

MUNDOS DA MODA: PENSANDO O DESIGN DE VESTUÁRIO A PARTIR DAS TEORIAS DE HOWARD BECKER

Heloisa Helena de Oliveira Santos (Design/PUC-Rio)

Resumo: Neste artigo abordamos as teorias desenvolvidas por Howard Becker em seu livro “Mundos da Arte”, obra em que o autor analisa a produção dos objetos artísticos como um conjunto de atividades cooperativas, oferecendo uma análise diferenciada para as noções de criação. Considerando estas informações, avaliamos a pertinência de uma análise da Moda a partir deste tipo de abordagem conceitual e desenvolvemos, por meio de uma aproximação com seu esquema teórico, um modelo similar para um “Mundo da Moda”.

Palavras chave: Moda; Teoria; Howard Becker

Abstract: This article deals with the theories developed by Howard Becker in his book "Worlds of Art," work in which the author analyzes the production of art objects as a set of cooperative activities, offering a differentiated analysis to the notions of creation. Considering this information, we evaluate the relevance of an analysis of fashion from this kind of conceptual approach and have developed through an approach with his theoretical framework, a similar model for a "World of Fashion".

Key Words: Fashion; Theory; Howard Becker.

Introdução

Popularmente conhecida como Moda, a Produção do Vestuário vem, nos últimos anos, crescendo em importância dentro da academia e se tornando um objeto de pesquisa cada vez mais frequentemente abordado. Este interesse tem sido especialmente grande entre os profissionais ligados ao design e à comunicação. A fim de compreender esta importante relação social, diversas teorias têm sido trazidas das Ciências Humanas e Sociais mais tradicionalmente envolvidas com a análise dos fatos sociais. Estas apropriações têm por objetivo obter um melhor entendimento deste mundo, das profissões nele envolvidas, assim como das práticas que o definem.

Dentre as muitas áreas das Ciências Sociais que nos ajudam a pensar o campo da moda, estão a História, a Antropologia e a Sociologia, sendo que um dos campos de estudos destas disciplinas que mais podem contribuir para as análises sobre o Vestuário é o da arte, devido especialmente à noção tradicional do conceito de criatividade, conceito

este atribuído tanto aos produtores do campo da moda como aos produtores do campo da arte.

Neste artigo, traremos uma destas abordagens das Ciências Sociais desenvolvidas para analisar a arte a fim de demonstrarmos possíveis aproximações das mesmas com o campo do design de Moda. Assim, avaliaremos o trabalho de Howard Becker que, nos anos 1980, publicou seu “Mundos da Arte” (Art Worlds). Assim, desenvolveremos, na primeira seção, um esquema para o mundo da moda similar àquele desenvolvido por Becker para o mundo da arte e, em seguida, avaliaremos as ocupações envolvidas dentro da produção do vestuário, relacionando estas ocupações com as noções de criação. A razão de escolhermos este trabalho está no fato de o mesmo ser bastante desconhecido e pouco utilizado dentro das análises das teorias em design de moda e de acreditarmos que ele pode ser muito valioso para este campo.

Howard Becker e a Sociologia das Ocupações

A partir da análise realizada em Becker (2010) desenvolveremos um esquema para o mundo da moda homólogo àquele que este autor denominou de “mundo da arte”. Algumas observações sobre este trabalho serão feitas a seguir, assim como apontamentos sobre a relação entre arte e design de moda, tendo a criatividade como elemento agregador.

Em Becker (2010) encontramos uma análise da sociedade construída a partir do conceito de mundo social. Esse mundo é entendido como um conjunto de atividades cooperativas que funcionam juntas a fim de produzir a cultura material e espiritual de uma época. Assim os artefatos e os seus sentidos são produzidos pelo que o autor chamou mundos. Becker (2010) analisa um desses mundos, qual seja, o da arte. Assim, avalia quais as atividades profissionais que contribuem para a produção de um bem artístico, de maneira a desmistificar a noção contemporânea de arte ou criação artística concentrada apenas na figura do artista ou do criador.

Segundo Becker (2010), o fato de a maior parte dos trabalhadores no mundo artístico contemporâneo não dominar todas as fases da produção de um objeto de arte, faz com que o processo de produção de um determinado objeto dependa da cooperação entre os diversos trabalhadores especializados envolvidos – um artista que trabalha com placas de alumínio de 0,1 mm de espessura necessita do trabalho de um especialista que desenvolve placas desta modelo, por exemplo. Assim, haveria uma divisão social do trabalho no mundo artístico e esta divisão especializada levaria a uma interdependência

entre estes produtores. Esta interdependência conduziria a uma solidariedade entre eles, pois sem a mesma, eles não teriam como alcançar o objetivo de desenvolver o produto final¹, ou seja, o artefato artístico.

Como ressalta o autor, embora seu trabalho seja sobre a arte, ele não pode ser categorizado como uma Sociologia da Arte nos moldes clássicos. Becker (2010) se propõe a fazer uma Sociologia das Ocupações aplicada ao mundo da arte. Esta é uma informação fundamental para se compreender seu trabalho e para iniciar a leitura que faremos aqui, uma vez que define e classifica a pesquisa do autor: quando Becker (2010) ressalta esta diferença, ele retira sua pesquisa de dentro de uma tradição de análise sobre os objetos artísticos em si mesmos e a inclui em uma sociologia da produção dos objetos artísticos, das atividades profissionais que juntas conduzem a feitura destes objetos.

Ainda que os pares dos dois campos se esforcem em distinguir os campos da arte e do design, é possível afirmar - considerando a própria construção teórica apresentada pelo autor em que o mundo da produção artística aparece como uma rede de cooperação de diversos trabalhadores - que ambas as áreas possuem semelhanças entre si. Além da ideia da rede de cooperação das diversas atividades produtivas, design e arte ainda se assemelham no que se refere à ideia de dom ou habilidade única (criatividade) da qual seria dotado aquele que faz a atividade considerada central (Becker, 2010) na produção de determinado bem artístico ou, no caso do design, o produto. Enquanto no mundo da arte, o trabalhador dotado do “dom” seria o artista, no “mundo do design”, esse trabalhador seria o designer ou desenhista, que seria aquele profissional cuja atividade é considerada indispensável para a produção do objeto a ser fabricado.

Segundo Becker (2010), esta visão do artista – que pode ser estendida ao designer² e, conseqüentemente, o designer de moda – foi sendo construída dentro da sociedade ocidental desde o período romântico. Para melhor compreendermos esta forma de conceber o designer de moda ou estilista, como também é conhecido o criador dos objetos da moda, no entanto, é necessário nos aprofundarmos naquilo que denominaremos aqui de “mundo do design de moda”. Para tal, é importante entendermos primeiro o que é o mundo do design.

¹ É relevante acentuar que Becker (2010) não utiliza o conceito de solidariedade em seu trabalho. No entanto, sua visão do mundo social baseada na divisão social do trabalho que se resolveria na forma de cooperação, revela uma afinidade com a teoria de Émile Durkheim e sua análise da solidariedade orgânica. Por esta razão, utiliza-se o conceito de solidariedade de Durkheim (1973) para pensar a concepção de mundo de Becker (2010).

² Como já ressaltado no texto, considera-se, neste trabalho, que as afirmações desenvolvidas por Becker sobre a atividade do trabalhador/produtor de arte podem ser estendidas aos profissionais designers. Desta forma, neste artigo se passará a utilizar os conceitos desenvolvidos para a atividade artística nas análises da atividade do designer.

O “mundo do design” - o sistema social cuja rede de cooperação de atividades profissionais gira em torno da produção de objetos de design que vão ser consumidos na forma de produtos industriais e que têm, como objetivo central, a produção destes bens de consumo – estão compreendidos uma série de subsistemas que são as subdivisões que correspondem às especializações produtivas dentro deste mesmo mundo. Estas subdivisões têm seus códigos, regras e limites próprios que são definidos por aqueles participantes do mundo considerados aptos³ para fazê-lo.

A fim de tornar mais clara estas relações e considerando estas informações, definiremos alguns destes subsistemas. Assim, temos, dentro do mundo do design, o subsistema do design de joias, o subsistema do design de automóveis, o subsistema do design de vestuário e assim sucessivamente. Estes subsistemas podem se dividir em outros sistemas menores de acordo com a complexidade específica de cada um deles. Desta maneira, o subsistema do design de armas é composto por outros sistemas ainda mais especializados: o subsistema das armas próprias – criadas com o fim de serem ofensivas - e o subsistema das armas impróprias ou “brancas” - objetos cujo fim não é necessariamente ofensivo, mas que podem eventualmente sê-lo, como é o caso de martelos e facas - estes também passíveis de divisões menores⁴, podendo todas elas serem produzidas em uma mesma unidade industrial. Uma ilustração sobre o mundo do design que, vale ressaltar, está compreendido dentro do mundo do trabalho, pode nos ajudar a compreender melhor as informações aqui trazidas [Ilustração I].⁵

Como podemos perceber, o Mundo do Design seria um dos sistemas sociais contido dentro de um mundo social⁶ mais amplo. Os diversos mundos ou subsistemas que estão contidos dentro do mundo do design têm limites que, no entanto, não impedem a comunicação com os outros sistemas do mundo do design. Eles estão em relação uns com os outros e não são estáticos: como seu fim primordial é a produção de bens de consumo, os diversos mundos podem se mover e se combinar a fim de desenvolver

³ Vale ressaltar que quem considera estes trabalhadores aptos são seus próprios pares, ou seja, pessoas que também fazem parte do mundo do design.

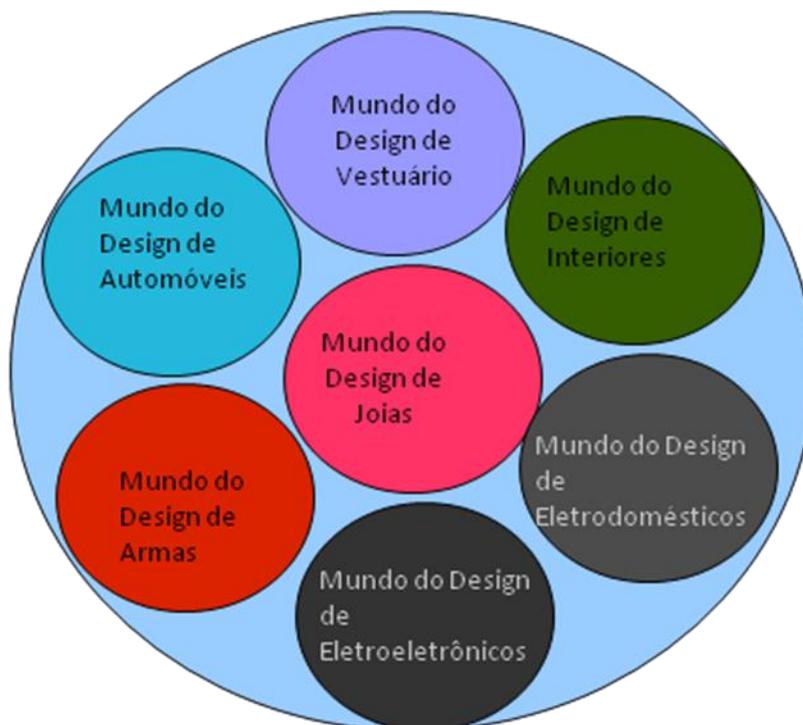
⁴ As armas impróprias se dividem ainda em cortantes, perfuro cortantes, perfurantes e corto contundentes.

⁵ A imagem a seguir é apenas um tipo ideal e, em consequência, não compreende todos os subsistemas existentes dentro do mundo do design. Ademais, as representações gráficas que utilizamos aqui como exemplos são apenas representações, isto é, os enunciados conceituais e as representações gráficas são meios que empregamos para estudar com mais clareza o campo da moda, mas enfatizamos que é preciso ter cuidado em não tomá-los pelas coisas que eles representam, pois uma coisa é o modelo e outra é a sua representação.

⁶ Vale ressaltar que devido a sua posição ambígua dentro da sociedade, o mundo do design poderia estar alocado dentro do mundo da arte, como subsistema deste, ou ser um mundo próprio. Esta discussão, ainda que não utilize este tipo de terminologia conceitual, está sendo realizada por Débora Christo como tema de sua tese de doutoramento pela PUC-Rio. Considera-se, neste trabalho, que o design, por ser uma atividade profissional associada ao capitalismo industrial, como nos informa Forty (2007), não deve ser considerado um subsistema do mundo da arte, mas um mundo em si mesmo, contido no mundo do trabalho.

produtos híbridos, que possuam características de ambos os mundos. Assim, o mundo do design do vestuário pode se combinar com o mundo do design de joias a fim de produzir, por exemplo, sapatos incrustados de peças preciosas ou o mundo do Design de Eletroeletrônicos pode se comunicar com o mundo do Design de Automóveis e produzir Automóveis de Passeio Computadorizados. As combinações, como é possível perceber, podendo ser as mais diversas.

Ilustração I: Mundo do Design



Devemos considerar que, assim como podemos pormenorizar um dado mundo, exibindo algumas de suas subdivisões, é possível evidenciar divisões dentro das subdivisões já realizadas. É de fundamental relevância considerar que, ainda que estas novas subdivisões possam ser realizadas, que elas não tendem ao infinito, ou seja, existe um número limitado de mundos dentro de um mundo. Por outro lado, um mundo específico, com suas regras e limites, pode - em razão de uma especialização, por exemplo - se subdividir em dois ou três outros mundos novos. Como a área que nos interessa em específico é aquela do design de vestuário, *cujo produto final é uma peça de*

vestuário tridimensional que será utilizada por um consumidor, ampliaremos este mundo a fim de melhor entendê-lo [Ilustração II].

Ilustração II: Mundo do Design de Vestuário/Moda



Em decorrência da observação realizada acima, poderíamos ainda subdividir cada um desses mundos. Assim, o Mundo do Design de Roupas poderia ser dividido em Roupas de Luxo e Roupas do Prêt-à-Porter, este segundo podendo ainda ser dividido em Prêt-à-Porter de alto valor agregado e de baixo valor agregado (Lipovetsky, 1989). Cada um deles podendo ser subdividido em Submundos de Vestuário Masculino, Feminino e Infantil, por exemplo. Devemos, desta forma, entender, que as subdivisões ocorrem de acordo com a complexidade de cada sistema, variando enormemente de mundo para mundo.

Ocupações no Mundo do Design de Vestuário/Moda: breves apontamentos

Seguindo o modo de conceber os mundos sociais apresentado por Becker (2010), devemos apontar quais são as profissões que cooperam para a produção dos objetos de vestuário. Dentro deste mundo, a atividade considerada central (Becker, 2010) sem a qual não existiria o produto de vestuário é aquela do designer de moda ou estilista. Este profissional é aquele cujo trabalho é conceber/criar um produto de vestuário novo ou original, na medida em que este objeto teria uma ou mais características “únicas”, ainda não concebidas por outros profissionais. A maior parte, no entanto, desenvolve produtos

apenas diferenciados, ou seja, concebidos a partir de artefatos antigos acrescidos de alterações que tornam o produto mais contemporâneo. É relevante ressaltar que o trabalho de concepção/criação destes produtos não envolve a montagem do mesmo por este criador, mas apenas seu desenho ou projeto em uma superfície bidimensional que embora guarde as devidas proporções para com uma peça de vestuário em tamanho natural, é feita em escala reduzida. Este produto não é considerado uma peça de vestuário finalizada, pois seu objetivo central, qual seja, vestir um usuário, não é realizável.

Esta atividade de concepção, no entanto, não se completa em si mesma. Antes deste trabalho ser realizado, uma pesquisa deve ser feita e esta pesquisa compreende desde a avaliação de vestuário de períodos anteriores da história, de culturas diferentes, de cores, assim como a de peças do vestuário criadas pelos pares, dentre muitas outras. Esta avaliação costuma ser feita por um conjunto de profissionais especializados em levantar estes dados e este material vai servir de “inspiração”⁷ para o designer que vai conceber/criar o produto de moda.

Após desenvolver o desenho em plano bidimensional, a peça do vestuário deve ser modelada a fim de ser materializada em três dimensões e se tornar um objeto que possa ser usado pelo usuário para o qual foi concebido. Esta produção dos moldes é feita pelo profissional modelista, que é responsável por compreender e interpretar o desenho bidimensional em escala reduzida criado pelo estilista. Este profissional, com base em uma tabela de medidas do corpo humano em tamanho natural⁸ previamente padronizada, deve desenvolver os diversos moldes também bidimensionais que correspondem às várias partes da peça do vestuário e que vão compor o mesmo. Caso esta tabela não seja seguida, o produto final pode ficar comprometido.

Estes moldes serão levados até outro profissional cuja ocupação é localizá-los sobre a matéria-prima em que será confeccionado o produto final e cortar esta matéria-prima (tecido) de acordo com o molde produzido pelo modelista, observando todas as especificações e observações feitas por este último, assim como sendo o mais econômico no aproveitamento do material. Caso não siga estas instruções, o produto final também poderá ficar comprometido.

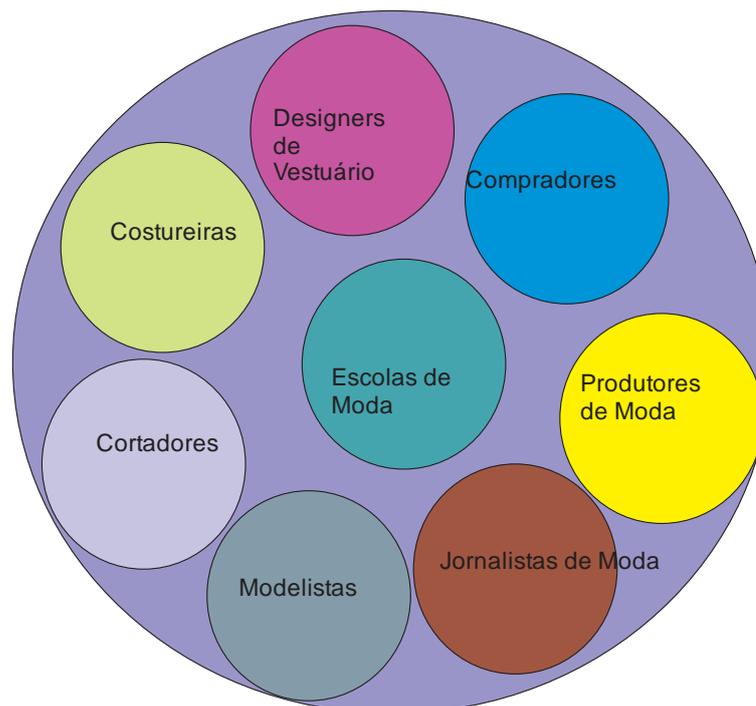
Após ser cortada, as diversas partes de matéria-prima devem ser unidas a fim de que aquele desenho bidimensional realizado pelo estilista se transforme finalmente em

⁷ A noção de “inspiração” é nativa e corresponde àquela capacidade especial de criar os objetos de vestuário originais, ainda que estes objetos originais sejam baseados em outros produtos já existentes.

⁸ A noção de “tamanho natural” se refere às medidas do corpo humano não planificado, ou seja, em suas três dimensões: comprimento, largura e profundidade.

um produto utilizável por um usuário. No entanto, uma montagem teste (protótipo) deve ser realizada a fim de que se confirme que os moldes e o corte foram feitos de maneira adequada. O profissional responsável por esta junção é denominado costureiro pilotista e além de unir as partes cortadas de matéria-prima, ele deve indicar se existe algum erro nos processos anteriores. Em caso de problemas, correções devem ser feitas até a peça ser considerada perfeita, o que significa estar de acordo ou o mais próximo possível da ideia inicial do designer de moda que foi materializada no desenho bidimensional. Ao chegar neste ponto, a peça será reproduzida em série por outros costureiros. Este mundo pode ser visualizado na Ilustração III em que se encontram algumas das atividades pertencentes à produção do vestuário e que nos ajuda a visualizar este campo como uma área em que as diversas ocupações se encontram em relação constante, posto que estão localizadas em um mesmo ambiente:

Ilustração III: Mundo do Design de Vestuário/Moda



O que merece ser ressaltado neste texto é que embora o produto final do trabalho do estilista/designer de moda, em razão de seu caráter bidimensional em escala, não seja passível de ser utilizado por nenhum usuário final, ou seja, pelo consumidor, é este profissional aquele considerado o responsável pela *atividade central* (Becker, 2010)

dentro do mundo da moda, aquela ocupação *sem a qual o artefato não poderia existir*, como define Becker (2010). Como é possível perceber, o mundo da moda possui, dentro de sua lógica de funcionamento interno, uma contradição básica, pois se o produto final é a peça do vestuário tridimensional que será vestida pelo usuário, o próprio sistema perde a lógica quando entende como atividade central aquele trabalho que não produz nenhum tipo de peça usável. Assim, ou podemos considerar que o trabalho do designer não é de fato a atividade central no mundo do design de vestuário ou devemos entender que o produto final do mundo da moda é o próprio desenho de moda bidimensional em escala reduzida e que o consumidor final não é o usuário das peças de vestuário tridimensionais.

Ademais, como ressalta Meirelles (2011), o processo criativo – que caracteriza o designer de moda como o responsável pela atividade central dentro da produção do vestuário – não se configura como exclusiva do estilista. Em sua dissertação de Mestrado, Meirelles (2011) demonstra o quão comum é a alteração da ideia original do designer por modelistas e costureiras, especialmente em razão de a concepção da peça em plano bidimensional nem sempre estar de acordo com as possibilidades de realização prática, ou seja, de sua materialização em plano tridimensional. Este descompasso ocorre porque muitos dos designers de moda desconhecem a prática da modelagem e não podem perceber a inviabilidade de algumas de suas criações. Costureiras e modelistas, desta maneira, recriam a peça original, adequando-a as possibilidades de modelagem e montagem.

Considerações Finais

Tendo o trabalho de Howard Becker como suporte, desenvolvemos aqui um esquema teórico que permite uma visualização do mundo da moda em que as diversas ocupações que o compõem podem ser observadas como um conjunto de atividades cooperativas, e não como atividades apartadas, que funcionariam em diversas áreas diferenciadas. Considerando as observações desenvolvidas acima é possível perceber que a definição da moda em uma análise realizada a partir dos conceitos de Becker (2010), permite uma aproximação diferenciada para a noção de criação dentro do mundo da produção do vestuário, uma vez que seu foco se localiza não sobre o processo criativo como uma atividade isolada das demais, mas sobre as profissões que cooperariam para a realização da atividade central, ou seja, o trabalho do designer de moda. Quando compreendemos a construção do vestuário a partir desta ótica, fica evidente que o

trabalho do estilista é apenas uma das fases dentro da produção e que se o processo de criação é considerado central, tal se deve a um valor próprio do campo da moda (Bourdieu, 2008), que criando suas próprias regras, legitima este trabalho, relegando a ele um lugar especial quando comparado aos demais.

Desta maneira, é relevante trazermos este tipo de avaliação para dentro das análises teóricas sobre a moda a fim de que passemos a questionar o tipo de atenção que temos fornecido ao trabalho do designer. É relevante que passemos a compreender o mundo da moda como este conjunto de atividades cooperativas, a fim de que as análises deixem de relegar a um lugar secundário este conjunto de profissionais tão indispensáveis à produção e que, de diversas maneiras, participam no processo de criação dos objetos do vestuário.

Referências Bibliográficas

BECKER, Howard S. **Mundos da Arte**. Lisboa: Livros Horizonte, 2010;

BOURDIEU, Pierre. BOURDIEU, Pierre. O costureiro e sua Grife: contribuição para uma teoria da magia. *In.*: **A produção da crença**: contribuição para uma economia dos bens simbólicos. Porto Alegre, RS: Zouk, 2008;

DURKHEIM, Émile. “Da Divisão do Trabalho Social”. *In.*: **Os Pensadores – Vol. XXXIII**. São Paulo: Abril S. A. Cultural e Industrial, 1973;

FORTY, Adrian. **Objetos de Desejo**: design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007;

LIPOVETSKY, Gilles. **O Império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

MEIRELLES, Luisa Helena Silva. **Uma abordagem ao campo da moda no Rio de Janeiro**: o caso da favela Rio das Pedras. Rio de Janeiro, 2011. 168 p. Dissertação (Mestrado em Design) - PUC - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2011.