

## A ARTE DO MOVIMENTO NA MODA: AS CONVERGÊNCIAS DE LINGUAGENS NOS *FASHION FILMS*

*The Art of movement in fashion:  
The convergences of languages in fashion films*

Turola, Tamyres Begher; Esp.; Centro Universitário Belas Artes de São Paulo,  
tamybegher@gmail.com<sup>1</sup>

### Resumo

A linguagem videográfica apresenta uma iconografia complexa, com formas híbridas e fluidas, resultado das convergências que acontecem entre o vídeo e outras linguagens. O presente artigo reflete sobre como o vídeo na contemporaneidade consegue recodificar e elaborar sentidos para a imagem de moda e ter como resultado uma nova forma de *media arts*: os *fashion films*.

Palavras-chave: moda; *fashion film*; vídeo; imagem e comunicação.

### Abstract

*The video language has a complex iconography, with hybrid and fluid forms, which result from the convergence between video and other languages. This article analyzes how the contemporary video recoding and elaborate meanings for the image of fashion and result in a new form of media arts: the fashion films.*

*Keywords: fashion; fashion film; video; image and communication.*

### Introdução

O processo criativo para a construção de objetos artísticos se mantém em movimento constante, ou seja, a arte sempre usa meios de seu tempo para a produção desses objetos, influenciada que é pelo reflexo das manifestações socioculturais. A sociedade contemporânea tem a cultura imersa na tecnologia, sob esse aspecto, surge o termo “*media arts*” (ou “*artemídia*”) para designar as

---

<sup>1</sup> Tamyres Begher Turola, graduada em Design de Moda pelas Faculdades Metropolitanas Unidas (2010) com especialização em Comunicação e Cultura de Moda pelo Centro Universitário Belas Artes de São Paulo (2014).

experiências artísticas que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias como suporte para criação, produção e difusão dos objetos artísticos.

Inserido no contexto de *media arts* está a linguagem videográfica. O vídeo, que está dentro da classificação de audiovisual, é capaz de traduzir o pensamento contemporâneo e ser suporte para a criação de parte da produção de arte atual. Devido à sua característica de objeto híbrido, o vídeo converge-se com outras linguagens, a fim de uma dissolução de fronteiras, permitindo, assim, uma infinidade de formas e temas para a construção de suas narrativas.

A análise e a leitura dos vídeos nesse estudo são utilizadas no sentido de buscar compreender as convergências que envolvem a criação da imagem de moda nos *fashion films*. Primeiramente, será analisada uma experimentação em vídeo, feita antes dos *fashion films*: a *Danse Serpentine*, de Loie Fuller. Paralelamente, como comparativo, será analisado o *fashion films Couture 2011*, do fotógrafo Nick Knight.

Tem-se como objetivo neste estudo compreender a convergência experimental de linguagens presente na imagem de moda em movimento. Por meio das análises dos vídeos selecionados, busca-se visualizar e identificar como a linguagem videográfica, que é híbrida por natureza, conflui-se com a moda e resulta em *fashion films* contemporâneos, experimentais e de reflexão. Desse modo, verifica-se, como a convergência do vídeo com as demais linguagens influencia a criação de uma iconografia contemporânea complexa e como as tecnologias influenciam fortemente a criação, a execução e a distribuição de novos objetos artísticos.

## **1 Arte, Moda e Contemporaneidade**

A arte permite a criação de ligações, conexões e diálogos entre as pessoas e o mundo ao redor, a partir de formas e signos presentes nos objetos artísticos, e se mantém em um constante processo de transformação, pois está relacionada diretamente com o meio sociocultural em que está inserida. Sob esse aspecto, Nicolas Bourriaud (2009, p. 15) afirma que “A atividade artística constitui não uma essência imutável, mas um jogo cujas formas, modalidades e funções evoluem conforme as épocas e os contextos sociais”. Ao acompanhar

as transformações socioculturais, a arte é capaz de extrair novas possibilidades de diálogos como artifícios para a criação de objetos artísticos.

Para refletir sobre a arte na contemporaneidade, é preciso analisá-la sob um regime específico de identificação e pensamento. Segundo o filósofo Jacques Rancière (2009), primeiramente é necessário ter conhecimento do que envolve o modo de fazer dos objetos artísticos e quais artifícios são necessários para sua construção; em segundo lugar, é preciso definir as formas de visibilidade dessa arte na sociedade; por fim, há de se pensar sobre as relações e os diálogos usados como artifícios para a construção da arte.

Na sociedade atual, a cultura é dominada pela tecnologia, o que direciona os artistas a se apropriarem de recursos tecnológicos e das diversas mídias como artifícios para criação, construção e exibição de seus objetos artísticos. O cinema, a fotografia, o vídeo, o computador não foram concebidos com a intenção de serem suportes às artes, mas foram desenvolvidos com os princípios de reprodutibilidade técnica<sup>2</sup> na expansão capitalista. Entretanto, a arte se apropria desses meios e reinventa suas funções e finalidades por meio da criação de seus objetos artísticos. Inserida nesse contexto, surge a expressão *media arts* para classificar os objetos artísticos contemporâneos que utilizam recursos tecnológicos como suportes para a criação artística atual.

Uma das características recorrentes na atividade artística contemporânea é o hibridismo, devido à apropriação de diversas linguagens pela arte. O hibridismo é uma característica recorrente no campo das artes e pode ser traduzido como uma mistura de linguagens e elementos para a criação do novo. Sob esse aspecto, Bourriaud (2009, p. 29) afirma:

Observando as práticas artísticas contemporâneas, deveríamos falar mais em “formações” do que em “formas”: ao contrário de um objeto fechado em si mesmo graças a um estilo e a uma assinatura, a arte atual mostra que só existe forma no encontro fortuito, na relação dinâmica de uma proposição artística com outras formações, artísticas ou não.

A hibridização produz inovação e avanço em termos de complexidade, mas, além dessa classificação para a convergência dos meios para a produção de arte, existe o conceito de *cross-media* de Rosalind Krauss (2000). Esse conceito afirma que, atualmente, as formas de arte transbordam para fora de

---

<sup>2</sup> A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica é um ensaio de 1936, em que Walter Benjamin (1892-1940) refletiu sobre o advento das tecnologias nos processos de produção artística.

suas especificidades, no sentido que atravessam os meios de expressão artística, sem limitarem-se a eles. Assim, as linguagens artísticas e midiáticas não estão limitadas apenas em seus próprios suportes, mas transitam entre eles e geram novas possibilidades de visualidades e convergências.

Sob esse aspecto, é possível afirmar que as práticas artísticas contemporâneas são fluidas, não necessitam seguir padrões e não precisam de suportes específicos para comunicarem-se. Um dos suportes para a criação de *media arts* – e que será aprofundado nesse estudo – é o vídeo, quando este se converge com a moda para a criação de novas narrativas e visibilidades.

## 2 Arte Do Movimento

A videoarte surgiu em meados da década de 1960, em um momento em que acontecia uma expansão da arte na sociedade, não mais se limitando a seus suportes tradicionais. Nesse momento, a arte ampliava suas práticas para além de objetos e, simultaneamente, as formas tradicionais e comerciais de produção dos meios audiovisuais (cinema) começaram a ser questionados e negados por movimentos contestatórios e de vanguarda, como a *Nouvelle Vague* Francesa e o *Underground* norte-americano.

O vídeo reconfigurou a esfera midiática e introduziu novas relações transdisciplinares. Desse modo, o vídeo se caracteriza pela sua natureza híbrida, pois a construção da imagem videográfica é feita a partir das contaminações com outras linguagens. Assim, a linguagem videográfica tem como resultado uma grande complexidade, que não permite definir as especificidades de cada meio, pois estas se diluem para a construção da prática artística contemporânea do vídeo. Sob esse aspecto, Arlindo Machado (apud Mello, 2008, p. 10) afirma:

Por essa razão, falar de vídeo significa colocar-se fora de qualquer território institucionalizado e aceitar o desafio de lidar com um objeto híbrido, camaleônico, de identidades múltiplas, resistente a qualquer tentativa de redução, muitas vezes nem mais objeto, mas acontecimento, processo, ação, dissolvido ou incorporado em outros fenômenos significantes.

A fim de compreender os procedimentos híbridos que envolvem o vídeo desde os processos de criação até a sua apresentação na contemporaneidade,

toma-se como base o conceito de “extremidades do vídeo”, apresentado por Christine Mello (2008), direcionado à reflexão sobre a significação do meio videográfico na era da cultura digital. O conceito de extremidades do vídeo subdivide-se em desconstrução, contaminação e compartilhamento do vídeo.

A desconstrução do vídeo consiste na dissolução e na reconstrução do objeto artístico (vídeo), a fim de atingir uma expansão dos limites criativos da linguagem videográfica por meio do experimentalismo. A contaminação do vídeo é a mistura da linguagem videográfica com outras linguagens, desse modo, o vídeo consegue potencializar e expandir sua capacidade poética. O compartilhamento do vídeo envolve a produção e a distribuição da linguagem videográfica na cultura digital, principalmente *on-line*, onde a interatividade e o dinamismo permitem que o vídeo tenha maior visibilidade e abrangência.

A partir das extremidades do vídeo, é possível compreender que, devido ao atual e complexo sistema sociocultural, o vídeo produz novas relações de identificação com a sociedade contemporânea, e o contexto pós-midiático influencia a disseminação do vídeo por novos campos. Portanto, pensar pelas extremidades auxilia na reflexão de como a estética contemporânea se apropria do vídeo para a criação de novas formas de manifestações artísticas.

### **3 Fashion Films**

O envolvimento da moda na era digital ganhou maior visibilidade no ano 2000, com o surgimento do SHOWstudio, uma plataforma *on-line* dedicada aos *fashion films*, criada e dirigida pelo fotógrafo de moda Nick Knight. O SHOWstudio defende a ideia de que a imagem em movimento é o meio ideal para comunicar a moda na contemporaneidade, porque, além de permitir visualizar as intenções do *designer* na construção da roupa, o vídeo está inserido diretamente nas mídias digitais, o que permite maior visibilidade.

Os *fashion films* surgem, principalmente, a partir da convergência entre as linguagens da moda, do vídeo, do cinema, da fotografia, da música e do corpo. Desse modo, resulta em experimentações artísticas que são distribuídas nos ambientes interativos de plataformas de mídias digitais (*on-line*), o que facilita a visualização, a disseminação e o compartilhamento desse conteúdo.

Para analisar e compreender essas formações que convergem moda e vídeo serão analisados *fashion films* que transitam na vertente da experimentalidade e da “reflexão”, em que cineastas e fotógrafos trabalham independentemente dos *designers* e marcas. Ao analisar o que são os *fashion films* de reflexão é possível concluir que eles não são filmes sobre moda, mas filmes que criam uma empatia com a moda, ao ponto criar novas visualidades.

Para o estudo, primeiramente será analisada uma experimentação em vídeo feitas antes dos *fashion films*: *A Danse Serpentine*, de Loie Fuller. Como comparativo para essa experimentação, foi escolhido o *fashion film Couture 2011*, do fotógrafo Nick Knight, feito para a plataforma SHOWStudio. Em ambas as produções, a roupa é o suporte para a criação da narrativa e para dar visibilidade ao movimento no vídeo.

### 3.1 *Danse Serpentine*, de Loie Fuller

*Danse Serpentine* é uma apresentação da dançarina norte-americana Loie Fuller (1862-1928), filmada pelos irmãos cinegrafistas August (1862-1954) e Louis Lumière (1864-1948), em 1896. A *Danse Serpentine* surgiu de experiências que a dançarina Loie Fuller executou para tentar compreender o efeito que a iluminação a gás multicolorido tinha sobre os tecidos de seda em movimento. Assim, a roupa para a dançarina se transformou na extensão de seu corpo, ao ponto que, sem vestir esse traje não seria possível executar e completar a sua experimentação.

Figura 1 – Frames da *Danse Serpentine* (<https://www.youtube.com/>) de Loie Fuller.



O vídeo da *Danse Serpentine* tem apenas 45 segundos, que são suficientes para impressionar pela técnica, beleza e exatidão dos movimentos. A dança caleidoscópica foi sincronizada com a iluminação nas cores do arco-

íris, que eram projetadas na dançarina no momento em que executava a sua performance ao vivo e estavam em constante transição.

A transição das cores é gradativa e começa a partir do chão, passando por todo o corpo, até chegar ao topo da cabeça. Essa transição gradativa das cores do arco-íris, que acontece de baixo para cima, emite um enunciado, como se a alma da dançarina na terra se elevasse até os céus. Esse enunciado pode ser confirmado através do significado do próprio arco-íris, que é uma mediação entre a terra e o céu.

Sob a ação empreendida por Loie Fuller no vídeo, é possível observar dentre os quatro elementos (ar, fogo, terra e água) que o dominante é o ar. Em toda a apresentação da dança, o ar é o elemento ativo, pois a dançarina parece se transformar em um ser aéreo, livre. Observa-se uma dualidade presente no vídeo, pois a dança consiste em movimentos controlados e precisos, mas todo o resultado obtido é leve e fluido, como o próprio ar.

Por meio da única linguagem textual no vídeo, o título *Danse Serpentine*, pode-se extrair um enunciado relacionado à serpentina, um artefato carnavalesco. Ao pensar na serpentina, são extraídas formas arredondadas, devido ao rolo de papel ser jogado no ar, para cima, cair e desenrolar-se. Os movimentos circulares são características da dança de Loie Fuller.

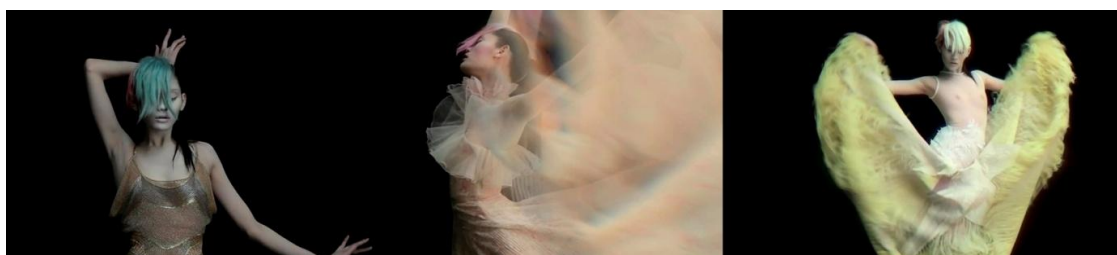
Ao refletir sobre obra de Loie Fuller, mesmo criada no final do século XIX, pode-se afirmar que a *Danse Serpentine* se insere no contexto da condição pós-midiática criada por Rosalind Krauss (2000), pois a dançarina não se limitava a suportes específicos para criar a sua obra e apresentar-se. No momento em que aceitou ser filmada pelos irmãos Lumière, Loie Fuller conseguiu convergir a dança e o cinema, duas formas de arte distintas, para criar uma nova visibilidade para a arte.

### **3.2 *Couture 2011*, de Nick Knight**

O *fashion film Couture 2011* foi executado pelo diretor e fotógrafo inglês Nick Knight. Uma das grandes e principais características de Nick Knight é ultrapassar limites técnicos para materializar a sua criatividade e, assim, desafiar padrões estéticos por meio da experimentalidade poética nas imagens.

O vídeo de Nick Knight selecionado dentro da plataforma SHOWstudio foi o *fashion film Couture 2011*. O vídeo é composto de linguagem verbo-visual, em que palavra e imagem interagem e se complementam. O áudio do vídeo é uma música que narra a história do patinho feio. Para visualizar as transformações na narrativa, o *styling* é um item de extrema importância, pois está em sincronia com a história contada na linguagem verbal: quando se fala do patinho feio, o vestido é bordado, tem uma textura áspera; no momento em que ele se transforma em um belo cisne, vê-se a maciez dos *marabouts* e das penas nos vestidos, a sutileza e a fragilidade do corpo envolto em tecidos finos e esvoaçantes de *chiffon* de seda remetem diretamente à graça do cisne.

Figura 2 – Frames do *fashion film Couture 2011* (<https://showstudio.com>) de Nick Knight.



Nos signos plásticos, a cartela de cores que faz parte da linguagem visual do vídeo é composta por preto, branco, dourado e tons pastel. O preto está inserido constantemente na tela, como fundo do espaço em que a narrativa acontece. Para contrapor toda a opressão criada por meio do espaço totalmente negro, a pele da modelo Ming Xi é alva, quase como de uma boneca de porcelana; seus cabelos têm tons de rosa e verde-água; as roupas são nas cores branca, dourada e em tons pastel, como o *nude* e o amarelo.

A apresentação do corpo no vídeo está sincronizada com a história contada na música. No início, o corpo está fragmentado. Primeiramente, surge o rosto e as mãos passam ao redor, como se não fizessem parte do mesmo corpo. A expressão corporal é contida, os movimentos do corpo são depressivos, como um reflexo da alma do patinho feio. Após passar por uma metamorfose e transformar-se em cisne, o corpo não está mais fragmentado, a gestualidade está em sincronia. Os sentimentos depressivos são absorvidos pelos movimentos leves e fluidos do corpo.

Na narrativa apresentada por Nick Knight, o elemento dominante é a água. A água remete a algumas significações, tais como uma forma de



limpeza, purificação e regeneração. É possível ver a regeneração por meio da alma depressiva desse patinho feio, que se transforma em um leve cisne. No vídeo, veem-se os movimentos desconstruídos das penas, que se movem com fluidez e leveza, como se estivessem submersas na água.

O vídeo tem o multiculturalismo como suporte para a criação da narrativa. Pode-se afirmar que há uma convergência entre as culturas do Oriente e do Ocidente, por exemplo, no *styling* feito com roupas da alta costura ocidental em uma modelo asiática. No Oriente, o cisne é um símbolo de nobreza e elegância, e as roupas da alta costura usadas para criar a imagem do cisne também emitem significado de elegância no sistema da moda.

A modelo Ming Xi usa as roupas como um suporte para contextualizar sua transformação, na história do patinho feio. A roupa novamente pode ser vista como uma extensão da pele de quem a veste; assim, auxilia a expressividade do ser interior para com o mundo exterior e definição do ser social. Sob esse aspecto, toma-se como base o conceito dos meios como extensão do homem do filósofo Marshall McLuhan (2011).

### 3.3 Confluência e Sobreposição

As semelhanças presentes no vídeo da *Danse Serpentine* com o vídeo *Couture 2011* estão na linguagem visual apresentada. Loie Fuller e a modelo Ming Xi não usam a roupa apenas como um suporte para evidenciar os movimentos, mas os movimentos nos vídeos se destacam porque ambas transformam a roupa em uma extensão do próprio corpo. Assim, há dissolução dos limites e fronteiras existentes entre o corpo e a roupa.

Dentro dos conceitos abordados de extremidades do vídeo de Christine Mello, o *fashion film Couture 2011* pode ser inserido nos três conceitos fundamentais para mapeamento dos vídeos na era digital. Primeiramente, é possível visualizar interferências e a desconstrução das imagens por meio da pós-produção. Os movimentos das roupas da modelo ficam lentos e a imagem sem muita definição, como se os movimentos fossem executados submersos na água. Em alguns momentos, é possível ver texturas e imagens espelhadas.

O segundo conceito a ser observado é a contaminação existente nesse *fashion film*. Para a construção da narrativa, a linguagem do vídeo dialoga com a moda, a música, a dança e até com a literatura. O diálogo com a literatura acontece a partir de a música falar sobre o conto de fadas *O patinho feio*, do escritor dinamarquês Hans Christian Andersen.

O terceiro conceito presente é de compartilhamento do vídeo. *O fashion film Couture 2011* foi disponibilizado para visualização na plataforma virtual <showstudio.com> e nos canais virtuais do SHOWstudio, nos sites do Youtube e do Vimeo. Portanto, conclui-se que o vídeo está inserido nas novas mídias da cultura digital, dentro do espaço híbrido contemporâneo que é a Internet.

O processo de confluência e sobreposição de diversas linguagens para a criação da linguagem videográfica e a expansão de seus limites intensifica a capacidade de o vídeo ter uma iconografia mais complexa e repleta de significados. Sob esse aspecto, Christine Mello (2008, p. 35) afirma que “É nesse contexto que chamam a atenção às misturas, as conexões estabelecidas entre o vídeo e seu entorno criativo, o que o transforma numa interface sônica, ou num mecanismo relacional nas práticas criativas”.

### **Considerações Finais**

As artes contemporâneas são construídas como um reflexo de uma sociedade cada vez mais inquieta e em movimento constante. Como um reflexo do ambiente sociocultural contemporâneo, as criações dos objetos artísticos caminham na tendência de ter características híbridas, nômades e fluidas.

Ao refletir sobre a sociedade contemporânea, pode-se concluir que dentro da expansão e do crescimento da tecnologia, a fotografia de moda evolui e o conhecimento adquirido por meio dela auxilia na exploração para a criação dos *fashion films*, que, por sua vez, é o audiovisual que se converge com a moda e surge como uma maneira de reconsiderar e desafiar os parâmetros e as formas como a moda contemporânea é apresentada.

A tecnologia é usada com frequência como artifício para a criação dos *fashion films*, e a visibilidade adquirida está relacionada diretamente aos

ambientes interativos *on-line*, que permitem o acesso a *sites* com conteúdo audiovisuais, como SHOWstudio, Vimeo e Youtube.

As reflexões feitas sobre as convergências de linguagens nos *fashion films* foram os alicerces para a criação e execução de um projeto de produção artística, o *fashion film Fatal Noir* (Figura 3). A convergência de linguagens permitiu que não houvesse regras específicas para os conceitos aplicados para a criação. Nesta perspectiva, o *fashion film* produzido buscou refletir sobre a pensatividade da imagem de moda em movimento.

Figura 3 – Frames do *fashion film Fatal Noir*, projeto de produção artística.



## Referências

BOURRIAUD, Nicolas. Estética Relacional. São Paulo: Martins, 2009.

\_\_\_\_\_. Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins, 2009.

KRAUSS, Rosalind. A Voyage on the North Sea: Art in the age of the Post-Medium condition. New York: Thames & Hudson Inc., 2000.

MACHADO, Arlindo. Arte e Mídia. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

\_\_\_\_\_. Pré-cinemas & pós-cinemas. 6. ed. Campinas: Papirus, 2011.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. 17. ed. São Paulo: Editora Cultrix, 2011.

MELLO, Christine. Extremidades do vídeo. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

RANCIÈRE, Jacques. A partilha do sensível: estética e política. 2. ed. São Paulo: Editora 34; 2009.

\_\_\_\_\_. O destino das imagens. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.