressão dos indivíduos ou grupos que fugissem aos ideais então estabelecidos (Karnal, 2007).

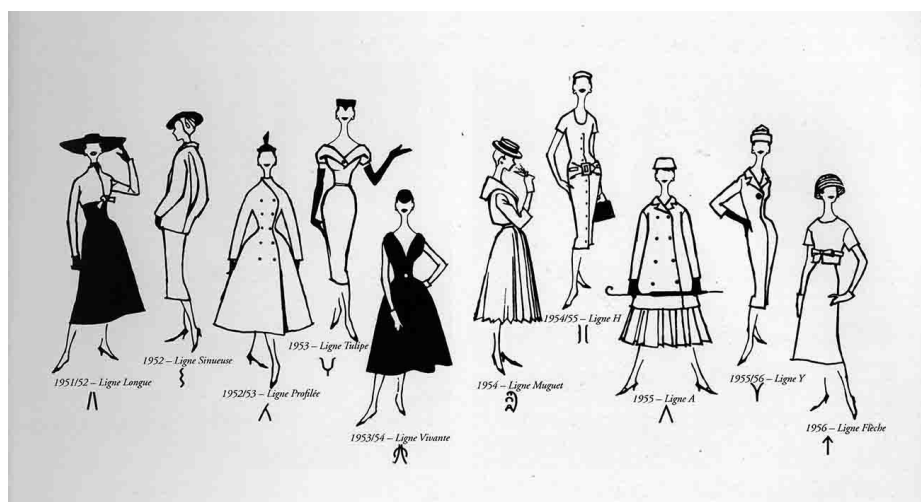
A mudança de cenário imposta pelas necessidades da guerra demandou a atuação feminina no mercado de trabalho. O discurso mais divulgado era o de “conter” esse avanço em favor de uma ordem social mais conservadora, com papéis e posições bem definidos e mais estáticos. Esta foi a imagem mais vendida do país, nessa e na década seguinte, contradizendo, no entanto, dados crescentes da ação feminina em meios e atividades dominadas pelo masculino, abalando a “ideologia sexual dominante” (Karnal, 2007). Assim, para além do ideal capitalista facilmente reconhecível que publicizou os EUA dos anos 1950, houve um avanço no pensamento social que se mostrou fundamental à expansão dos movimentos feminista e antirracista e à luta pelos direitos civis nos anos seguintes.

Os anos 1950 são, também, o período em que a televisão se estabelece como o eletrodoméstico mais importante de uma casa, e a incorporação do aparelho à rotina social abalou outras indústrias do setor de entretenimento e jornalístico por conta da “domesticação” do consumo dos produtos antes ofertados e adquiridos apenas fora do âmbito da casa. A vida suburbana, vastamente retratada nos filmes contemporâneos, já não



incluía a ida ao cinema na mesma frequência de décadas anteriores. Se o Cinema Hollywoodiano já tinha constituído até 90% da programação cinematográfica de diversos países ao redor do mundo, no tempo do *Studio System* (Calanca, 2011), a rivalidade com a mídia televisiva, que se desenhava desde seus primórdios – em 1928, se intensifica ao longo da década, ao ponto de abalar a Era de Ouro do Cinema, que teria seu fim decretado na década seguinte.

Figura 01: Silhuetas Criadas por Dior ao longo dos anos 1950, para diferentes coleções lançadas, que eram nomeadas por suas formas protagonistas.



Fonte: Blog San Francisco Public Library (2015).

Avançando no tempo, no período posterior à II Guerra Mundial era esperado um certo tipo de comportamento social, em razão do luto e da pobreza terem devastado nações. Em 1947, os Estados Unidos auxiliavam outros países em sua recuperação econômica através do Plano Marshall, e nesse mesmo ano, o *New Look*, proposta criada na França pelo estilista Christian Dior, rompia com a era da austeridade europeia (Mendes e De La Haye, 2003). Nessa ocasião, Dior, “fazendo uso de grandes quantidades de tecidos sofisticados, confeccionou saias rodadas para usar sobre anáguas volumosas, em contraste ao torso ajustado e à cintura fina” (Angus, Baudis e Woodcock, 2015, p.17). Num cenário de gradual retorno ao cotidiano e, em consequência, uma tentativa de realocação dos papéis sociais, muitas mulheres retornaram às funções de mãe e esposa e às tarefas domésticas, bem como puderam abandonar, em certa medida, os trajes militarizados, padronizados que tiveram de adotar ao ocuparem posições de trabalho antes essencialmente masculinas. Seguindo esta lógica, a busca por signos do feminino se reflete na indumentária. Neste sentido, a ultrafeminilidade apresentada pelo *couturier* francês em sua primeira coleção reposicionou Paris como o epicentro da moda.

Símbolo de delicadeza e elegância, a silhueta *New Look*, originalmente nomeada de Linha *Corolle*, foi a primeira de muitas criadas no período de transição entre as décadas e ao longo da década de 1950, tal como mostra a Figura 01. A silhueta ganhou as grandes metrópoles, e as controvérsias contribuíram para aumentar a popularidade e o potencial comercial – o visual foi amplamente adotado e reproduzido, e “(...) impulsionou não apenas a indústria têxtil, mas também os fabricantes de muitos acessórios que o acompanhavam” (Mendes e De La Haye, 2003, p. 129), aparecendo no Cinema e TV, sendo a base para o visual mais icônico da década de 1950 e alimentando “os anseios escapistas românticos das mulheres” (Mendes e De La Haye, 2003, p. 129) através da idealização da feminilidade. Um manifesto em defesa do luxo, o *New Look* apresentava ombros arredondados com linha em queda, cintura estreita “de vespa” alcançada com auxílio de um corset e acentuada pela volumosa saia que “revisitou a crinolina” do século XIX (Angus, Baudis e Woodcock, 2015, p.37) com enorme volume de tecido com pregas, sustentado por anáguas.

Apesar do reconhecimento e do conseqüente sucesso comercial do design de Dior, a recepção foi parcialmente negativa. Outros designers contemporâneos também se voltaram à exaltação do feminino. Pierre Balmain, por exemplo, lançou em 1952 uma coleção nomeada de “*Jolie Madame*”, ou “Bela Mulher”, homônima ao perfume de sucesso lançado alguns anos antes. A recuperação da França nesse período teve entre um dos principais componentes benéficos o imaginário do luxo e da extravagância que ecoava internacionalmente através do novo patamar alcançado pela indústria do vestuário, ainda que a imagem não equivalesse à realidade da maior parte dos cidadãos locais (Sant’Anna, 2014). A pesquisadora de moda Mara Rúbia Sant’Anna (2014) destacou a importância do jornalismo impresso e da publicidade na constituição e divulgação de Paris enquanto capital da moda e da elegância, cuja articulação com o tradicional setor produtivo do vestuário foi fundamental para efetivar o título perene.

As revistas, cada uma em seu estilo, construíam continuamente a imagem de Paris como o modelo da França moderna, como centro da moda, dos homens galantes e da mulher elegante, reivindicando, para a Cidade Luz, a permanência de seu título de berço do bom gosto do mundo moderno e atualizando essas imagens com cautela tanto quanto fosse necessário (Sant’Anna, 2014, p.33).

Nesse contexto, cabia aos Estados Unidos incorporar e reproduzir o que se fazia divulgar nos veículos de comunicação de massa. Essa aproximação “foi lucrativa para ambas as partes” (Sant’Anna, 2014, p. 39) e influenciou o gosto pela moda e as ressignificações do luxo durante a década de 1950. Por conseguinte, muitos dos *couturiers* com casas estabelecidas em Paris desenharam para o Cinema francês, italiano e



americano, o que ampliou ainda mais a disseminação da moda francesa como tendência basilar para os hábitos de vestimenta e consumo.

O fator de maior influência nas atitudes e no vestuário mundial deste período foi resultado das duas guerras mundiais, quando problemas sociopolíticos e econômicos acarretaram uma mudança generalizada de postura na medida em que as mulheres assumiam tarefas anteriormente dadas como masculinas, fazendo com que a necessidade tanto de praticidade como de economia no dia-a-dia mudasse sua forma de se vestir. Para esta mulher o vestuário, conseqüentemente, adaptou-se à nova condição. (Grave, 2007, p.35 -36, *apud* Beduschi, 2013)

A moda, como fenômeno além da vestimenta, passou a integrar o cotidiano das mulheres urbanas de vida “nada luxuosa” através do conteúdo massificado em revistas femininas, anúncios e, claro, através do audiovisual. Em decorrência desse fato, as tradicionais publicações de revistas de moldes de roupa também passaram a fazer maior sucesso conforme se atualizavam e apresentavam os modelos que referenciavam as tendências difundidas pelo luxo – ou cópias desses modelos. Empresas já estabelecidas de venda de moldes, a exemplo das companhias Butterick (1863) e McCall's (1870) – disponibilizadas em grande parte do território norte-americano (Moore, 2020) – compunham esse mercado auxiliar que permitiu que os modelos fossem feitos em casa, em versões mais acessíveis, pelo método simplificado de cópia e reprodução (Puppim e Beduschi, 2022) que costumavam acompanhar instruções por escrito, o que se exemplifica na Figura 02.

Conforme o consumismo se incorporou à cultura americana, a demanda aumentou exponencialmente por produtos diversos, inclusive produtos de moda. O Cinema Hollywoodiano era uma grande vitrine, e, entre entretenimento e voyeurismo, divulgava tendências e estabelecia gostos burgueses para a grande população, e, em paralelo, alastrava a cultura popular americana para o mundo (English, 2013), deste modo, tem-se que as manifestações de moda propostas nos figurinos contribuíram para esse processo.

Desde seu surgimento, ao final do século XIX, o Cinema, ainda sem status de arte, mas apenas como novidade mecânica no conjunto de espetáculos populares que serviam ao lazer do público (Costa, F. C., 2006), tem o impacto visual como particularidade. O que se apresenta em tela carrega potencial icônico – o Cinema evoluiu enquanto uma linguagem que congrega aspectos sonoros, visuais e de sentido através de elementos próprios. Dentre esses elementos, o figurino cumpre papel fundamental em diversos aspectos filmicos. Partindo da perspectiva estética, o figurino relaciona-se com a composição de cena, localiza a narrativa no tempo-espço, reafirma o contexto social e psíquico das personagens e contribui para “(...) uma escrita própria, que se encarna em cada em cada realizador pela forma de estilo” (Martin, 2003, p.48), trabalhando para concretizar a visão do diretor ou realizador da obra.



O figurino cinematográfico se estabelece, de fato, em função das figuras femininas em tela, dentro do Star System hollywoodiano (Morini, 2000 *apud* Calanca, 2011). A partir dos anos 1920, “os vestidos tornam as atrizes parte integrante da narrativa, de um conjunto no qual vestuário e linguagem do corpo estão em harmonia”, e têm o poder de destacar “o caráter, o comportamento e as emoções que o ator ou atriz devem comunicar” (Calanca, 2011, p.148). No pós II Guerra Mundial, o poder de influência das atrizes continua presente de forma enfática.

Figura 02: Imagens de uma edição da revista americana de moldes McCall's, de 1956, com design exclusivo do estilista francês Hubert de Givenchy



Fonte: Vintage Patterns Wiki, montagem de autoria própria (2024).

Tendo em vista o intuito desta pesquisa, a seleção dos filmes considera a categoria “figurino contemporâneo” – definida, dentro da “nova classificação” dos figurinos proposta por Guimarães e Ribeiro (2018), como o conjunto de roupas, acessórios, cabelo e maquiagem que contribuam para a definição da personagem, expressando, para além da atuação, a posição social e econômica, a personalidade e as questões internas da mesma a partir de elementos que se integrem ao cotidiano do espectador, pois são elementos não distantes do seu tempo presente. Se o filme se passa em momento contemporâneo ao de sua produção, possibilita um reconhecimento a partir do qual se criam identificações que potencializam o Cinema como uma vitrine grandiosa para o mercado de moda, pois o que se usa em tela não foge à realidade de quem assiste. Por esse motivo, a escolha por considerar a produção fílmica como fonte basilar para compreender a vestimenta característica de um determinado período histórico se mostra pertinente. E, assim, a partir da investigação histórica e visual, objetiva-se propor possibilidades de diretrizes para o resgate e ressignificação de modelagens de vestuários do passado, aqui representados em figurinos, no desenvolvimento de produtos comerciais da atualidade. No presente estudo, os

anos 1950 foram contemplados, todavia, a abordagem pode ser aplicada a análises de distintos períodos.

Análise da modelagem dos figurinos de Sabrina (1954)

Apresentado o contexto das referências selecionadas para o desenvolvimento do produto, através de pesquisa histórica, faz-se necessário um afinamento para a análise da modelagem dos figurinos e o desenvolvimento das diretrizes para a criação de produtos contemporâneos. Aqui, a centralidade está na força referencial do figurino de Cinema para o mercado de moda com foco no vestuário. Considerando-se que o figurino “faz parte do conjunto de significantes que molda os elementos tempo e espaço: a roupa é parte do sistema retórico da moda e argumenta para nos convencer que a narrativa se passa em determinado recorte de tempo (...)” (Costa, F. C., 2002), a escolha do recorte referencial, para que não fosse meramente arbitrária, foi feita com base em critérios relevantes ao mercado, considerando especialmente o público-alvo ao qual se destinam os produtos. O Oscar foi utilizado como eixo para a seleção fílmica por ser uma premiação extremamente influente e tradicional, que acontece nos Estados Unidos desde 1929, e que, apesar de recentes mudanças quanto à aceitação de títulos estrangeiros, tem foco na indústria cinematográfica americana. Desse modo, é, também, um enorme expositor da moda ocidental em tela.

Foi realizado um levantamento dos filmes vencedores do Oscar de melhor figurino dos anos 1951 a 1960, uma vez que a indicação é realizada com base nos títulos lançados (embora não necessariamente produzidos) no ano imediatamente anterior. A partir da listagem, realizou-se análise do período histórico retratado na obra, selecionando apenas aqueles que tratem, ainda que parcialmente, do período da década de 1950. Quanto à localização geográfica da trama, foram considerados filmes que se passam em localidades que se insiram no sistema ocidental de moda dominante à época. Desse modo, é possível separar os filmes cujo figurino contribuam para uma ambientação sincrônica da narrativa ao localizá-la de modo realista em um dado momento histórico (Costa, F. C., 2002).

É importante sublinhar, enquanto preceito das diretrizes, a necessidade de critérios para a seleção das referências visuais ou audiovisuais a serem empregadas no desenvolvimento de coleções ou produtos de vestuário. Aplicando-se o proposto na presente pesquisa, temos, ordenadamente, os seguintes critérios para seleção fílmica, seguindo uma ordem não estrita de quesitos mais amplos até outros mais particulares do contexto de produção e da trama em si. São eles: período de lançamento/contexto sociohistórico de produção; período retratado na obra; localização geográfica da trama;



protagonismo ou centralidade da figura feminina; demais qualidades congruentes ao tema trabalhado;

A seleção final considerou dois filmes, levando em conta, além dos critérios acima citados, características confluentes entre os títulos. Nesse sentido, temos, tanto em “Sabrina” (1954) quanto em “A Princesa e o Plebeu”, mesma profissional responsável pelo figurino – Edith Head, até os dias atuais a mulher com mais prêmios Oscar, tendo vencido por oito. Ademais, nas duas produções, as protagonistas são representadas pela atriz Audrey Hepburn, que, para além da carreira promissora nas telas, tornou-se ícone de beleza e estilo com um perfil distinto da sensualidade feminina preponderante na década em questão. Além disso, ambos os filmes apresentam esquema de cor preto e branco e suas narrativas se conectam a países centrais para a moda europeia – França e Itália. Porém, em função da necessidade de síntese no presente artigo, elegeu-se como exemplar um dos figurinos do filme Sabrina (1954), cuja descrição é apresentada no Quadro 01.

Quadro 01: Ficha técnica do filme “Sabrina” (1954)



Fonte: Montagem de autoria própria. Arquivo Pessoal (2024).

A partir de então, propõe-se realizar a análise de roupas e modelagens características no material selecionado, apontando qualidades ligadas à visualidade e ao design. Para tanto, estabeleceu-se como procedimento de trabalho a análise detalhada dos modelos referenciados, que deverá se deter nos pormenores da roupa para que o modelista possa fazer uma leitura clara dos elementos a serem interpretados no desenvolvimento da modelagem para, com todo o embasamento já construído, aplicar os conhecimentos

técnicos de modelagem e criação na tradução do vestuário em questão para um desenho atualizado, num exercício de ressignificação do vestuário da década de 1950 para o século XXI.

Com esse intuito, recorre-se aos elementos do Design enquanto campo do saber, que são amplamente aplicáveis ao desenvolvimento de produtos de Moda – são eles, de acordo com Jones (2011), silhueta, linha e textura; e o modo como tais elementos são manipulados e utilizados são chamados de princípios. Essa abordagem tem sua validade reforçada, pois

os principais elementos que o Designer de moda possui para trabalhar seus modelos e suas coleções são: as silhuetas e suas formas, as linhas e seus sentidos, as texturas e seus caimentos e, por fim, mas não menos importante, as cores e suas representações (Treptow, 2007 *apud* Mariano, 2011, p.180).

As variações de tais elementos em combinação com variações dos princípios servem à análise dos modelos selecionados por meio de recorte bastante técnico, que visa auxiliar na compreensão dos elementos de design e facilitar a tarefa posterior de elencar os procedimentos e recursos de modelagem apropriados à criação das formas observadas, bem como os aviamentos e acabamentos apropriados. Importante sublinhar que essas variações geram diferentes respostas no público – tanto visualmente quanto no uso (Jones, 2011).

O modelo em questão exemplifica a proposição sobre a influência dos grandes nomes do estilismo no cinema e, conseqüentemente, na moda popular. De acordo com Crane (2000, *apud* English, 2013), em diversas produções os figurinistas de Hollywood elaboraram peças que se igualavam em qualidade e refinamento, bem como em custos de produção, àquelas realizadas por grandes nomes da Alta-Costura francesa. Houve uma transição, em tela, entre a alta-costura assinada por designers para o vestuário criado por esses figurinistas, de excelente técnica, porém voltados ao *prêt-à-porter* em benefício da reprodutibilidade de suas modelagens por grandes redes de lojas de departamento (Costa, G. C., 2017). O vestido Sabrina sintetiza essa mudança, pois, apesar de a atriz Audrey Hepburn ter buscado, pessoalmente, a colaboração do *couturier* francês Hubert de Givenchy para assinar o visual da personagem Sabrina após o seu retorno de Paris, o trabalho do estilista não foi creditado por muitos anos no filme. Há fontes diversas, mas, de modo geral, a história é que

Audrey viajou a Paris. O encontro estava marcado para Miss Hepburn, e Givenchy esperava pela famosa Katherine Hepburn. (...) Não poderia fazer roupas especiais para ela por estar envolvido com a nova coleção. Ela pediu para escolher entre as roupas prontas de coleções anteriores. Selecionou,



sozinha, três trajes necessários para o filme (Keogh, 1999 *apud* Regen, 2006, p.6-7)

A informação relevante para a pesquisa, além do reforço da parceria amplamente conhecida e estudada que se desenvolveu entre atriz americana e o estilista francês, é a de que o vestido Sabrina foi um dos visuais selecionados dentre o acervo de criações anteriores de Givenchy. Edith Head foi responsável por elaborar outros figurinos presentes no filme, mas na versão final constou apenas sua assinatura nos créditos. Há, inclusive, croquis do modelo desenhados por Head, o sugere que a produção da peça pode ter sido realizada pela equipe de figurino americana, liderada por Head, ainda que a partir do design de Givenchy (Regen, 2006; Costa, G. C., 2017).

Quadro 03: Análise dos elementos e princípios de Design no vestido Sabrina



Fonte: Arquivo Pessoal (2024).

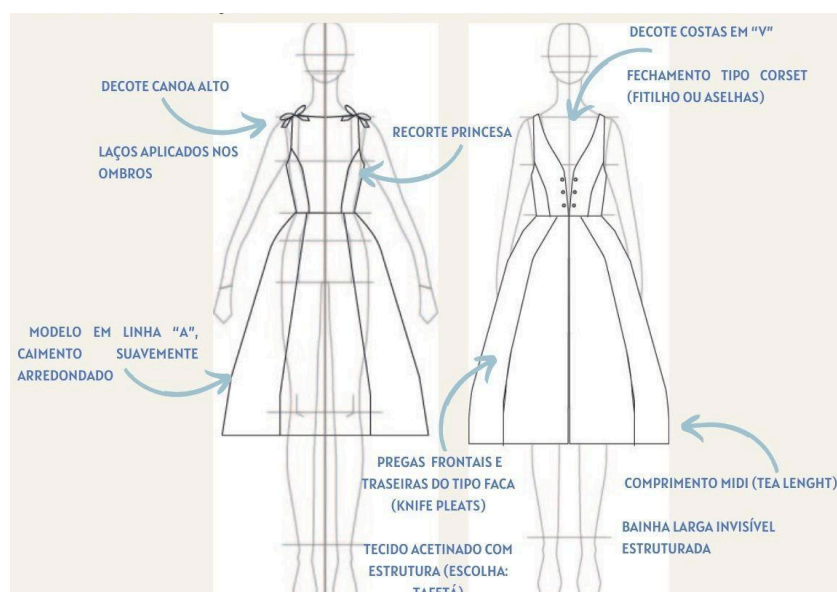
Como apontado no Quadro 3, no qual se apresenta a análise do modelo a partir do viés sistemático escolhido, o vestido Sabrina apresenta comprimento midi, ponto focal na cintura (centro do corpo) e deslocamento do equilíbrio para volume na parte inferior. Tais soluções causam efeitos visuais de diminuição da cintura e alongamento do colo, bem como diminuição do comprimento de pernas.

As silhuetas, enquanto desenho do contorno geral, “permitem a identificação imediata dos estilos na moda e do período ao qual pertencem, às formas da roupa e ao

próprio corpo humano” (Angus, Baudis e Woodcock, 2015, p.34), e pode-se considerar que são responsáveis pelo primeiro impacto de uma roupa, pois é identificável ainda à distância e antes mesmo que os olhos se atenham aos detalhes (Jones, 2011, p.168). As nomeações não são necessariamente homogêneas, pois diz respeito à visualidade da roupa e sua forma geral, que pode ser lida de diferentes maneiras. O modelo selecionado rememora o New Look Dior em suas características mais essenciais, já dissipadas na moda popular no ano de lançamento do título. Neste elemento, faz-se fortemente presente o princípio da proporção, essencial ao equilíbrio visual entre as partes superior e inferior do traje divididas pela linha de cintura presente no design. O volume apresentado pela silhueta pode ter diferentes efeitos a depender do material utilizado (Jones, 2011). Como especificidade, deve-se considerar inclusive as roupas íntimas da década selecionada, sendo um de seus visuais mais marcantes do período o sutiã de bojo cônico que criavam seios “proeminentes, separados e pontudos” (Mendes e De La Haye, 2003, p. 153).

Em simultâneo, pode-se observar a aplicação dos princípios de harmonia e equilíbrio no figurino, expressos nos mesmos elementos. O primeiro, associando-se a cores e materiais, opõe-se ao princípio do contraste, remetendo à delicadeza que tanto associa-se ao feminino durante o período destacado, enquanto o segundo une, numa visão geral da vestimenta, repetição, simetria e equilíbrio enquanto visual final da peça (Jones, 2011). Quanto ao princípio da proporção, está na base da análise de mercado (Jones, 2011), pois os efeitos decorrentes da modelagem, principalmente, e também dos acabamentos, aproximarão ou distanciarão as formas corporais criadas com o uso da roupa daquelas que são tomadas como ideais no contexto sociohistórico, o que inclui o mercado do momento estudado.

Figura 03: croqui digital do vestido Sabrina



Fonte: Arquivo Pessoal (2024).

O elemento textura recai especialmente sobre a matéria prima selecionada. Nesse sentido, faz-se primordial a confecção de peça piloto em tecido destinado à peça final, para que seja possível conferir todas as características finais do produto e a viabilidade dos acabamentos, aplicações e outros processos. O tecido tafetá, aparentemente utilizado no modelo Sabrina, atualmente cabe em propostas de moda festa ou modelagens mais sóbrias. Os profissionais de outras áreas devem estudar as possibilidades de atualização do tecido de acordo com o público-alvo e a proposta da linha na qual se desenvolverá o produto, informações que devem chegar ao profissional da modelagem de modo claro, na ficha técnica, quando na fase de produção que couber sua efetiva atuação (Puppim e Beduschi, 2022). Já o princípio da repetição é expresso no aparecimento de elementos, detalhes ou aviamentos por mais de uma vez no mesmo traje (Jones, 2011). A simetria presente no corpo humano torna este princípio habitual e é comum que diversos produtos de vestuário busquem o espelhamento de elementos, especialmente no sentido vertical (Jones, 2011). No vestido Sabrina, um elemento repetido característico do modelo é o laço sobre o ombro. Quanto aos princípios de ritmo, gradação ou radiação, não há representação notável no modelo selecionado.

Acima, na Figura 03, apresenta-se um croqui do modelo Sabrina, feito digitalmente no software Adobe Illustrator, visões frente e costas, com a finalidade de aprofundamento da estrutura do modelo selecionado. Em adição, são feitos os apontamentos sobre elementos de design que devem ser interpretados tecnicamente. Deve-se reforçar que essa etapa se propõe flexível de acordo com o modelo de produção em que será elaborada a peça ou coleção, uma vez que na indústria a divisão mais tradicional de trabalho separa setores e profissionais de design e de desenvolvimento de produto, de modo a distanciar a etapa de modelagem daquela de concepção (Mariano, 2011). Do mesmo modo, essa divisão de trabalhos torna a tarefa do profissional de modelagem mais objetiva ao entregar um produto já idealizado e fundamentado numa ampla e essencial pesquisa de tendências que justifique a releitura. Mas, no presente artigo, entende-se a modelagem enquanto processo tanto técnico quanto criativo, que não se reduz aos procedimentos rigidamente desvinculados do viés inventivo, considerando que

Modelar é uma práxis e, como tal, deve vir amparada por uma fundamentação teórica (...). Por todas as implicações projetuais e estéticas, a modelagem do vestuário está intrinsecamente vinculada ao conceito de design (...) num nível mais íntimo e abrangente que qualquer outro objeto de uso pessoal (Mariano, 2011, p.16).



Após o aprofundamento e a listagem propostos, sugere-se esboçar possibilidades para reinterpretação de dois ou mais elementos característicos do modelo. Sugere-se recorrer às ferramentas usualmente aplicada em metodologias projetuais de design. Para uma esquematização simples, apresenta-se, no Quadro 3, um esquema de opções do tipo Fluxograma com ramificações que descrevem alternativas de releitura de modelagem para três características-chave do vestido Sabrina original.

Em seguida, iniciaria-se o processo de modelagem do produto final. Nesse momento, o modelista deve definir as metodologias de trabalho a serem adotadas, de acordo com seus conhecimentos e com os meios utilizados no contexto de produção.

Apresentam-se, abaixo, as diretrizes gerais propostas pela pesquisa como opção de caminho metodológico para o desenvolvimento de modelagens que se proponham releituras ou ressignificações atualizadas de modelos de outros momentos históricos, que foram brevemente desenvolvidas neste artigo a título de exemplificar o percurso, tendo selecionado como tema o figurino do Cinema Hollywoodiano da década de 1950.

Quadro 03: esquematização de alternativas de modelagem



Fonte: Arquivo Pessoal (2024).

Participação transversal do profissional de modelista durante o desenvolvimento criativo do produto de vestuário, considerando que o trabalho com um design referencial pode se beneficiar da colaboratividade; Pesquisa histórica aprofundada, antes e após o estabelecimento da referência ou inspiração, definindo silhuetas e buscando características

elementares que sintetizem as formas e as estéticas do recorte temporal selecionado;

Seleção de elementos de design principais, considerando cada peça de vestuário como representativa de um dado momento e de um conceito, e posterior mapeamento de possíveis interpretações, de acordo com a pesquisa de tendências e o conceito da peça ou coleção, com a possibilidade de uso de ferramentas auxiliares de design. Aqui, o modelista conseguirá projetar quais técnicas e conhecimentos serão utilizados quando do desenvolvimento do molde.

Definição dos métodos de modelagem de acordo com o contexto produtivo e os conhecimentos do profissional, considerando a agenda, as tecnologias e materiais disponíveis e a escala de produção e personalização, e início do processo de modelagem de acordo com o definido.

Desenvolver protótipo em base têxtil destinada ao produto final, a fim de evidenciando os pontos em que seja necessário aplicar correções e ajustes, para uma modelagem assertiva do produto final.

Considerações finais

A partir da pesquisa sobre o contexto da década de 1950 e seus impactos nas vestimentas do período, nota-se que a moda reflete diretamente os aspectos históricos, políticos e sociais. Em análise específica da figura feminina, observou-se que o vestuário é utilizado em diversos momentos históricos como meio para reforçar os padrões tradicionais do imaginário entorno da feminilidade, como aqueles que revelam o colo e marcam a silhueta do corpo, ou como forma de ruptura com os mesmos, como ocorreu durante os períodos de guerra. O mesmo ocorre nos figurinos produzidos para o cinema, uma vez que, como aponta Costa (2002), ajudam a delinear o tempo, o espaço, a atmosfera e a identidade das personagens.

Levando em conta a influência da vestimenta nas telas, o figurino torna-se uma das ferramentas narrativas que “ajuda a definir o local onde se passa a narrativa, o tempo histórico e a atmosfera pretendida, além de ajudar a definir características dos personagens” (Costa, 2002), e a escolha de uma metodologia é um dos alicerces do processo de materialização de um design, pois está conectada à principal atuação do profissional modelista, e considera a aplicação efetiva de seus conhecimentos. Bilmaia Emidio e Menezes (2020) apontam que, dentre os saberes essenciais aos profissionais de criação de produtos de moda, é primordial ter conhecimento de um “conjunto de recursos de modelagem envolvidos em estudos conceituais, configurativos e produtivos” (p.212) a fim de



materializar as ideias e conceitos em produtos reais, que atendam às demandas do usuário-alvo, solucione problemas e tenha relevância de mercado.

Outrossim, resta evidente que a elaboração de diretrizes procedimentais seria beneficiada com uma pesquisa de campo, buscando, diretamente com profissionais modelistas, respostas sobre os materiais métodos utilizados para pesquisa e desenvolvimento de um produto de vestuário. Os dados provenientes poderiam, pois, contribuir para uma construção de diretrizes melhor adaptadas aos ciclos reais de trabalho dos profissionais de modelagem que fizessem parte da amostra. A análise detalhada de uma maior quantidade de modelos também pode trazer, como resultado, um panorama importante para o desenvolvimento de produtos e inclusive apontar, pela frequência de aparição, as características de modelagem mais relevantes. Esse dado em específico pode contribuir com as decisões de design a serem tomadas no desenvolvimento de um produto ou coleção, inclusive quanto aos procedimentos e recursos de modelagem a serem aplicados.

Em suma, a pesquisa esquematiza um processo comum à moda, que trata de reler, ressignificar e referenciar outros produtos de vestuário de momentos históricos distintos, atividade que, no entanto, associa-se majoritariamente ao caráter artístico da moda, destacando práticas criativas e imaginativas, muitas vezes associadas às especificidades de perfis criadores ou a práxis de um único designer ou estilista. A sistematização de um percurso possível para o desenvolvimento de um modelo e sua respectiva modelagem não exclui as possibilidades criativas, mas pode, sim, otimizar a criação (Bilmaia Emidio e Menezes, 2020; Siqueira et al., 2014). Seja como resgate, releitura ou reinterpretação, a moda continua a buscar no que já foi a base do que pode vir a ser, e ao tomar o viés da modelagem do vestuário é possível apontar caminhos mais amplos para estudos que considerem as formas, as silhuetas e a evolução das técnicas de construção do vestuário em convergência com a história da moda e das mídias, sublinhando-se que a produção científico-acadêmica pode se beneficiar desse entrecruzamento.

Referências

Angus, Emily; Baudis, Macushla; Woodcock, Philippa. **Dicionário de moda**. São Paulo: Publifolha, 2015.

BARBOSA, Everton Vieira. Entre métodos e práticas: as fontes históricas aplicadas à moda como objeto de pesquisa. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**. v. 3, n. 3, p. 27-43, Florianópolis, 2019.

BEDUSCHI, Danielle Paganini. **Diretrizes para o ensino de modelagem do vestuário**. Dissertação (Mestrado em Têxtil e Moda) – Universidade de São Paulo. São Paulo, 2013.



BILMAIA EMIDIO, Lucimar de Fátima; MENEZES, Marizilda dos santos. As dimensões técnico-criativa e técnico-produtiva da modelagem no Design de Moda. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**. Florianópolis, v. 4, n. 1, p. 198–216, 2020.

BERG, Ana Laura Marchi. **Técnicas de modelagem feminina: construção de bases e volumes**. São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2019.

BORBAS, M. C.; BRUSCAGIM, R. R. Modelagem plana e tridimensional – moulage – na indústria do vestuário. **Rev. Ciên. empresariais da Unipar**. Umuarama, v. 8, n. 1 e 2, p. 155-167, jan./dez. 2007.

CALANCA, Daniela. **História social da Moda**. 2. Ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro Cinema. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do Cinema Mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006, p.17-52.

COSTA, Francisco Araújo da. O figurino como elemento essencial da narrativa. **Sessões do Imaginário**. Nº 8, FAMECOS/PUCRS. Porto Alegre: ago. 2002.

COSTA, Grace Campos. Discussões entre cinema e moda: da alta costura ao prêt-à-porter. **Fato & Versões Revista de História**. V. 9, n. 17, 2017.

DEBOM, Paulo. Moda: Nascimento, conceito e história. **Veredas da História**, v. 11, n. 2, p. 7-25, dez., 2018.

ENGLISH, Bonnie. **A cultural history of fashion in the 20th and 21st centuries: From Catwalk to Sidewalk**. 2. Ed., Bloomsbury Publishing Plc. Londres, Reino Unido, 2013.

FERRO, Marc. **Cinema e História**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992

FRIEDLAND, Nancy. **Costume and Fashion**. In: Oxford Bibliographies, 2011. Disponível em:
<<https://www.oxfordbibliographies.com/display/document/obo-9780199791286/obo-9780199791286-0020.xml>>

GODART, Frédéric. **Sociologia da moda**. Tradução de Lea P. Zylberlicht. São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2010.

GUIMARÃES, Maria Paula; RIBEIRO, Rita Aparecida da Conceição. O Cinema como criador de tendências e fonte de pesquisa histórica na Moda. **Periódico ModaPalavra**, V. 12, N. 25, p. 10-35, Florianópolis, jul./set. 2019.

JONES, Sue Jenkyn. **Fashion design**. Laurence King Publishing Ltd, Londres, 2011.

KARNAL, Leandro et al. **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI**. Cap. A segunda guerra e os EUA como “world cop”, p. 217-230. São Paulo: Contexto, 2007.

LEVENTON, Melissa. **História ilustrada do vestuário: um estudo da indumentária, do Egito antigo ao final do século XIX**. São Paulo: PubliFolha, 2013

MARIANO, Maria Luiza Veloso. **Da construção à desconstrução: a modelagem como recurso criativo no design de moda**. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo. 2011.



MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MENDES, Valerie; DE LA HAYE, Amy. **A moda do século XX**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

MOORE, Jennifer Grayer. **Patternmaking History and Theory**. Bloomsbury Visual Arts, 2020.

PUPPIM, Régis; BEDUSCHI, Danielle Paganini. Modelagem do vestuário: catalogação de técnicas e métodos In: ARRUDA, Amilton José V. e ARAÚJO, Germana Goncalves (orgs.). **Design & Narrativas Criativas nos Processos de Prototipagem**. São Paulo: Blucher, 2022, p. 409-432.

REGEN, Adriana. **Moda e Cinema: A Parceria entre Audrey Hepburn e Givenchy**. 2º Colóquio de Moda. Salvador, 2006.

SIQUEIRA, O. A. G. et al. Metodologia de Projetos em Design, Design Thinking e Metodologia Ergonômica: convergência metodológica no desenvolvimento de soluções em Design. **Cadernos UniFOA (Edição Especial Design)**, v. 9, n. 1, p. 49-66, 2014.

