



Ana Luísa Borin Trevisan

TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO
O PRINCÍPIO E A EVOLUÇÃO DA ESTÉTICA DO VAMPIRO NO CINEMA FANTÁSTICO

Santa Maria, RS

2021

Ana Luísa Borin Trevisan

O PRINCÍPIO E A EVOLUÇÃO DA ESTÉTICA DO VAMPIRO NO CINEMA FANTÁSTICO

Trabalho apresentado ao Curso de Design de Moda, Área de Ciências Tecnológicas, da Universidade Franciscana – UFN, como requisito parcial para aprovação na disciplina de Trabalho Final de Graduação II – TFG II.

Orientadora: Prof^a Ma. Rubiana de Quadros Sandri

Santa Maria, RS

2021

Ana Luísa Borin Trevisan

O PRINCÍPIO E A EVOLUÇÃO DA ESTÉTICA DO VAMPIRO NO CINEMA FANTÁSTICO

Trabalho apresentado ao Curso de Design de Moda, Área de Ciências Tecnológicas, da Universidade Franciscana – UFN, como requisito parcial para aprovação na disciplina de Trabalho Final de Graduação II – TFG II.

Profª Ma. Rubiana de Quadros Sandri – Orientadora (UFN)

Profª Ma. Caroline de Franceschi Brum (UFN)

Profª Ma. Caroline Colpo (UFN)

Aprovado em ____ de _____ de _____.

O apelo de Drácula é decididamente ambíguo. A enfática gravata branca e capa preta, tão impressionantes à primeira vista, produzem rapidamente tons de cinza. A maioria dos monstros pegam e pisam. Drácula seduz sozinho, frequentemente cortejando antes de matar. Diferentemente dos outros monstros, ele nem sempre é reconhecido como tal. Drácula também é muito parecido conosco. Com sapatos de couro envernizado e cabelo de couro envernizado, ele zomba de nossos conceitos de civilidade e sociedade, usando-as descaradamente como camuflagem, para melhor nos perseguir, seus leitores, seus expectadores, sua presa.

David J. Skal

RESUMO

Este Trabalho Final de Graduação aborda o desenvolvimento da estética visual do vampiro no cinema de fantasia ao longo do século XX, bem como o movimento literário que precedeu e influenciou o modo de perceber-se a imagem do ser fantástico. Baseado neste estudo, o objetivo final deste trabalho foi criar uma coleção de moda festa sob medida buscando inspiração nos filmes e personagens analisados ao decorrer da pesquisa. No referencial teórico foram abordados a relação da sociedade com a moda ao longo da história e a relação do figurino de cinema com a moda e seus estereótipos, o surgimento do cinema fantástico, e, por fim, os figurinos dos vampiros e sua relação com a ambientação de seus respectivos filmes. Já o desenvolvimento metodológico foi realizado de acordo com a metodologia de Doris Treptow para a pesquisa em moda e o desenvolvimento da coleção. Ao fim, aborda-se as conclusões e considerações obtidas após finalização da produção da coleção e encerramento das atividades relacionadas ao atual trabalho.

Palavras-chave: Figurino. Cinema. Moda.

ABSTRACT

This Final Graduation Essay approaches the development of the visual aesthetics of the vampire in fantasy cinema throughout the XX century, such as the literary movement that preceded and influenced the way of perceiving the image of the fantastic being. Based in this study, the final objective of this essay was to design a black-tie custom-made collection inspired by the movies and characters analyzed on the course of this research. In the theoretic review the approached subjects were the relation of society with fashion throughout history and the relation of movie costume with fashion and its stereotypes, the beginning of fantasy cinema, and, lastly, the vampire costumes and its relation with the ambience in their respective films. The methodological development was done according to Doris Treptow's methodology for fashion designing and the creating of the collection. Lastly, the conclusions and considerations regarding this project are approached, ending the activities related to the present dissertation.

Keywords: Movie costume. Cinema. Fashion.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Grace Kelly como Lisa Fremont.....	14
Figura 2 – “Cedo demais para levantar”	14
Figura 3 – “Última ceia”	15
Figura 4 – Max Schrek como Nosferatu.....	20
Figura 5 – Lon Chaney como o homem da cartola de castor.....	21
Figura 6 – Béla Lugosi como Drácula.....	21
Figura 7 – Christopher Lee como Drácula.....	22
Figura 8 – David Bowie como John Blaylock.....	23
Figura 9 – A gangue de garotos perdidos.....	24
Figura 10 – Gary Oldman como Drácula.....	24
Figura 11 – Tom Cruise como Lestat e Brad Pitt como Louis.....	26
Figura 12 – Tom Cruise como Lestat.....	26
Figura 13 – Edna Tichenor como Luna.....	28
Figura 14 – Valerie Gaunt como a vampira no castelo de Drácula.....	28
Figura 15 – Jacquie Wallis como Sabena Ravna.....	29
Figura 16 – Madeline Smith como Emma e Ingrid Pitt como Carmilla.....	30
Figura 17 – Foto promocional de Carmilla, a vampira de Karnstein.....	30
Figura 18 – Catherine Deneuve como Miriam Blaylock e o poster promocional do filme.....	31
Figura 19 – Sadie Frost como Lucy Westenra.....	31
Figura 20 – Kirsten Dunst como Claudia.....	32
Figura 21 – Um dos vestidos de Claudia.....	33
Figura 22 – Capa do livro Varney, o vampiro.....	34
Figura 23 – Foto autografada por Hamilton Deane.....	35
Figura 24 – Metodologia de Treptow (2013)	36
Figura 25 – Metodologia adaptada.....	38
Figura 26 – Painel de comportamento.....	40
Figura 27 – Os 17 comportamentos globais.....	45
Figura 28 – As seis novas formas de Cocooning.....	46
Figura 29 – Fantasy Cocooning.....	47
Figura 30 – Painel de tendências da Peclers Paris.....	48
Figura 31 – Painel de tema de coleção.....	49
Figura 32 – Painel de inspiração.....	50
Figura 33 – Cartela de cores.....	51
Figura 34 – Cartela de tecidos.....	53
Figura 35 – Painel de aviamentos.....	54
Figura 36 – Painel de elementos do design.....	56
Figura 37 – Mapa de coleção.....	58
Figura 38 – Vestido <i>Fountain of life</i>	59

Figura 39 – Desenho técnico do vestido <i>Fountain of life</i>	60
Figura 40 – Vestido <i>Above you</i>	61
Figura 41 – Desenho técnico do vestido <i>Above you</i>	62
Figura 42 – Traje <i>Feast of blood</i>	63
Figura 43 – Desenho técnico do traje <i>Feast of blood</i>	64
Figura 44 – Conjunto <i>Lost boy</i>	65
Figura 45 – Desenho técnico do conjunto <i>Lost boy</i>	66
Figura 46 – Terno <i>Disguise</i>	67
Figura 47 – Desenho técnico do terno <i>Disguise</i>	68
Figura 48 – Conjunto <i>Sovereign</i>	69
Figura 49 – Desenho técnico do conjunto <i>Sovereign</i> , camisa e calça.....	70
Figura 50 – Desenho técnico do conjunto <i>Sovereign</i> , sobretudo e capa.....	71
Figura 51 – Vestido <i>Starveling</i>	72
Figura 52 – Desenho técnico do vestido <i>Starveling</i>	73
Figura 53 – Sobretudo <i>Fight the horrors of the Night</i>	74
Figura 54 – Desenho técnico do sobretudo <i>Fight the horrors of the Night</i>	75
Figura 55 – Vestido <i>Priestess</i>	76
Figura 56 – Desenho técnico do vestido <i>Priestess</i>	77
Figura 57 – Capa “ <i>I don’t drink... wine</i> ”	78
Figura 58 – Desenho técnico da capa “ <i>I don’t drink... wine</i> ”	79
Figura 59 – Conjunto “ <i>Living</i> ” for thee.....	80
Figura 60 – Desenho técnico do conjunto “ <i>Living</i> ” for thee.....	81
Figura 61 – Vestido <i>Queen of the Night</i>	82
Figura 62 – Desenho técnico do vestido <i>Queen of the Night</i>	83
Figura 63 – Ficha técnica do blazer “ <i>Living</i> ” for thee: desenho técnico.....	85
Figura 64 – Ficha técnica do blazer “ <i>Living</i> ” for thee: especificações.....	86
Figura 65 – Ficha técnica da calça “ <i>Living</i> ” for thee: desenho técnico.....	87
Figura 66 – Ficha técnica da calça “ <i>Living</i> ” for thee: especificações.....	88
Figura 67 – Ficha técnica do vestido <i>Queen of the Night</i> : desenho técnico.....	89
Figura 68 – Ficha técnica do vestido <i>Queen of the Night</i> : especificações.....	90
Figura 69 – Processo de confecção do vestido <i>Queen of the Night</i>	91
Figura 70 – Processo de confecção do conjunto “ <i>Living</i> ” for thee.....	92
Figura 71 – Conjunto “ <i>Living</i> ” for thee finalizado.....	93
Figura 72 – Vestido <i>Queen of the Night</i> finalizado.....	93

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Comparação de mercado masculino.....	42
Tabela 2 – Comparação de mercado feminino.....	43

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
1.1 JUSTIFICATIVA	7
1.2 OBJETIVOS	8
1.2.1 Objetivo Geral	8
1.2.2 Objetivos Específicos	9
2 PROBLEMA PROJETUAL	9
3 REFERENCIAL TEÓRICO	10
3.1 MODA E SOCIEDADE	10
3.2 A RELAÇÃO ENTRE CINEMA, MODA E FIGURINO	11
3.3 O CINEMA DE TERROR: SURGIMENTO E REVIVAL	15
3.4 OS VAMPIROS NO CINEMA	18
3.4.1 A imagem masculina	19
3.4.2 A imagem feminina	27
3.4.3 A origem da capa	33
3.4.4 Conclusão da análise	35
4 METODOLOGIA	36
5 DESENVOLVIMENTO DA METODOLOGIA	39
5.1 PESQUISA EM MODA	39
5.1.1 Pesquisa de comportamento	39
5.1.2 Pesquisa comparativa de mercado	41
5.1.3 Pesquisa de tendências	44
5.1.4 Macrotendências	45
5.1.5 Microtendências	47
5.1.6 Pesquisa de tema	48
6. DESIGN	50
6.1 INSPIRAÇÃO	50
6.2 CORES	51
6.3 TECIDOS	52
6.4 AVIAMENTOS	53
6.5 ELEMENTOS E PRINCÍPIOS DO DESIGN	54
6.6 ELEMENTOS DE ESTILO	56
6.7 DESENHOS	57
6.7.1 Esboços	57
6.7.2 Croquis e desenhos técnicos	57

7 DESENVOLVIMENTO	91
7.1 MODELAGEM E PRODUÇÃO.....	91
8 RESULTADOS E DISCUSSÕES	94
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS	95
REFERÊNCIAS	96

1 INTRODUÇÃO

O cineasta francês François Truffaut constatou, em certa ocasião, que o cinema segue duas linhas de descendência: aqueles que seguem os irmãos Lumière, responsáveis pelo curta A chegada do trem na estação (1896), e, conseqüentemente, realistas; e aqueles que seguem George Méliès, responsável pelo curta Viagem à lua (1902), sendo este responsável pela fantasia. Embora esta informação seja duvidosa e muito simples – principalmente considerando o caminho que o cinema traçou desde então – é possível partirmos dessa linha de pensamento, uma vez que ela não é de todo falha em sua concepção simplista, encaixando-se perfeitamente no intuito deste projeto científico.

O cinema fantástico pode ser dividido em três “subcategorias”: terror, ficção científica e aventura de fantasia. O que caracteriza este gênero é o seu poder de “realizar” a imaginação (SOBCHACK, 1996). EVANS (1985) caracteriza a fantasia como “a arte que descreve mundos muito além da realidade cinzenta do cotidiano, com imagens destinadas a nos surpreender”. No entanto, estes mundos precisam de uma base de realidade para serem formados.

O intuito deste trabalho foi analisar e avaliar como a imagem do vampiro era vista e foi construída e reconstruída no cinema fantástico e de terror ao longo do século XX. Para tanto, foi realizada a pesquisa de moda e sociedade, moda e figurino, e a história do cinema de terror e fantasia. Após, a partir do primeiro filme de vampiro realizado (“Nosferatu”, F. W. Murnau, 1922) e percorrendo uma linha do tempo composta por longas que marcaram suas respectivas épocas até chegar ao final do século (“Entrevista com o Vampiro”, Neil Jordan, 1994), foram analisados os figurinos e as mensagens que os diretores desejavam passar a partir destes.

O foco principal desta pesquisa foi realizar uma análise da imagem do imaginário do vampiro que temos como referência até hoje na cultura ocidental criada ao longo do período de desenvolvimento do cinema, durante o século XX. Nesta análise estão as observações sobre a imagem da “criatura da noite”, seu impacto sobre o público em quesitos de moda, e também a influência da moda sobre a criatura e vice-versa. Após, ocorreu o desenvolvimento de uma coleção de moda festa voltada para os públicos feminino e masculino, a qual conta com uma parte conceitual e uma parte comercial. Foi então registrada em ensaio fotográfico e apresentada na defesa final do TFG.

1.1 JUSTIFICATIVA

A moda e o cinema sempre tiveram uma ligação muito próxima, tanto na sua produção para a criação de figurino, para inspiração de coleções de moda e até mesmo como meio de promoção de peças de roupa e cosméticos, como é exemplificado várias vezes ao longo do livro *“The Fashion of*

*Film: How cinema has inspired fashion*¹, de Amber Butchart (2013). John Galliano, em diversas ocasiões, usou filmes como inspiração em suas coleções para Dior, como “Marrocos” (Josef Von Sternberg, 1930) na coleção de Primavera/Verão (P/V) de 2004, e “Maria Antonieta” (Sofia Copola, 2006) na coleção “The French Revolution” P/V de 2006, e Galliano também usou o filme “Marrocos” como inspiração para a coleção de Outono/Inverno de sua marca homônima, em 2014.

Os filmes de terror também foram e continuam fontes de inspiração para designers de moda ao longo dos anos. “O gabinete do Dr. Caligari” (F. W. Murnau, 1920) aparece na coleção de Outono/Inverno (O/I) de 2015 da marca Nicholas K. “A noiva de Frankenstein” (James Whale, 1935), aparece nas coleções de John Galliano para Dior P/V de 2010, Karl Lagerfeld para Chanel P/V 2010, Rodarte O/I 2009, Christopher Kane P/V 2013, e Thom Browne P/V 2014.

Já os filmes de vampiro “Nosferatu” (F. W. Murnau, 1922) e “Fome de viver” (Tony Scott, 1983) inspiraram, respectivamente, a coleção de O/I de Maxime Simoens em 2001, e a coleção de pré-outono da marca Preen em 2013. Nosferatu também foi uma das criaturas clássicas de filmes de terror no desfile de O/I de Alexander McQueen intitulado “What a Merry-go-Round” em 2001. Já Fome de Viver ganhou uma coleção P/V homônima de McQueen, que contava com vermes vivos dentro de peças transparentes, representando a decomposição dos cadáveres guardados no sótão da personagem principal (BUTCHART, 2013). Assim como estes designers, a autora do presente trabalho usará o cinema como fonte de inspiração para o desenvolvimento da coleção de conclusão de curso, selecionando cores, formas e elementos recorrentes para construir os croquis de moda e a estética sombria que cerca o tema.

Visto que o mito do vampiro tem uma origem anterior a do cinema, e que sua imagem nas telas foi uma adaptação do que já era conhecido, alguns contos e romances anteriores ao século XX também serão mencionados, afim de construir uma base sólida e completa para o trabalho.

A razão por trás da escolha do tema – O Princípio e a Evolução da Estética do Vampiro no Cinema – é catalogar a evolução da figura do vampiro, mostrar a relação da moda com o cinema e do cinema com a moda, os impactos que um têm sobre o outro, e o legado dos figurinos apresentados nestes filmes. O trabalho se mostra importante para alunos de moda em busca de inspiração e conhecimento sobre figurino e história, e para estudantes de cinema em busca de mais informações sobre a criatura mais imponente no cinema de terror e como sua imagem evoluiu junto com as técnicas de gravação e produção cinematográficas.

Por fim, a escolha do tema também vem do interesse particular da autora em relação a história da moda e do cinema, fantasia, criações inovadoras, e por se interessar em aprender sobre o que deu origem a padrões, estereótipos, inspirações e comportamentos.

¹ Em tradução livre: A Moda dos Filmes: Como o cinema influenciou a moda.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma coleção de moda inspirada no figurino de vampiros na história do cinema do século XX, utilizando-se de seus elementos estéticos e elementos específicos dos filmes que serão analisados e trabalhados.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Pesquisar a influência do figurino na moda e vice-versa;
- Analisar filmes de ficção e fantasia de categoria vampírica lançados no século XX;
- Apontar as principais características físicas e de vestuário do vampiro;
- Organizar uma linha do tempo evidenciando a evolução da imagem do vampiro a partir dos filmes selecionados;
- Desenvolver a coleção de moda de acordo com a metodologia de Treptow.

2 PROBLEMA PROJETUAL

Em que pese o fato de o figurino de um filme ser um elemento essencial para a ambientação da estória que se passa na tela, este muitas vezes passa despercebido. Tanto um filme histórico quanto um filme de ficção científica cuja trama ocorre no futuro dependem profundamente de um figurino adequado para consolidar sua veracidade perante o público. O figurino também conduz o espectador a se aprofundar mais na trama, fazendo com que possa até mesmo perder sua própria noção de espaço-tempo ao longo da exibição do filme.

Apesar de seu papel fundamental e de ter a própria categoria em premiações, o figurino facilmente é esquecido por aqueles que não estão envolvidos diretamente com sua produção. Mesmo em livros como *A Linguagem Cinematográfica*, de Marcel Martin (1926 – 2016), filósofo, crítico e historiador do cinema, e *Making Movies*, do cineasta Sidney Lumet (1924 – 2011), a citação da importância do figurino não passa de dois parágrafos, situados em meio a um capítulo, em ambos os livros. Vale lembrar que atores e atrizes sempre mencionam o impacto de um figurino bem elaborado, os ajudando a se *tornarem* a personagem.

Essa desproporção em que o figurino está pouco valorizado, ou em desvantagem significativa em relação ao todo de um filme, torna evidente que o tema deve ser explorado por profissionais da moda e de áreas afins. Especialmente em temas para coleções e/ou desfiles, vitrines, etc, e o próprio incentivo para os leigos.

Dessa forma, cabe a seguinte pergunta problema: **Como desenvolver uma coleção de moda inspirada no figurino de vampiros na história do cinema do século XX, utilizando-se de seus elementos estéticos e elementos específicos dos filmes que serão analisados e trabalhados?**

3 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo serão apresentados os tópicos necessários para a compreensão do assunto abordado no decorrer deste projeto. Para embasamento teórico, os assuntos abordados serão: *Moda e Sociedade*; *A relação entre moda e figurino*; *O cinema de terror*; e por fim, *Os vampiros no cinema*.

3.1 MODA E SOCIEDADE

Em meados do século XV, quando as comercializações via navios se tornaram grande fonte de renda e portadores de novidades vindas de toda a Europa e do oriente, surgiu a moda. O aumento dessas novidades não surgiu do nada, o processo começou com o engajamento dos comerciantes no comércio 'internacional', tendo início por volta do século XIII. Tal comércio antes acontecia apenas de forma local, não tendo moeda, sendo realizado por meio de trocas. Esse novo mercado 'internacional' teve seu início com mercadores italianos fazendo negócios com o Oriente, o que iniciou todo o processo de mudanças na sociedade, incluindo a economia, sociedade e cultura (SANTOS, 2019). Com todas as mudanças ocorrendo na época, houve o surgimento dos mecenas, mercadores que tinham um grande acúmulo de riquezas e contribuíram para o aumento das cidades em que se localizavam, financiando seu desenvolvimento e investindo em vários assuntos, como a cultura. Com isso, surgiu uma necessidade dessas famílias mercadoras de experimentarem e esbanjarem o 'novo' que estava surgindo para eles, antes desconhecido e inacessível. Não demorou muito para que as roupas – até então desenvolvidas relativamente da mesma forma para todos – começassem a tomar novas formas e cortes, e até mesmo a serem confeccionadas de acordo com o corpo do indivíduo – o moderno “sob medida” (SVENDSEN, 2004).

Mas o interesse pelo novo não é o único motivo pelo qual se designa o surgimento da moda no século XV. No antigo Egito e Roma, por exemplo, era possível identificar os nobres dos plebeus de acordo com sua vestimenta, sendo esse um assunto de grande importância na época, como por exemplo, as matronas em Roma, mulheres com mais poder, que se vestiam de forma mais 'respeitosa' para os parâmetros dessa sociedade (ROUSELLE, 2010). A nobreza usava adornos, maquiagens, e enrolavam os cabelos ou usavam perucas (SVENDSEN, 2004). Porém, não haviam mudanças, ou estas ocorriam com anos de diferença entre si. Para algo que está sendo discutido ser categorizado como moda, são necessários alguns fatores que foram estabelecidos previamente,

como por exemplo, que haja adaptações, mudanças, novidades com certa rapidez – rapidez que foi significativamente acelerada com o fácil acesso à internet a partir do novo milênio. Svendsen (2004, p.15) escreve: “Para que possamos falar de ‘moda’, não basta que ocorra uma mudança de raro em raro. A moda só se configura quando a mudança é buscada por si mesma, e ocorre relativamente frequente”. Quanto a segunda frase, Svendsen se refere a mudança “desnecessária”. Uma que ocorre sem motivos propriamente ditos. Não foi adaptada para facilitar o movimento, por exemplo. Apenas mudou para que fosse *novo e diferente*, uma mudança que favorece apenas a parte estética.

Com o passar dos séculos, as pessoas passaram a se enxergar mais como indivíduos, donos de si, seres que tem uma individualidade e querem expressar isso de alguma forma, para não se tornarem apenas ‘mais um’ na sociedade. Cores, formas e símbolos passaram a representar partidos, ideais, movimentos e subculturas. Dessa forma, começaram a se categorizar as pessoas pela forma que elas se vestem, antes mesmo de conhecer sua personalidade e ideais (SVENDSEN, 2004; BARTHES, 1967). Nesse rumo, Sant’Anna (2016, p.76) constata que as roupas carregam uma série de significados, atrelando ao usuário sentidos de beleza, juventude, distinção social, marginalidade, riqueza, alegria ou tristeza, entre outros, imprimindo “ao seu portador uma escolha diária de posicionamento no conjunto maior das teias de significados compostos como cultura. A apropriação desse signo permite desde a exaltação dele próprio à sua contestação irônica”. Com isso, podemos ver como a moda influencia em uma imagem que é criada para cada grupo, podendo ser caracterizado por meio de suas vestimentas, fazendo com que por muitas vezes até mesmo pessoas de fora do grupo possam identificar seus membros simplesmente observando as roupas que estão sendo usadas. A moda tem um espaço de importância na noção de pertencimento a um grupo do indivíduo, e de que forma ele será visto pela sociedade, sendo participante de seu grupo ou não.

A sociedade é atrelada à imagem que a vestimenta cria, envolvendo questões como individualidade e a sensação de pertencer a um grupo, sendo isso uma questão social e por muitas vezes implica também em assuntos de como cada pessoa se vê e se insere nessa sociedade. O surgimento da moda ajudou a expor algo que já acontecia, mas se expressava de outras formas, e essa é uma nova maneira de mostrar ao que cada pessoa pertence, o que acontecia até mesmo no período Moderno - período em que se encaixa a criação do conceito de moda -, onde a individualidade ainda não existia, mas cada pessoa pertencia a um grupo ou corporação e toda sua vida girava em torno disso (SANTOS, 2019). Hoje em dia, grupos são criados por gostos e pensamentos que vários indivíduos tem em comum, sendo eles relativos à música, condição financeira, ideais sobre a sociedade, forma de ver o mundo, entre outros aspectos, e a moda é um reflexo disso e um meio de expressar características únicas de cada um.

Embora a questão da percepção e categorização automática e os problemas que isso envolve pode gerar uma pesquisa social e filosófica extensa e que pode ser muito bem detalhada e desenvolvida, a indústria cinematográfica absorveu e adaptou isso da melhor forma possível ao criar o figurino, como será visto no intertítulo a seguir.

3.2 A RELAÇÃO ENTRE CINEMA, MODA E FIGURINO

Durante a Era de Ouro do cinema americano (entre as décadas de 1920 e 1960), a sincronia entre as indústrias cinematográficas e a moda prosperou. Muitos figurinos passaram a ser criados com o intuito de lançarem a moda e serem reproduzidos e vendidos, visando principalmente o público feminino. Figurinistas se tornaram estrelas por si só, como Edith Head, e designers de moda de Paris começaram a serem chamados para criarem os figurinos dos filmes ou até de um personagem em específico. Foi assim que nasceu a relação entre Audrey Hepburn e Hubert de Givenchy. A estilista italiana Elsa Schiaparelli declarou, na época, que “o que Hollywood cria hoje, você estará vestindo amanhã” (BUTCHART, 2016).

Em questão da moda, a etimologia da palavra em português nos leva até o latim “*modus*”, que significa “modo, maneira”. Já no inglês “*fashion*”, a palavra deriva do latim “*facio/facere*”, e significa “fazer, dar forma” (BARNARD, 2003 *apud* OLIVEIRA, 2014, p. 88 e 89). Nesse viés, podemos dizer que a palavra em português está diretamente ligada ao comportamento – algo não físico - enquanto o inglês está ligado com a confecção, o físico. Apesar disso, o estudo da moda, em qualquer língua, é primeiramente ligado com o seu impacto sobre as pessoas, e em segundo lugar com o fazer, realizar. “A moda afeta a atitude da maioria das pessoas em relação a si mesmas e aos outros” (SVENDSEN, 2004, p. 6), dessa forma, ao vestir-se e adornar-se, uma pessoa está expressando seus gostos, opiniões, classe social, etc. Este apontamento é corroborado por Schu (2012), ao escrever que a moda “surge como uma ferramenta de comunicação não verbal. Através dela estão expressos os gostos de determinado grupo social, o que a sociedade pensa e gosta naquele momento”.

A partir da moda, chegamos ao figurino. Em uma pesquisa rápida pela palavra “figurino” na ferramenta de pesquisas *Google*, ressalta-se o artigo referente à figurino no website *Wikipedia*, onde o descreve como

o traje usado por um personagem de uma produção artística (cinema, programa, teatro ou vídeo) e o figurinista é o profissional que idealiza ou cria o figurino. É necessário que o figurinista conheça a fundo a história a ser tratada no trabalho, pois o figurino tem que revelar muito dos personagens.

Costa (2002), explana de forma um pouco mais específica na introdução de seu artigo “O figurino como elemento essencial da narrativa”, para o autor o figurino é considerado vestuário ou guarda-roupa, e

é composto por todas as roupas e os acessórios dos personagens, projetados e/ou escolhidos pelo figurinista, de acordo com as necessidades do roteiro e da direção do filme e as possibilidades do orçamento. O vestuário 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, p.38).

A definição de Costa confere com a da figurinista Deirdre Clancy (2014), que discorre sobre o termo e sua definição não em parágrafos específicos, mas ao longo de todo o livro *Designing*

*Costume for Stage and Screen*². Ambos também conferem na alegação de que “um figurino descuidado afeta a chamada ‘suspensão da descrença’, interferindo na verossimilhança da narração” (COSTA, 2002). Enquanto Costa se refere ao figurino de cinema apenas, Clancy comenta sobre o figurino de palco – ou de teatro – onde diz: “um marco de um figurino de sucesso é que ele seja quase invisível, focando a atenção da audiência na personagem. [...] Os figurinos devem ser diplomáticos sem ser entediantes, fortemente atrativos sem atrapalhar, e originais sem serem bobos”. A função do figurino em ambos palco e tela é a mesma, a de tornar a história verídica. Edith Head, uma das maiores figurinistas do cinema de Hollywood (JORGENSEN, 2010) comenta “que nós (figurinistas) fazemos é uma mistura de mágica e camuflagem. Nós pedimos ao público para acreditar que cada vez que eles veem uma atriz ou ator, eles são uma pessoa diferente”. Por esse motivo, para o presente trabalho, a definição e caracterização de figurino será aplicada sem distinção entre palco e tela, pois são trabalhados da mesma forma, a partir do mesmo princípio.

Sobre os aspectos de moda e figurino, Nero (2007) escreve: “Roupa é também teatro e vestir-se é assumir uma personagem, persona. [...] Roupa inspira respeito ou medo, autoridade. Roupa faz o mendigo ou o Super-Homem; policiais ou criminosos, sacerdote ou incréu. Roupa é poder.” (NERO, 2007 *apud* SCHU, 2012, p. 163).

Dando continuação ao assunto abordado no intertítulo Moda e Sociedade, e aplicando os assuntos aqui discutidos, seguimos para uma breve análise de figurino.

Enquanto na vida real o fato de julgarmos uma pessoa em segundos apenas observando sua aparência seja algo “errado” (não há leis ou códigos de ética que abordem o assunto e os julgue realmente errados, mas ainda assim está em nossas consciências que estamos cometendo um erro. É como na expressão “Não julgue um livro pela capa”), no momento em que uma personagem nos é apresentada na tela, já sabemos, pelo menos, metade do seu comportamento que se desenvolverá durante a exibição. Temos, por exemplo, a vaidosa e “sempre na moda” Lisa Fremont (figura 1), personagem de Grace Kelly em “Janela indiscreta” (Alfred Hitchcock, 1954), ou o desleixado e misterioso Deckard, com suas roupas amarrotadas e um único traje formal – velho – personagem de Harrison Ford em “*Blade Runner*: O caçador de androides” (Ridley Scott, 1982). As roupas amarrotadas também trazem a representação da classe baixa de Christopher Gardner, ao contrário das roupas engomadas da classe alta de Howard Inlet, ambos interpretados por Will Smith em “À procura da felicidade” (Gabriele Muccino, 2006) e “Beleza oculta” (David Frankel, 2016), respectivamente. O fato de ambos os personagens usarem camisa, suéter e gravata e mesmo assim pertencerem a mundos tão distintos servem para enfatizar a importância da caracterização e dos detalhes do figurino.

² Em tradução livre, Criando Vestuário para Palco e Cinema

Figura 1: Grace Kelly como Lisa Fremont



Fonte: MOVIE SCREENCAPS.

Enquanto os personagens anteriormente citados estejam situados em realidades diferentes, o *modo* de vestir uma roupa ainda se mostra característico de cada pessoa mesmo em ambientes controlados. Um bom exemplo é o vestuário do filme “Alien: O 8º passageiro” (Ridley Scott, 1979), onde os sete integrantes da nave Nostromo vestem uniformes da Corporação Weyland-Yutani. Embora a maioria use os uniformes de forma casual – camisas desabotoadas sobre camisetas, mangas dobradas – a cena inicial (figura 2) nos mostra muito de cada personagem de acordo de como se apresentam logo depois de terem sido acordados pela Mãe.

Figura 2: “Cedo demais para levantar”



Fonte: acervo da autora.

Na captura de tela acima, na cena denominada no *DVD* como “Cedo demais para levantar”, somos apresentados pela primeira vez aos sete componentes da equipe. Ash, oficial de ciências a

bordo, é o primeiro a vestir o macacão azul claro, seu uniforme de oficial. O restante dos personagens se encontra de camisetas básicas, roupão, e até mesmo com a toalha de banho sobre os ombros, como é possível observar na navegadora Joan Lambert, à direita da imagem. Imediatamente, a imagem que se forma na percepção do expectador sobre Ash é de sua característica correta, responsável e séria.

Figura 3: “Última ceia”



Fonte: acervo da autora.

Na figura 3, temos, da esquerda para a direita: tenente Ellen Ripley, técnico de engenharia Samuel Brett, engenheiro chefe Dennis Parker, e capitão Arthur Dallas. Em oposição a imagem profissional de Ash, temos o técnico de engenharia Samuel Brett. Brett é o único da tripulação a vestir uma camisa informal estampada a bordo, tanto em horário de expediente quanto fora, e um boné de aba larga que não se caracteriza como uniforme. O personagem também fuma na maior parte do tempo.

Apesar da aparência despreocupada de Brett, isto não o torna menos capaz de exercer seu trabalho ou que seja irresponsável. Assim como a apresentação asseada de Ash não faz com que seja necessariamente o melhor profissional da tripulação.

Os exemplos citados ao longo deste intertítulo servem para ilustrar o poder de indução que as roupas têm sobre aqueles que a observam. Elas contam histórias de forma mais rápida que qualquer texto ou narração, mas também são capazes de gerarem conclusões precipitadas que serão desconstruídas ao decorrer do tempo na medida que passamos a conhecer a pessoa como ser.

3.3 O CINEMA DE TERROR: SURGIMENTO E REVIVAL

Equipamentos primitivos para a gravação de filmes começaram a surgir e serem colocados em uso durante a década de 1890. Dessa época até o início da década de 1920, o cinema cresceu tanto em termos técnicos quanto em popularidade de forma surpreendentemente rápida; curtas de

menos de 1 minuto passaram a ter entre 5 e 10 minutos, e, no início da década de 1910 surgiram os longas-metragens, que logo se tornaram espetáculos com uma média de uma hora de reprodução. Os filmes, antes reproduzidos em galpões, ganhavam mais e mais audiência, e, nos Estados Unidos, até o ano de 1920, já haviam cerca de 20 mil salas de reprodução por todo o país. Companhias de filmes lucravam o bastante para se manter ativas no mercado e começaram a construir suas próprias salas de cinema, onde exibiam seus lançamentos em primeira mão. Também nessa época começaram a surgir os *Movie Palaces* (ou *Picture Palace*, no Reino Unido)³, que buscavam competir diretamente com o esplendor e opulência arquitetônicos dos teatros e casas de ópera. Entre as maiores companhias da época, estavam na liderança a Fox Film, Paramount Pictures, Metro Goldwyn Meyer (MGM) e Universal Pictures, sendo que as três últimas estão em atividade até os dias atuais. (NOWELL-SMITH, 1997; PEARSON, 1997; GOMERY, 1997).

A maioria das produções de cinema de terror ficaram por conta da Universal Studios nos EUA, ao contrário da Europa, onde as produções ocorriam de formas mais independentes e em estúdios pequenos. Também neste continente, durante o período da Primeira Guerra Mundial (1914 – 1918), apenas a França e a Alemanha conseguiram manter certa continuidade em suas produções cinematográficas (PEARSON, 1997). Atores e atrizes, assim como diretores, roteiristas e outros profissionais da área do cinema viajavam pelo território europeu para participar de filmes. Por esse motivo é comum vermos uma mistura de nacionalidades por trás da produção dos filmes da época.

A partir da década de 1920, abalados pelas consequências da guerra, Estados Unidos e Europa começaram a trabalhar juntos, com os estúdios americanos contratando várias figuras europeias para a produção de filmes. Neste momento, surgem os primeiros filmes de terror, também referidos como filmes fantásticos nos dias de hoje.

Apesar de o primeiro filme a causar sustos nos espectadores ter sido o curta de 3 minutos do ilusionista francês George Méliès, *A Mansão do Diabo* (*Le Manoir du Diable*) em 1896, foi com “O gabinete do Dr. Caligari” (*Das Cabinet de Dr. Caligari*) em 1920, do diretor alemão Robert Wiene, que o gênero de terror nasceu (TRAVASSOS, 2014). Na época, o filme não foi classificado como terror, devido ao fato de o gênero ainda não existir. Porém, quando “Nosferatu” (*Nosferatu, Eine Symphonie des Grauens*) foi lançado em 1922, com direção de F. W. Murnau, já levou a classificação de terror. Este também viria a ser um dos filmes que influenciaram no desenvolvimento do cinema dos horrores.

Assim como o cinema em si, o gênero se popularizou e cresceu rápido. Alguns estúdios ainda se mostravam relutantes para aderir ao terror, muito ao contrário a Universal, que produziu a maioria dos filmes de terror da época, logo após o grande sucesso que obtiveram com as adaptações para cinema de “O fantasma da ópera” e “O corcunda de Notre Dame”. Para se ter uma ideia, o termo “*Universal Monsters*” (Monstros da Universal) se concretizou e é usado para se referir a todos os filmes e monstros dos filmes produzidos pelo estúdio na época. Os mais famosos sendo o monstro de Frankenstein, Drácula, a Múmia e o Lobisomem (Sobchack, 1997; Landis, 2011; Travassos 2014).

A produção de filmes do gênero viera com toda a força durante a década de 1930, contribuindo inclusive para a fundação da Hammer Film Productions, em 1934, na Inglaterra, companhia especializada na produção de filmes de terror. Porém, com o início do período da

³ Em tradução livre, Palácio de Cinema.

Segunda Guerra Mundial (1939 – 1945), o cinema dos horrores foi temporariamente deixado de lado, com as produções consideravelmente menores. Os lançamentos da época – mesmo os da Universal – são considerados de qualidade inferior comparados aos anteriores. Os filmes de terror produzidos entre 1930 e 1940 são referidos como terror gótico (HUNTER, 2011).

Já na década de 1950, a Hammer retoma o mercado, lançando suas próprias adaptações de Drácula, Frankenstein, a Múmia, lobisomens, etc., agora se aproveitando da vantagem visual do cinema em cores (CHAPMAN, 2011). O filme colorido também fez com que as produções ficassem mais sanguinolentas, com o objetivo de chocar o público.

Nos anos 1960, começando imediatamente em 1960, Alfred Hitchcock lança “Psicose”, mudando “para sempre o cinema com sua abordagem da violência e da sexualidade” (WARD, 2011, p. 294). Os temas que surgiram nessa época viriam a se concretizar e manter-se até os dias atuais, onde os enredos abordam de forma assustadora o que a mente de um ser humano pode fazer, criticam o fanatismo religioso, o perigo da radiação, entre outros. Temas ligados ao sobrenatural e ao espaço sideral começam a surgir, este último criando uma nova e forte onda de ficção científica. Onde antes a ciência se continha a experiências de laboratório como em “Frankenstein” e “O médico e o monstro” (ambos adaptados para as telas inúmeras vezes, como já mencionado), agora fazia com que os humanos lidassem com os perigos vindos do espaço, como em “O enigma de Andromeda” (escrito por Michael Crichton em 1969, e adaptado para o cinema por Robert Wise em 1971) e no seriado de televisão Os Invasores (1967 – 1968). Filmes de baixo orçamento – hoje em dia chamados de *trash* – vieram à tona com “A noite dos mortos-vivos” (George A. Romero, 1968), abrindo caminho para o “Novo Terror” da década de 1970 (Chapman, 2011; Graham 2011).

Em termos nacionais, destaca-se as obras de José Mojica Marins e seu personagem Zé do Caixão, lançando o primeiro filme do personagem em 1964, intitulado “À meia-noite levarei sua alma”. Marins escrevia, produzia, dirigia e atuava em seus filmes, e seu nome se tornou referência quanto a cena do terror brasileiro (TRAVESSOS, 2014).

Com o novo terror, que mistura violência, sexualidade, sangue, perseguição e muitos gritos, a maioria combinado com baixo orçamento, surgem filmes como “Halloween” (John Carpenter, 1978) e “O massacre da serra elétrica” (Tobe Hooper, 1974). Por outro lado, “O exorcista” (William Friedkin, 1973) e “A profecia” (Richard Donner, 1976) lançavam a tendência de filmes de terror com grandes orçamentos. Sobre o tema, quantidade e variedade de opções do gênero terror sendo lançadas na década, Graham cita uma fala do diretor Wes Craven “Estamos falando de um carma ruim – ele precisa ir para algum lugar”. Craven se referia à situação sociopolítica e econômica da época, ao Vietnã, aos movimentos das minorias, entre outros problemas que assolavam a mente das pessoas. “Aquilo tudo foi parar em uma abundância de filmes caseiros e sensacionalistas, obliterando o mito da família nuclear e se dedicando aos doentes e despossuídos” (Graham, 2011, p. 334).

Os anos 1980 seguiram o passo da década anterior em relação as estéticas exageradas de sangue e violência, e tanto filmes de baixo orçamento quanto de alto continuaram a serem produzidos. Uma diferença é que mais filmes de terror que misturavam comédia começavam a surgir, como “Re-Animator: A hora dos mortor-vivos” (Stuart Gordon, 1985), “Eles vivem” (John Carpenter, 1988) e “Um lobisomem americano em Londres” (John Landis, 1981). Este último também trazendo

os avanços de efeitos especiais, que seriam esbanjados em “O enigma de outro mundo” (John Carpenter, 1982) e “A mosca” (David Cronenberg, 1986).

Os anos 1990 já não tiveram uma quantidade de filmes tão grande quanto as duas décadas anteriores, e no geral mantiveram os mesmos temas. Ainda assim, surgiram algumas novidades. Elementos de filmes de terror encontram espaço em filmes de ritmo mais lento em “O silêncio dos inocentes” (Jonathan Demme, 1991) e O Sexto Sentido (M. Night Shayamalan, 1999). Wes Craven traz uma “releitura pós-moderna” do terror com o filme “Pânico” (1996). “A bruxa de Blair” (Eduardo Sanches, Daniel Myrick, 1999), de baixíssimo orçamento e qualidade duvidosa arrecada milhões nas bilheterias mundo afora, e lança uma nova tendência de filmes gravados por câmeras caseiras, e teve grande influência no uso da internet para a promoção de filmes a serem lançados. O terror sobrenatural japonês “*Ring – O chamado*” (Hideo Nakata, 1998) dá início a uma onda de filmes com temática sobrenatural que viriam a ser lançados ao longo dos anos 2000.

Travessos (2014, texto digital) faz um comentário sobre o gênero e sua relação com a evolução do cinema e o seu relacionamento com o público, escrevendo que

os filmes de terror possuem uma estética peculiar, em que aspectos técnicos como iluminação e trilha incidental têm uma maior importância na composição do suspense, contribuindo para que o espectador seja induzido à apreensão, tendo as mais diversas reações [...] A evolução dos filmes de suspense e terror está intimamente ligada aos eventos-chave da história da Sétima Arte; desde os primeiros filmes mudos, passando pelas novas experiências sonoras e colorizadas até os psicopatas com machadinhas de hoje, muito foi produzido para que sempre nos sintamos o mais desconfortáveis possível. E o irônico disso tudo é que quanto mais incomodados ficarmos, melhor será o nosso julgamento sobre aquele filme.

Como pode ser notado nesse breve resumo, o cinema de terror, desde que foi introduzido, atraiu a atenção de diversos públicos, e inclusive contribuiu com a fundação e consolidação de estúdios de filmagens. A adaptação de livros para filmes deu o início a cena, mas ao longo da adaptação ao público, novos temas e gêneros surgiram e foram mesclados uns aos outros, “mostrando que, mais do que qualquer outro gênero, o terror é capaz de se reinventar constantemente, criando modas, clichês e clássicos para todas as gerações” (Smith, 2011, p. 495).

3.4 OS VAMPIROS NO CINEMA

Como visto no intertítulo anterior, os vampiros estão presentes no cinema desde o início da cena dos filmes de terror, sendo o Conde Orlock, de “Nosferatu” o primeiro deles. Sua presença se mantém firme até os dias atuais, como escreve Smith: “a mitologia clássica do horror, e dos vampiros em particular, continua a fornecer os temas mais populares” (Smith, 2011).

Antes de seguir, é importante fazer alguns ressaltos sobre as criaturas da noite no cinema; em 1915, Louis Feuillade criou e dirigiu a série de 10 episódios intitulada “Os vampiros” (*Les Vampires*). Apesar do nome, a série não contava com a aparição de vampiros - este era apenas o nome escolhido pela gangue cujo a trama acompanhava a história. Uma lista da Wikipédia

denominada “List of vampire films⁴” – disponível apenas em inglês – cita centenas de filmes com vampiros produzidos ao longo de todo o século XX até os tempos atuais. Entretanto, nem todos os filmes resistiram ao tempo ou sequer foram preservados. A preocupação de guardar e preservar os rolos de filme só surgiu na década de 1930, quando surgiu o cinema com som. Usai (1997) calcula que apenas 20 por cento dos filmes produzidos entre as décadas de 1890 e 1920 foram preservados; o termo “vampiro(a)” também foi utilizado na década de 1910 para se referir a imagem das vampes (ver p. 26), caindo no mesmo conceito da série “Os vampiros”, onde o nome não significa instantaneamente a presença da criatura no filme.

Ao longo do século XX, os vampiros foram retratados de diversas maneiras, como criaturas demoníacas em forma humana ou em outras formas, como diretamente maus ou mantendo segredo. Como ricos e portadores de títulos nobres, ou como pessoas comuns. Algumas variações também incluem o fato de sugarem a energia vital do corpo de suas vítimas, ao invés do sangue, apesar de que esta característica seja originalmente de outro ser mitológico – que não será abordado neste trabalho - o súcubo.

De 1920 até 1960, eram produzidos com roupas formais como smokings para os homens e vestidos sobre espartilhos para as mulheres. Os homens também vinham acompanhados por capas que os cobriam até os pés. As histórias se passavam – em grande maioria - em momentos do século XIX.

Entretanto, nos anos 1980, as histórias se tornaram mais modernas, se passando na própria década, e os vampiros passaram a acompanhar a moda, tendo representações como o casal de vampiros Miriam e John Blaylock (Catherine Deneuve e David Bowie, respectivamente) em “Fome de viver” (Tony Scott, 1983), e por David (Kiefer Sutherland) e sua gangue de vampiros em “Os garotos perdidos” (Joel Schumacher, 1987).

Para a análise das personagens dos filmes, o livro *Monsters in the Movies*⁵, do diretor John Landis (2011) será utilizado como a maior fonte de referências a filmes de vampiro ao longo dos próximos itens.

3.4.1 A imagem masculina

“Mais filmes retratando Drácula foram feitos do que quaisquer outros personagens fictícios” é a frase de abertura do capítulo referente a vampiros no livro de John Landis. Apesar da fama que o livro de Bram Stoker atingiu, o primeiro conto a retratar um vampiro como um aristocrata foi escrito por John Polidori, em 1919, 78 anos antes de Drácula. Seguindo essa linha de raciocínio, podemos dividir os vampiros entre aqueles descendentes da ideia de Conde Drácula e aqueles descendentes da ideia de Lorde Ruthven (o vampiro de Polidori), sendo os “descendentes de Drácula” mais populares no cinema. Enquanto Drácula tem características físicas e de personalidade desconcertantes (no livro), Ruthven é um homem atraente e encantador. Ambos, porém, destorcem palavras e mentem para conseguir o que querem e ainda assim continuarem suas vidas com prestígio.

⁴ Em tradução livre, Lista de Filmes de Vampiro

⁵ Em tradução livre, Monstros nos Filmes.

Nosferatu (F. W. Murnau, 1922. Figurino de Albin Grau) (figura 4) é considerada a melhor caracterização de personagem quando comparado aos outros filmes que retratam Drácula. O filme de 1922 é, na verdade, um plágio da obra de Bram Stoker, e foi quase perdido após os produtores perderem o processo e o juiz ordenado que todas as suas cópias fossem queimadas. Porém, o homem alto, com unhas grandes como garras, orelhas e dentes pontiagudos, e pele de coloração moribunda, é o mais próximo a descrição de Stoker sobre conde Drácula (ALVES, 2004). Sua roupa é um sobretudo de lã grossa, um lenço no pescoço, e calça e sapatos sociais.

Figura 4: Max Schrek como Nosferatu



Fonte: Emory, 2016.

Em “Vampiros da meia noite” (Tod Browning, 1927. Figurino de Lucia Coulter.) – um filme perdido, mas reproduzido através de stills e do script em 2002 pelo canal estadunidense Turner Classic Movies (TCM)⁶ – é mais difícil analisar com maior precisão o vestuário de Lon Chaney, pois as imagens são poucas e escuras. Mas costurado em seu casaco preto há um tecido transparente que se parece com uma capa, que ao levantar os braços é possível ver o formato das asas de um morcego, com hastes de sustentação para as pontas, exibido na figura abaixo. O figurino também conta com uma cartola de pelo de castor, fazendo assim com que ele seja referido no filme pelos outros personagens como “o homem da cartola de castor”. O visual de Chaney viria a inspirar a aparência do monstro do filme de 2014 “O Babadook”, 87 anos após o seu lançamento⁷.

⁶ “Photo Finish for ‘London After Midnight’”, por Susan King, 2002.

⁷ Entrevista com a diretora do filme Jennifer Kent para o jornal Mountain Xpress, por Ken Hanke. 2014.

Figura 5: Lon Channey como o homem da cartola de castor



Fonte: FlavorWire, 2013.

Em Drácula (Tod Browning, 1931. Figurino de Ed Ware e Vera West), Béla Lugosi interpreta o personagem principal, conde Drácula. O personagem está trajado com casaca – ou *white tie* –, medalhão no pescoço e capa (figura 6). Diferentemente de Nosferatu e “o homem de cartola de castor”, as feições de Lugosi não foram alteradas com maquiagem de efeitos especiais, apenas foram realçadas com maquiagem comum, como a ênfase no formato arqueado de suas sobrancelhas, por exemplo, garantindo um olhar mais profundo.

Figura 6: Béla Lugosi como Drácula



Fonte: Le Memorie Oscure, 2020.

Ao assistir estes filmes, pode-se notar que é em *Drácula* (1931), que o vampiro exerce sedução – mesmo que moderada - sobre a “mocinha” do filme, que logo demonstra interesse e curiosidade pelo novo homem misterioso. Essa sedução aparece novamente em “*Drácula, o vampiro da noite*” (Terence Fisher, 1958. Figurino de Molly Arbuthnot.), onde Drácula é interpretado por Christopher Lee, exibido na imagem abaixo.

Figura 7: Christopher Lee como Drácula



Fonte: captura de tela do filme. Plataforma Stremio.

O Drácula de Christopher Lee veste terno preto e camisa branca, não tão formal quanto a casaca vestida por Béla Lugosi, e também tem o corpo coberto por uma capa. Christopher Lee tinha 1,96m de altura, o que contribuiu muito para a imponência que o personagem emitia sobre suas vítimas. Em entrevista para o livro de John Landis, Landis fala sobre o Dracula de Lee ser “terrivelmente físico, e muito, muito sexual” para qual Lee explica que esta não fora sua intenção, e sim interpretar um homem com uma compulsão, fazendo algo que gostava, apesar de o *script* mencionar que o personagem deveria ser feito atrativo para as mulheres. Talvez seja deste momento que a imagem do vampiro passou a ser vista como algo atraente, simultâneo ao sentimento de medo.

Pelo olhar de Butchart (2011), os filmes de vampiro tiveram uma “atualização” em questões de estilo na década de 1980, quando, em 1983, o filme “*Fome de viver*” (Tony Scott. Figurino de Milena Canonero e Yves Saint Laurent) é lançado. Com David Bowie no papel de John Blaylock (Figura 8), é possível ver uma clara relação com a moda da época no vestuário das personagens. O personagem de David Bowie, John, troca de figurino várias vezes ao longo do filme, mas suas primeira e última roupas são os mais memoráveis. John, na cena inicial, veste um look preto,

composto por camisa e calça sociais, jaqueta de couro, óculos escuros redondos, e até mesmo uma peruca. Ele se veste desta maneira para mesclar-se ao público da boate, em busca de uma vítima. O visual é contemporâneo. Já seu último figurino é um terno bege claro, sobre uma camisa azul clara. Este é mais condizente ao estilo do personagem, que não está tentando se esconder ou se enturmar. Está, na verdade, com medo, pois foi pego de surpresa pelo destino que lhe aguardava, e se sente traído pela sua amante de tantos séculos. Está, agora, impotente e condenado.

Figura 8: David Bowie como John Blaylock



Fonte: Indiana University, 2016; JoBlo, 2018.

Ainda na década de 1980, é lançado o filme “Os garotos perdidos” (Joel Schumacher, 1987. Figurino de Susan Becker.), com um gangue de vampiros “jovens”, despreocupados, e que causam problemas constantemente. Ao contrário da imagem asseada e elegante dos vampiros que vimos até agora, o vestuário dos quatro membros da gangue inclui elementos do estilo glam rock, rock e punk, com jaqueta de couro, sobretudo, calças jeans, colares e pulseiras, *cropped* e *arrastão*, além de elementos mais “aleatórios” como as botas de cowboy e *chaps*⁸. Na imagem a seguir, da esquerda para direita: Brooke McCarter como Paul; Kiefer Sutherland como David, líder do grupo; Billy Wirth como Dwayne; e Alex Winter como Marko.

⁸ Tipo de proteção colocada sobre a calça, presa na cintura por um cinto integrado. Comumente vista nos filmes de faroeste.

Figura 9: A gangue de garotos perdidos



Fonte: Retro-Rewind, 2020.

Em “Drácula de Bram Stoker” (Francis Ford Coppolla, 1992. Figurino de Eiko Ishioka), filme teatral e de estética muito artística, com paredes que parecem se mover e sombras tem vida própria, Drácula (Gary Oldman) tem uma vasta quantidade de figurinos, todos com forte conexão e presença em cada cena para os quais são designados. Isto porque, no início da produção do filme, o diretor declarou “Os figurinos serão o *set*” (GLASS, 2020). Sendo assim, a autora escolheu dois vestuários para análise: o icônico manto vermelho e o fraque cinza, exibidos na figura 10.

Figura 10: Gary Oldman como Drácula



Fonte: Oscars, 2015; Etsy.

Drácula veste o manto vermelho em seu castelo, na Transilvânia, ao receber e durante a estadia de Johnathan Harker (Keany Reeves) no local. O manto sobrepõe um tipo de túnica branca com bordados em dourado, e possui uma longa cauda que segue os passos sobrenaturais do antigo nobre. No peito do manto, dragões dourados fazem menção ao seu passado, sua família, seu poder, e até mesmo à origem de seu nome (do romeno “*dracul*”, que significa dragão). O símbolo do dragão aparece em outros figurinos de Drácula e de Elisabeta durante o filme. Já em Londres, o conde – que agora se apresenta como príncipe – toma sua forma jovem, e se veste de acordo com a moda do local, ainda que seu traje cinza claro se torne um contraste entre os trajes pretos dos outros homens presentes nas ruas, além dos cabelos longos e óculos. No apoio de sua bengala está um dragão prata. Com isso – e com a ajuda de seus poderes psíquicos – consegue atrair a atenção de seu alvo, a jovem Mina (Winona Ryder).

No seu artigo denominado “O vampiro imortalizado através do cinema”, Vieira emprega a teoria de “humanização” de Slavoj Žižek em seu discurso sobre “Dracula de Bram Stoker”. Vieira menciona essa humanização como “a procura de justificativa para a crueldade na complexidade humana”. Žižek (2009) fala sobre a humanização do monstro presente em filmes “modernos” como algo negativo, uma desculpa, uma forma de causar empatia e, conseqüentemente, perdoar os atos horrendos do vilão ao tomarmos conhecimento das ocasiões que transformaram o monstro em monstro. Para a autora deste trabalho, a humanização também pode ser feita sem a intenção de justificar ações de violência, ou seja, suas ações não estão necessariamente conectadas com fatos que inquietam a mente da personagem. Pode se referir aos sentimentos, aos traumas, perdas e decepções. O medo oculto, a paixão proibida e até mesmo a morte. No caso dos vampiros, o agouro eterno e as conseqüências da imortalidade. Características que podem ser aplicadas a John Blaylock ao perceber seu fim melancólico, e às dúvidas, preocupações e arrependimentos recorrentes de Louis de Pont du Lac, um dos vampiros protagonistas de “Entrevista com o vampiro” (Neil Jordan, 1994. Figurino de Sandy Powell), que veremos a seguir.

Louis de Pont du Lac (Brad Pitt) é o vampiro que está sendo entrevistado, em referência ao título do filme. Ele conta toda sua história a um jornalista biógrafo, desde que foi transformado por Lestat de Lioncourt (Tom Cruise) até o momento em que se encontram. A primeira metade do filme se passa durante o fim do século XVIII e o século XIX, onde podemos ver que os dois vampiros não apenas seguem a moda, como procuram o melhor dela, exibidos em suas roupas coloridas, bordadas e de alta qualidade, contrastando com as roupas vestidas pelos cidadãos comuns e trabalhadores. Ambos frequentam festas da corte e locais “à altura”, usando sua aparência para causar boas impressões e também para seduzir as vítimas, fazendo com que os acompanhem ao seu local de destino fatal.

Todos os personagens do filme trocam constantemente de vestuário. Porém, é possível notar o estilo *dandy* adotado por Louis e Lestat. Camisas brancas e soltas, com mangas bispo e babados, coletes e sobretudos bordados são peças recorrentes, assim como as cores (e seus tons) azul, verde, roxo e dourado, como exemplificado nas figuras 11 e 12.

Figura 11: Tom Cruise como Lestat e Brad Pitt como Louis



Fonte: BuzzFeed, 2018.

Na figura 11, podemos observar os tons de azul, o dourado e os bordados nos trajes de Lestat e Louis, cores que remetem a nobreza e a calma. Na cena, Lestat leva Louis para se infiltrar em uma festa de alta sociedade, onde pretendem encontrar suas vítimas. Já na figura 12, Lestat usa uma roupa ainda elaborada, porém, de ton sóbrio, para que possa passar despercebido pelas ruas durante a noite e não ser visto ao trazer sua próxima vítima para o local onde vive com Louis.

Figura 12: Tom Cruise como Lestat



Fonte: Fotogramas, 2020.

Ao chegar no fim desta análise, pode-se ver que os filmes de vampiro produzidos a partir da década de 1930 começaram a explorar uma imagem que buscava incitar a curiosidade, sedução e interesse dos outros personagens do filme, ao invés de usar o vampiro apenas como um ser que traz desconforto, insegurança e pavor, como em “Nosferatu” e “Vampiros da Meia Noite”. No próximo

intertítulo, a imagem das vampiras será analisada, afim de observar seus elementos e comparar essa relação de medo-sedução e sua evolução com a dos vampiros.

3.4.2 A imagem feminina

As vampiras do cinema são representadas, em grande maioria, por mulheres sedutoras, belas e fortes. A homo e a bissexualidade são exploradas com demasiada frequência, porém não com o intuito de representatividade ou educação social, mas como fetiche. Por fim, as personagens aparecem com roupas que evidenciam suas silhuetas, com cinturas marcadas e grandes decotes, ou em camisolas transparentes e semiabertas. Tudo muito diferente dos ternos, sobretudos e capas que cobrem os corpos masculinos.

A diferença entre o guarda-roupa feminino e masculino e suas finalidades é marcante; a sedução masculina vem de seu olhar, escolha de palavras e do ato das mordidas, enquanto a sedução feminina começa pelo seu visual e tem continuidade em seus gestos e ações. Esse conceito deriva das vampes, personagens femininas construídas para serem destruidoras de lares, indo atrás de homens casados e bem afortunados, com visuais que atraíam o olhar de todos por onde passassem. A primeira vampe do cinema foi a atriz Theda Bara no filme “Escravo de uma paixão” (Frank Powell, 1915). O termo “*vamp*” (aportuguesado para vampe) vem justamente da palavra “*vampire*” (vampiro), pois a característica dessas personagens era “sugar” tudo que fazia de seu alvo o homem que ele era. Mais tarde, as vampes se tornaram o que hoje chamamos de *femme fatale* (POWER, 2011).

Porém, essa nem sempre foi a imagem das vampiras no cinema. Em “Vampiros da meia noite” (Tod Browning, 1927. Figurino de Ed Ware e Vera West), Edna Tichenor interpreta a vampira Luna. Seu figurino é composto apenas por um longo vestido que cobre todo seu corpo, inclusive os braços, com um tipo de capa costurada nas costas do vestido. O visual se complementa com seu rosto pálido e olhos escuros, e um coque baixo, ilustrado na imagem a seguir.

Figura 13: Edna Tichenor como Luna



Fonte: Vamps and Flappers, 2018.

Quatro anos depois, Tod Browning dirige o filme *Dracula*, com Bela Lugosi como protagonista. Na cena em que as três noivas de Dracula aparecem em seu castelo, é interessante notar que as atrizes vestem vestidos quase idênticos ao vestido de Luna.

Já em “*Drácula, o vampiro da noite*” (Terence Fisher, 1958. Figurino de Molly Arbuthnot), a vampira (sem nome) presente no castelo de Drácula se apresenta em um vestido longo rosa claro, adornado com fitas acobreadas que salientam sua silhueta, em especial a cintura fina.

Figura 14: Valerie Gaunt como a vampira no Castelo de Drácula



Fonte: captura de tela do filme. Plataforma Stremio, 2020.

Em 1963 é lançado “O beijo do vampiro” (Don Sharp. Figurino de Molly Arbuthnot). Em um baile de máscaras que serve como distração para o sequestro da mocinha Marianne, o vestido rosa claro de Sabena (figura 15) se destaca por suas características de “contos-de-fada”, com renda, bordados brilhantes e manga em organza com detalhes que lembram pétalas. Estas características remetem ao vestido grandioso de Glinda, a bruxa boa de “O mágico de Oz” (Victor Fleming, 1939. Figurino de Gilbert Adrian), contrastando com as más intenções de Sabena.

Figura 15: Jacquie Wallis como Sabena Ravna



Fonte: captura de tela do filme. Plataforma Stremio, 2020.

A adaptação cinematográfica do livro de Sheridan Le Fanu, Carmilla, é lançado em 1970, intitulado no Brasil como “Carmilla, a vampira de Karstein” (Roy Ward Baker. Figurino de Laura Nightingale). A história se passa no final do século XVIII, e a personagem principal é interpretada por Ingrid Pitt. O figurino das personagens mulheres do filme consistem em vestidos no estilo império, colocados por cima de espartilho. Carmilla, porém, usa seus vestidos sem espartilho, e influencia Emma a fazê-lo também, gerando olhares desaprovadores dos outros personagens (figura 16). O filme também possui várias cenas que se passam a noite, mostrando Carmilla e as outras personagens do filme em camisolas, estas feitas de tecidos leves e brilhosos ou tecidos transparentes, como pode ser visto na foto promocional do filme na figura 17.

Figura 16: Madeline Smith como Emma e Ingrid Pitt como Carmilla



Fonte: captura de tela do filme. Dailymotion, 2020.

Figura 17: Foto promocional de Carmilla, a vampira de Karnstein



Fonte: Reddit, 2020.

No “atualizado” “Fome de viver” (Tony Scott, 1983. Figurino de Milena Canonero e Yves Saint Laurent), Miriam Blaylock (Catherine Deneuve) tem seu guarda-roupa exclusivamente criado por Yves Saint Laurent. As roupas de Miriam são feitas em tecidos nobres, com modelagens estruturadas que muitas vezes brincam com o caimento de tecidos leves e de brilho acetinado. Suas roupas sempre se destacam entre as personagens presentes na cena, demonstrando o poder de controle e sedução de Miriam e seu elevado status social. A vampira tem um par de pendentes em forma de *Ankh* (hieróglifo egípcio que significa “vida”, sendo usado também como símbolo para vida eterna) que escondem uma pequena lâmina. Um dos pendentes é de uso de Miriam, e outro de John, que o usam para perfurar as vítimas, ao invés da mordida clássica. O pendente também pode ser um simbolismo para

a idade de Miriam, que não é mencionada no filme. Um dos trajes de Miriam e a Ankh ilustrada no poster promocional do filme podem ser observadas na figura 18.

Figura 18: Catherine Deneuve como Miriam Blaylock e o poster promocional do filme



Fonte: IMDb, 2020.

No filme “Drácula de Bram Stoker” (Francis Ford Coppola, 1992. Figurino de Eiko Ishioka.), o vestido de casamento de Lucy Westenra chama a atenção por suas formas e extravagâncias (figura 19), e por ser diferente de todos os vestidos usados pelas outras personagens do filme. O traje matrimonial chamativo e nada convencional combina com a personalidade de Lucy. A gola de renda cria a ilusão de que a cabeça de Lucy está separada de seu corpo, talvez em alusão de estar sob a influência de Drácula, ou de seu futuro fatídico. O padrão bordado do tecido do vestido também lembra a túnica dourada vestida por Drácula em outro momento do filme. Tanto a túnica dourada quanto o vestido de Lucy foram inspirados na arte de Gustav Klimt (MELENDEZ, 2020).

Figura 19: Sadie Frost como Lucy Westenra



Fonte: Oscars, 2015.

Em “Entrevista com o vampiro” (Neil Jordan, 1994. Figurino de Sandy Powell), o espectador acompanha o desenvolvimento de Claudia, interpretada por Kirsten Dunst (e que tinha entre 11 e 12 anos durante as gravações) uma vampira que é transformada ainda criança. Com o passar dos anos, Claudia começa a questionar-se sobre os motivos de seu corpo não mudar. Após descobrir o que realmente é e passar por um tipo de surto adolescente vampírico, Claudia passar a vestir-se mais como se sente, uma moça, e não mais como uma boneca, como Lestat a vestia e tratava. A transição da imagem e do comportamento de Claudia pode ser vista nas figuras 20 e 21.

Figura 20: Kirsten Dunst como Claudia



Fonte: MovieStillsDB, 2020.

O contraste entre Claudia criança e Claudia adulta fica claro no modo de se portar e vestir da personagem. O chapéu drapeado com laços é substituído por penas e adornos no cabelo – que agora está preso em um penteado; A capa de Jacquard colorido floral dá lugar a um vestido escuro coberto por um sobretudo de veludo molhado, também escuro, mais discreto; A boneca – que se parece com Claudia – é substituída por um regalo para aquecer as mãos. Na figura 21, um vestido de verão de Claudia adulta.

Figura 21: Um dos vestidos de Claudia



Fonte: Pin de Fazia Mahmud, 2020.

Como pôde-se ver, na maioria dos casos, há um apelo pela sexualidade da mulher através de sua silhueta, por meio de decotes ou tecidos transparentes, casos que não são encontrados nos figurinos masculinos, como visto anteriormente.

3.4.3 A origem da capa

Em seu livro *Hollywood Gothic: the tangled web of Dracula from novel to stage to screen*⁹, o historiador cultural David J. Skal cobre a extensa lista de obras que precederam o livro de Bram Stoker e construíram, ao longo de décadas, a imagem que hoje temos do vampiro clássico. A vestimenta que é reproduzida em filmes, ensaios fotográficos e até mesmo em fantasias infantis de dia das bruxas comercializadas em lojas de fantasia: a roupa social coberta por uma capa de gola alta preta e com forro vermelho.

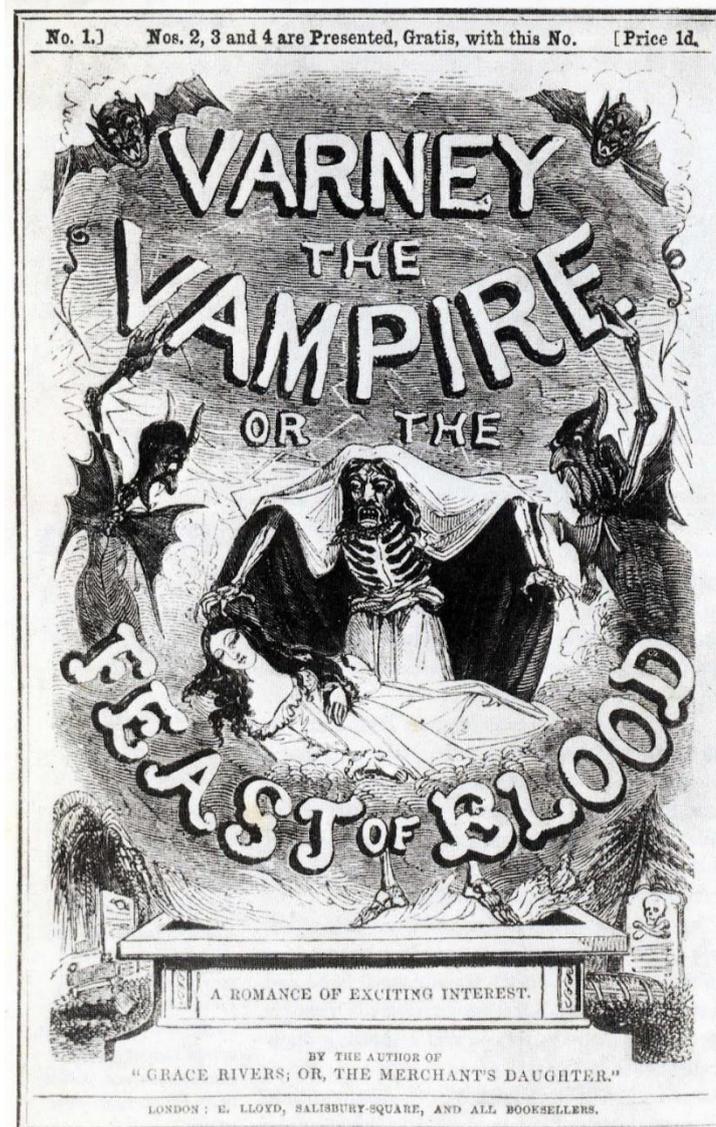
A partir do conto de John Polidori intitulado O Vampiro, previamente citado neste trabalho, em 1819, a obra veio a servir de influência e inspiração para outros contos, peças de teatro e até mesmo óperas, que se tornaram populares por toda a Europa, ainda no século XIX. Em 1845, o escritor inglês James Malcolm Rymer, baseado no conto de Polidori e ciente da popularidade do tema, escreve o conto gótico intitulado *Varney, the vampire: or, The feast of blood*¹⁰, contando com o

⁹ Em tradução livre: Gótico de Hollywood: a teia emaranhada de Drácula de romance para o teatro para as telas.

¹⁰ Em tradução livre: Varney, o vampiro: ou O banquete de sangue.

subtítulo “Um romance de interesse excitante”. O conto foi publicado em panfletos vendidos em bancas e lojas baratas ao longo de dois anos, até que foi reunido em um livro de cerca de 900 páginas em um livro ilustrado em 1847, ilustrado na figura a seguir.

Figura 22: Capa do livro Varney, o vampiro



Fonte: Wikipedia, 2021.

Quase 8 décadas após a publicação do livro ilustrado, em 1924, enquanto Florence Stoker (viúva de Bram Stoker) ainda está lidando com o processo de plágio do livro Drácula feito pelo estúdio alemão Prana-Film (Nosferatu, F. W. Murnau, 1922), o dramaturgo, diretor e ator de teatro Hamilton Deane decide realizar uma peça de teatro legalmente inspirada no livro de Stoker, e consegue autorização de Florence. Tendo lido o Varney, o vampiro e com suposta ajuda de Florence para recriar o visual do vampiro principal, Deane veste o vampiro de sua peça com roupas formais e o cobre com uma grande capa preta com forro vermelho carmesim, que conta com uma gola alta e rígida para que o ator pudesse “escorregar” para fora da capa e saltar para um alçapão no palco,

assim desaparecendo de cena perante os olhos do público – foi assim denominado o *Vampire trap*, termo em inglês para o alçapão no palco. Deane assume o papel do Dr. Abraham Van Helsing, e Edmund Blake se torna o primeiro Drácula a vestir uma capa.

Figura 23: Foto autografada por Hamilton Deane



Fonte: The Bela Lugosi Blog, 2021.

Acima, uma foto do dramaturgo irlandês Hamilton Deane. Até a conclusão deste trabalho, uma foto da peça de teatro, do figurino ou de Edmund Blake não foram encontradas online ou em livros.

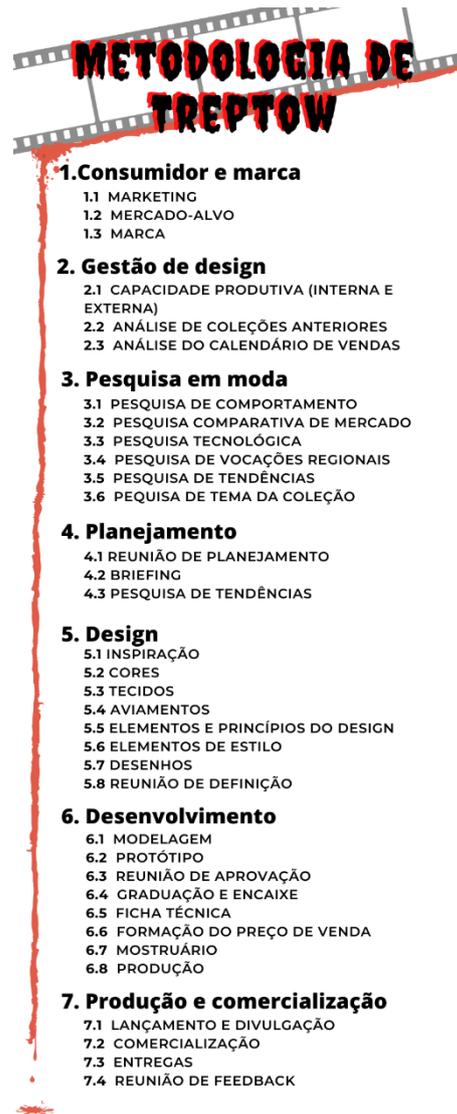
3.4.4 Conclusão da análise

Após assistir aos filmes supracitados e finalizar a análise e pesquisa de figurino e cinema, concluiu-se que a maior mudança ao longo dos anos se deu ao estilo e estética aplicados na produção e gravação dos longas, mais do que nos figurinos em si. Foi possível notar que as técnicas de confecção e atenção aos detalhes do vestuário sempre esteve presente na realização das peças, mesmo que, historicamente comprovado, os recursos financeiros e de materiais fossem mais escassos nas décadas de 1920 até 1940, realidade que começou a mudar a partir da década de 1950, e que, nos anos 1980 passou a ter grandes investimentos monetários e maior valorização, atingindo o ápice nas superproduções de *Drácula* de Bram Stoker e *Entrevista com o Vampiro*, ambos da década de 1990.

4 METODOLOGIA

A metodologia utilizada para este trabalho é a de Doris Treptow (2013). A autora apresenta oito capítulos, sendo eles: Moda e coleção, O consumidor e a marca, Gestão do Design, Pesquisa em moda, Planejamento, Design, Desenvolvimento, Promoção e comercialização (Figura 24), apresentados na figura a seguir.

Figura 24: Metodologia de Treptow (2013)



Fonte: elaborado pela autora baseado em Treptow, 2020.

A autora inicia com os fundamentos da moda, falando sobre origem, conceito, ciclo, o designer, coleção e a diferença entre alta-costura e *prêt-à-porter*. Segundo Treptow, “as roupas de alta-costura são produzidas com exclusividade e de acordo com as medidas da cliente ou da modelo” (p. 32). A criação dessas roupas tem uma série de características e normas ditadas

pela *Chambre Syndicale de la Couture Parisienne*¹¹ (fundada em 1927), como fabricação das peças de forma manual, número mínimo de funcionários por atelier, número mínimo de peças por coleção, ter pelo menos um atelier em Paris, entre outras. Já as roupas *prêt-à-porter* são produzidas em grandes escalas e de forma industrial, com quantidades variantes. Treptow menciona dois tipos de *prêt-à-porter*: a de luxo, onde uma tiragem limitada é fabricada e distribuída, e a de extremo, com produções em massa visando distribuição em escala nacional ou mundial.

A seguir, há o estudo da relação entre o consumidor e a marca, falando dos assuntos de marketing, mercado-alvo, segmentação de mercado e seus critérios, estratégias de marketing em vista da segmentação, e identidade e extensão de marca. No final do capítulo, Treptow ressalta a importância de um painel de identidade de marca, e de como um painel bem desenvolvido pode guiar vários setores de uma marca de moda, seja esse o de criação ou de marketing.

Já em *Gestão de Design*, a autora salienta que o designer de uma marca não é só responsável pela criação de novos modelos, mas pelo acompanhamento da produção, de distribuição, de vendas e de aceitação do público.

Após, a autora abrange os tipos de pesquisas existentes no ramo da moda. Elas são: pesquisa de comportamento, comparativa de mercado, tecnológica, vocações regionais, tendências e tema de coleção. As pesquisas podem ser adaptadas de acordo com a necessidade e/ou foco da empresa e da coleção a ser produzida. Notoriamente, uma coleção não necessita de absolutamente todas estas pesquisas. Para o trabalho em questão, serão feitas as pesquisas...

Em questão de planejamento, a autora menciona diferentes autores e suas sugestões de etapas a serem seguidas. Apesar de parecerem diferentes, a maioria tem o mesmo objetivo, sob nomenclaturas diferentes. O planejamento de Treptow envolve: Reunião de planejamento, cronograma de coleção, parâmetro de coleção, dimensão de coleção, *briefing* e pesquisa de tendências.

No processo de design (de moda), após a o processo de inspiração e escolha do tema, são realizados estudos e análises de cores, tecidos, aviamentos, elementos e princípios do design e elementos de estilo. Após, são realizados os desenhos e as peças finais são escolhidas durante a reunião de definição.

Por fim, a autora descreve o processo de desenvolvimento. Após a escolha das peças na reunião de definição, os desenhos vão para o setor de modelagem. Treptow escreve que “a modelagem está para o design de moda assim como a engenharia está para a arquitetura”, um não pode existir sem o outro. A peça piloto (ou protótipo) é montada, e a partir desta discute-se dificuldades encontradas na hora de confecção, modificações, funcionalidade, etc. Após as modificações necessárias, a confecção é aprovada – ou não – na reunião de aprovação, envolvendo a equipe de estilo, a diretoria e o setor de vendas. Uma vez aprovadas, os moldes das peças passam por graduação e encaixe e as fichas técnicas são montadas. No desenvolvimento também estão as

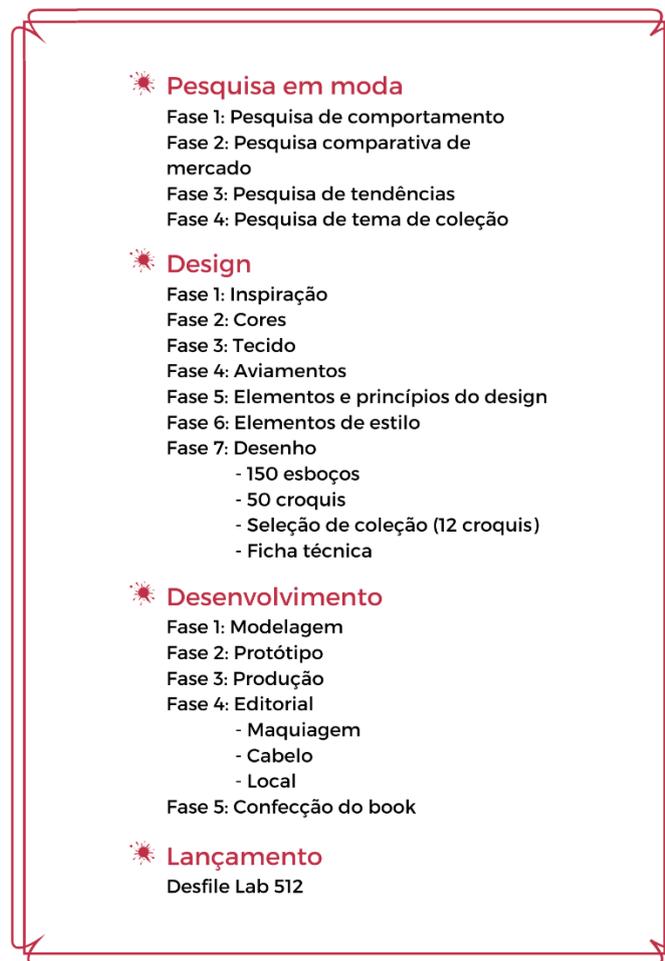
¹¹ Em janeiro de 2019, houve a união entre o *Institut Français de la Mode* e da *Chambre Syndicale de la Couture Parisienne*, tornando-se apenas *Institut de la Mode*, com o intuito de tornar Paris a capital da educação em moda.

fases de formação do preço de venda, cálculo do custo, margem de lucro, planilha de custos, mostruário e produção.

O capítulo final do livro envolve a parte de promoção e comercialização da coleção. O lançamento e a divulgação da coleção envolvem vários fatores, sendo o release, catálogo, desfile e participação em feiras de moda os principais. Após a comercialização e as entregas, a empresa realiza a reunião de feedback, onde analisam o desempenho e o impacto da coleção para com o público e a empresa, finalizando, assim, o processo de uma coleção.

Para a realização deste projeto, a metodologia de Treptow foi adaptada a fim de corresponder aos objetivos do mesmo. As etapas presentes no processo adotado estão listadas na figura a seguir.

Figura 25: Metodologia adaptada



Fonte: adaptado pela autora, 2020.

Os processos realizados para a elaboração da coleção deste trabalho final de graduação serão descritos e registrados no subtítulo Desenvolvimento da Metodologia.

5 DESENVOLVIMENTO DA METODOLOGIA

Nessa seção serão desenvolvidas as pesquisas em moda que darão suporte para o desenvolvimento da coleção. As pesquisas em moda seguem a metodologia de Treptow (2013).

5.1 PESQUISA EM MODA

Conforme a metodologia adaptada de Treptow (2013), apresentada na figura 23, as pesquisas em moda utilizadas no trabalho, correspondem à pesquisa de comportamento, pesquisa comparativa de mercado, pesquisa em tendências e pesquisa de tema de coleção, as quais serão abordadas nos intertítulos a seguir. Inicia-se com a pesquisa de comportamento, a qual acompanha os gostos e hábitos do público-alvo.

5.1.1 Pesquisa de Comportamento

A pesquisa de comportamento é uma constante que observa o público-alvo. Este estudo compreende comportamentos sociais, músicas, livros, filmes, redes sociais e aplicativos, *hobbies*, religião, enfim, tudo que abrange o estilo de vida do potencial consumidor. O designer deve estar próximo dos gostos dos seus clientes para garantir uma coleção de sucesso, satisfazendo tanto a empresa quanto o público, e, conseqüentemente, a si mesmo, afinal, também faz parte da formação do *Zeitgeist* (TREPTOW, 2013; JUNG, 2014).

Treptow menciona o professor e designer britânico Simon Seivewright e sua descrição sobre como o designer de moda deve estar atento e sempre acompanhar o *Zeitgeist*¹², termo alemão que significa “espírito do tempo”. Theo Jung (2014) explica que nos primórdios do uso do termo *Zeitgeist*, a aplicação do conceito implicava em afirmações qualitativas sobre o caráter do tempo, resultando em três afirmações gerais: a primeira, que a diversidade de fenômenos que acontecem em um certo período de tempo é de alguma forma unificada por uma unidade fundamental – o espírito – que sofre mudanças ao decorrer do tempo; a segunda, que essa unidade é composta por vários sinais do tempo, e que outros fenômenos são secundários ou irrelevantes para a composição do espírito da época; e por fim, a terceira, “Aquele que faz uso do termo é, de alguma forma, capaz de ver além da superfície das coisas identificar e interpretar corretamente os sinais dos tempos e com referência a composição do espírito da época” (JUNG, 2014, p. 26). O designer de moda tem compromisso com a terceira afirmação ao longo de sua carreira, transformando-a em dever para com seu público-alvo.

Para a execução deste trabalho, foi montado um painel de comportamento (figura 26) afim de representar as características do público alvo.

¹²O dicionário de Oxford define o termo como “o humor ou qualidade geral de um período em particular da história, indicado pelos ideais, crenças, etc. comuns da época”. Disponível em https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/zeitgeist acessado em 22.07.2020;

Figura 26: Painel de Comportamento



Fonte: desenvolvido pela autora, 2020.

Para este trabalho acadêmico, o público-alvo definido é o de homens e mulheres entre 20 e 30 anos, amantes do cinema e da literatura fantástica, significando que, mesmo atento às tecnologias atuais, levam consigo o sentimento de nostalgia que acompanha suas obras literárias favoritas. Seu fascínio com a sétima arte é representado pelas frases “*Good films make your life better*”, em português “Filmes bons tornam sua vida melhor”, e “*I’m addicted to Cinema*”, lendo “Eu sou viciado em Cinema”. Estes jovens-adultos não têm medo de transmitir sua personalidade através de sua vestimenta. Preferem a noite ao invés do dia e o clima de meia-estação. Optam por festas formais à baladas, pois apreciam a elegância e sofisticação da moda festa, assim como os vampiros clássicos de suas histórias favoritas.

Seus sentimentos de nostalgia são manifestados por seu gosto por livros antigos, contos, sinfonias, e a história contada através da vestimenta, da arquitetura e das eras do cinema, e também pela característica da imortalidade dos vampiros. A capa de um livro intitulado “História dos Vampiros” pode ser vista à direita do painel.

Posteriormente a definição do público-alvo e o estilo de vida do mesmo, analisa-se os produtos similares aos que serão desenvolvidos por meio da pesquisa comparativa de mercado.

5.1.2 Pesquisa Comparativa de Mercado

Uma marca deve estar atenta aos movimentos das marcas concorrentes para poder montar uma estratégia de venda e agregar vantagens às suas próprias peças. Se a característica de sua marca for a de vestuário de luxo, o designer deve ter em mente que o consumidor pode usá-la para projeção pessoal, assim como, em outro momento, usará a compra de um carro de luxo com o mesmo objetivo, tornando a marca de automóveis uma concorrente a ser levada em consideração pelo motivo de ambas atenderem a mesma necessidade. A pesquisa comparativa de mercado visa cobrir um estudo sobre as empresas que suprem a mesma necessidade, um mesmo desejo (TREPTOW, 2013).

A coleção a ser desenvolvida neste trabalho contará com roupas masculinas e femininas, por isso, foram pesquisadas lojas que atendem ambos os públicos para realização das comparações. São elas: *Black Frost*, *Dark Fashion*, *Devil Night*, *Dracula Clothing* e *Punk Rave Store*. Todas as lojas vendem apenas *online*. Levando em consideração que a coleção será Outono-Inverno, foram pesquisadas roupas que não tivessem demasiados recortes e/ou aberturas.

Para o público masculino, a pesquisa focou em uma peça base, a partir da qual vários *looks* podem ser construídos. Foi feita então a pesquisa por uma blusa lisa, com amarras na gola, de preferência com mangas longas com abotoaduras no punho. No quadro a seguir, constam os resultados e descrições:

Tabela 1: Comparação de mercado masculino

					
MARCA	Black Frost	Dark Fashion	Devil Night	Dracula Clothing	Punk Rave Store
CORES DISPONÍVEIS	Preto	Preto	Preto	Branco	Preto e branco
TAMANHOS	P, M e G	PP ao EG3 ou sob medida	P ao EG5	P ao EG3	M ao EG3
COMPOSIÇÃO	Malha PV	Malha PV 65% poliéster 35% viscose	Tecido não-elástico e renda Jacquard	Não informado	97,2% algodão 2,8% outras fibras
PREÇO¹³	R\$89,00	R\$115,00	R\$305,16	R\$220,16	R\$496,95
DESCRIÇÃO	Blusa sem mangas, modelagem <i>regular fit</i> . Possui decote ajustável.	Blusa de manga longa com amarras no punho. Modelagem <i>regular fit</i> .	Blusa estilo medieval com manga longa e abotoaduras no punho. Modelagem <i>regular fit</i> .	Camisa de alfaiataria manga longa com abotoaduras no punho. Modelagem <i>slimfit</i> . Acompanha uma lapela de renda destacável.	Blusa estilo medieval manga longa com abotoaduras no punho. Modelagem solta em Linha A.

Fonte: Dados retirados dos sites das lojas Black Frost, Dark Fashion, Devil Night, Dracula Clothing e Punk Rave Store.

Para o público feminino, a peça em questão segue características parecidas: vestido sem estampas, com saia na altura do joelho ou mais longa, com versatilidade para criação de novos *looks*.

¹³As marcas Black Frost e Dark Fashion são brasileiras e seus preços no site constam em Real Brasileiro. Devil Night é inglesa e Dracula Clothing é da República Tcheca, portanto seus valores no site constam em Euros. Punk Rave Store não especifica seu local e nem moeda, sendo assim admitido o Dólar Americano. A cotação do Dólar Americano e do Euro nesta data (26 de julho de 2020) equivalem à R\$5,23 e R\$6,12, respectivamente.

Tabela 2: Comparação de mercado feminino

					
MARCA	Black Frost	Dark Fashion	Devil Night	Dracula Clothing	Punk Rave Store
CORES DISPONÍVEIS	Preto	Preto	Preto	Preto, preto com sobreposição de renda preta, e listras brancas e pretas	Preto
TAMANHOS	P ao G ou sob medida	PP ao EG3 ou sob medida	P ao EG2	P e M	P ao EG2
COMPOSIÇÃO	Malha com lycra	Visco lycra 93% lycra 7% elastano	Jacquard	100% poliéster	95% algodão 5% spandex
PREÇO¹⁴	R\$169,00	R\$159,00	R\$402,58	R\$152,95	R\$470,80
DESCRIÇÃO	Vestido com 3 saias em pontas e gola com amarrações	Vestido longo com fenda lateral direita e amarrações no decote	Vestido longo com mangas em pontas e decote gota. Possui ajuste estilo <i>corset</i> nas costas.	Vestido com saia Linha A com laço removível na cintura.	Vestido sereia com mangas em pontas e detalho no ombro. Possui capuz e ajuste estilo <i>corset</i> nas costas.

Fonte: Dados retirados dos sites das lojas Black Frost, Dark Fashion, Devil Night, Dracula Clothing e Punk Rave Store.

A loja *Black Frost* foi fundada em Cascavel (PR) em 1999, e é a primeira loja brasileira de moda alternativa de qualidade (segundo o site). Atualmente situada em Curitiba (PR), conta também com uma linha *fitness dark*. Os produtos são feitos de maneira artesanal e com matérias primas 100% brasileiras.

¹⁴ Vide nota de rodapé nº 13.

A marca *Dark Fashion* foi criada pela designer de moda Nivia Larentis, em 2007, também em Cascavel (PR). Nivia costumava fazer as próprias roupas, e decidiu lançar a própria marca devido a escassez de produtos de moda alternativa no mercado nacional. A designer então buscou graduação na área, e hoje em dia, a marca trabalha com oito tamanhos de mercado e também sob medida, pois sua maior preocupação é que as roupas sejam confortáveis e que seu cliente se sinta bem ao vesti-las. A marca adota o *slow fashion*¹⁵ nas suas confecções.

Quanto a *Devil Night*, foi lançada em 2012, baseada no Reino Unido. É uma loja online, que trabalha com vendas internacionais. Possui uma marca e uma fábrica própria, trabalhando com designers independentes, mas também disponibiliza o espaço para outras marcas, incluindo a Punk Rave Store.

Dracula Clothing é uma das marcas mais famosas no ramo da moda alternativa/gótica. Foi fundada em 2007, por Truls Stokka, em Praga, na República Tcheca, após uma viagem frustrante a Camden (Londres, Inglaterra). Stokka resolveu lançar uma marca de moda com produtos de qualidade e preço acessível. É também uma das poucas marcas que inclui a moda *steampunk*¹⁶. Vende internacionalmente.

Fundada por Zhiyi Kin em 2006 no Reino Unido, a Punk Rave Store nasceu com o propósito de exportação e de ter estandes em eventos, festivais e shows do estilo *punk*, gótico e Lolita. Após uns anos e a consolidação da loja, Kin resolveu criar uma linha de roupas próprias da loja, que atualmente não conta mais com peças de terceiros. Zhiyi Kin havia deixado a terra natal no início dos anos 2000, ao perceber que o público local não consumiria o seu tipo de produto. Na esperança de encontrar um mercado mais aberto depois de alguns anos, Kin volta para a China e estabiliza a fábrica da Punk Rave em 2012.

O motivo por trás da escolha destas lojas não se deu somente por comparação estética, e sim pelo tipo de público alvo compartilhado. Um público alternativo que busca roupas que lhe representem, que transmitam o quem realmente são. Pessoas que não procuram moda passageira ou grandes marcas, e sim a peça chave para descrever o seu estilo de vida.

Na realização desta pesquisa, pôde-se notar certa escassez de lojas que atendem o público masculino, o que se torna vantajoso visando a coleção a ser desenvolvida.

5.1.3 Pesquisa de Tendências

O dicionário de Oxford define o termo “tendência” como a direção, orientação de um determinado grupo de pessoas, uma evolução, propensão. O *website* da futurista novaiorquina Faith

¹⁵ Do inglês “moda lenta”, é um tipo de produção que preza pelo local ao invés do global, respeita o tempo de pesquisa e produção das peças, visa pela saúde dos trabalhadores envolvidos e foca nas tendências de longo prazo. Opõe-se ao *fast fashion* (moda rápida);

¹⁶ Subgênero da ficção científica que traz uma Terra onde a tecnologia a vapor desenvolveu-se mais rápido que as outras e deixa eletricidade em segundo plano. A estética visual do estilo conta com tons sépia, engrenagens e grandes máquinas.

Popcorn descreve o termo como “um profundo movimento social e cultural (movendo-se) adiante por pelo menos uma década” (TrendBank | Faith Popcorn’s BrainReserve, 2020).

Em termos de marca e coleções de moda, antes de tudo, é preciso entender seu público-alvo para poder prever seus próximos movimentos, como em um jogo de xadrez. Além disso, Treptow afirma que ter um tema definido antes de começar a pesquisa de tendências torna-se uma vantagem, pois o designer pode iniciar suas pesquisas com mais precisão, ganhando tempo de criação e produção.

A agência de tendências brasileira Mescla separa as tendências em três categorias: as megatendências, as macrotendências, e as microtendências, além das modas passageiras. Este trabalho irá abordar as macro e micro tendências, que, ainda segundo a Mescla, são mudanças que se refletem em inovações e macro dimensões, e expressam valores e crenças (Mescla, 2018).

5.1.4 Macrotendências

As macrotendências são mudanças que ocorrem em grande escala, normalmente mundial, e duram entre 5 e 10 anos. Influenciam o modo de ver, pensar e o comportamento da sociedade, consequentemente influenciando no posicionamento e marketing de empresas (MESCLA, 2018. Texto digital). Faith Popcorn, junto com seu grupo na sua agência de tendências Brain Reserve, vem prevendo macrotendências em escala mundial desde os anos 1970. Até os dias atuais, a agência identificou e criou 17 categorias que abrangem características identificadas no comportamento da sociedade, e que se concretizam e crescem cada vez mais. Essa lista de comportamentos foi chamada “Os 17 comportamentos globais que revelam o futuro” (figura 27), e podem ser relacionadas entre si.

Figura 27: Os 17 comportamentos globais



Fonte: Brain Reserve.

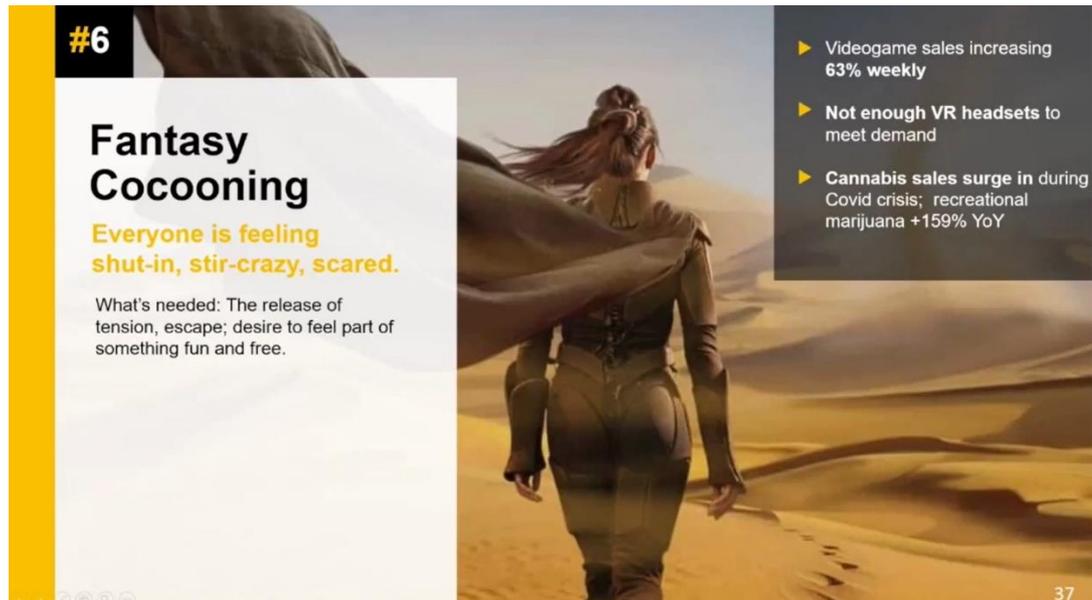
Em entrevista para o *The Princeton Club* abordando o assunto de tendências sob as consequências da COVID-19, Faith Popcorn trata sobre o comportamento *Cocooning* (encasulamento) e como este tomou diversas formas diferentes durante a quarentena do ano de 2020 devido a doença, ganhando o nome de *Corona Cocooning* (em tradução livre, encasulamento do Corona). *Cocooning*, segundo o site da Brain Reserve, é “a necessidade de proteger a si mesmo das realidades duras e imprevisíveis do mundo exterior”. Entre as seis formas de expressão diferentes formadas durante a quarentena (figura 28), uma delas foi a *Fantasy Cocooning* (em tradução livre, encasulamento de fantasia), onde as pessoas passaram a procurar meios de se distrair e divertir através de filmes, videogames, jogos tradicionais, livros, etc, afim de passarem o tempo e desvanecer-se de notícias ruins (figura 29).

Figura 28: As seis novas formas do Cocooning



Fonte: Brain Reserve no YouTube, 2020

Figura 29: Fantasy Cocooning



Fonte: Brain Reserve no YouTube, 2020.

Na figura 27, abaixo de Fantasy Cocooning, estão descritas as consequências do isolamento, sendo elas “todos estão se sentindo fechados, malucos, com medo”. Abaixo, as saídas de escape, descritas como “o que é necessário; o alívio da tensão, escape; desejo de se sentir parte de algo divertido e livre”. Com esta tendência, pessoas tiveram oportunidades de conhecer e se interessar por novos temas e universos, e até mesmo de adotarem suas características em seu gosto pessoal e estilo de vida. Entre estes temas, podem ser encontrados o interesse pelo cinema e sua história e a temática vampírica.

5.1.5 Microtendências

A coleção a ser desenvolvida ao final deste trabalho será uma coleção de moda festa Outono-Inverno 2022 para homens e mulheres. Dentre os provedores de previsão de tendências de moda pesquisados (*Worth Global Style Network, Peclers Paris, Global Influences, Future ConceptLab*), a agência que mais se adequou ao tema escolhido foi a *Peclers Paris*. Para o Outono-Inverno de 2021-22, a *Peclers* menciona trajes estruturados de alfaiataria, suavizados por calças, blusas e blusões de modelagem larga e sem contornos definidos. Os paetês e brilhos que vinham em constante crescimento e se encontram ainda presentes na moda Outono-Inverno 2020-21 entram em declínio. Termos chave em voga são: conforto, guarda-roupa atemporal, novo pragmatismo, peças sustentáveis, look sólido completo, e elegância serena.

A *Peclers* traz ainda uma seção específica para o tema “Dinastia”, onde escreve “Ultrapasse códigos neoclássicos, aristocratas tradicionais para exibir opulência sob medida sem demasiada herança. *Couture neo-chic* com um sopro de escândalo, um *ultra-luxo* dramático que rejeita vulgaridade”. O painel de Dinastia da *Peclers* pode ser observado na figura 28.

Figura 30: Painel de tendências da Peclers Paris



Fonte: Peclers Paris.

O conceito da Dinastia, neste projeto, se encaixa também na moda masculina, acompanhando a característica andrógina dada aos vampiros.

A moda masculina adere a designs modernos e multifuncionais, que jogam entre o casual, a roupa de trabalho e o esporte. Assim como na moda feminina, trajes de alfaiataria estruturados e casacos e calças de modelagem larga aparecem como opção. Os tecidos são opacos, deixando os materiais reluzentes por conta de acessórios, como os óculos e relógios. Tudo é pensado visando conforto. Alguns de seus termos chave são: ultra pragmático, rigor de uniforme, *design* inteligente, e traje de trabalho renovado.

5.1.6 Pesquisa de Tema

O tema da coleção a ser desenvolvida neste trabalho de graduação é A evolução da estética do vampiro no cinema do século XX, onde filmes foram analisados e servirão como inspiração para o desenvolvimento da coleção. Sendo assim, a coleção contará com várias linhas, cada um baseado em um filme diferente.

O tema de uma coleção de moda é a inspiração por trás das peças produzidas (TREPTOW, 2013). Pode ser simples e sutil, como flores, ou mais complexo, como a deste trabalho, dado os simbolismos presentes no vampirismo. É dever do designer pesquisar e respeitar profundamente os

povos, suas culturas e história. É um trabalho a ser feito com cuidado, para não se tornar apropriação cultural ou ofensivo a algo ou alguém.

Os materiais de estudo deste trabalho são os filmes com temática vampírica e a evolução de seu figurino ao decorrer da história do cinema. Para isso, foram selecionados filmes de diferentes décadas a serem analisados e servirem de inspiração, apresentados no painel a seguir:

Figura 31: Painel de tema de coleção



Fonte: painel desenvolvido pela autora, 2020.

Presentes no painel, da esquerda para a direita, estão os *posters* dos filmes Fome de Viver (Tony Scott, 1983), Drácula (Tod Browning e Karl Freund, 1931), Nosferatu (F. W. Murnau, 1922), Entrevista com o Vampiro (Neil Jordan, 1994), Drácula de Bram Stoker (Francis Ford Coppola, 1992), e Drácula, O Vampiro da Noite (Terence Fisher, 1958). Estes filmes, assim como outros analisados anteriormente, servirão de inspiração para o desenvolvimento da coleção.

A próxima seção contará com o processo de design para elaboração dos croquis e das peças que serão desenvolvidas e apresentadas para a obtenção do grau.

6. DESIGN

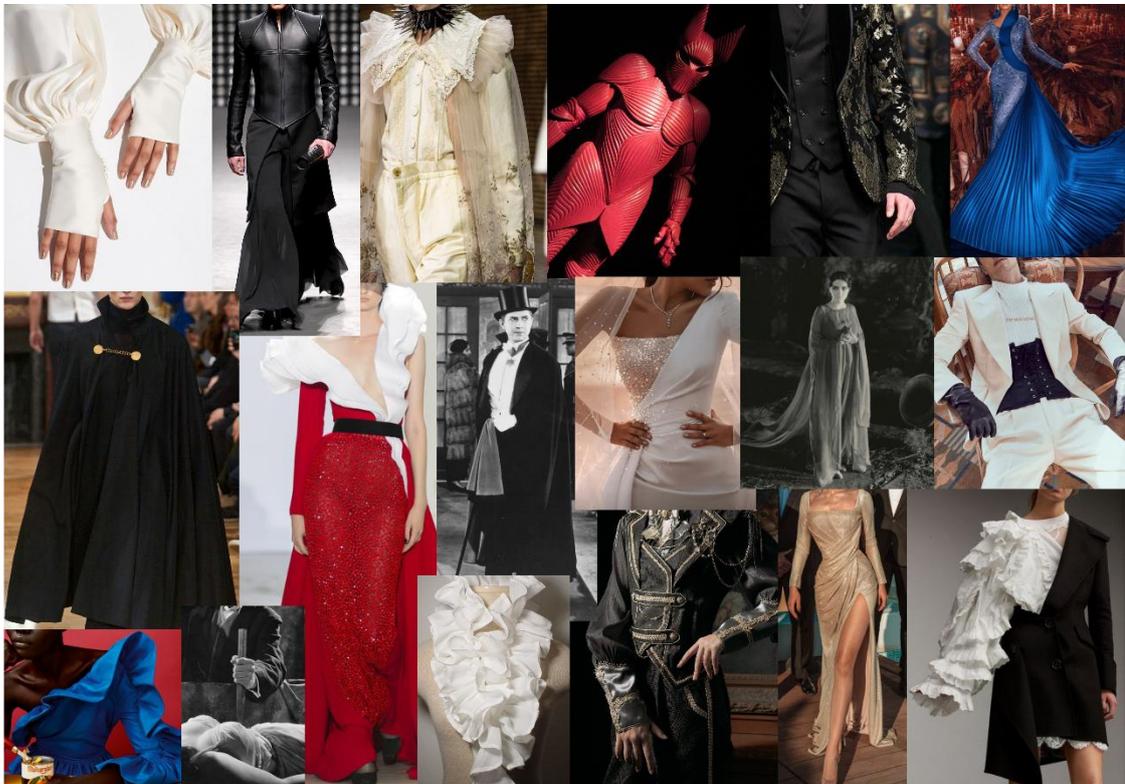
Esta etapa consiste na pesquisa de materiais e elaboração de painéis imagéticos que auxiliam o designer durante a criação dos croquis. Os subtítulos a serem abordados são: inspiração; cores, tecidos, aviamentos, elementos e princípios de design; elementos de estilo e, por fim, os desenhos.

6.1 INSPIRAÇÃO

De acordo com Clancy (2014, p. 42), um painel de inspiração “é uma colagem de imagens de referência com retalhos de tecidos, fotos e cenários inspiradores e, às vezes, com esboços ressaltando alguma característica”. Segundo Treptow (2013), o tema de coleção pode vir de inúmeras fontes, de algo visto ao caminhar na rua, até um movimento artístico histórico. Cabe ao designer de moda tornar esse tema em algo interessante, que chame a atenção do público.

Para desenvolvimento dos esboços, os filmes foram analisados e foram selecionadas fontes de inspiração, tais como objetos em cena, cenários, acessórios, figurinos, padrões, móveis, estampas, cores, formas e ângulos. A seguir, foi elaborada um painel de inspiração que abrangesse a temática idealizada, exibido na figura 32.

Figura 32: Painel de inspiração



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

No painel foram reunidas imagens que melhor representassem a estética e a temporada da coleção (outono/inverno). Podem ser vistos rufos, espartilhos, capas, bordados, plissados, rendas, tecidos leves e pesados. Trajes de época e que se assemelham ao vestuário de época, assim como releituras destes.

A próxima etapa é a seleção de cores para desenvolvimento dos croquis, escolhidas de acordo com o tema.

6.2 CORES

As cores em uma tabela devem remeter ao tema escolhido e a sensação que se quer passar para o público (Treptow, 2013). Essas cores empregam uma grande contribuição para filmes, televisão e peças de teatro, podendo afetar a maneira de como o público vê uma cena ou uma personagem (Clancy, 2014).

A partir dos filmes analisados, foram escolhidas cores características da temática, assim como cores retiradas dos próprios filmes, ilustrados na figura 33.

Figura 33: Cartela de cores



Fonte: desenvolvida pela autora, 2021.

O preto é uma cor recorrente nos filmes de vampiro, com relação à escuridão da noite – único momento que os vampiros podem sair de seus esconderijos - e as trevas ligadas à religião,

frequentemente usada nos figurinos para impor mistério e contrastar com demais personagens que estiverem na cena. Sendo assim, a primeira cor escolhida para a cartela de cores da coleção, e denominada Meia Noite (Pantone Black 6 C).

O vermelho, primeiramente relacionado ao sangue, também aparece na composição de cenas que indicam fúria ou luxúria. A cor Sangria (Pantone 2350 C) aparece na cartela como um tom de vermelho escuro, trazendo contraste quando colocada junto às cores Meia Noite e Imortal.

Imortal é o branco puro. Seu uso na temática pode ser associado com a virgindade, a pureza, com fantasmas e espíritos, e ao vazio e a solidão que vem como consequência para as criaturas que não podem morrer, e acabam por passar as eras sozinhas.

O cinza grafite aparece na cor Cruz (Pantone 2334 U), fazendo ligação com o material usado para confeccionar as cruces, objeto repelente de vampiros, e também às tempestades, que são frequentemente relacionadas às trevas.

Arcaico (Pantone 20-0035 TPM Space Sand) é a cor dourada, remetendo a antigos tesouros e a qualidade do ouro de perdurar séculos sem sofrer mudanças, assim como os vampiros.

Condenado (Pantone 20-0002 TPM Ice Palace) é a cor prata, relacionada aos terços feito do material e ao brilho da lua. O nome escolhido diz respeito a maldição da imortalidade e sua solidão, e também àqueles que tem o azar de cair nas ilusões criadas pelos vampiros, afim de conseguirem o que querem.

Somnium (Pantone 3568 U), a palavra em latim para sonho, aparece no tom rosa claro. Remete a inocência de uma vítima, abstraída aos males que a cercam.

Azul claro aparece como Ilusão (Pantone 7457 U), novamente ligada a vítima, seja ela usada como meio descartável pelo vampiro para que chegue aonde quer, ou como alimento, destinada a um fim lento e trágico. Remete também ao céu ou paraíso, sendo este um destino inexistente para os vampiros, considerando sua existência pecaminosa.

Por fim, *Aeterna* (Pantone 2253 U), o tom de verde claro. Remete calma e esperança. Aparece nos figurinos como uma cor usada pela vítima antes de tomar conhecimento das circunstâncias ruins que irão acontecer, ou pelo vampiro que tenta seduzir a vítima se passando por uma pessoa gentil e amável.

Após a seleção de cores para composição da cartela, serão escolhidos os tecidos a serem usados na confecção das peças, abordada no subtítulo a seguir.

6.3 TECIDOS

Os tecidos utilizados na coleção, levando em consideração a estação para qual as peças serão produzidas – Outono/Inverno - são lã fria, veludo, zibeline para alfaiataria, poliviscose para alfaiataria, pele sintética, tricoline de algodão, cetim duchese, organza, tule e renda.

Figura 34: Cartela de tecidos

				
Lã fria 100% lã	Veludo 96% poliéster, 4% elastodieno	Zibeline 55% algodão 43% poliéster 02% elastano	Poliviscose 89% poliéster, 11% viscose	Pele Sintética 96% poliéster, 4% elastano
				
Tricoline 100% algodão	Cetim Duchese 94% poliéster, 6% elastano	Organza 100% poliéster	Tule 96% poliéster, 4% elastano	Renda 87% poliéster e 13% viscose
				
Failette 100% poliéster	Tweed 100% lã	Courino 95% poliéster, 5% elastano	Jacquard Damasco 100% poliéster	Oxford 100% poliéster

Fonte: elaborado pela autora, 2021.

Os tecidos foram selecionados de acordo com o tipo de evento (festa) e estação do ano (outono/inverno). Também foram levadas em consideração as texturas e fluidez dos tecidos e a sua relação com o tema, como na escolha do veludo, pele sintética, organza, renda e Jacquard.

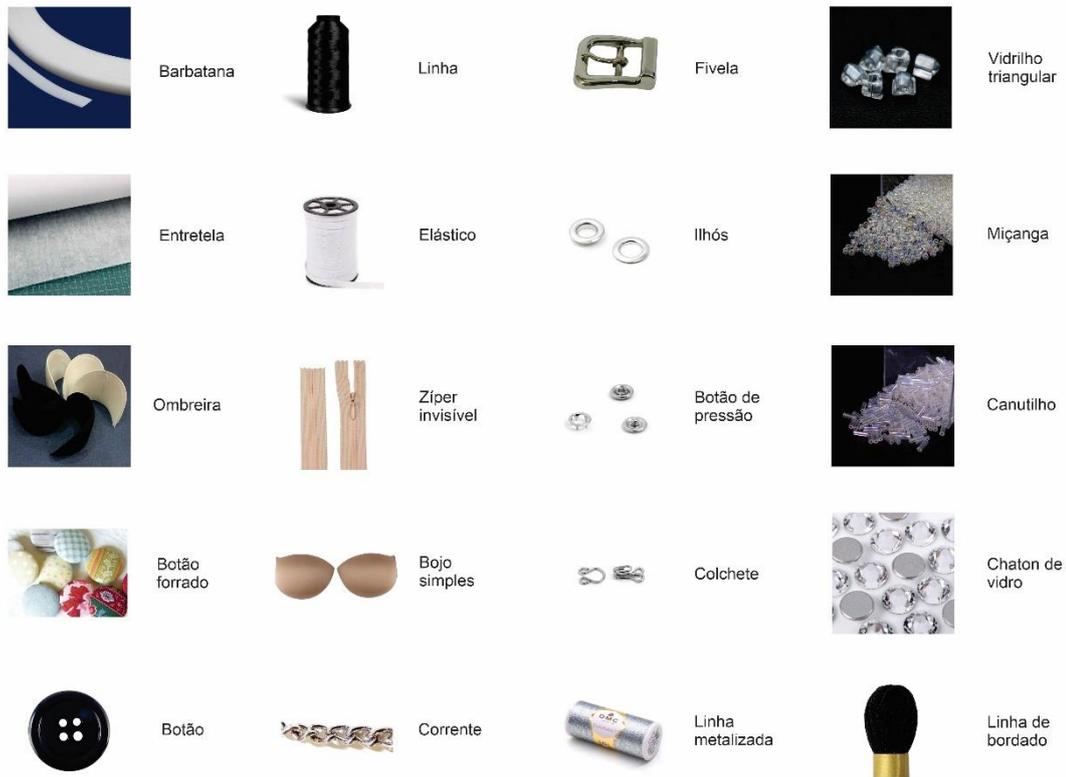
Devido à escassez do material desejado no mercado local, os tecidos Oxford e Failette foram adicionados à tabela posteriormente, pois foram utilizados na confecção das peças no lugar do tecido inicialmente escolhido;

6.4 AVIAMENTOS

Os aviamentos são os materiais necessários para a produção de uma peça de roupa, além do tecido base. Eles podem ser classificados quanto a sua função (componente ou decorativa) e quanto a sua visibilidade (aparente ou não aparente).

Na figura 35 constam os aviamentos a serem utilizados para a confecção das peças desta coleção.

Figura 35: Painel de aviamentos



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

Os aviamentos, assim como os tecidos utilizados, devem constar na ficha técnica de cada peça a ser produzida.

6.5 ELEMENTOS E PRINCÍPIOS DO DESIGN

O designer de moda, ao criar, gera novas combinações utilizando-se de tecidos, aviamentos e outros materiais. Os elementos do design consistem em linha, cor, textura, padronagem, silhueta e forma, e, a partir destes elementos, o designer cria novas combinações guiado pelos princípios do design, sendo estes a repetição, o ritmo, a gradação, a radiação, o contraste, a harmonia, o equilíbrio e a proporção (TREPTOW, 2013).

Em questão dos elementos do design (linha, cor, textura, padronagem, silhueta e forma), a linha é encontrada, principalmente, nos moldes e cortes das roupas, ou seja, pela costura que permite que a peça seja construída, e até mesmo por recortes realizados na mesma como forma de estilização da peça. As linhas também podem criar a ilusão de formas maiores ou menores (horizontais), mais curtas ou mais longas (verticais), conseqüentemente alterando a percepção do corpo que veste a roupa.

A cor, no figurino, é muito utilizada para indução de uma ideia, como pureza e sabedoria, ou inveja e raiva. Em uma coleção de moda, as cores são amplamente utilizadas de acordo com a estação que serão lançadas. Assim como a linha, pode afetar a percepção de tamanhos.

A textura está presente nos diferentes tipos de tecidos e suas tramas, e está ligado não apenas ao visual, como também ao tátil (TREPTOW, 2013). Além dos tecidos, também é encontrada em diferentes tipos de bordados e aplicações, estes podendo ser de tecidos e linhas ou de plásticos, cristais, metais e outros materiais.

Já a padronagem pode ser obtida a partir da confecção dos tecidos (como o xadrez), pela aplicação de estampas, ou por processos químicos (ex.: *devoreé*).

As silhuetas são os formatos finais que a peça toma após ser vestida pelo usuário, podendo está enfatizar as linhas naturais do corpo, ou desconstruí-las e ir em direções completamente opostas.

Por fim, a forma pode ser vista como o formato final de uma peça, sendo esta composta pela modelagem, padronagem, texturas, variações, etc, presentes na roupa.

Quanto aos princípios do design (repetição, ritmo, gradação, radiação, contraste, harmonia, equilíbrio e proporção), são descritos por Treptow (2013) como “a principal forma para dirigir o foco de atenção em uma criação de moda”. Os princípios estão sempre presente nas coleções, mesmo que o designer não tome conhecimento de que os esteja usando. A repetição está presente nas formas mais simples de uma peça, como os dois lados iguais de um vestido e a sequência de botões de um caso. Uma peça descrita como “assimétrica” é uma peça onde o princípio de repetição foi “quebrado”.

O ritmo é, na maioria das vezes, uma consequência da repetição. Está presente nos botões de um casaco distribuídos em fileiras iguais e também em estampas onde há repetição dos desenhos.

A gradação acontece quando um elemento se apresenta de forma mais ou menos intensa a cada vez que aparece. Pode ser notado no efeito degradê, ou em formas, como linhas que começam finas e se tornam mais grossas à medida que são adicionadas.

Já a radiação acontece onde há linhas que tem início no mesmo ponto de partida, mas que vão em direções diferentes, como nos drapeados e babados.

O contraste faz com que a percepção do olho humano tenha que dividir seu ponto de foco entre duas ou mais áreas. Pode aparecer entre cores claras e escuras, formas retas e orgânicas, tecidos ásperos e tecidos suaves, entre outras opções.

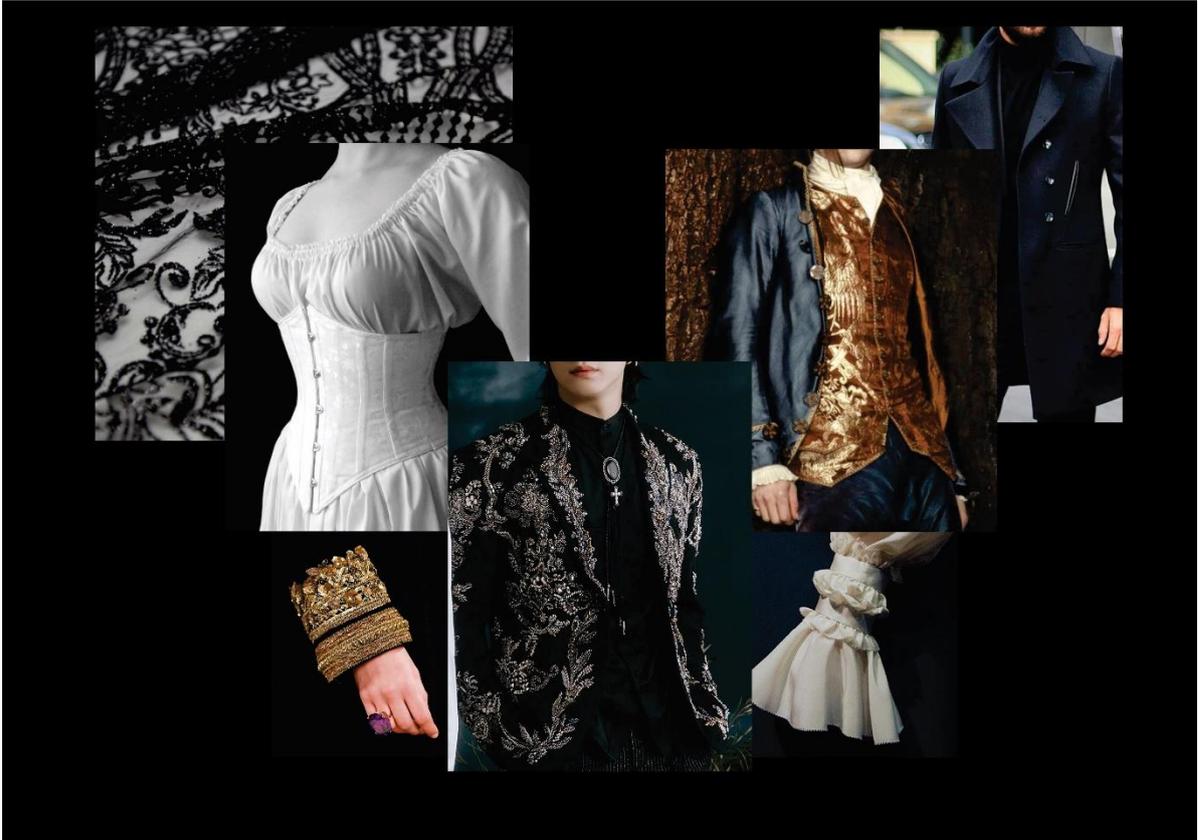
A harmonia acontece quando os elementos e as características colocadas juntas transmitem a sensação de união, como se pertencessem àquele lugar. Podem ser tecidos diferentes, mas com texturas iguais ou parecidas ou mesmo cores que combinam entre si. Juntas formam uma unidade.

O equilíbrio se dá quando há uma distribuição adequada aos elementos que formam o *look* final. Pode ser encontrado em uma única peça ou mesmo em conjuntos. A “distribuição do peso e da importância visual dos elementos do design” (TREPTOW, 2013).

Por fim, a proporção é descrita por Treptow como a maneira de comparar cada uma das partes em relação ao todo de uma peça. A autora usa o exemplo de como seria “desproporcional” uma camisa justa com botões muito grandes, ou um casaco volumoso com botões pequenos.

Os seis elementos citados por Treptow (2013) estão presentes nesta coleção, distribuídos entre as modelagens (linha e forma), aplicações de renda e bordado (textura e padronagem), estrutura (silhueta) e tecidos (cor), que podem ser observados na figura 34.

Figura 36: Painel de elementos do design



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

As repetições encontradas na renda se encaixam no elemento padronagem. O *corset* define a silhueta. Os bordados e o babado fornecem a textura. A modelagem traz os elementos de linha e forma. Por fim, a cor está presente na combinação dos materiais e na cartela de cores selecionada para elaboração da coleção (visto anteriormente na figura 31).

Os princípios a serem aplicados nesta coleção serão a repetição e o ritmo, presente na simetria das peças, a radiação em golas altas, o contraste entre as cores, o equilíbrio e a proporção.

6.6 ELEMENTOS DE ESTILO

Sobre os aspectos de elementos de design, Treptow (2013, p.132-135) afirma que estes são detalhes encontrados em uma coleção que trazem uma unificação entre as peças, uma relação entre si, demonstrando que pertencem a mesma coleção.

Na coleção desenvolvida há diferentes linhas, e os elementos de estilo variam em cada uma, como peças mais amplas e soltas na linha Clássicos, e peças mais justas ao corpo na linha 1990s. Porém, os tecidos e cores utilizados na coleção serão os mesmos, garantindo unidade para entre todas as peças.

6.7 DESENHOS

Os croquis são os desenhos criados pelo designer de moda afim de transmitir sua ideia para o papel e torna-la visível a todos. Os desenhos de uma coleção começam com os esboços, que ajudam o designer a enxergar como os elementos e formas irão se comportar. A prática ajuda a liberar a criatividade e a definir peças chave para a coleção. São feitos a lápis e as vezes contam com testes de cores e retalhos de tecidos. Após a seleção de modelos, o designer elabora os croquis, desenhos coloridos e com acabamento melhorado. Os croquis podem ajudar a enxergar como está a unidade da coleção. As peças a serem confeccionadas então são transformadas em desenhos técnicos, que irão nas fichas técnicas acompanhados dos detalhes de sua produção.

6.7.1 Esboços

Para o desenvolvimento da coleção são feitos 150 esboços iniciais. Esta coleção foi dividida entre peças conceituais e peças casuais, onde dentro desses dois grupos pode-se notar outras diferentes características, como peças com conceitos mais minimalistas e de aparência *clean*, e peças que carregam mais informações e detalhes. Os 150 esboços são apresentados para a banca no dia da apresentação deste trabalho de graduação.

Para este trabalho foram desenvolvidos 157 esboços, a partir dos quais foram selecionados 50 desenhos a serem coloridos, e, então, foi feita a escolha de 12 *looks*, que foram finalizados em croquis. Os 12 croquis formam o mapa de coleção.

A geração das 157 alternativas se deu, principalmente, pela observação dos figurinos, cenários, estética e elementos dos filmes analisados. Além disto, também foram buscadas referências e inspirações na internet e em revistas para auxiliar no processo criativo.

6.7.2 Croquis e desenhos técnicos

Após a escolha dos 12 looks que compõem a coleção, foram gerados os desenhos técnicos para melhor visualização afim do desenvolvimento da peça física. A figura 37 mostra o mapa da coleção, e as figuras a seguir apresentam os croquis e seus respectivos desenhos técnicos.

Figura 37: Mapa de Coleção



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

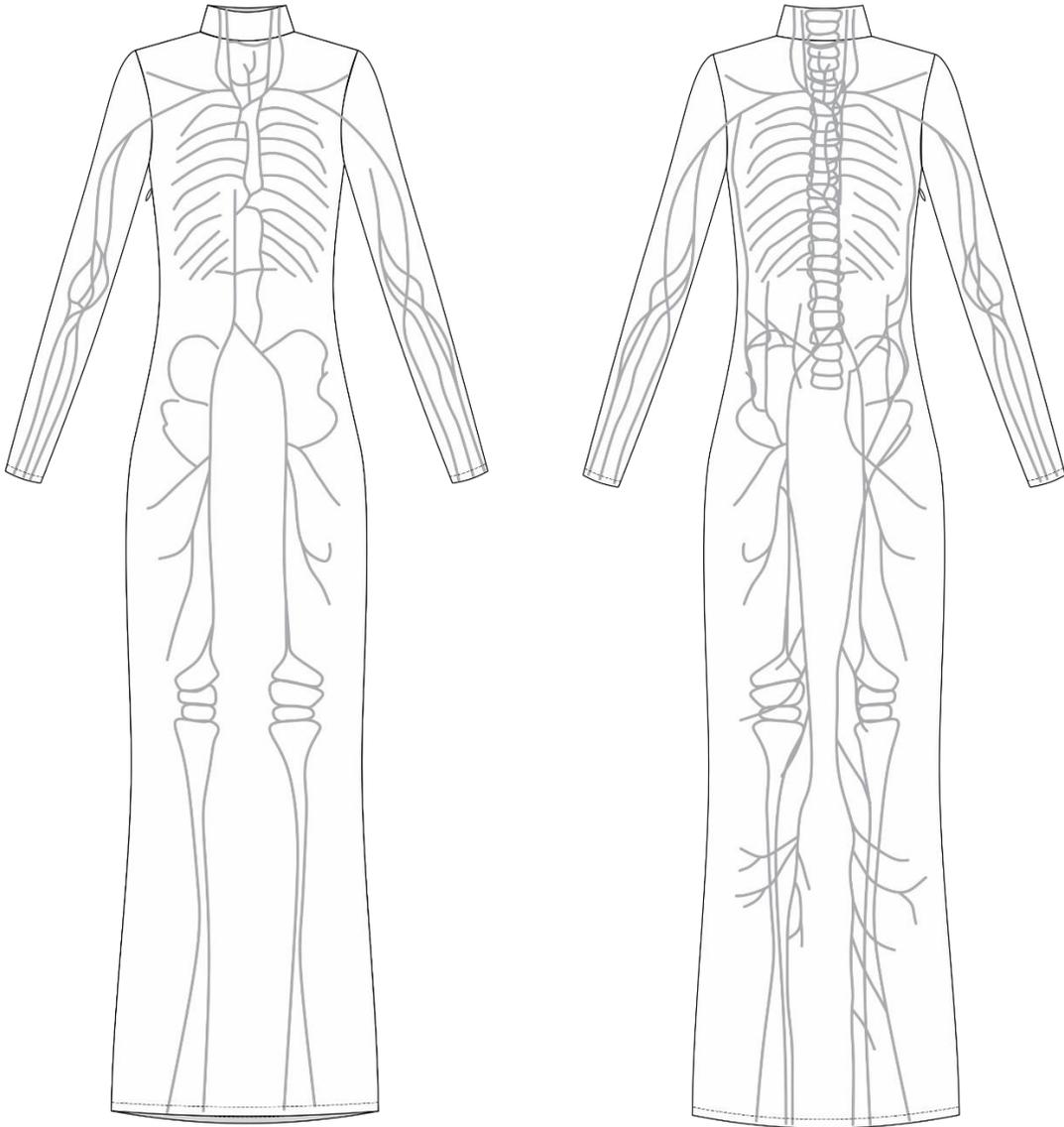
Figura 38: Vestido *Fountain of life*¹⁷



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

¹⁷ Em português: Fonte da vida.

Figura 39: Desenho técnico do vestido *Fountain of life*



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

Figura 40: Vestido *Above you*¹⁸



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

¹⁸ Em português: Acima de você.

Figura 41: Desenho técnico do vestido *Above You*



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

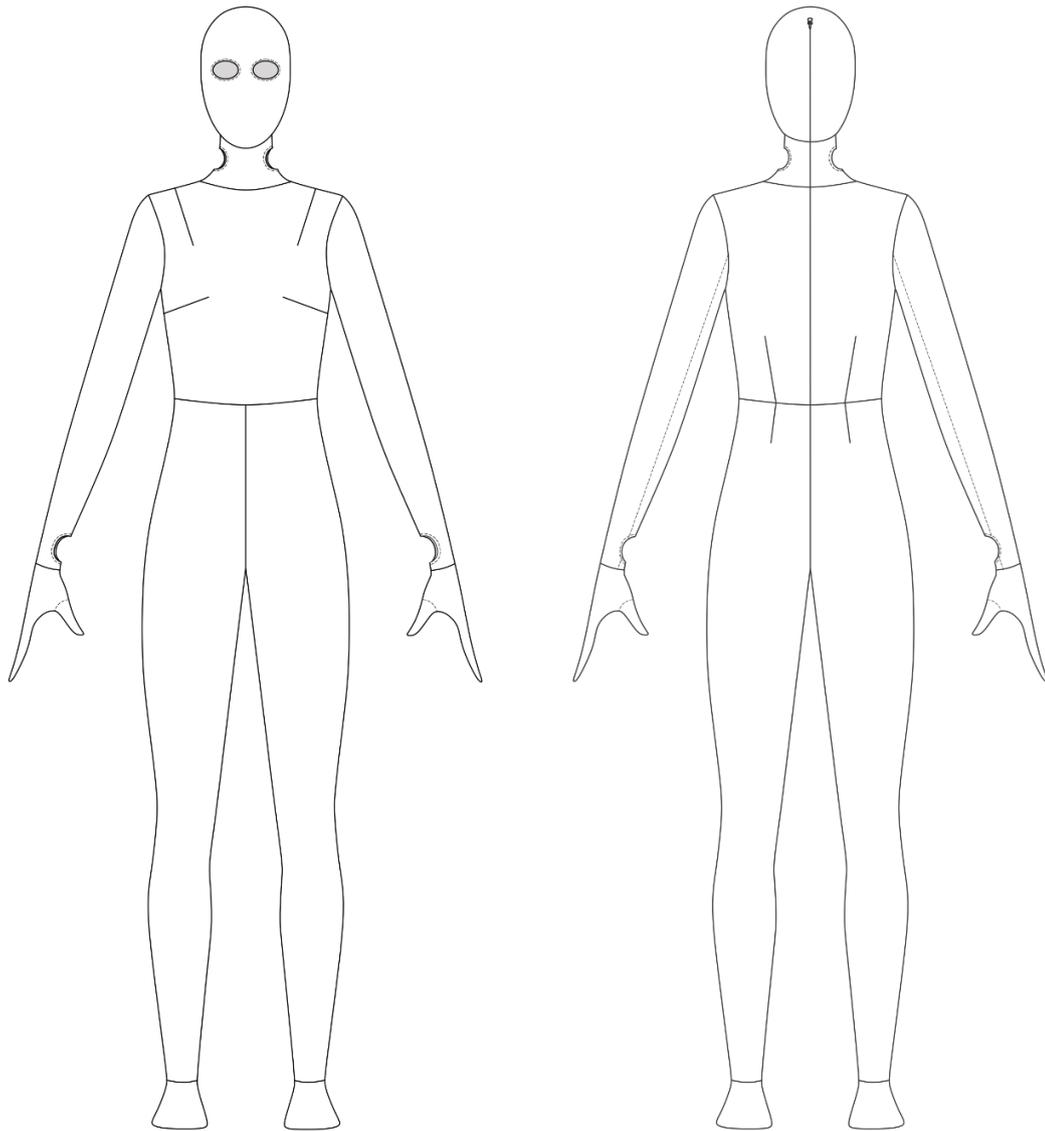
Figura 42: Traje *Feast of blood*¹⁹



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

¹⁹ Em português: Banquete sangrento.

Figura 43: Desenho técnico do traje *Feast of Blood*



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

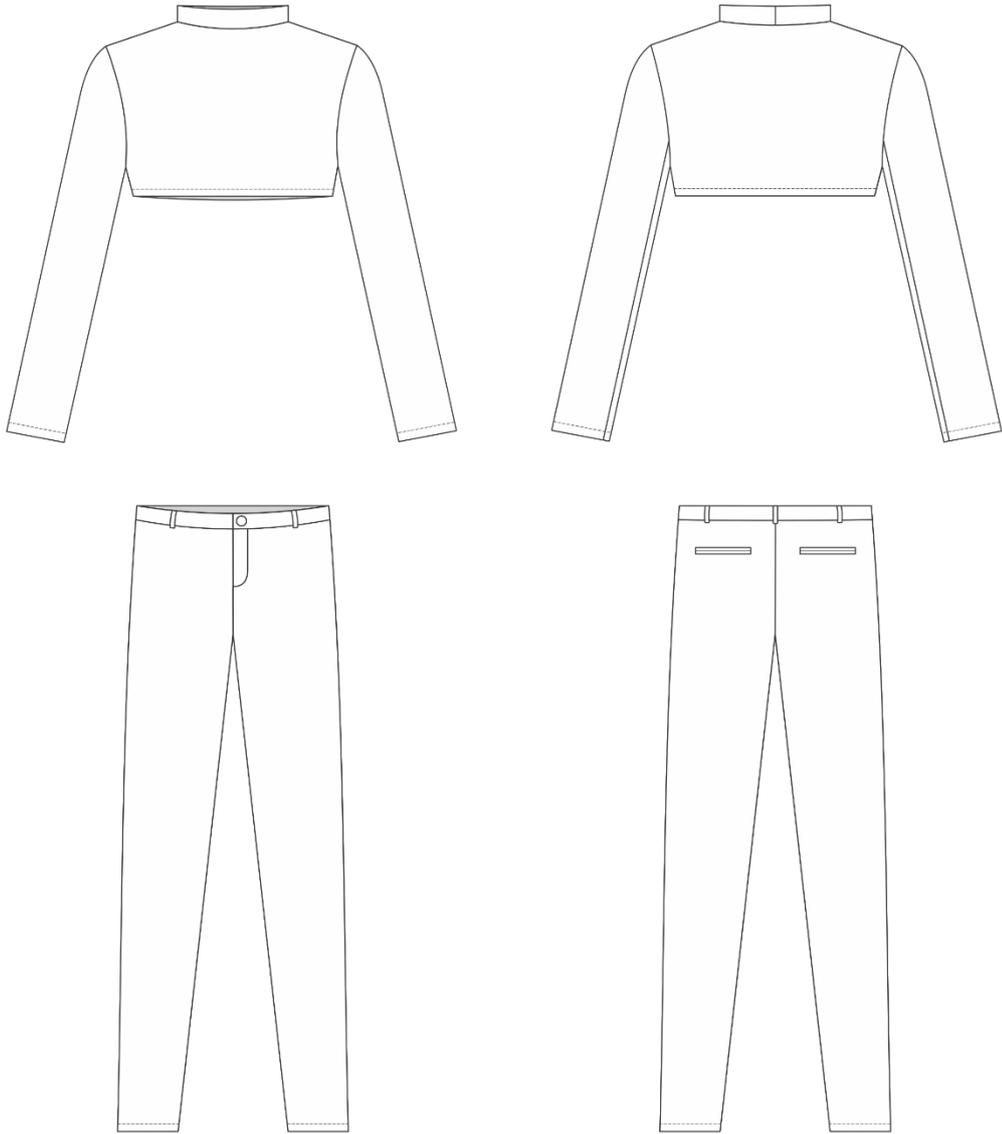
Figura 44: Conjunto *Lost boy*²⁰



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

²⁰ Em português: Garoto perdido.

Figura 45: Desenho técnico do conjunto *Lost Boy*



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

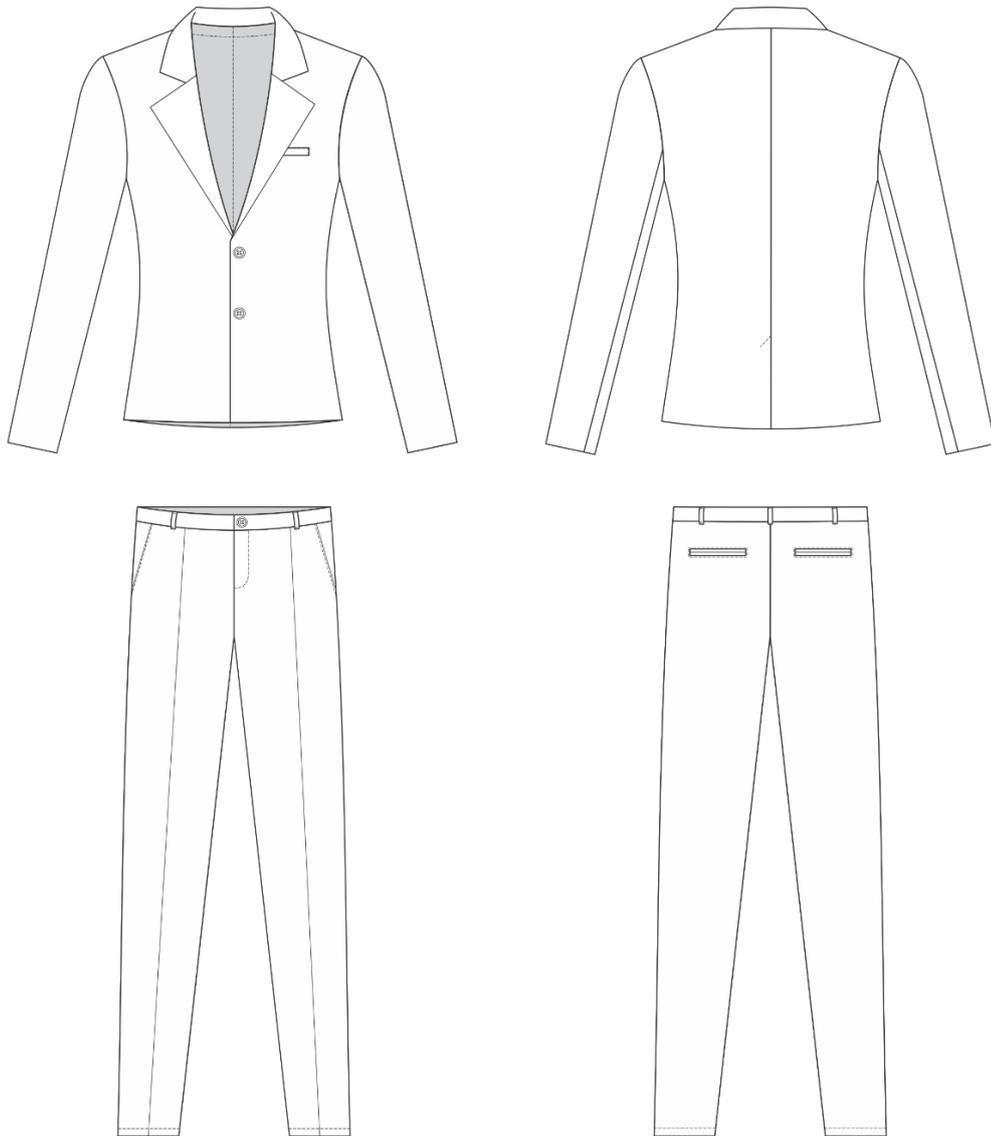
Figura 46: Terno *Disguise*²¹



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

²¹ Em português: Disfarce.

Figura 47: Desenho técnico do terno *Disguise*



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

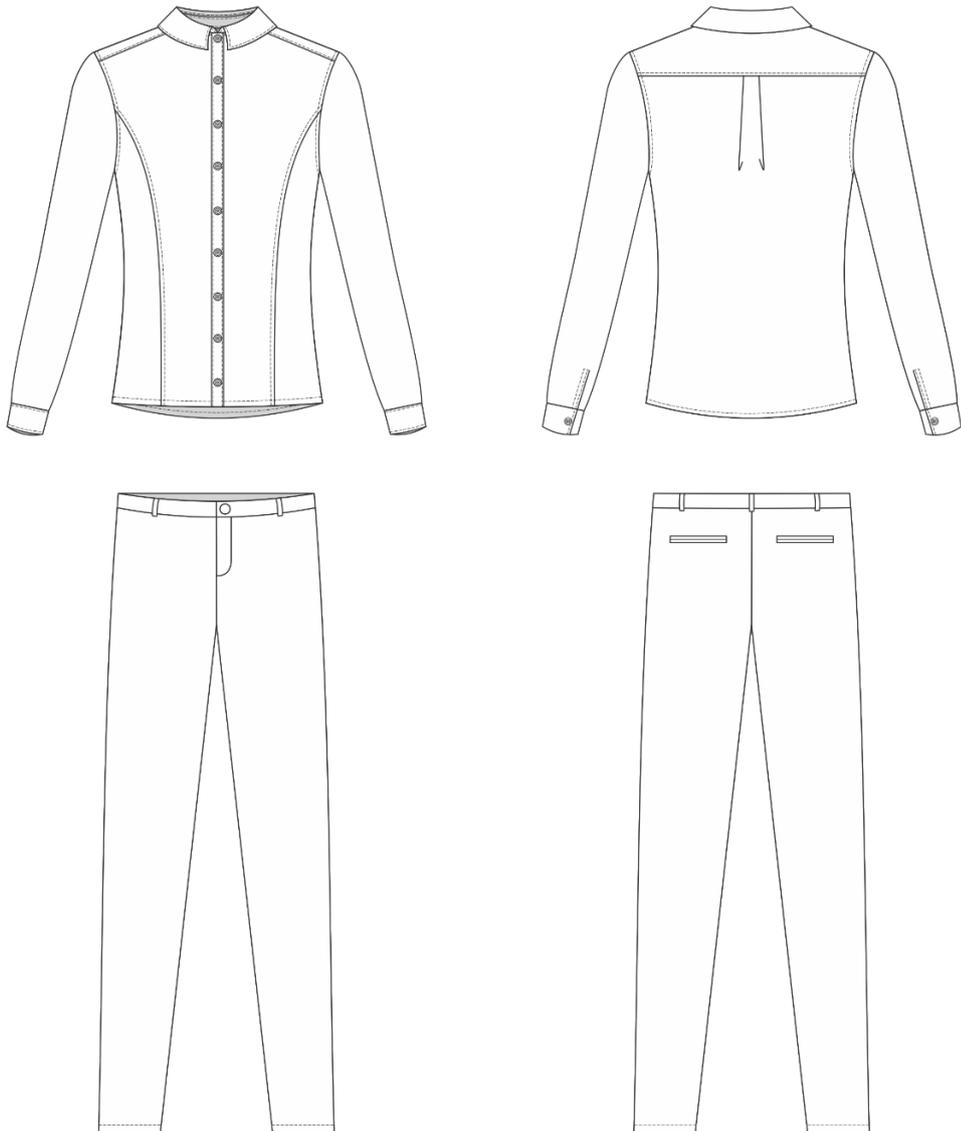
Figura 48: Conjunto *Sovereign*²²



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

²² Em português: Soberano.

Figura 49: Desenho técnico do conjunto *Sovereign*, camisa e calça



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

Figura 50: Desenho técnico do conjunto *Sovereign*, sobretudo e capa



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

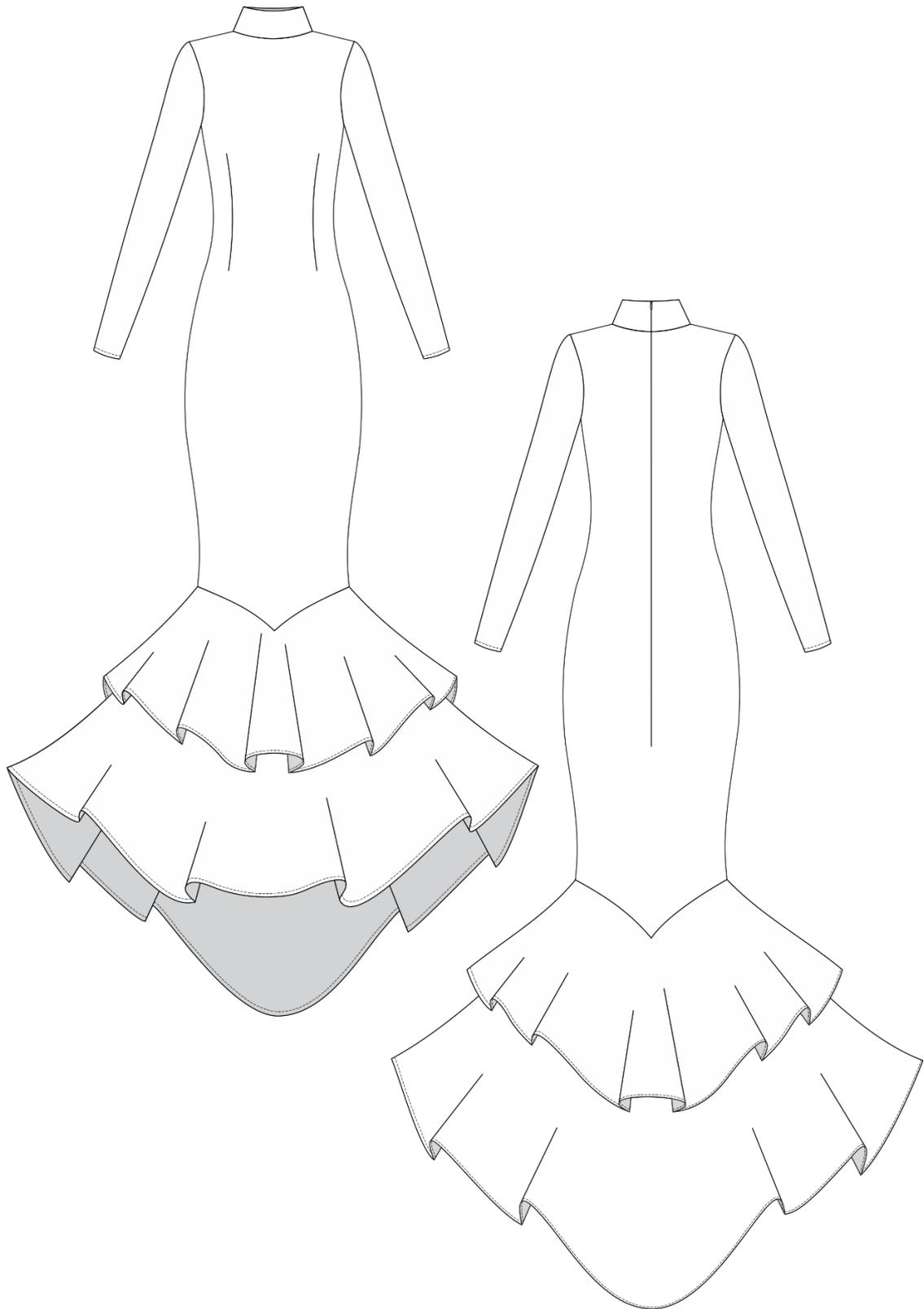
Figura 51: Vestido *Starveling*²³



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

²³ Em português: Faminta.

Figura 52: Desenho técnico do vestido *Starveling*



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

Figura 53: Sobretudo *Fight the horrors of the Night*²⁴



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

²⁴ Em português: Lute contra os horrores noturnos.

Figura 54: Desenho técnico do sobretudo *Fight the horrors of the Night*



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

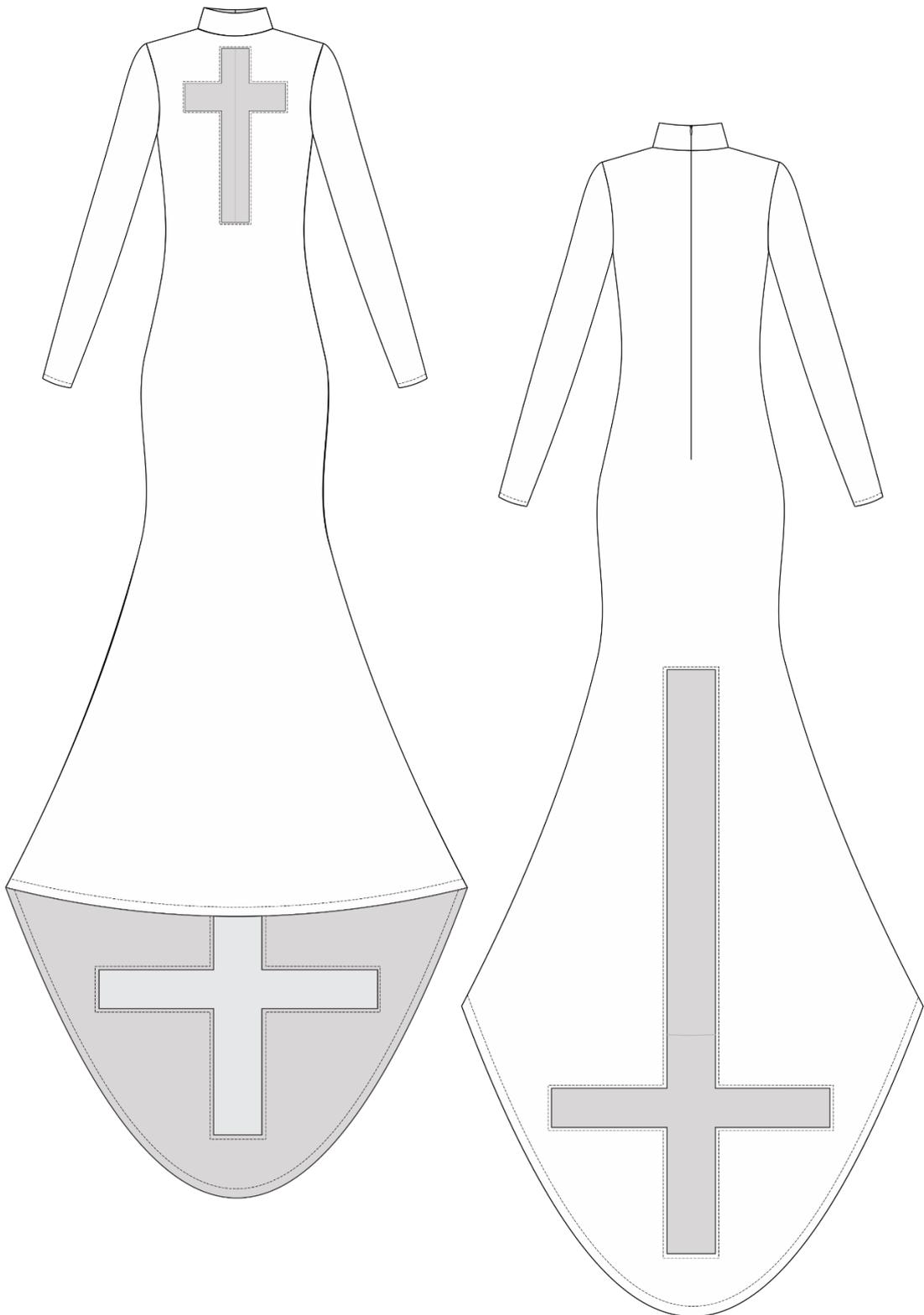
Figura 55: Vestido Priestess²⁵



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

²⁵ Em português: Sacerdotisa.

Figura 56: Desenho técnico do vestido *Priestess*



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

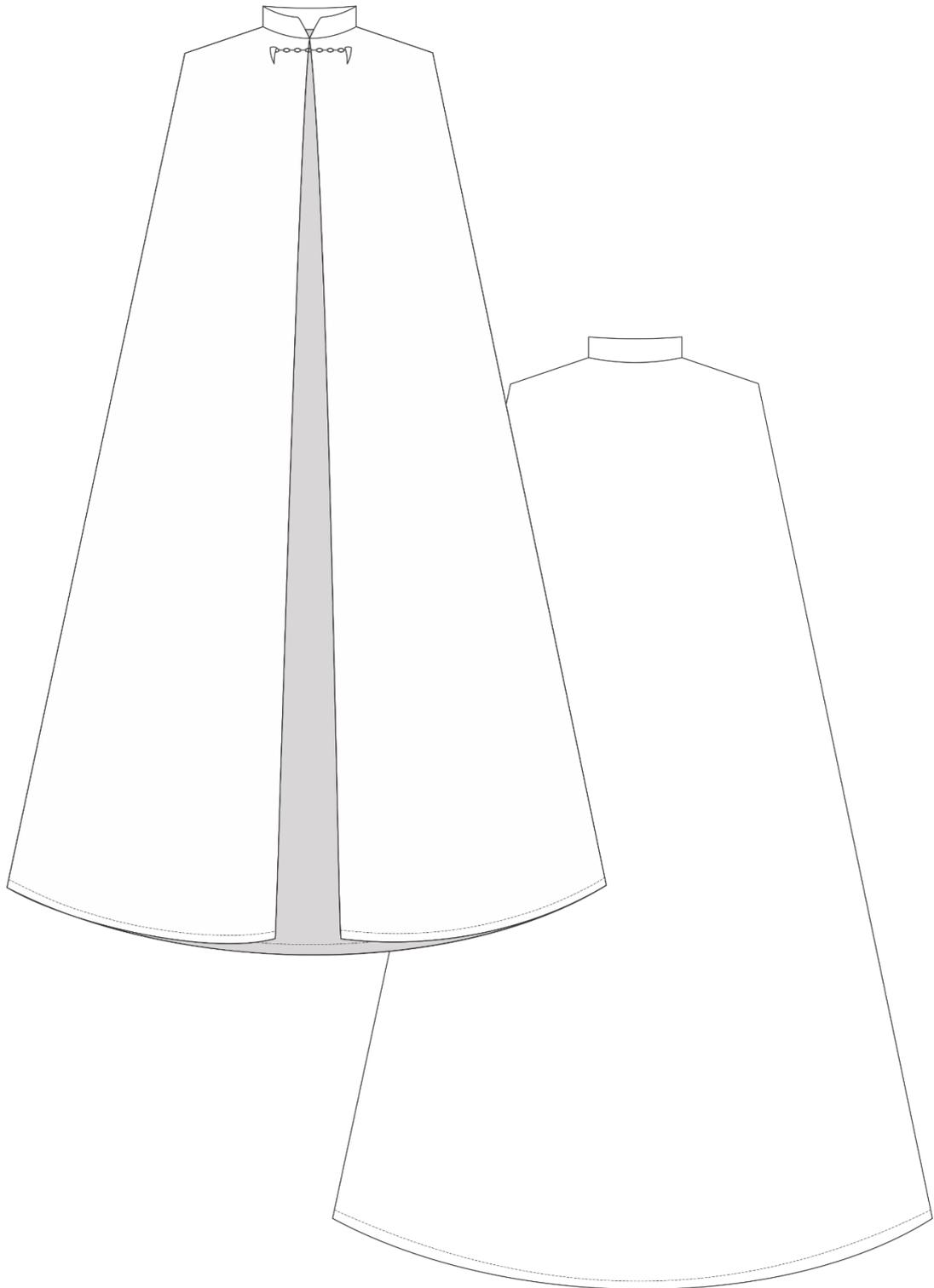
Figura 57: Capa *I don't drink... wine*²⁶



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

²⁶ Em português: “Eu não bebo... vinho”. Fala de Drácula ao receber Renfield em seu castelo (Drácula, Tod Browning, 1931).

Figura 58: Desenho técnico da capa "*I don't drink... wine*"



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

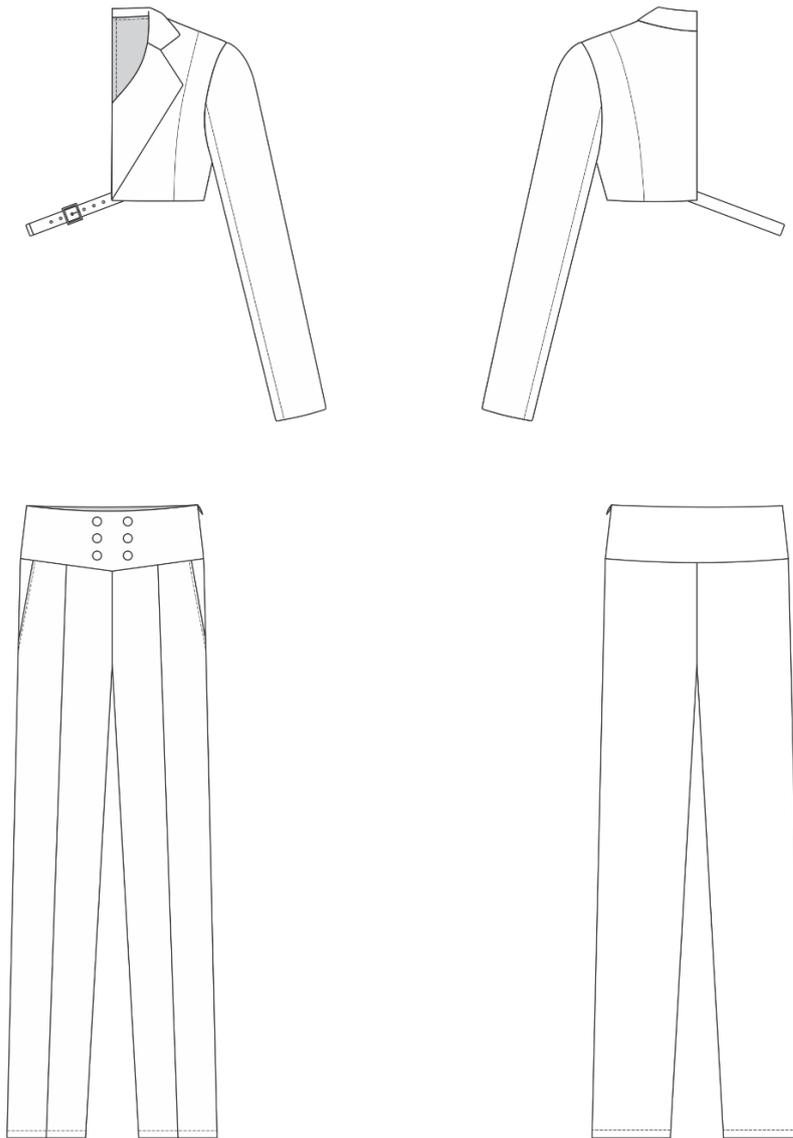
Figura 59: Conjunto “Living” for thee²⁷



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

²⁷ Em português: “Vivendo” por ti.

Figura 60: Desenho técnico do conjunto “Living” for thee



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

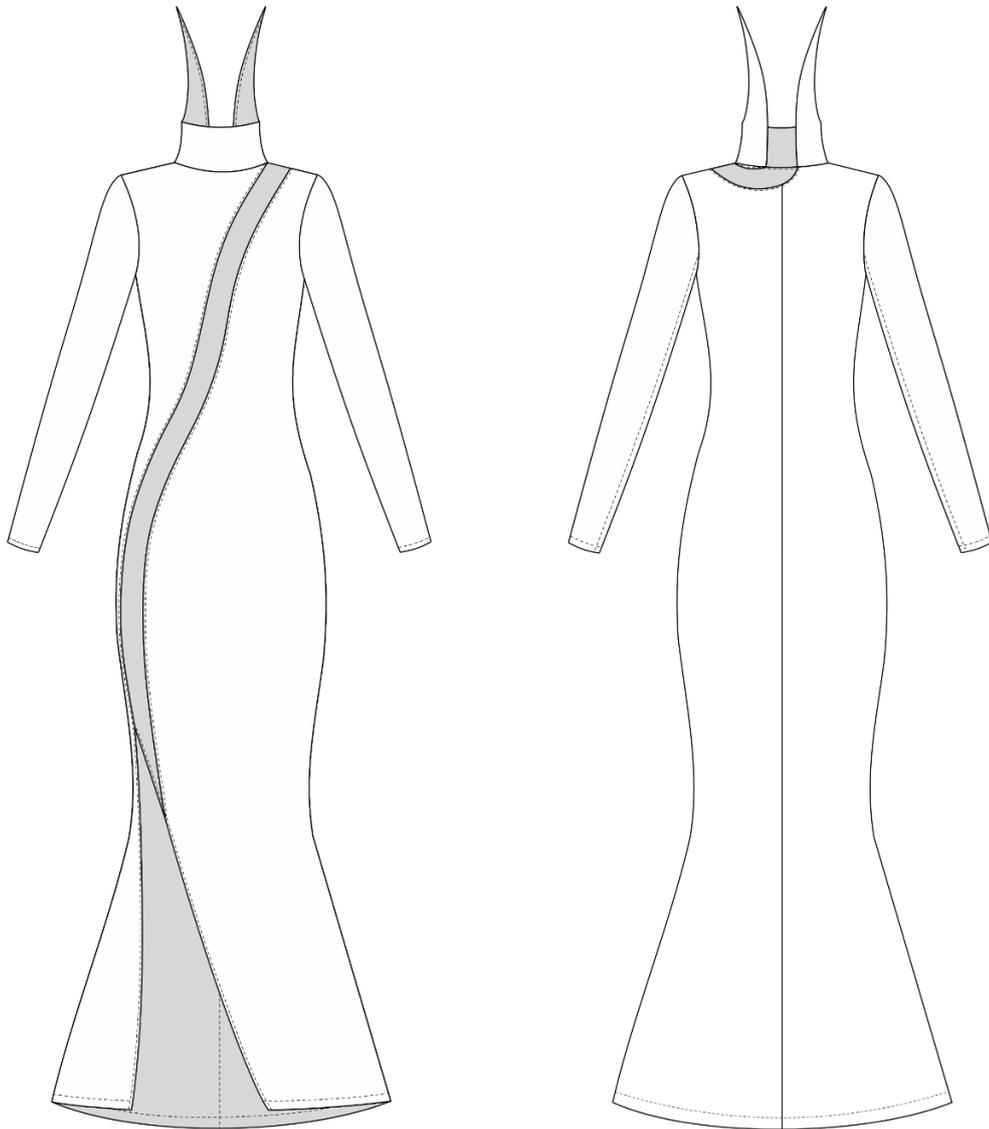
Figura 61: Vestido *Queen of the Night*²⁸



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

²⁸ Em português: Rainha da noite.

Figura 62: Desenho técnico do vestido *Queen of the Night*



Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

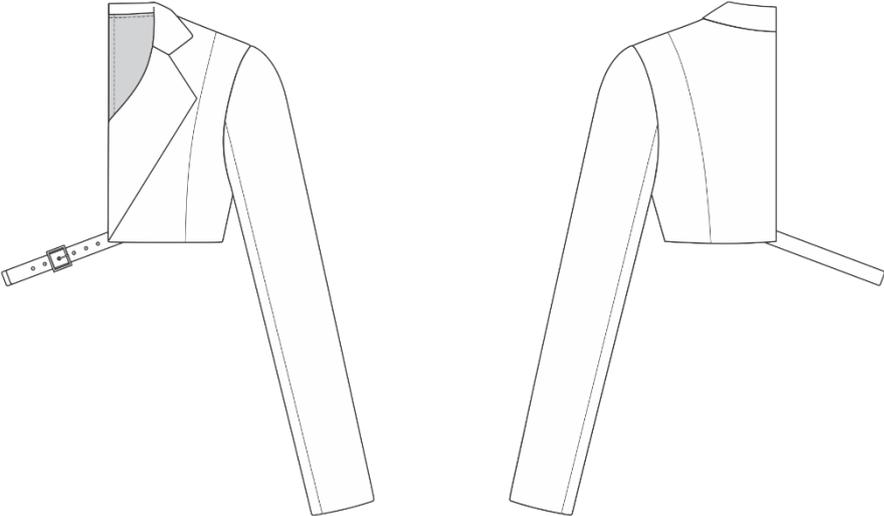
Dada a seleção dos 12 croquis que compõem a coleção final, foram escolhidos dois looks, um feminino e um masculino, a serem confeccionados: o conjunto “*Living*” for thee e o vestido *Queen of the Night*²⁹. Estes dois looks foram apresentados à banca no dia da defesa final do TFG, estando também presentes na sessão de fotos que acompanha o *book* da coleção, e, posteriormente, apresentados no desfile dos formandos.

Os looks foram escolhidos para produção pois são os que melhor representam a coleção e os elementos que a autora buscou e apresentou durante o desenvolvimento do trabalho. Estas peças abrangem as cores, formas, texturas e estética pensadas para a coleção, resumindo toda a pesquisa e o ideal elaborados.

As fichas técnicas das peças aparecem nas figuras 63 a 68.

²⁹ O motivo da escrita da palavra “Night” com inicial maiúscula é pela autora considerar, para a estética deste trabalho, a noite como um ser vivo, mágico, que traz à vida as criaturas e os momentos em que as histórias acontecem.

Figura 63: Ficha técnica do blazer “Living” for thee: desenho técnico

FICHA TÉCNICA		
PRODUTO: Blazer 1/8	REF: LUI02	DATA: 1/2021
RESPONSÁVEL: Ana Trevisan	MODELISTA: Gelci Soares	COLEÇÃO: Let Us In
DESENHO TÉCNICO		
		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO	GRADE	
Blazer 1/8 de manga longa com cinto	Sob medida	
	TECIDOS	COMPOSIÇÃO
	Oxford	100% poliéster
	Failette	100% poliéster

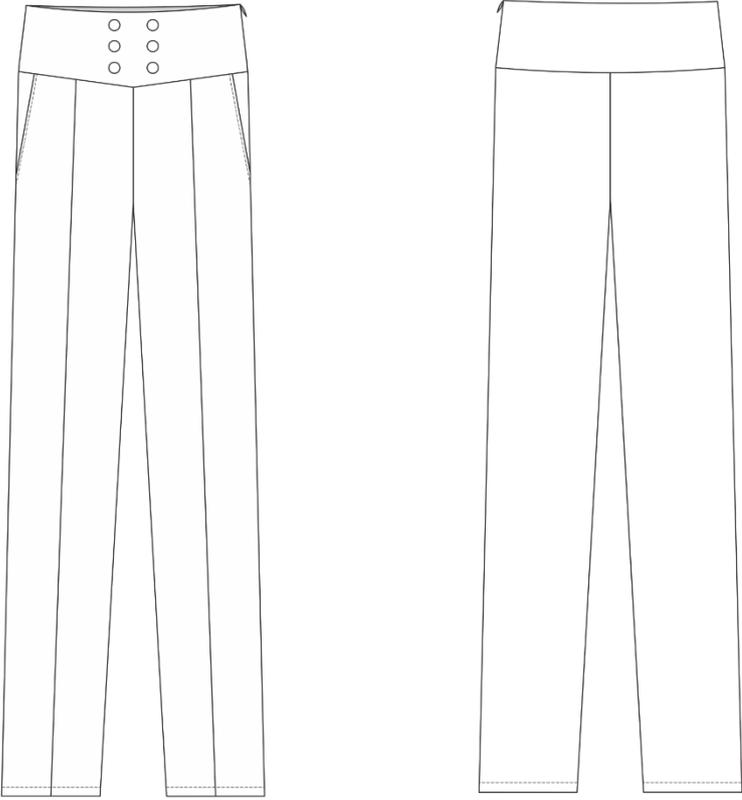
Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

Figura 64: Ficha técnica do blazer “Living” for thee: especificações

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Colchete	CT 01	Casa Jacob	R\$0,30/u	2
Fivela	FV 01	Casa Jacob	R\$1,80/u	1
Ilhós	IL 01	Armarinho Nacional	R\$2,00/u	3
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
	 PANTONE 3568 U	 PANTONE 7457 U	 PANTONE 2253 U	

Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

Figura 65: Ficha técnica da calça “Living” for thee: desenho técnico

FICHA TÉCNICA		
PRODUTO: Calça frisada com chatons	REF: LUI03	DATA: 1/2021
RESPONSÁVEL: Ana Trevisan	MODELISTA: Gelci Soares	COLEÇÃO: Let Us In
DESENHO TÉCNICO		
		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO	GRADE	
Calça com friso e cós com chatons	Sob medida	
	TECIDOS	COMPOSIÇÃO
	Oxford	100% poliéster

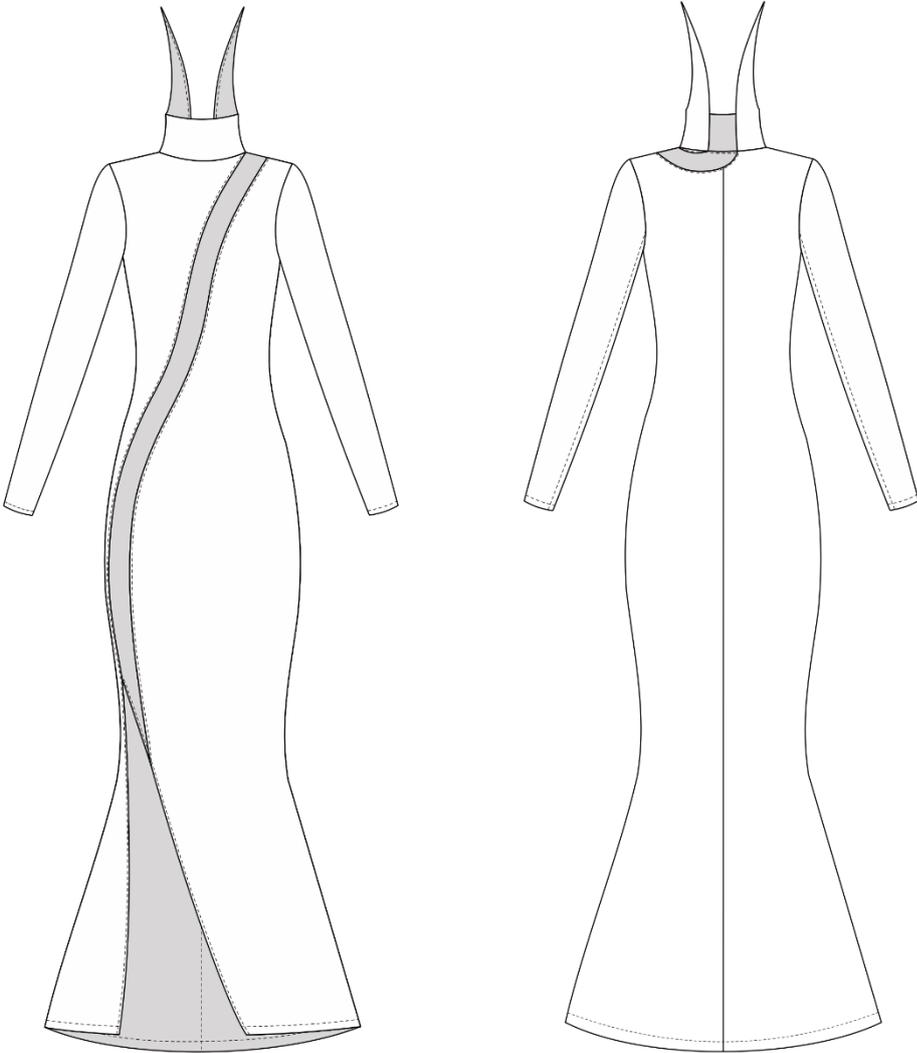
Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

Figura 66: Ficha técnica da calça “Living” for thee: especificações

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Zíper invisível	ZI 20CM 01	Casa Jacob	R\$0,30/u	2
Colchete	CT 01	Casa Jacob	R\$0,30/u	2
Chaton	CHT 01	Ladeira Bijuterias	R\$69,00/pacote	1
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
	 PANTONE 3568 U	 PANTONE 7457 U	 PANTONE 2253 U	

Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

Figura 67: Ficha técnica do vestido *Queen of the Night*: desenho técnico

FICHA TÉCNICA		
PRODUTO: Vestido Queen of the Night	REF: LUI01	
RESPONSÁVEL: Ana Trevisan	MODELISTA: Gelci Soares	
	DATA: 1/2021	
	COLEÇÃO: Let us in	
DESENHO TÉCNICO		
		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO	GRADE	
Vestido sereia de manga longa em veludo preto com detalhe em tule illusion, fenda e gola alta com pontas.	Sob medida	
	TECIDOS	COMPOSIÇÃO
	Veludo	96% poliéster, 4% elastano
	Tule Illusion	96% poliéster, 4% elastano

Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

Figura 68: Ficha técnica do vestido *Queen of the night*: especificações

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Zíper invisível	ZI 60CM 01	Casa Jacob	R\$3,00/u	1
Botão de pressão	BP 01	Casa Jacob	R\$0,30/u	1
Colchete	CT 01	Casa Jacob	R\$0,30/u	1
Entretelha de blazer	EB 01	Sucessu's Tecidos	R\$31,00/m	30cm
Entretelha de malha	EM 01	Sucessu's Tecidos	R\$13,00/m	30cm
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
		PANTONE Black 6 C		

Fonte: desenvolvido pela autora, 2021.

7 DESENVOLVIMENTO

Nesta etapa ocorreu a produção das peças físicas, indo da modelagem até a confecção da peça final. Durante os processos de modelagem e teste no protótipo, caso seja necessário, são feitas modificações nas partes que se mostrem problemáticas para produção. As peças deste trabalho tiveram a confecção terceirizadas.

7.1 MODELAGEM E PRODUÇÃO

Durante o processo da modelagem foram constatadas partes que precisariam ser modificadas a fim de melhor acomodar partes da roupa, costuras e/ou aviamentos.

O vestido *Queen of the Night* seria inicialmente produzido em tecido plano, mas foi modificado para malha para que pudesse se acomodar melhor nas curvas do corpo. Houve também pequena alteração na posição do detalhe em tule para a costura e aplicação do zíper. A gola, que seria aberta atrás, foi aproximada para que pudesse manter sua estrutura. Na figura 69, é possível ver o processo de confecção do vestido.

Figura 69: processo de confecção do vestido *Queen of the Night*.



Fonte: acervo da autora, 2021.

Já no conjunto *“Living” for thee*, o tecido precisou ser modificado devido à indisponibilidade da cor desejada no mercado. A calça foi modificada devido à modelagem; o cós angular foi retirado, e a calça foi confeccionada em cintura alta sem cós. Para manter semelhança à ideia inicial, foi feita uma faixa removível, podendo ser usada como referência as faixas do código de vestimenta da casaca. O blazer que seria inicialmente coberto em chatons foi deixado livre, e os chatons foram então colocados na faixa da cintura (figura 71). Devido a indisponibilidade do tecido na cor desejada no mercado local, a decisão de manter a cor e modificar o tecido foi tomada pois, para a autora, a cor se

mostrou como elemento mais importante que o tecido, nesta coleção em particular. O tecido utilizado então foi o Oxford. A figura 70 ilustra o conjunto durante a confecção.

Figura 70: processo de confecção do conjunto “*Living*” for thee.



Fonte: acervo da autora, 2021.

Com as peças finalizadas, foi realizado o ensaio fotográfico para lançamento da coleção. O cenário do ensaio foi construído com as mesmas cores presentes na tabela de cores da coleção, e também foram utilizados objetos em cena que se associam ao tema. As poses foram pensadas afim de exibir as características principais das peças, assim como algumas poses que remetem ao tema. Nas figuras 71 e 72 pode-se visualizar as peças finalizadas.

Figura 71: Conjunto “*Living*” for thee finalizado



Fonte: acervo da autora, 2021.

Figura 72: Vestido *Queen of the Night* finalizado



Fonte: acervo da autora, 2021.

8 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O presente trabalho visou pesquisar a evolução da estética do vampiro no cinema ao longo do século XX, período de grande desenvolvimento do cinema, descobrir onde elementos visuais relacionados ao vampirismo surgiram, analisar os figurinos e características visuais dos filmes selecionados e, por fim, elaborar uma coleção inspirada nos elementos vampíricos observados ao longo da pesquisa.

A coleção foi visualizada afim de passar por todas as características visuais de todas as épocas pesquisadas, além das características não visuais, como a androgenia, desejos, ambições, sedução, transe, enfim, todos os traços aplicados na construção da essência dos vampiros. É importante ressaltar que, apesar de ser uma coleção que conta com trajes masculinos e femininos, qualquer pessoa pode escolher vestir a peça que desejar desta coleção sem perder a elegância requisitada na moda festa, independente de cor, raça ou gênero. A versatilidade das peças elaboradas também fazer com que algumas possam ser vestidas também em eventos menos formais.

Para o *look Living for thee*, que inicialmente teria o blazer com aplicações de chatons, os mesmos foram aplicados no cinto, devido a diferença na coloração do tecido e dos chatons, estes sendo mais escuros pessoalmente do que os ofertados na foto da loja online. Pelas pedrarias serem mais escuras, foram então aplicadas ao cinto, ficando no centro do corpo ao vestir, e assim trazendo equilíbrio ao conjunto de cor clara.

Pelo tecido Oxford não ter a estrutura mais rígida característica dos tecidos selecionados inicialmente para a confecção desta coleção, o blazer então foi confeccionado de forma dupla, assim como o cinto. O friso da calça foi marcado com ferro de passar, e então passada uma costura reta com linha da mesma cor do tecido para que se mantivesse marcado.

As alterações feitas na modelagem das três peças e a troca do tecido plano para malha para o vestido *Queen of the Night* não apenas simplificaram o processo de confecção, tornando-o mais rápido, mas também facilitaram o modo de vestir. A escolha de tirar o cós da calça e transformá-lo em cinto permitiu que a peça se tornasse mais versátil, podendo ser utilizada também no dia a dia sem o cinto. Por ter sido modificado para tecido de malha, o vestido, que é modelo sereia, ficou mais confortável e não dificulta o caminhar do usuário, característica que acompanha este tipo de vestido ou saia.

Por fim, a coleção acabou com cortes e modelagens mais modernos do que o inicialmente idealizado pela autora no início deste trabalho, que pretendia utilizar mais elementos da moda vitoriana. Ainda assim, a coleção, as peças confeccionadas, o ensaio fotográfico e a pesquisa realizada cumpriram os objetivos definidos no princípio do trabalho de modo satisfatório, mostrando e trazendo informação, representatividade e personalidade.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste trabalho permitiu que se alcançassem os objetivos propostos no início deste projeto, mas também mostrou a escassez de materiais referentes ao tema na língua portuguesa, sendo a maior parte do presente trabalho desenvolvida a partir de pesquisas na língua inglesa. Ainda assim, os materiais são de relativo difícil acesso, sendo o alto valor atribuído a livros e sua indisponibilidade no país um dos maiores empecilhos. As informações disponíveis de forma gratuita se mostraram breves, incompletas e até mesmo equivocadas em certas ocasiões. Foi possível notar, porém, uma grande quantidade de pessoas com interesse em se aprofundar no tema de forma profissional, e não apenas como um passatempo.

A produção de obras literárias, teatrais e cinematográficas se mostrou muito mais extensa do que se imaginava, e são, em grande maioria, ligadas entre si, seja servindo de inspiração, ou até mesmo continuções escritas por outros autores que não os originais. Também há músicos e bandas que adotam o tema como inspiração para suas personalidades e músicas. Existe uma vasta quantidade de fontes de entretenimento pesquisa de observação, abrindo espaço para futuros trabalhos acadêmicos, não apenas da indústria da moda e da criação, mas também das áreas de letras e línguas, cultura e psicológicas. A pesquisa presente neste trabalho tornou-se breve quando comparada ao número de obras criadas ao longo de dois séculos, proporcionando a autora a intenção de dar continuidade a esta pesquisa mesmo após a finalização da graduação, estudando não apenas o cinema, mas também as outras artes anteriormente mencionadas.

Foi ainda possível observar, como inicialmente se suspeitava, que não é possível traçar uma linha histórica abrangendo todos os elementos estéticos do tema sem também pesquisar e ter conhecimento das obras literárias e teatrais escritas, principalmente, ao longo do século XIX. Estas obras se mostram fundamentais para pesquisas de figurino histórico.

O tema, ainda que de forma mais discreta, continua recorrente, presente em seriados de televisão como *True blood* (Alan Ball, 2008 – presente) e *The vampire diaries* (Julie Plec, 2009-2017), a minissérie *Drácula* (Jonny Campbell as animações *Hotel Transilvânia* (Genndy Tartakovsky, 2012) e *Meu amigo vampiro* (Richard Claus, Karsten Kiilerich, 2017), a série de videogame e anime *Castlevania* (Konami, 1986 – presente; Sam Deats, 2017 - presente), os filmes *Amantes eternos* (Jim Jarmusch, 2014) e *O que nós fazemos nas sombras* (Taika Waititi, 2014. Posteriormente gerando uma série de televisão *spin-off*³⁰ como o mesmo nome) e ainda o fenômeno da saga *Crepúsculo*, que conta com quatro livros lançados entre 2005 e 2008 (e um *spin-off* lançado em 2020), e com cinco filmes lançados anualmente entre 2008 e 2012.

Finalmente, após as pesquisas realizadas sobre o tema, de público, comportamento e tendências e também por observações, a autora supõe que o tema ganhará popularidade novamente nos próximos três a cinco anos.

³⁰ Obra literária, cinematográfica, televisiva, de rádio ou videogame derivada de uma obra já existente.

REFERÊNCIAS

ALIEN Anthology Wiki. **USCSS Nostromo**. Disponível em: <https://alienanthology.fandom.com/wiki/USCSS_Nostromo#:~:text=The%20United%20States%20Cargo%20Star,to%20land%20on%20LV%2D426.> Acesso em 19 de outubro de 2020.

ALIEN: o 8º passageiro. Ridley Scott, 1979. Colorido. Sonoro. 117 min. DVD.

ALVES, Giovanni. **NOSFERATU**. Disponível em: <<http://www.giovannialves.org/telacritica/Nosferatu.htm>>. Acesso em 8 de dezembro de 2020.

À procura da felicidade. Gabriele Muccino, 2006. Colorido. Sonoro. 117 min.

BELEZA oculta. David Frankel, 2016. Colorido. Sonoro. 97 min.

BLACK FROST. Disponível em <<https://www.blackfrost.com.br/site/>>. Acesso em 26.07.2020.

BLADE Runner: o caçador de andróides. Ridley Scott, 1982. 117 min. DVD.

CENTRO UNIVERSITÁRIO FRANCISCANO. **Orientações para a Elaboração e Apresentação de Projetos de Pesquisa, Monografias e Dissertações**. Santa Maria, RS: Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa, 2006. 32 p.

CONTRIBUIDORES DOS PROJETOS DA WIKIMEDIA. **Figurino**. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Figurino#:~:text=Figurino%20%C3%A9%20o%20traje%20usado,que%20revelar%20muito%20dos%20personagens>>. Acesso em: 2 nov. 2020.

COSTA, Francisco Araújo da. **O Figurino Como Elemento da Narrativa**. Disponível em: <https://pt2.slideshare.net/luaraschamo/o-figurino-como-elemento-da-narrativa?from_action=save>. Acesso em 02 de novembro de 2020

COSTA, Laura Helena. **A Importância do Figurino para a Criação de Moda: Uma Análise do Filme Direito de Amar**. Santa Maria: UFN, 2019. 130 p. Trabalho Final de Graduação, Tecnologia em Design de Moda, Universidade Franciscana, Santa Maria, 2019.

DARK FASHION. Disponível em <<https://darkfashion.com.br/>>. Acesso em 26.07.2020.

SKAL, David J. **Hollywood Gothic: the tangled web of Dracula from novel to stage to screen**. 1 ed. digital. Nova Iorque, EUA, Faber and Faber. 2011. 385 p.

DEVIL NIGHT. Disponível em <<https://www.devilnight.co.uk/>>. Acesso em 26.07.2020.

DRACULA CLOTHING. Disponível em <<https://draculaclothing.com/>>. Acesso em 26.07.2020.

EVANS, Chris. **Guía de Arte Fantástico y sus técnicas.** 1. ed. Madrid, ES, Hermann Blume. 1985. 111p.

FAITH Popcorn's Brain Reserve. **TrendBank.** Disponível em: <<https://faithpopcorn.com/trendbank/>>. Acesso em: 21 de dezembro de 2020.

Fashion | **Origin and meaning of fashion by Online Etymology Dictionary.** Disponível em: <<https://www.etymonline.com/word/fashion>>. Acesso em: 2 nov. 2020.

FÁTIMA, Luciana. Um Verão Negro. **Gothic Station**, São Paulo, SP, n. 3, p. 44-47, jan/jun. 2018.

FURASTÉ, Pedro Augusto. **Normas Técnicas para o Trabalho Científico:** com explicitação das normas da ABNT. 15. ed. ref. atual. Porto Alegre, RS: Brasul, 2009. 239 p.

GLASS, Elizabeth Joy. **Designing Fear: Bram Stoker's Dracula.** Disponível em: <<https://theartofcostume.com/2020/10/29/designing-fear-bram-stokers-dracula/>>. Acesso em: 15 dez. 2020.

GOMERY, Douglas. The Hollywood Studio System. In: NOWELL-SMITH, Geoffrey. **The Oxford History of World Cinema.** Nova York, NY, EUA: Oxford University Press, 1997, p. 43 – 53.

HANKE, Ken. Interview with The Babadook's writer-director Jennifer Kent. **Mountain Xpress.** Disponível em <<https://mountainx.com/movies/interview-with-the-babadooks-writer-director-jennifer-kent/>>. Acesso em 10 de dezembro de 2020.

INTERNET Movie Database. Disponível em <<<https://www.imdb.com/>>>.

JANELA Indiscreta. Alfred Hitchcock, 1954. 112 min. Colorido. Sonoro. DVD.

JUNG, Theo. The Politics of Time: Zeitgeist in Early Nineteenth-Century Political Discourse in: **Contributions to The History of Concepts** 9, Nr. 1 (2014), 24-49. Disponível em <https://freidok.uni-freiburg.de/data/10824>. Acesso em 21.jul.2020.

KARAMINAS, Vicki. The Vampire Dandy: reconceptualizing masculine identities in fashion, cinema, and literature. **Lambda Nordica.** Uppsala, SE, vol. 14, n. 3-4, p. 124-159. 2009.

KEMP, Philip. **Tudo Sobre Cinema**. Tradução de Fabiano Morais... *et al.* Rio de Janeiro: Editora Sextante. 2011. 576p.

KING, Susan. **Photo Finish for “London After Midnight”**. Disponível em <<https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2002-oct-27-tv-coverstory27-story.html>>. Acesso em 10 de dezembro de 2020.

LANDIS, John. **Monsters in the Movies: 100 years of cinematic nightmares**. 1 ed. Londres, Inglaterra. DK, Penguin Random House, 2011. 320 p.

LAVERTY, Christopher. **Rear Window: Grace Kelly’s Paris Dress**. Disponível em <<https://clothesonfilm.com/grace-kelly-paris-dress-in-rear-window/>>. Acesso em 18 de outubro de 2020.

LUMET, Sidney. **Making Movies**. 1. ed. Nova York, NY, EUA: Random House, Vintage Books, 1996. 220 p.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. 2. ed. São Paulo, SP: Brasiliense, 2011. 301 p.

MELENDEZ, Tatiana. **The Costumes of Bram Stoker’s Dracula**. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=iLmsPkICJSY&t=11s>>. Acesso em 15 de dezembro de 2020.

MESCLA .CO. **Tipos de tendências: como elas impactam seu negócio. - Mescla**. Disponível em: <<https://mescla.co/2018/09/26/tipos-de-tendencias-como-elas-impactam-seu-negocio/>>. Acesso em: 21 de dezembro de 2020.

MOVIE Screencaps. Disponível em <<https://movie-screencaps.com/>>. Acesso em 18 de outubro de 2020.

NOWELL-SMITH, Geoffrey. General Introduction; Introduction. In: NOWELL-SMITH, Geoffrey. **The Oxford History of World Cinema**. Nova York, NY, EUA: Oxford University Press, 1997, p. XIX – XXII; p. 3 – 5.

OXFORD Learners dictionary. Disponível em <<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/us/>>. Acesso em 21.jul.2020.

PEARSON, Roberta. Early Cinema. In: NOWELL-SMITH, Geoffrey. **The Oxford History of World Cinema**. Nova York, NY, EUA: Oxford University Press, 1997, p. 13 – 23.

PECLERS PARIS. **Creating future singularities**. Disponível em <<https://www.peclersparis.com/en/>>. Acesso em 27.jul.2020.

PINTEREST. Disponível em <<https://br.pinterest.com/>>. Acesso em 27.jul.2020.

POWER, Dominic. Escravo de uma paixão. In: **Tudo Sobre Cinema**. Tradução de Fabiano Morais... *et al.* Rio de Janeiro: Editora Sextante. 2011, p. 36 – 37.

PUNK RAVE STORE. Disponível em <<https://www.punkravestore.com/>>. Acesso em 26.07.2020.

REY, Luís. **Planejar e Redigir Trabalhos Científicos**. 2. ed. rev. ampl. São Paulo, SP: Edgard Blücher, 2000. 318 p.

ROUSELLE, Aline. A política dos corpos: entre procriação e continência em Roma. In: SCHMITT-PANTEL, Pauline (dir.). **História das Mulheres: a Antiguidade**. Porto: Afrontamento, [s/d]. p.352-402.

SANTOS, Cláudia. “História Moderna como história da transição: as transformações econômicas e sociais”. 2019

SANTOS, Cláudia. “História Moderna como história da transição: as transformações culturais, políticas e religiosas”. 2019.

SOBCHACK, Vivian. The Fantastic. In: NOWELL-SMITH, Geoffrey. **The Oxford History of World Cinema**. Nova York, NY, EUA: Oxford University Press, 1997, p. 312-321.

SVENDSEN, Lars. **Moda: Uma Filosofia**. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. 1 ed. Jorge Zahar Editor LTDA. Rio de Janeiro, RJ. Versão digital não numerada.

TRAVASSOS, Alexandre. **A História dos Filmes de Terror**. Disponível em: <<https://www.mood.com.br/filmes-de-terror/>>. Acesso em: 8 nov. 2020.

TREPTOW, Doris. **Inventando Moda**. 5. ed. São Paulo, SP: Edição da autora. 2013. 208 p.

USAI, Paolo Cherchi. Origins and Survival. In: NOWELL-SMITH, Geoffrey. **The Oxford History of World Cinema**. Nova York, NY, EUA: Oxford University Press, 1997, p. 6 – 13.

WIKIPEDIA CONTRIBUTORS. **List of vampire films**. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_vampire_films#Elizabeth_Bathory_films>. Acesso em: 31 nov. 2020.