

A USABILIDADE COMO UMA VARIÁVEL NO DESIGN DE FIGURINOS: UMA REVISÃO BIBLIOMÉTRICA

USABILITY AS A VARIABLE IN COSTUME DESIGN: A BIBLIOMETRIC REVIEW¹

ANA CAROLINE MARQUES MIRANDA

Universidade Estadual Paulista

ac.miranda@unesp.br ✉

BIANCA BURANELLO FARIA

Universidade Estadual Paulista

b.faria@unesp.br ✉

LUÍS CARLOS PASCHOARELLI

Universidade Estadual Paulista

luis.paschoarelli@unesp.br ✉

PROJÉTICA

COMO CITAR ESTE ARTIGO:

MIRANDA, Ana Caroline Marques; FARIA, Bianca Buranello; PASCHOARELLI, Luís Carlos. A usabilidade como uma variável no design de figurinos: uma revisão bibliométrica. **Projética**, Londrina, v. 14, n. 1, 2023.

DOI: 10.5433/2236-2207.2023.v14.n1.46259

Submissão: 20-06-2022

Aceite: 02-03-2023

RESUMO: O figurino, presente desde as primeiras manifestações culturais, tornou-se um importante elemento da dramaturgia, compondo funções estéticas e impacto artístico. O presente estudo objetivou levantar, identificar e analisar investigações acerca da usabilidade na elaboração dos trajes artísticos, por meio de uma revisão bibliométrica. Após análise de dez (10) investigações, nota-se que o fator usabilidade foi pouco considerado na elaboração dos trajes artísticos, o que pode comprometer na expressão e interpretação do usuário.

Palavras-chave: figurino; traje; usabilidade; design de moda.

ABSTRACT: *Costumes, present since the first cultural manifestations, became an important element of dramaturgy, composing aesthetic functions and artistic impact. The present study aimed to raise, identify and analyze investigations about usability in the elaboration of artistic costumes, through a bibliometric review. After analyzing ten (10) investigations, it is noted that the usability factor was little considered in the elaboration of artistic costumes, which can compromise the expression and interpretation of the user.*

Keywords: *costume design; costume; usability; fashion design.*

1 INTRODUÇÃO

Desde os primórdios da humanidade, o ser humano se ornamentou para a realização de rituais e outras atividades consideradas místicas. Esta característica cultural se manteve até o estabelecimento da Cultura Grega, com o surgimento do teatro, cuja ornamentação dramática tornou-se um elemento de entretenimento nos espetáculos teatrais. Tal caracterização é o que nos dias atuais se configura como figurino, que ao longo da ascensão da arte na sociedade, se expandiu em seu

conceito, deixando de ser apenas um adereço para se tornar um artefato de expressão artística. De fato, o figurino é a forma como são definidas as vestes e acessórios inseridos em uma representação dramática, visto como um meio de expressão do artista, junto a um cenário; e se relaciona com o corpo do ator, impactando diretamente em sua postura, movimento e expressão corporal (CORTINHAS, 2010).

Para que este processo aconteça, o profissional responsável pela criação e desenvolvimento dos figurinos (figurinista) precisa compreender as interações emocionais apresentadas na narrativa, ou seja, o figurinista busca elementos conceituais e a linguagem visual presentes no enredo encenado, visando aplicar elementos visuais que complementem a expressão artística da representação dramática. Os trajes artísticos desempenham papéis narrativos e trazem consigo características do estilo do espetáculo, buscando particularidades da própria narrativa, desde o enredo do espetáculo, até os mínimos detalhes estilísticos (CABRAL; FIGUEIREDO, 2019).

Neste universo, as vestes precisam estar associadas à praticidade do indivíduo, considerando a roupa como uma segunda pele e as diferentes funções que as pessoas assumem no decorrer da vida (MARTINS, 2012). Tendo em vista o planejamento de produto, o ato de vestir e as questões relacionadas ao desconforto, a usabilidade do artefato é um critério necessário que precisa ser considerado na composição de trajes artísticos, com o intuito de amenizar eventuais problemas de uso, não apenas relacionados à mobilidade - e expressão corporal - dos usuários, mas também sua condição emocional, de conforto e de satisfação de uso (atividade).

A princípio, pode-se afirmar que os trajes artísticos, muitas vezes são considerados desconfortáveis, visto que atendem muito mais as necessidades estéticas, em oposição à usabilidade do produto. Um exemplo interessante é descrito por Birringer (2013), o qual ressalta que os figurinos do Ballet Triádico

da Bauhaus, como por exemplo "... cocares, máscaras exageradas, bulbosos torsos acolchoados e roupas construídas com fiação e aros concêntricos, suporte estendido como membros e apêndices cônicos ou esféricos" (p. 39) eram moldados nos corpos dos bailarinos, impedindo os mesmos de realizarem qualquer tipo de movimento em palco, senão os minimamente previsíveis.

Problemas relacionados ao Design de Vestuário é algo que ocorre desde muito tempo. Entretanto, nos últimos anos, a Ergonomia ganhou espaço neste tipo de atividade ocupacional, visto que as características estéticas não apenas se sobrepõem aos fatores de uso, mas simplesmente os ignoram. E, neste sentido, um conceito dentro da Ergonomia que tem o propósito de maximizar o uso é a Usabilidade que, de acordo com Paschoarelli e Silva (2006), pode ser definida como a eficiência, facilidade, comodidade e segurança do uso do produto, tanto em ambientes domésticos como em ambientes profissionais.

Já no campo do vestuário, Martins (2019) afirma que é necessário relacionar as propriedades ergonômicas aos critérios de usabilidade e conforto no desenvolvimento de produtos da área da moda; e que esta Usabilidade é definida como conjunto de princípios que organizados formam o passo (algoritmo) fundamental para a avaliação da relação produto-usuário, a qual deve ser considerada tanto no planejamento de produto, quanto no ato de vestir, envolvendo aí as questões relacionadas ao conforto e mobilidade.

Mediante o contexto apresentado, o presente estudo teve como objetivo levantar, identificar e analisar as investigações que abordam (consideram) a usabilidade na elaboração dos trajes artísticos, por meio de uma revisão bibliométrica.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente estudo foi desenvolvido com base na Revisão Bibliométrica empregada para analisar métodos estatísticos de obras literárias, com a aplicação de indicadores para avaliar o impacto dos estudos (artigos), como a frequência de citação, em um determinado período, entre outros (COSTA et al., 2012).

Neste sentido, a questão de pesquisa definida foi: **Levando em consideração a evolução do figurino ao longo da história da moda, a usabilidade é um aspecto levado em consideração no processo de desenvolvimento de um figurino?**

A partir desta questão de pesquisa, foram definidos os seguintes descritores: 'FIGURINO', 'DESIGN DE FIGURINO' e 'USABILIDADE'. Por se tratar de um tema pouco explorado, foi necessário adaptar tais descritores para a língua inglesa, definindo assim os seguintes termos de busca: 'COSTUME'; 'COSTUME DESIGN' and 'USABILITY'.

Tais descritores foram empregados nas ferramentas de busca das bases de dados 'Scopus' (<https://www.scopus.com/>) e 'Web of Science' (<https://www.webofscience.com/>). Adotou-se inicialmente a filtragem pelos últimos cinco (05) anos, porém como os resultados não foram expressivos, estendeu-se para os últimos dez (10) anos em ambas as plataformas. É importante destacar que um dos artigos (NAYLOR, 2013), de fato, tornou-se público na plataforma digital *Taylor & Francis* (<https://www.tandfonline.com/>) no ano de 2013, apesar de sua publicação original ter ocorrido no ano de 1939. Este levantamento dos dados foi realizado no período de setembro a outubro de 2021 e foram adotados critérios específicos para triagem dos estudos (Quadro 1).

Quadro 1 – Critérios de seleção (triagem) dos estudos

Critérios para a seleção dos estudos	Características necessárias nos artigos
Inclusão	Periódicos originais; Publicados nos últimos 10 anos; Periódicos com pontuação A.
Exclusão	Estudos duplicados; Trabalhos de conclusão de curso; Artigos incompletos; Links que não acessam.
Filtros adotados	Filtro 1: Análise do título; Filtro 2: Leitura do abstract; Filtro 3: Análise da Introdução;
Elegibilidade	Pesquisas relacionadas ao planejamento e desenvolvimento do figurino; Estudos relacionados a usabilidade do vestuário; Pesquisas que apresentam fatos históricos da evolução dos trajes artísticos.

Fonte: Elaborado pelos autores.

Deste modo, foram reunidos quarenta e quatro (44) artigos, dos quais oito (08) foram excluídos, visto a impossibilidade de acesso e/ou a aplicação do Filtro 3, apontando não estarem correlacionados ao assunto em questão. Assim sendo, com a aplicação dos critérios para elegibilidade, foram definidos dez (10) artigos finais. Após a leitura dos artigos selecionados, as informações foram segmentadas de forma quantitativa e qualitativa, permitindo uma análise geral dos mesmos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os dez (10) artigos definidos podem ser observados quanto ao título, autoria, instituição, periódico, ano, número de citações, país e DÓI (Quadro 2).

Quadro 2 – Artigos elegidos

Título	Autoria	Instituição	Periódico	Ano	Citações	País	DOI
Performative approaches in designing costumes: ergonomics in immersion and storytelling	Alexandra Cabral; Carlos Manuel Figueiredo.	School of Architecture; University of Lisbon	Advances in Intelligent Systems and Computing (livro)	2020	1	Portugal	https://doi.org/10.1007/978-3w-030-20444-0_33
The dress-ergonomics challenge: Local costume as a new type of work dress?	Rashida Heidarimoghaddam; Imanb Dianat; Saeedehc Mosaferchi; Alirezad Mortezapour.	Hamadan University of Medical Sciences	WORK-A Journal of Prevention Assessment & Rehabilitation	2020	0	Irã	https://doi.org/10.3233/WOR-203143
New Approach to Costume Design	Blanche Naylor	National Dance Education Organization	The Journal of Design, Creative Process & the Fashion Industry	(1939) 2013	0	Estados Unidos	https://doi.org/10.1080/00119253.1939.10741600
The Great Leap from Earth to Heaven: The Evolution of Ballet and Costume in England and France in the Eighteenth Century	Mary Collins; Joanna Jarvis.	Edinburgh University Press	Costume Journal	2016	5	Escócia	https://doi.org/10.1080/05908876.2016.1165955

War, revolution and design: exploring pedagogy, practice-based research and costume for performance through the Russian avant-garde theatre	Melissa Trimmingham; Donatella Barbieri.	University of Kent	Studies in Theatre and Performance	2016	7	Inglaterra	https://doi.org/10.1080/14682761.2016.1191310
A framework for incorporating virtual fitting into the costume design and production process	Anne Porterfield; Traci Lamar	The Textile Institute	International Journal of Fashion Design, Technology and Education	2021	3	Estados Unidos	https://doi.org/10.1080/17543266.2020.1864484
Artists' Balls and Conceptual Costumes at the Russian Academy of Arts, 1885–1909	Colleen McQuillen	Universidade de Illinois em Chicago	The Journal of Dress, Body and Culture	2015	4	Estados Unidos	https://doi.org/10.2752/175174112X13183318404140
Bauhaus, Constructivism, Performance	Johannes Birringer	Association of Theatre in Higher Education	A Journal of Performance and Art	2013	19	Estados Unidos	https://doi.org/10.1162/PAJJ_a_00145
Costume in Performance: Materiality, Culture, and the Body	Jennifer Gall	Bloomsbury Academic, London and New York, 2017	The Journal of Dress, Body and Culture	2019	1	Estados Unidos	https://doi.org/10.1080/23322551.2020.1782150
Ergonomics and Fashion: the OIKOS methodology for usability and comfort evaluation in clothing and fashion	Suzana Barreto Martins	Universidade Estadual de Londrina	WORK-A Journal of Prevention Assessment & Rehabilitation	2012	11	Brasil	https://doi.org/10.3233/WOR-2012-1061-6059

Fonte: Elaborado pelos autores.

Ao analisar o número de artigos por ano, notou-se que acerca da questão central da presente revisão bibliográfica, as publicações nos últimos (dez) 10 anos variam de um (01) a dois (02) artigos por ano.

Com relação ao número de citações, observa-se que a temática sobre a questão da usabilidade nos figurinos é pouco explorada, apresentando um baixo interesse para este tipo de estudo. Os dois únicos artigos que apresenta um número maior de citações foram “Bauhaus, Constructivism, Performance” e “Ergonomics and Fashion: the OIKOS methodology for usability and comfort evaluation in clothing and fashion”. Respectivamente o primeiro “Bauhaus, Constructivism, Performance” está relacionado aos aspectos históricos da evolução do figurino na moda. Já o segundo artigo, “Ergonomics and Fashion: the OIKOS methodology for usability and comfort evaluation in clothing and fashion”, está relacionado diretamente com os aspectos ergonômicos, relacionados à usabilidade do vestuário.

Mesmo sendo uma temática pouco explorada, a pesquisa apontou que os Estados Unidos é o país que mais contribui com este tipo de abordagem. Dos dez (10) artigos definidos, os dos Estados Unidos são: (1) “New Approach to Costume Design”; (2) “A framework for incorporating virtual fitting into the costume design and production process”; (3) “Artists’ Balls and Conceptual Costumes at the Russian Academy of Arts, 1885–1909”; (4) “Bauhaus, Constructivism, Performance”; (5) “Costume in Performance: Materiality, Culture, and the Body”. Os demais países - Brasil, Irã, Portugal, Inglaterra e Escócia - ainda apresentam uma abordagem incipiente, porém com expressivo potencial (Figura 01).

Figura 1 – Países que os artigos foram publicados

Fonte: Elaborado pelos autores.

Após uma análise dos periódicos que esses dez (10) artigos foram publicados, pode-se observar que a maior parte deles são relacionados à área da moda e do design, já os periódicos “Work” e “Advances in Intelligent Systems and Computing” são de áreas correlatas (ergonomia e sistemas informacionais), porém que apresentam vínculos que tangenciam os estudos no campo do Design, da Moda e mesmo das Artes Cênicas. A análise dos artigos permitiu, ainda, identificar três (03) categorizações temáticas destes estudos: “Usabilidade”, “Design de Figurino” e “História do Figurino” (Quadro 3).

Quadro 3 – Classificação dos estudos por categorias temáticas.

Categoria	Título do artigo
Usa bilidade	Ergonomics and Fashion: the OIKOS methodology for usability and comfort evaluation in clothing and fashion
	The dress-ergonomics challenge: Local costume as a new type of work dress?
	Performative approaches in designing costumes: ergonomics in immersion and storytelling
Design de figurino	A framework for incorporating virtual fitting into the costume design and production process
	Bauhaus, Constructivism, Performance
História do figurino	New Approach to Costume Design
	The Great Leap from Earth to Heaven: The Evolution of Ballet and Costume in England and France in the Eighteenth Century
	War, revolution and design: exploring pedagogy, practice-based research and costume for performance through the Russian avant-garde theater
	Artists' Balls and Conceptual Costumes at the Russian Academy of Arts, 1885–1909
	Costume in Performance: Materiality, Culture, and the Body

Fonte: Elaborado pelos autores.

Após a segmentação dos artigos em categorias, realizou-se uma análise do quanto os artigos definidos contribuem para os propósitos do presente estudo. Na categoria relacionada à usabilidade, o estudo de Martins (2012) traz como proposta uma metodologia para avaliar o conforto no vestuário, utilizando princípios ergonômicos no desenvolvimento de produtos. A autora salienta sobre a importância da indústria em atender a diferentes necessidades e características de diferentes usuários. Já o estudo apresentado por Cabral e Figueiredo (2019) investigou as interações do ser humano no contexto performativo, sob a ótica ergonômica, através de cases em três peças de teatro locais. Por fim, o estudo de Rashid *et al.* (2020), apesar de não abordarem diretamente a questão do presente estudo, reflete sobre as dificuldades ergonômicas encontradas no vestuário no local de trabalho, principalmente em atividades que necessitem de trajes específicos, como é o caso de trajes performáticos e/ou para atividades de dramaturgia

Quanto à categoria design de figurino, foram encontrados estudos que apresentam as etapas projetivas e produtivas de trajes artísticos. Neste sentido, Porterfield e Lamar (2021) afirmam que os figurinos artísticos têm como inspirações imagens, desenhos e amostras de tecido de trajes já produzidos. Além disso, os autores, discutem a respeito da prototipagem e modelagem das peças, com o objetivo de produzir uma veste mais confortável para o artista em cena. Já Birringer (2013) apresentou uma investigação que propôs analisar especificamente os figurinos de ballet da Bauhaus. Esta abordagem conclui que os trajes artísticos desenvolvidos na escola não atendiam qualquer preceito ergonômico, muito pelo contrário, os trajes dificultavam os movimentos corporais dos artistas, no momento da apresentação.

Já com relação a categoria história do figurino, autores como Collins e Jarvis (2016), Trimmingham e Barbieri (2016), McQuillen (2012), Gall (2019) e Naylor (2013) discutem a respeito da evolução dos trajes artísticos ao longo da história e sua importância enquanto artefato, visto que é por meio do figurino que se desenvolve uma comunicação de artista e espectador. Essa linguagem se dá por meio das vestes com diferentes cores, volume, texturas, expondo o estilo da arte dramática. Tais

estudos descrevem abordagens no campo da dança, teatro e história da moda, bem como analisam as características dos figurinos, iniciando pelo Ballet da corte de Luís XIV (1638-1715), na França; até Ballet triádico da Bauhaus (1919-1933). É importante destacar que o estudo apresentado por Naylor (2013) destaca uma análise do trabalho desenvolvido pela designer russa Magda Polivanov (1899-1985), que com suas técnicas projetuais, inovou o conceito de figurino para sua época, com destaque para aplicação de novos tecidos e acabamentos; bem como de novas estruturas e formas, o que pode contribuir para diminuir a facilidade de uso desses trajes.

A partir da análise geral dos estudos revisados, identificou-se que ao longo da história das artes dramáticas a questão estética foi o ponto central para a construção do figurino, cujo foco estava em representar a linguagem visual para o público presente. Com a evolução do Design de Moda o segmento do vestuário evoluiu, a veste se tornou algo para além de apenas cobrir o corpo; os aspectos ergonômicos, relacionados à mobilidade bem como conforto se tornaram parte da sua construção. Contudo, ainda se nota que a ergonomia, principalmente a usabilidade, ainda é pouco explorada no universo no desenvolvimento do figurino.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde o início dos tempos, o ser humano ornamenta-se para diferentes rituais, ao longo da evolução do homem na sociedade, este conceito foi se ressignificando até os dias de hoje em que o conforto se tornou termo de referência quando se desenvolve vestuário. Dentro deste conceito, os figurinos foram se aperfeiçoando e, nas últimas décadas, os conceitos de ergonomia e usabilidade se tornaram variáveis importantes até mesmo neste segmento do Design de Moda.

O presente estudo buscou analisar, por meio de uma revisão bibliométrica, se estas questões ergonômicas são consideradas na elaboração dos figurinos, e se em algum momento da história houve alguma preocupação neste sentido. Assim, conclui-se que embora haja uma notável ascensão no desenvolvimento de novos trajes, investigações relacionadas a esta temática, ainda são pouco exploradas.

Ao longo da revisão aqui descrita, notou-se que para compreender diversos conceitos que relacionam a evolução do figurino ao longo da história, foi necessário conhecimento das características do espetáculo, bem como a necessidade da veste se adaptar em diferentes funções, trajes, que visam o conforto de qualquer tipo de artista dramático. Os resultados aqui apresentados permitem promover uma reflexão sobre as questões relacionadas à composição do figurino e a usabilidade. Almeja-se ainda que este estudo proporcione embasamento teórico e prático para futuras pesquisas e aplicações na área da moda e do design, assim como para profissionais engajados nas temáticas relacionadas.

REFERÊNCIAS

BIRNINGER, Johannes. Bauhaus, constructivism, performance. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, [s. l.], n. 104, p. 39-52, May 2013. DOI 10.1162/pajj_a_00145

CABRAL, Alexandra; FIGUEIREDO, Carlos Manuel. Performative approaches in designing costumes: ergonomics in immersion and storytelling. *Advances In Human Factors And Ergonomics*, Washington D.C, p. 345-349, June 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/333656078_Performative_Approaches_in_Designing_Costumes_Ergonomics_in_Immersion_and_Storytelling. Acesso em: 5 dez. 2021. BALLIVIÁN, José Manuel Patrício Palazuelos (org.). *Artesanato Kaingang e Guarani: territórios indígenas - região sul*. São Leopoldo: Oikos, 2011.

COLLINS, Mary; JARVIS, Joanna. The great leap from earth to heaven: the evolution of ballet and costume in england and france in the Eighteenth Century. *Costume Journal*, Escócia, v. 50, n. 2, p. 169-193, June 2016.

CORTINHAS, Rosângela. *Figurino: um objeto sensível na produção do personagem*. 2010. 81 f. Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/27280/000762014.pdf?sequenc>. Acesso em: 20 maio 2022. BORGES, Adélia. *Design + artesanato: o caminho brasileiro*. São Paulo: Terceiro Nome, 2011.

COSTA, Teresa et al. A Bibliometria e a avaliação da produção científica: indicadores e ferramentas. In: CONGRESSO BAD, 11., 2012, Lisboa. *Anais [...]*. Lisboa: Fundação Caloust Gulbenkian, 2012. p. 1-7. Disponível em: <https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/6513/1/Amante%2011BAD-429-1188-1-PB.pdf>. Acesso em: 25 abr. 2022.

GALL, Jennifer. Costume in performance: materiality, culture, and the body. *Fashion Theory: The Journal of Dress, Body and Culture*, [s. l.], v. 23, n. 4-5, p. 606-612, 2019. DOI 10.1080/1362704X.2018.1493799

MARTINS, Suzana Barreto. Ergonomia, usabilidade e conforto em projeto de produto de moda e vestuário. In: MARTINS, Suzana Barreto (org.). *Ergonomia, usabilidade e conforto no design de moda: a metodologia OIKOS*. Barueri: Estação das Letras e Cores, 2019. p. 92-113.

MARTINS, Suzana Barreto. Ergonomics and fashion: the OIKOS methodology for usability and comfort evaluation in clothing and fashion. *Work - A Journal Of Prevention Assessment & Rehabilitation*, [s. l.], n. 41, p. 1-9, jan. 2012. Disponível em: <https://content.iospress.com/download/work/wor1061?id=work%2Fwor1061>. Acesso em: 10 nov. 2021.

NAYLOR, Blanche. New approach to costume design. *The Journal of Design, Creative Process & the Fashion Industry*, v. 40, n. 8, p. 3-4, Oct. 2013. DOI 10.1080/00119253.1939.10741600(1939)

PASCHOARELLI, Luís Carlos; SILVA, José Carlos Plácido da. Design ergonômico: uma revisão dos seus aspectos metodológicos. *Conexão – Comunicação e Cultura*, Caxias do Sul, v. 5, n. 10, p. 199-213, 2006.

PORTERFIELD, Anne; LAMAR, Traci. A framework for incorporating virtual fitting into the costume design and production process. *International Journal of Fashion Design*, [s. l.], v. 14, n. 1, p. 91-100, 2021. DOI 10.1080/17543266.2020.1864484

McQUILLEN, Collen. Artists' Balls and Conceptual Costumes at the Russian Academy of Arts, 1885-1909. *Fashion Theory: The Journal of Dress, Body and Culture*, [s. l.], v. 16, n. 1, p. 29-48, 2012. DOI 10.2752/175174112X1318331840414

RASHID, Heidarimoghaddam; IMAN, Dianat; SAEDEH, Mosaferchi; MORTEZAPOUR, Alireza. The dress-ergonomics challenge: Local costume as a new type of work dress? *Work*, [s. l.], v. 66, n. 1, p. 239-242, jun. 2020. Disponível em: <https://content.iospress.com/articles/work/wor203143>. Acesso em: 20 out. 2021.

TRIMINGHAM, Melissa; BARBIERI, Donatella. War, revolution and design: exploring pedagogy, practice-based research and costume for performance through the Russian avant-garde theatre. *Studies in Theatre and Performance*, [s. l.], v. 36, n. 3, p. 1-12, June 2016. DOI: 10.1080/14682761.2016.119131