

FUTURO DO PRESENTE: COMUNALIDADES VISUAIS ENTRE FIGURINOS FUTURISTAS E A MODA VIGENTE

Present's Future: Visual commonalities among futuristic costumes and current fashion

Formiga, Bárbara Gomes (MSc em Design, UFPE –
barbaraformiga@gmail.com)

Waechter, Hans da Nóbrega (PhD em Comunicação Audio-Visual e
Publicidad, Universidad Autónoma de Barcelona –
hnwaechter@terra.com.br)

Resumo

Este estudo observa comunalidades estético-visuais entre 35 figurinos de 10 filmes futuristas, da década de 20 até hoje, e a moda vigente no período. Compreendeu-se como perspectivas de futuro de uma sociedade, dependentes do contexto social-tecnológico, são refletidas nestes figurinos através de elementos da linguagem visual, que, usados repetidamente, contribuem para um estereótipo e repertório visual de futuro.

Palavras Chave: figurino; futuro; ficção científica.

Abstract

This research observes visual-aesthetic communalities between 35 costumes from 10 futuristic films and current fashion in the period. It was understood how future prospections of a society, dependent on social-technological contexts, are reflected in these costumes trough visual language elements that, repeatedly used, contribute to a stereotype and visual repertoire of the future.

Keywords: costume; future; sci-fi.

O figurino e seus futuros

Identificar particularidades desse tempo por vir é algo que medo, curiosidade ou processo natural estimulam no ser humano há tempos. Próximo ou remoto, definido ou não, o futuro é carregado de expectativas e concepções que se alteram continuamente.

Com a industrialização e o desenvolvimento das tecnologias, a percepção do tempo social [pelas formas sociais de trabalho e mensurada pela tecnologia] e do tempo subjetivo [experiência pessoal, sensação de velocidade e passagem do tempo] determina modificações no cotidiano. Cria paradigmas diferentes dos passados e necessidades e situações nunca imaginadas. Surge a necessidade de se reinventar no contexto futuro.

Considerando o contexto em que o design se insere e suas várias áreas de atuação, percebe-se a constante tentativa de representar e/ou objetificar o tempo futuro em forma de previsão. Bonsiepe [1997] fala que design é atividade fundamental, com ramificações capilares em todas as atividades. Em qualquer uma dessas áreas de design, vemos referências à ideia de criar o novo. Segundo Bonsiepe [1997], design é orientado ao futuro.

Os figurinos futuristas são produto da sociedade de consumo que trabalham elementos para encontrar uma forma de representação de futuro que reflita anseios de seu tempo com atributos visuais em novas configurações, numa ideia de futuro.

Se o figurino é informação organizada sobre o corpo, é fruto do design da informação - arte e ciência de preparação da informação, possibilitando seu uso de maneira competente e efetiva [HORN, 1999]. Ele é responsável por delinear a futura forma na qual usuário encontra informações, realiza leitura, estabelece relação entre elementos, interage com a interface e compreende a comunicação.

Aqui o figurino é artefato visual já que foram analisadas imagens e não o vestuário real, e seus aspectos materiais são observados a partir da aparência. Nele, pode-se não só verificar a ocorrência de singularidades gráficas, mas também classificá-las quanto à linguagem visual. Um sentido além das funções linguísticas pode ser inferido junto com “regras da cultura

visual” escolhidas para o uso desses elementos, ao serem notados aspectos culturais nos recursos visuais gráficos.

Significantes dos elementos visuais são criados e decifrados através do repertório cultural de cada sociedade. Numa sociedade globalizada, significados ganham alcance maior. Ao configurar produtos, o designer configura linguagem visual em parâmetros inteligíveis para uma sociedade.

Os elementos básicos da linguagem visual norteiam a análise das mensagens visuais dos figurinos futuristas. Foram destacados forma, volume, textura e cor propostos por Dondis [1997]. A linguagem visual do vestuário tem estes elementos como princípio, mas renomeados como silhueta, proporção e linha, detalhes, tecido, cor e textura [SORGER; UDALE, 2009].

A moda, onde figurino também se insere, carrega tais elementos e é arte, comunicação e comportamento, segundo Lipovetsky [1989], e, apesar de deixada em segundo plano nas esferas intelectuais, está por toda parte.

Entender moda como reflexo social é fator de primeira importância de seu estudo. Bonsiepe [1997] afirma que a visão do designer sobre o artefato que cria é distinta da que o usuário terá, sendo assim, o conhecimento da cultura com apoio de ciências sociais e humanas é de extrema relevância para as reais necessidades do usuário. Esta se torna uma das premissas do projeto do design, evitando produtos sem funcionalidade - função estético-simbólica na qual inserem-se aspectos culturais, históricos e tecnológicos.

As mudanças contabilizadas pelas décadas carregam uma imagem da moda que refletem aspectos sócio-cultural-econômico-tecnológicos e, ainda, características estéticas singulares reconhecíveis quando reutilizadas e afirmadas pelo grupo de mesmo espaço-tempo. Características de futuro a partir dos figurinos são caminho para compreender o sistema simbólico que envolve estes grupos.

Figurinos futuristas referem-se a um tempo ainda não ocorrido. Carregam dados individuais, que dizem respeito ao personagem e seu papel no enredo; estéticos, que podem negar o conhecido ou misturá-lo numa nova concepção de futuro e efêmeros, pois, assim como nega um tempo anterior, pode ser negado por outro, representando espaço-tempo específico.

A tendência pode ser solução de previsões futuras, ditando imagem ideal e diminuindo a angústia pela incerteza com relação às mudanças. De

acordo com Caldas [2004], a tendência forma um conceito construído ao longo do tempo a partir de necessidades da sociedade de culto ao novo, da mudança e do futuro, tendo como base a ideia de movimento e evolução.

A ficção científica, através do design de cenários, objetos e figurinos, tenta profetizar ou lançar tendências, gerando soluções para possíveis consequências e incertezas do futuro.

O gênero traz a ideia de paradoxo entre rigor causal, factual e da ciência e liberdade de imaginação da ficção. Nogueira [2010] fala que, para ultrapassar tal paradoxo é preciso considerar ficção como relato que efabula ou especula sobre mundos/episódios possíveis a partir de hipóteses baseadas no saber científico vigente ou expectável acerca de determinado fato ou fenômeno, projetando suas consequências num momento futuro.

Se o passado já é conhecido, o desconhecido é associado ao futuro. O futuro é inquietante e muitas vezes traz suspeita e preocupações, ocasionando nas distopias. Segundo Cardoso [2006], ficção científica é uma forma fantástica que retrata tempos futuros e ambientes que diferem dos nossos e provê comentário implícito sobre a sociedade contemporânea, explorando efeitos, materiais e psicológicos, que uma tecnologia pode ter sobre ela. Futuro é temporalidade preferida da ficção científica, por não ter amarras históricas limitando a criação de ambientes/situações insólitas. Por isso, é impossível escrever efetivamente sobre o futuro [BOVA, 1993]. Ainda assim, predições existem. As obras de ficção podem ser realidade virtual onde interage autor e público. O autor é o criador que possibilita questionar metaforicamente o processo de criação, autoria e encargo sobre a criação.

Mesmo com divergências em termos da ontologia dos mundos, temas são recorrentes na ficção científica: utopias, distopias, medos, quimeras, paraísos, apocalipses, criação. Cenários [cibernéticos, metropolitanos, espaciais, apocalípticos], objetos e personagens [*aliens*, robôs] são dimensões dos futuros na ficção científica. Formas de organização político-social são determinantes e muitas vezes representadas por distopias numa visão agressiva do que se espera da humanidade. Rose apud Rodrigues [2011] propõe tipologia da ficção científica dividida em: Espaço, Tempo, Máquina e Monstro, vindas de tipos narrativos que contêm a variedade de elementos que caracterizam o gênero.

O cinema futurista é campo onde lugares inexistentes e improváveis são possíveis, numa mistura do que existiu e sua negação para um futuro. Seus figurinos combinam elementos [cores, formas, silhuetas, estilos, texturas] que garantem identidade do personagem [estilo, aspectos psicológicos], a determinação tempo-espacial e atmosfera do filme, comunicando sentimentos, estética, situação político-social, entre outras.

Os figurinos futuristas contribuem para um repertório estético-visual associado ao futuro que é disseminado por designers em seu processo criativo. Se o designer cria para um tempo futuro, deve utilizar-se dessas linguagens incorporadas a seu repertório.

Durante décadas, viu-se o cineasta validar designers trazendo suas criações para a tela como em *Barbarella* [Roger Vadin_1968], com sequência final de figurinos por Paco Rabane. Mesmo existindo vários desses eventos, como os figurinos criados por Jean-Paul Gaultier para *O Quinto Elemento* [The Fifth Element_Luc Besson_1997], hoje é comum ver designers inspirando-se em figurinos de cinema, validando-os como terreno de novas ideias. *Matrix* [Andy & Larry Wachowski_1999] foi um exemplo que influenciou a calça *skinny* com as roupas justas da personagem *Trinity*. Essa via é, provavelmente, recíproca, no entanto, independente da origem, os elementos visuais utilizados enviam mensagens sobre a época, estabelecendo características comportamentais, culturais e econômicas.

O cinema, além de representar anseios, estilos e modos de ser/parecer de uma época, incitam o desejo de consumir e relações de pertencimento a um grupo. O indivíduo carrega características de individualidade com significados para si e para quem os vê, por meio de objetos. A moda tem um papel fundamental no processo de subjetivação do indivíduo em sociedades continuamente se remodelando e, junto com elas, sua identidade, valores e anseios de futuro.

Vislumbrando esses figurinos, foi analisado o uso da linguagem visual por estes e seu diálogo com o contexto em que foi projetado, percebendo sua contribuição na criação de estereótipos de futuro. Tais elementos visuais junto com estes estereótipos são campo fértil para o projeto de design.

Metodologia

Este estudo é analítico, observando aplicações da linguagem visual e resultados estéticos nos figurinos futuristas, para investigar comunalidades entre suas representações de futuro com a moda vigente. É exploratória ao propor aproximação com fenômenos de representação visual de futuro ou novo enfoque sobre o mesmo. A interpretação dos resultados é dedutiva enquanto as descrições derivadas são quantitativas e qualitativas.

Observou-se comunalidades entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente, avaliando a linguagem visual atribuída ao futuro simulada pelos filmes do início do século XX até a atualidade, comparando-os à moda nos períodos; expondo como o contexto sócio-cultural-tecnológico influencia imagens de futuro por meio da veste em suas características e composições.

A amostra foi de 3-4 figurinos por filme, por sua importância no enredo ou relevância visual; um filme por década, totalizando 10 filmes e 35 figurinos. Os filmes foram escolhidos por sua relevância para o gênero, emblemáticos e tendo boas qualificações em sites especializados em cinema como o imdb [*internet movies database*]. Os filmes escolhidos foram:

2010	Tron: Legacy [Joseph Kpsinski]
2002	Minority Report [Steven Spielberg]
1999	Matrix [Andy e Larry Wachowski]
1982	Blade Runner [Ridley Scott]
1971	A Clockwork Orange [Stanley Kubrick]
1968	Barbarella [Roger Vadin]
1956	Forbidden Planet [Fred Mcleod Wilcox]
1940	Flash Gordon [Ford Beebe & Ray Taylor]
1936	Things to come [William Cameron Menzies]
1927	Metropolis [Fritz Lang]

Resultados quantitativos

- Características conceituais dos filmes

Foi observado o que abordam os filmes em termos de tipologias, ontologias, cenários e temas, para melhor compreensão de seus futuros

preconizados. Por serem futuristas, todos abordam a tipologia tempo. Máquina surge em 6 filmes mostrando que as aptidões tecnológicas estão intimamente ligadas à visão de futuro e 5 filmes abordam o Espaço. Distopias e Quimeras são unânimes, seguidas por Medo e Destruição. Tendência ao pessimismo e desilusão ao pensar no futuro. Em termos de cenários: 7 filmes são Metropolitanos, 4 Espaciais, 3 Apocalípticos e 2 Cibernéticos. Avanços científicos estão em todos eles, reafirmando que a tecnologia é associada à mudança e a um futuro diferente. Dispositivos tecnológicos e Naves em 6, e Computadores e Robôs em 5 filmes, estreitam essa relação.

- Peças do vestuário

Dos 35 figurinos, 16 usam calça e 12 camisa, combinação mais utilizada. Dos 14 que são femininos, temos 4 saias, 3 vestidos e 3 *bodys/collants*. O macacão é também frequente. Além destas peças mais estruturais, outras complementares aparecem expressivamente: sobretudo e capa. A análise das peças de vestuário faz mais sentido quando comparada a panoramas dos acontecimentos e da moda de cada década em particular.

- Linguagem visual

Os dados de linguagem visual dos figurinos foram identificados com auxílio de dicionários e enciclopédia de moda. Dela, observam-se o seguinte:

I. Forma:

Predominância de simetria. A assimetria, em geral, é utilizada no destaque de personagem, no caso de um vilão, como em *Metropolis*, ou do último de uma espécie, como Quorra em *Tron*. Silhuetas retangulares e alongadas tem mais ocorrência, seguidas pelas ampulheta e em Y.

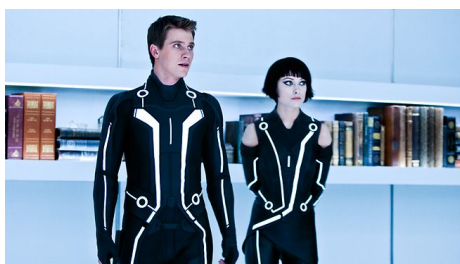


Figura 1: Sam [simétrico] e Quorra [assimétrica] - *Tron* [2010]

II. Volume:

Predominantemente justos e, em boa parte, rígidos. A rigidez pode ser no todo ou em detalhes como ombros salientes ou gola proeminente, como no Imperador Ming [*Flash Gordon*]. Volumes ampliados, folgados e volumosos são constantes em menor proporção e, em geral, identificam personagens de mais raciocínio-menos agilidade, como os vilões Rotwang [*Metropolis*], Duran Duran [*Barbarella*] e Imperador Ming [*Flash Gordon*] ou o “guru” Kevin Flynn [*Tron*]. Em casos menos frequentes, são elemento contextuais, como os ombros de Oswald Cabal e Rowena [*Things to come*].



Figura 2: Oswald Cabal e Rowena de ombros salientes - *Things to Come* [1956]

III. Textura / Estampa:

A aparência lisa das texturas/estampas aparece na maioria dos casos, substituídas em casos mais frequentes pelo geometrismo, principalmente a partir da década de 40. A aparência plastificada é a 3ª opção mais utilizada, aparecendo mais a partir dos anos 60, onde viagens espaciais incitam a apropriação pela moda de materiais sintéticos simulando aparatos espaciais.

IV. Cores:

Preto e branco estão sempre presentes, isolados ou combinados. Cinza aparece expressivamente, mostrando tendência à neutralidade. Cores quentes são usados em pequena proporção como destaque, como no caso da blusa de Duran Duran [*Barbarella*] e os geometrismos de Clu [*Tron*] ou, quando mais evidentes, acompanhados de uma das cores neutras, como Dildano [*Barbarella*] ou a mãe de Alex [*Laranja Mecânica*].

V. Detalhes:

Mangas [compridas] e golas são mais usadas como detalhes. Em uns casos, golas são proeminentes, elementos de destaque, como no Imperador Ming [*Flash Gordon*]. Em outros, são altas, como a de Duran Duran [*Barbarella*] ou John Cabal [*Things to come*], dando aos decotes aspecto fechado, mesmo quando os trajés são sumários, como os de Barbarella.

As botas são o 3o detalhe mais utilizados, variando de estilo segundo a moda do período, como as militares de John J. Adams [*Forbidden Planet*] na década de 50, as longas de Barbarella nos anos 60 e as desgastadas e desestruturadas em estilo punk de Priss [*Blade Runner*] de 1982. Ombreiras [que aparecem mais nas décadas de 30 e 80, refletindo detalhe da época], cintos e botões são menos frequentes, mas, significantes.



Figura 3: Imperador Ming - *Flash Gordon* [1940]

Estes elementos de linguagem visual em conjunto comunicam e apresentam relações estreitas com a sociedade em cada década e, logo com a moda deste período, destacando tendências e linguagens.

Figurinos futuristas x moda

Nestes filmes, os futuros sombrios e pessimistas, distópicos, evocam o herói, às vezes por determinação divina, como Ferder [*Metropolis*] ou Neo [*Matrix*]. O homem parece não acreditar em sua capacidade transformadora e dispensa aos heróis a responsabilidade de salvar a humanidade da opressão. Uns destes ocupam o centro da narrativa como Flash Gordon e Barbarella; outros são de forma mais indireta, como John J, Adams [*Forbidden Planet*], John Anderton [*Minority Report*] ou Sam Flynn [*Tron*]. São

as situações que variam nos filmes, pois expressam questionamentos de uma sociedade em espaço-tempo definidos.

Metropolis fala da angústia da sociedade industrial e a luta de classes, crendo na redenção da classe dominante por meio do herói conciliador. Tem visual ainda preso à estética dos anos 20, inclusive nos traços *decó* do robô.

Things to come reflete o momento crítico entre as duas Grandes Guerras e sua influência social-tecnológica. Mesmo referenciando vestes clássicas greco-romanas, carregava a estética *Avant-Garde* e geometria nas formas mais estruturadas

Devido à atmosfera da Guerra, o futuro em *Flash Gordon* é divertido e descompromissado, um respiro da opressão da época. Por boa parte ter sido filmada ainda nos anos 30, ecoa a estética *avant-garde* mas, traz referências de Robin Hood, que teve sua versão cinematográfica mais famosa em 1938.

O futuro de *Forbidden Planet* mostra a possibilidade de viagens espaciais que se tornavam realidade nos anos 50, além da redenção da sociedade pelo consumo com Altira que requeria de Robby uma roupa nova a cada ocasião. Referenciava até uniformes militares tradicionais da década.

Com a chegada do homem à lua, a interação com vidas em outros planetas torna-se palpável como em *Barbarella* e suas naves e objetos fantasiosos, onde sua missão em outro planeta lida com culturas exóticas. A época traz mudança drástica no vestuário, com elementos alusivos a objetos espaciais, à cultura jovem e à liberação sexual feminina e suas minissaias.

Laranja Mecânica critica a Guerra Fria e o mundo dividido em governos ditatoriais de direita e a fracassada tentativa de esquerda. Ambos são desumanos, pois Alex não se vê amparado nem contra, nem inserido no sistema pelo método de reabilitação ao qual é voluntário na prisão. Tem o visual pop da transição das décadas de 60/70 nas cores, tamanhos, silhueta A e detalhes como abotoamentos duplos, botas plastificadas ou perucas.

Bem como *Metropolis*, *Blade Runner* trata a possibilidade de dar vida à máquina, mas agora pela então recente engenharia genética. Os heróis associam-se à estética conhecida [de filmes *noir* dos anos 40 que cede ombreiras para os anos 80] e os replicantes à forte e nova estética do *punk*.

Em *Matrix*, a realidade virtual, possível com a internet, é tema principal da trama em que o herói [*the one*] tem que salvar os humanos livres [vírus]

dos agentes antivírus. Traz duas tendências fortes dos anos 90: minimalismo funcional [realidade virtual] x artesanal desestruturado [mundo real].

Minority Report não fala de um futuro tão distante. Num EUA recém atacado em 11/09/2001, a preocupação com segurança ganha papel de maior prioridade. O filme busca o sobrenatural nos *precogs* para resolver tais inseguranças, por estarem ligados ao departamento de polícia - divisão Pré-Crime. Carrega simbolismo *noir* do claro [*precogs* e prisioneiros, ambos sob o controle da divisão Pré-crime] x escuro [uniformes e vestes ordinárias].

Tron leva a realidade virtual ao extremo, como prisão de difícil saída, refletindo a dependência do homem, cada vez maior, do virtual por aparelhos portáteis. Traz uma estética figurativa numa simulação da realidade por meio de linguagem de programação, mas o faz com silhuetas contemporâneas.

Conclusões

Desde o século passado, ficção científica constrói no cinema futuros próximos, remotos, definidos ou não. Sendo lugar inexistente ou projetado livremente, estando por existir, pode mesclar passado, descolado do verídico, para construir lugar profético no futuro. Passado e presente são mais tangíveis, mas tão volúveis quanto futuro, pois dependem do contexto histórico-social de onde são recortados e a partir de onde são notados.

Embora evocado, o futuro é exorcizado por visões que, tentando o utópico, terminam no distópico. Mesmo com a possibilidade de futuros espaciais, a metrópole parece ser o cenário para o qual caminha-se, na Terra ou outro planeta. Nos filmes futuristas, medo e destruição exorcizam o futuro através de avanços científicos [NOGUEIRA, 2010] e desdobramentos como computadores, dispositivos tecnológicos, naves e robôs que saem do controle e aniquilam a sensibilidade humana. Enquanto anseia pelo futuro, o homem o teme e busca um herói que irá conservar a segurança do passado ferido, no mundo real ou realidade artificial em que o mundo está inserido.

Os figurinos destes filmes reforçam aspectos espaço-temporais da narrativa e atributos dos personagens, expondo muito do futuro defendido pelo filme. Na concepção do figurino futurista, nota-se a mistura de repertório de formas do passado, reinterpretadas em novas combinações. Em não

sendo passado real e não seguindo linearidade temporal, podem ser futuro. *Things to Come* é um exemplo que cita povo antigo através de referências estéticas do vestuário clássico greco-romano, mas sendo novo e moderno.

A noção de modernidade é ainda imprevisível pois não se sabe se, tempos depois de criados, tais figurinos ainda simularão ideia de futuro. No entanto, algumas épocas ou aspectos estéticos possuem “modernidade” visual intrínseca, como o corte Chanel dos anos 20/30, curto e geométrico, visto em *Tron*, o mais recente da amostra; ou os vestidos trapézio em material sintético e acessórios como óculos e botas referenciando o design de aparatos espaciais, fruto da corrida espacial. *Barbarella* é a maior representante do imaginário futurista massificado pelos anos 60.

Com processos de globalização e a expansão da indústria da moda, tribos e estilos multiplicaram-se tornando mais difícil definir a moda atual [MESQUITA, 2004] e também referências futuras, já que são criadas no presente e trazem muitas vezes referências do passado. Até o século XIX era mais simples definir silhuetas de cada período. No século XX, essas minúcias variam num espaço menor de tempo, definido por décadas. Hoje, com estilo e escolha pessoal em primeiro plano, junto com tecidos inteligentes e modelação do corpo por cirurgia plástica e exercício, vê-se não mais silhueta definida pela roupa, mas o corpo modelando a mesma [CASTILHO, 2005].

Em meio à dificuldade em definir o futuro [BOVA, 1993], referências e estereótipos parecem ser almejados. As escolhas dos designers na criação dos figurinos e na expressão de futuro através de linguagem visual refletia estética e visualmente o que estava sendo vestido na época de sua criação.

Nestas diversas propostas estéticas, é possível identificar, além de comunalidades estético-visuais entre figurinos e moda vigente, elementos visuais que se repetem. Tal repetição ajuda na criação e perpetuação de estereótipos de futuro como o uso de macacões, capas/sobretudos, botas, ombreiras, golas [às vezes avantajadas], preto e branco e materiais sintéticos. A simetria, o volume ajustado com detalhes fluidos como capas e sobretudos, textura lisa e formas alongadas, silhuetas retangulares masculinas e ampulheta femininas, volumes rígidos e o geometrismo, também contribuem para um imaginário visual de futuro que precede e ainda permanece mesmo depois do ufanismo espacial da década de 60.

Referências

BONSIEPE, G. **Design do Material ao Digital**. Florianópolis: FIESC, 1997.

BOVA, B. **Challenges**. New York: Tor. 1993.

CALDAS, D. **Observatório de sinais**. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2004.

CARDOSO, C. F. **Ficção científica, percepção e ontologia: e se o mundo não passasse de algo simulado?** História, Ciências, Saúde – Manguinhos, v. 13 [suplemento], outubro 2006.

CASTILHO, K; MARTINS, M. M. **Discursos de moda: semiótica, design e corpo**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2005.

DONDIS, D. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

HORN, R. **What is Information Design? Information Design as an Emerging Profession**. Information Design, ed. Robert Jacobson, MIT, 1999.

LIPOVETSKY, G. **O império do efêmero**. São Paulo: Cia das Letras, 1989.

MESQUITA, C. **Moda contemporânea: quatro ou cinco conexões possíveis**. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2004.

NOGUEIRA, L. **Manuais de cinema II – Gêneros Cinematográficos**. Labcom Books, 2010.

RODRIGUES, E. **Alteridade, Tecnologia e Utopia no Cinema de Ficção Científica Norte Americano: Tetralogia Alien**. Coimbra, 2011. [Consultado em 07.12.2011]. Tese de doutoramento <<http://hdl.handle.net/10316/15005>>.

SORGER, R. UDALE, J. **Fundamentos do design de moda**. Porto Alegre: Bookman, 2009.