

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

mestrado ^{em} design

FUTURO DO PRESENTE

Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

Bárbara Gomes Formiga

Recife, 2012

Bárbara Gomes Formiga

FUTURO DO PRESENTE

Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

Dissertação de mestrado apresentada como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Design; Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Departamento de Design, Mestrado em Design, Linha de pesquisa: Design da Informação.

Orientador | Hans da Nóbrega Waechter

Recife, 2012

Catálogo na fonte
Bibliotecária Gláucia Cândida da Silva, CRB4-1662

F725f Formiga, Barbara Gomes.
Futuro do presente: observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente / Formiga, Barbara Gomes. – Recife: O autor, 2012.
250 p. : il.

Orientador: Hans da Nóbrega Waechter.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, CAC. Design, 2012.
Inclui bibliografia e apêndices.

1. Design. 2. Moda. 3. Ficção científica I. Waechter, Hans da Nóbrega. (Orientador). II. Título.

745.2 CDD (22.ed.) UFPE (CAC2012-35)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

PARECER DA COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE
MESTRADO ACADÊMICO DE

BÁRBARA GOMES FORMIGA

*"Futuro do Presente: Observação de Comunalidades Estético-Visuais
Entre Figurinos de Filmes Futuristas e a Moda Vigente".*

ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: DESIGN E ERGONOMIA

A comissão examinadora, composta pelos professores abaixo, sob a presidência do primeiro, considera a
candidata Bárbara Gomes Formiga_____.

Recife, 28 de fevereiro de 2012.

Prof. Hans da Nóbrega Waechter (UFPE)

Prof. Solange Galvão Coutinho (UFPE)

Prof. Ângela Freire Prysthon (UFPE)

AGRADECIMENTOS

Como para toda canceriana que se preze, é sempre um grande desafio sair do útero, do núcleo, do conhecido e familiar rumo ao desconhecido, ao novo. Falar do futuro é sempre algo tão assustador quanto estimulante, e é o maior desafio pessoal que eu poderia encarar academicamente.

Durante esses anos, afritei, respirei fundo, mergulhei e fiz as pazes com o futuro, entendendo-o como algo necessário e não como uma onda devastadora do passado querido. O futuro traz sempre os traços do que fomos e somos, mas com uma maravilhosa possibilidade de sermos ainda mais.

Dessa forma, é a ele [ao futuro], primeiramente, a quem agradeço, pois foi a possibilidade de transformação que me manteve caminhando.

Agradeço à minha família por mostrar que é possível abraçar o novo, o formar um novo núcleo, sem ocupar ou perder o espaço do que queremos que sempre esteja ali;

Agradeço a Silvio Ribeiro por criar comigo essa nova família com todo o apoio emocional e estrutural que a minha própria me daria;

Agradeço à Andréa Endriss, Janaína Bastos, Larissa Viana, Luísa Abreu e Lima, Marianna Torres e Tereza Pinheiro por serem a minha constante espaço-temporal escolhida a dedo e a coração;

Agradeço à todos os amigos que foram estimulantes essenciais na formação da minha confiança emocional, pessoal e profissional nos momentos mais difíceis;

Agradeço à Hans Waechter por todo o seu bom humor e otimismo que tornaram meus momentos de desespero 1 e pânico 2 muito mais leves e divertidos;

Agradeço à Solange Coutinho por todas as observações, sempre pertinentes e construtivas, durante todo o meu crescimento acadêmico [obrigada por ser a primeira a acreditar em mim];

Agradeço à Ângela Prysthon pelo entusiasmo e contribuições para este trabalho;

Agradeço à CAPES por ter possibilitado financeiramente a minha dedicação a este estudo;

E agradeço, finalmente, a todos que conseguiram um espaço no meu coração, de uma forma ou de outra, e que me tornaram uma pessoa mais feliz e pronta para esse futuro!

Resumo

Prever o futuro é uma vontade ou necessidade do ser humano desde tempos remotos, e das diversas previsões feitas pelo homem, o cinema de ficção científica é um dos campos mais férteis. Nestes filmes, o figurino é um dos artefatos que carregam visualmente estas expectativas de futuro. O foco desta pesquisa é observar a roupa não apenas como informação de status, gênero e classe, mas uma forma de comunicação carregada de códigos de diferenciação e identidade sociais.

A partir desta visão, este estudo dispõe-se a observar as comunalidades estético-visuais entre os figurinos de filmes futuristas e a moda vigente no período em que foram criados. O corpus analítico consistiu em 10 filmes futuristas de ficção científica, americanos e europeus, desde a década de 20, início da produção significativa dos filmes de ficção científica, até os dias de hoje, divididos em um filme por década, numa média de 3 a 4 figurinos por filme, totalizando 35 figurinos. Os resultados foram obtidos através de análise feita por um instrumento proposto baseado em conceitos de moda e linguagem visual de onde foi originada uma ficha de análise.

Esta investigação permitiu compreender como as expectativas de futuro de uma sociedade, extremamente dependentes de seu contexto social-tecnológico, são refletidas nestes figurinos através de elementos da linguagem visual, que, ao serem usados repetidamente, contribuem para um estereótipo e um repertório visual de futuro.

Palavras-chave: Figurino, Moda, Design, Futuro, Ficção Científica.

Abstract

Predicting the future is a desire or necessity human beings have since ancient times and, from several predictions made by man, Science fiction is one of the most fertile fields. In these films, the costume is one of many artifacts that visually carry these spectations of the future. This research's focus is to observe the clothe not only as status, gender and class evidences, but as communication, loaded with distinction and social identity codes.

From this vision, this study agrees to observe aesthetic-visual communalities between futuristic costumes for films and the current fashion in the period they were created. The analytical corpus consisted of 10 futuristic sci-fi films, American and European, since the '20s, beginning of significant production of sci-fi movies, until the present decade, divided into one film per decade, an average of 3-4 costumes per movie, totaling 35 costumes. The results were obtained through analysis by an instrument based on fashion and visual language concepts, which originated an analysis form.

This investigation allowed us to understand how future expectations of a society, heavily dependent on its social and technological contexts, are reflected in these costumes through elements of visual language, which, when used repeatedly, contribute to a stereotype and a visual repertoire of the future.

Key Words: Costume, Fashion, Design, Future, Science Fiction

SUMÁRIO

Lista de Figuras e Quadros

1	INTRODUÇÃO.....	13
	Problema.....	15
	Objetivo geral.....	16
	Objetivos específicos.....	16
	Justificativa.....	17
2	O DESIGN DO FUTURO.....	21
	2.1 O homem e o futuro.....	22
	2.2 Os designers já projetam, obrigatoriamente, para o futuro?.....	24
3	A LINGUAGEM VISUAL DO FUTURO.....	29
	3.1 Fundamentos de Linguagem Visual.....	30
4	A MODA DO FUTURO.....	35
	4.1 O papel social da moda: moda como linguagem e comunicação.....	36
	4.2 Moda, consumo e design para o futuro.....	39
	4.3 O tempo x a moda.....	42
5	O FIGURINO DE FILMES FUTURISTAS.....	46
	5.1 O gênero ficção científica.....	47
	5.2 Elementos do figurino.....	55
	5.3 O figurino futurista.....	60

6	METODOLOGIA DE PESQUISA.....	62
6.1	Etapas da pesquisa.....	64
7	Análise.....	88
7.1	Definição da amostra.....	89
7.2	Composição do corpus analítico.....	89
7.3	Análise das linguagens visuais.....	90
7.4	Observação dos resultados da análise.....	90
7.5	Tratamento dos dados.....	91
7.6	Discussão dos resultados.....	95
8	Conclusões.....	167
8.1	Contribuições da pesquisa	173
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	175
	APÊNDICES.....	180

Lista de Figuras e Quadros

Figura 1_Sam [silhueta simétrica] e Quorra [silhueta assimétrica] em <i>Tron</i> [2010].....	96
Figura 2_Oswald Cabal e Rowena e seus ombros salientes em <i>Things to Come</i> [1956].....	97
Figura 3_Duran Duran [p&b com cor quente] em <i>Barbarella</i> [1968].....	98
Figura 4_Imperador Ming em <i>Flash Gordon</i> [1940].....	99
Figura 5_Maria em <i>Metropolis</i> [1927].....	101
Figura 6_ Mulheres nos anos 20.....	101
Figura 7_Maria-robô e os operários em <i>Metropolis</i> [1927].....	102
Figura 8_Ferder em <i>Metropolis</i> [1927].....	103
Figura 9_Homem com calça de montaria nos anos 20.....	103
Figura 10_Ferder e suas calças de montaria depois de salvar <i>Metropolis</i> em <i>Metropolis</i> [1927].....	104
Figura 11_Rotwang em <i>Metropolis</i> [1927].....	105
Figura 12_Casal na década de 1920.....	105
Figura 13_John Frederson, o robô e Rotwang em <i>Metropolis</i> [1927].....	106
Figura 14_John Frederson, Rotwang e o robô em <i>Metropolis</i> [1927].....	107
Figura 15_John Cabal em <i>Things to Come</i> [1936].....	109
Figura 16_Homem de uniforme na década de 30.....	109
Figura 17_Rowena em <i>Things to Come</i> [1936].....	110
Figura 18_Moda da década de 30.....	111
Figura 19_Oswald Cabal em <i>Things to Come</i> [1936].....	112
Figura 20_Homem na década de 30.....	112
Figura 21_Flash Gordon, Dale Arden e Dr. Zarkov em <i>Flash Gordon Conquers the Universe</i> [1940]....	114
Figura 22_Flash Gordon e Dale Arden em <i>Flash Gordon Conquers the Universe</i> [1940].....	114
Figura 23_Casal na década de 40.....	115
Figura 24_ Flash Gordon e Dale Arden em <i>Flash Gordon Conquers the Universe</i> [1940].....	116
Figura 25_Mulher na década de 40.....	116
Figura 26_Dr. Zarkov, Flash Gordon e Dale Arden em <i>Flash Gordon Conquers the Universe</i> [1940]....	117
Figura 27_Imperador Ming em <i>Flash Gordon Conquers the Universe</i> [1940].....	118
Figura 28_Capa da Vogue Paris em 1940.....	118

Figura 29_Altaira em <i>Forbidden Planet</i> [1956].....	120
Figura 30_New Look proposto por Dior na década de 50.....	121
Figura 31_John J. Adams em <i>Forbidden Planet</i> [1956].....	122
Figura 32_Uniforme espacial na década de 50.....	122
Figura 33_Robby, John J. Adams, Dr. Morbius e Altaira em <i>Forbidden Planet</i> [1956].....	123
Figura 34_Homens na década de 50.....	124
Figura 35_Barbarella usando tramas metálicas.....	126
Figura 36_Barbarella usando roupas plastificadas.....	126
Figura 37_Barbarella usando pele de animal.....	126
Figura 38_Barbarella com figurino de Paco Rabanne feito com placas de alumínio.....	127
Figura 39_Modelo de Paco Rabanne feito com placas de alumínio na década de 60.....	127
Figura 40_Barbarella usando meia calça e figurino com top e decote na barriga em plástico.....	128
Figura 41_A modelo Veruskha famosa na década de 60.....	128
Figura 42_Duran Duran em <i>Barbarella</i> [1968].....	129
Figura 43_Modelo de André Courrèges.....	130
Figura 44_Dildano em <i>Barbarella</i> [1968].....	131
Figura 45_Homem na década de 1960.....	131
Figura 46_Alex e seus “drugues”.....	133
Figura 47_Homem no início da década de 1970.....	133
Figura 48_Alex ao chegar em casa e encontrar seus pais com novo inquilino.....	134
Figura 49_Mulheres no início da década de 1970.....	134
Figura 50_Alex “à paisana”.....	135
Figura 51_Casamento de Mick Jagger na década de 1970.....	135
Figura 52_A metrópole pós-moderna em <i>Blade Runner</i> [1982].....	136
Figura 53_Dick Deckard.....	138
Figura 54_Homens nos anos 1980.....	138
Figura 55_Rachael.....	139
Figura 56_Mulher de tailleur na década de 1980.....	140
Figura 57_Priss.....	141
Figura 58_Vocalista da banda punk <i>Siouxsie and the Banshees</i> no início dos anos 80.....	141

Figura 59_Priss de véu.....	142
Figura 60_Zhora.....	143
Figura 61_Punks no início dos anos 1980.....	143
Figura 62_Zhora usando capa de plástico.....	144
Figura 63_Os agentes na Matrix.....	145
Figura 64_Neo, “The One”, na Matrix.....	146
Figura 65_Desfile da década de 1990.....	146
Figura 66_Trinity na Matrix.....	148
Figura 67_Campanha da Calvin Klein na década de 1990.....	148
Figura 68_Trinity na Matrix.....	149
Figura 69_Trinity e Neo fora da Matrix.....	150
Figura 70_Desfile da designer japonesa Rei Kawakubo na década de 1990.....	150
Figura 71_Action Figure de Neo.....	151
Figura 72_Trinity fora no mundo real.....	152
Figura 73_Desfile da designer japonesa Rei Kawakubo na década de 1990.....	152
Figura 74_Precogs no “Templo”.....	153
Figura 75_John Anderton, Fletcher e Witwer na Divisão Pré-Crime.....	154
Figura 76_John Anderton.....	154
Figura 77_Modelo masculino nos anos 2000.....	155
Figura 78_Witwer e Fletcher em <i>Minority Report</i> [2002].....	156
Figura 79_Modelos na década de 2000.....	156
Figura 80_A precog Agatha.....	157
Figura 81_Desfile em 2002.....	157
Figura 82_John Anderton enquanto prisioneiro.....	158
Figura 83_Campanha de moda na década de 2000.....	158
Figura 84_Sam Flynn em <i>Tron</i> [2010].....	160
Figura 85_Desfile da Balenciaga, 2010.....	160
Figura 86_Sam e Quorra em <i>Tron</i> [2010].....	161
Figura 87_Tendências femininas para o Outono de 2010.....	162
Figura 88_Kevin Flynn em <i>Tron</i> [2010].....	163

Figura 89_Tendência masculina para 2010.....	163
Figura 90_Clu em <i>Tron</i> [2010].....	164
Figura 91_Modelos masculinos em 2010.....	165
Figura 92_Clu usando sobretudo em <i>Tron</i> [2010].....	166
Quadro 1_Algunas mensagens tradicionais transmitidas pelas roupas [JONES, 2004].....	38
Quadro 2_Diagrama metodológico.....	64
Tabela 1_Características conceituais dos filmes - 10 filmes.....	91
Tabela 2_Peças do Vestuário por década_de 1920 a 2010 - 35 figurinos.....	93
Tabela 3_ Análise quantitativa da linguagem visual por década_de 1920 a 2010 - 35 figurinos.....	93



"Mittler zwischen hirn und händen muss das herz sein!"

Maria_Metropolis_1927

CAPÍTULO 1 _INTRODUÇÃO

FUTURO DO PRESENTE: Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

1. INTRODUÇÃO

Dentre diversos poderes sobrenaturais, o de prever o futuro definitivamente seria um dos mais requisitados pelo homem caso fosse possível. Identificar particularidades, fatos ou “sortes” desse tempo por vir é algo que o medo, curiosidade ou o processo natural estimulam no ser humano desde tempos remotos. Próximo ou remoto, definido ou não, o futuro é carregado de expectativas e concepções que se alteram continuamente.

Eventos e rituais são estratégias para destacar o cotidiano e acontecem em espaço e tempo específicos, com símbolos particulares que dão sentido à vida social. Esses modelos ajudam na análise e compreensão de diversos fenômenos sociais, dentre eles, a moda.

O cinema futurista é um campo onde lugares inexistentes e até improváveis, nunca antes projetados, são possíveis, mas numa mistura do que existiu e sua negação para um novo futuro. Seus figurinos, em conjunto com outros subsídios, são responsáveis pelo emprego de uma combinatória de elementos [cores, formas, silhuetas, estilos, texturas] que garantem a identidade do personagem [estilo e aspectos psicológicos], a determinação tempo-espacial e a atmosfera pretendida no filme, comunicando sentimentos, estética, situação cultural, econômico-político-social, entre outras.

Os designers de figurinos futuristas, homens e, conseqüentemente, personagens sociais, utilizam-se do repertório passado de modas, reinterpretando-as e misturando-as inusitadamente numa não-linearidade temporal que, em não sendo passado, podem ser futuro.

No entanto, mesmo em se tratando de uma representação teoricamente desassociada do passado, é possível encontrar traços estéticos e ideológicos dele [e/ou do presente vigente] incrustados nos figurinos, que indicam a época em que foram projetados.

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

Foram aqui investigados os elementos estético-visuais escolhidos pelos designers desde as primeiras produções futuristas de ficção científica até a atualidade, por meio da análise de dez filmes futuristas, classificados por década. Em paralelo, serão levantados exemplos de vestuário dos períodos em que os figurinos foram idealizados.

Foi possível, então, verificar as comunalidades estético-visuais entre os figurinos dos filmes futuristas e a moda vigente do período e, por fim, permitindo traçar um panorama dos estereótipos visuais de futuro existentes, considerando aspectos socioculturais, e sua possível influência para o design de moda.

O escopo desta pesquisa limita-se a entender o figurino no campo do design da informação, onde é compreendido como artefato produzido por um designer e que, através dos seus elementos constitutivos da linguagem visual, tem a intenção de informar algo. O figurino encaixa-se também num campo menor que é o do design de moda, onde as peças do vestuário são as responsáveis por carregar os elementos de linguagem visual que concernem a esta pesquisa.

O cinema, neste estudo, em seu gênero de ficção científica, serve apenas como campo fértil de especulações criativas em relação ao futuro e suporte para o figurino futurista. Não foi intenção deste trabalho analisar o discurso contido nos filmes. As classificações conceituais dos mesmos serviram apenas para auxiliar na compreensão do uso dos elementos observados.

PROBLEMA

A linguagem visual presente nos figurinos de filmes futuristas possui comunalidades com a moda vigente no período em que foram idealizados, dialogando com a mesma e refletindo-a?

HIPÓTESE

Os figurinos de filmes futuristas, a partir de seus elementos de linguagem visual e de vestuário, apresentam comunalidades com a moda vigente no período em que foram criados, oferecendo uma visão de futuro repleta de valores sócio-cultural-tecnológicos de sua época.

OBJETO DE ESTUDO

Os elementos de linguagem visual e de vestuário presente nos figurinos de filmes futuristas.

OBJETIVO GERAL

Identificar ocorrências da utilização de elementos de linguagem visual dos figurinos de filmes futuristas em exemplos de vestuários do período em que foram produzidos, como meio para observar a influência mútua entre a moda vigente e a visão de futuro da época, representada por estes figurinos, além de levantar elementos que, por serem utilizados repetidamente, criam uma linguagem visual estereotipada relacionada ao futuro; utilizando como estudo de caso figurinos de filmes desde a década de 20 do século XX até a década atual.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar nos figurinos de filmes futuristas as linguagens visuais para compreender as características de futuro empregadas em cada década;
- Verificar as transformações da linguagem visual referente ao futuro presente nos figurinos de filmes futuristas de acordo com as mudanças sociais, culturais e tecnológicas e da moda no decorrer das décadas, contextualizando em que cenário essas mensagens visuais foram elaboradas;
- Identificar comunalidades estético-visuais entre os figurinos futuristas analisados e os exemplos de vestuário da moda vigente;
- Traçar um panorama dos estereótipos visuais de futuro existentes, considerando aspectos socioculturais, e sua possível influência para o design de moda do futuro.

JUSTIFICATIVA

Considerando o contexto em que o design está inserido e suas diversas áreas de atuação, percebe-se uma constante tentativa de representar e/ou objetificar o tempo futuro numa forma de previsão desse tempo por vir. Os figurinos de ficção científica são um produto da sociedade de consumo que trabalham esses elementos para encontrar uma forma de representação de futuro que reflita os anseios de seus tempos com atributos visuais que, por apresentar novas configurações, traz uma ideia de futuro. Vários são os suportes utilizados com esse intuito, mas o uso do figurino como tal, ainda foi pouco explorado. O empenho para o estudo e a melhor compreensão do figurino como produto do processo do design e elemento fundamental na construção de uma identidade vem crescendo desenfreadamente seja com investigações de como a construção dos personagens através do figurino enriquece a linguagem autoral ou com estudos arqueológicos das roupas criadas para algum lugar do futuro em filmes de ficção científica, no entanto, as lacunas referentes à natureza do uso da linguagem visual através dos mesmos permanecem pouco ou nada investigadas.

A moda, área em que o figurino se insere, pode ser considerada arte, comunicação e comportamento, de acordo com Lipovetsky [1989], e, apesar de ser deixada em segundo plano nas esferas intelectuais, está em toda parte, desde as ruas às manifestações intelectuais, como museus e o cinema.

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

Para o design, a perspectiva de futuro é de extrema importância. Este estudo pretende pesquisar e refletir as representações visuais de futuro do século XX até a atualidade através do vestuário. O corpus analítico são figurinos de ficção científica focados no futuro, na tentativa de verificar e justificar, por meio dos recursos de linguagem visuais, as comunicações com a moda vigente e a construção de um repertório visual associado ao futuro.

O estudo em questão poderá fornecer dados para uma investigação sobre o papel social do design como reproduutor de valores e de perspectiva de futuro por meio do vestuário, compreendendo suas relações com a moda vigente e tendo o cinema de ficção científica como fonte de pesquisas e estudo.

Durante muitas décadas, viu-se o cineasta validar estilistas trazendo suas criações para a tela através de personagens. Um grande exemplo é o de *Barbarella* [Roger Vadin_1968], que teve a sequencia final de figurinos inspirada nas ideias do designer Paco Rabane. Mesmo ainda sendo possível identificar eventos como esse, como os figurinos criados por Jean-Paul Gaultier para *O Quinto Elemento* [The Fifth Element_Luc Besson_1997], hoje é comum ver designers de moda inspirando-se em figurinos de cinema, validando-os como terreno fértil para novas ideias. *Matrix* [Andy & Larry Wachowski_1999] foi um desses exemplos que influenciou a calça *skinny* com as roupas justas da personagem *Trinity*. Na verdade, essa via é, provavelmente, recíproca, no entanto, independente da origem, os elementos visuais utilizados envia mensagens sobre uma época, estabelecendo características comportamentais, culturais e econômicas.

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

Vislumbrando a moda em sua expressão cinematográfica e, mais especificamente, na vertente que explora o tempo futuro, é possível analisar o uso da linguagem visual por parte destes figurinos e entender seu diálogo com o contexto em que foi projetado, além de perceber sua contribuição na criação de estereótipos de futuro. Estes elementos visuais utilizados em conjunto com estes estereótipos formados servem de campo fértil de inspiração para o projeto de design que, segundo Bonsiepe [1997], é orientado ao futuro.

Depois deste primeiro capítulo introdutório em que o problema da pesquisa e seus objetivos gerais e específicos foram tratados com o intuito de nortear a pesquisa, é apresentada a fundamentação teórica. Esta, por sua vez, cria uma base por meio de teorias que permitem a

observação de particularidades deste campo de pesquisa relacionado à linguagem visual associada ao futuro, tendo como resultado a investigação das comunalidades entre os figurinos de filmes futuristas e a moda do período em que foram realizados. Dentre os tais aspectos explorado pela fundamentação teórica estão: o design projetado para o futuro; fundamentos da linguagem visual; a moda como linguagem, comunicação e sua relação com o tempo; e o figurino futurista dentro do gênero ficção científica. Os conceitos de autores relevantes nas determinadas áreas direcionaram a pesquisa, arrazoando sobre as questões aqui pertinentes como a função do design como suporte para a representação de futuro e suas relações com o contexto em que foram pensados.

No capítulo seguinte, são apresentadas a metodologia e as etapas de análise seguidas do tratamento dos dados com as considerações desta análise.

O trabalho se encerra com as conclusões, contribuições da pesquisa e os possíveis desdobramentos desta temática, dada a sua relevância para o design e para a moda, não apenas em levantamento histórico como em suas influências para o design futuro, dialogando com as teorias visitadas, os resultados obtidos e as considerações ao problema investigado.

As constatações resultantes desta pesquisa podem auxiliar, não só no trabalho de um figurinista bem fundamentado, mas também para entender aspectos ambientais, históricos, sociais, sociológicos, culturais e tecnológicos desde o início do século passado à atualidade e sua relação com a criação destes figurinos. Contribuem, da mesma forma, para um diálogo do design com outras áreas como a moda, o cinema, a comunicação, a antropologia e a sociologia, abrangendo sua ótica, elevando e aumentando seu espaço dentro das reflexões críticas e científicas.

DELIMITAÇÃO DA PESQUISA

A ficção científica começa a aparecer de forma cinematográfica por volta de 1902 com filmes como “Voyage dans la Lune” de Méliès, porém, a produção neste gênero não é significativa durante um bom tempo. Por esta razão, este estudo, que pretende observar os elementos da linguagem visual presente em figurinos de filmes futuristas, começa sua amostragem na década de 20 do século passado e se estende até a atual, considerando ser esta uma amostra significativa para as inferências propostas.

Filmes americanos e europeus, entre eles franco-italianos, alemães e ingleses, foram escolhidos por serem os maiores produtores de filmes emblemáticos no gênero, com maior alcance mundial, tendo uma maior influência no repertório visual das pessoas.

Em não sendo possível ter uma amostragem muito grande pela natureza descritiva deste estudo, foram escolhidos um filme por década, totalizando 10 filmes. Deles, foram escolhidos de 3 a 4 figurinos mais relevantes seja pela importância das personagens no enredo, seja pela relevância visual do figurino, totalizando 35 figurinos analisados.

Destes figurinos foram observados as peças de vestuário utilizadas pelos mesmos, além dos elementos de linguagem visual contidos nessas peças, de forma a auxiliar na compreensão da mensagem contida nestes.

Cada um desses figurinos foi comparado à moda do período em que foram criados, na busca de comunalidades no uso de seus elementos de linguagem visual. Particularidades da moda da região de sua produção foram consideradas quando se fizeram necessárias, porém, a imagem da moda de cada década generalizada por autores como SEELING [2000] e NERY [2003] foram usadas como referência.



"We're all part monsters in our subconscious, so we have laws and religion"

Oswald Cabal_Things to Come_1936

CAPÍTULO 2_ O DESIGN DO FUTURO

FUTURO DO PRESENTE: Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

2. O DESIGN DO FUTURO

2.1. O homem e o futuro

Era uma vez o homem primitivo que media o tempo por meio da natureza e das realidades aparentemente imutáveis como lagos e montanhas e outras que pareciam se revezar como dia e noite, as estações e o ciclo de vida dos animais. O tempo era cíclico.

Já o homem pós-moderno, percebe o tempo, esse mesmo recurso disponível para todos, de forma bem diferente. No entanto, qualquer um desses homens está sujeito ao medo, e seja por isso, por processo natural ou curiosidade, desde tempos remotos, procura alguma forma de identificar particularidades ou “sortes” deste tempo e do que há de vir.

Cherman & Vieira [2008] falam que, para Gamow, ao retroagir no tempo, chega um momento em que ele não existia. Dele veio o que conhecemos por *Big Bang*, ou, o evento onde, em algum momento passado, toda a matéria e energia do universo estavam concentradas em ponto de volume zero e densidade infinita, começa a se expandir. Para ele, o universo surge ali, e com ele, espaço e tempo. Ao mesmo tempo, segundo Cherman & Vieira [2008], Hoyle, seu contemporâneo, discordava desse conceito por achar um ponto isolado uma assimetria para a história do universo e uma aproximação da cosmologia com preceitos religiosos judaico-cristãos. Seu princípio cosmológico diz que o universo é homogêneo temporalmente, ou seja, em qualquer momento que o olhem, verão a mesma coisa. Para ele, o universo sempre existiu e, assim, o tempo também.

Hoje se confirma a expansão do universo, mas o que não se sabe é se a expansão corresponde ao início do universo, se é uma fase única ou uma de várias infinitas. Tais questionamentos não cabem aqui.

Considerando sua existência como surgida com o início da expansão atual, o que seria o tempo? No dicionário Aurélio, tempo: do lat. *tempus* significa a sucessão de anos, dos dias, das horas etc., que envolve, para o homem, a noção de presente, passado e futuro: *o curso do tempo; o tempo é um meio contínuo e indefinido no qual os acontecimentos parecem suceder-se em momentos irreversíveis*. Para Servan-Schreiber [1991], o tempo é aquilo que mede uma transformação. Para Cherman & Vieira [2008], o tempo é movimento que

independe da nossa existência, que pode ser mensurado através de padrões cíclicos confiáveis [astrológicos, por exemplo] e, segundo Einstein [apud CHERMAN & VIEIRA, 2008], em sua *Teoria da Relatividade*, é relativo ao absolutismo da velocidade da luz, ou seja, subjetivo.

Se o tempo teve um início, é natural questionar seu fim. O questionamento que permeia a alma humana é de se o Universo vai acabar um dia. Ou como será o futuro? As possíveis respostas são subjetivas a fatores universais, sociais e pessoais. A educação cartesiana ocidental faz com que o homem tenha necessidade de controlar esse tempo.

Cosmologicamente, o Universo está em expansão acelerada rasgando espaço e tempo e condenando-os como conhecemos. Tal reflexo no cotidiano pode ser visto em fenômenos como a globalização. Os tempos aumentam enquanto espaços diminuem e se anulam.

O camponês vivia à mercê do tempo natural. Os relógios eram apenas aproximados. Com o primeiro compromisso externo que converteu o camponês em operário, surge o controle mais organizado do tempo. O homem adapta-se aos horários dos outros.

A comunidade traz a necessidade de orientar atividades e seus horários, então, na segunda metade do século XIX, a sincronização e a exatidão do tempo intensificaram-se pelas estradas de ferro [controle do que está sendo transportado, horário de saída e chegada] e depois pelo rádio [unificando horários americanos e europeus antes do início do século XX]. No começo o relógio do trem não bate com o da igreja, mas o primeiro sobrepõe o segundo.

O progresso gerado pela industrialização mudou a jornada de trabalho e criou a obsessão com o tempo. A abundância industrial trouxe produtos feitos para economizar tempo, e com eles, novas necessidades. A sensação de falta de tempo reina para o homem moderno.

A manipulação mais fundamental do tempo é a defasagem entre a comunicação de indivíduos, primeiro por códigos e depois por máquinas, que multiplicaram o poder de alterar não a duração, mas ordem e momento das coisas. Tecnologia banuiu o tempo: máquinas exercem atividades que exigiam tempo manual e intelectual, telefone substituiu correio e depois o celular e a internet permite uma simultaneidade - “uma vida curta de tempos poucos numerosos, foi substituída por uma vida longa de tempos múltiplos e misturados” [SERVAN-SCHREIBER, 1991].

Nasce daí uma nova cartografia mundial globalizada, onde indivíduo não pertence a uma só cultura ou comunidade fechada num conceito tradicional. As culturas são cruzadas, heterogêneas, emprestando culturas e permitindo a circulação entre elas.

A percepção do tempo social [pelas formas sociais de trabalho e mensurada pela tecnologia] e do tempo subjetivo [experiência pessoal, sensação de velocidade e passagem do tempo] determina modificações de várias naturezas no cotidiano. Cria paradigmas diferentes dos do passado e necessidades e situações nunca imaginadas. Assim, é preciso se reinventar no novo contexto temporal futuro.

2.2. Os designers já projetam, obrigatoriamente, para o futuro?

É possível o design não projetar [ou ser um projeto] para o futuro? Para refletir sobre a questão é preciso entender o conceito geral do design a partir de algumas das várias definições do termo, embora possam trazer pontos de vista diferentes. Bonsiepe [1997] afirma que o design sofre dificuldade em ser conceituado devido a diversas opiniões em seu campo, sendo visto ainda, muitas vezes, como uma área ligada meramente à estética, ou seja, a aparência de um objeto físico.

O design tem como principal atividade o processo de criação de uma entidade.

O termo tem sua origem mais remota no latim “designare”, no entanto, Bürdek [2006] afirma que o conceito de design, mais próximo do que é concebido hoje, foi utilizado, de acordo com o dicionário Oxford, pela primeira vez em 1588 e trazendo três definições:

1. Plano desenvolvido pelo homem ou esquema passível de ser realizado
2. Primeiro projeto gráfico de uma obra de arte
3. Objeto das artes aplicadas ou útil para a construção de outras obras

O sentido de design, vindo língua inglesa, traz a noção de “projeto”, “processo” e “ação” de projetar algo. Bonsiepe [1997] afirma que o domínio do design é o domínio da interface, a qual deve ser entendida como o espaço no qual se estrutura a interação entre um sujeito, um objeto [sendo um artefato ou um conjunto de signos], visando à realização de uma ação

efetiva [que pode ser uma ação física concreta, ou uma ação mais abstrata, comunicativa, sensorial]. Essa “interação” é uma delimitação importante, que distingue o design de outras áreas também projetuais.

Não cabe apenas pensar o artefato sem considerar seu contexto de uso ou analisar simplesmente a ação a ser realizada. É preciso compreender as práticas sociais do seu entorno, os significados atribuídos, os aspectos subjetivos, pois estes têm tanta importância quanto aspectos pragmáticos, questões funcionais, tecnológicas, produtivas, assim como emocionais e subjetivas.

Bürdek [2006] concorda ao afirmar que, apesar de processo criativo, o design não configura um produto num ambiente vazio. O processo de desenvolvimento e seu andamento são determinados, além da configuração, por decisões e condições. Um objeto não é percebido em isolamento num espaço, mas em um contexto, gerando um problema de relação. O objeto está em relação ao mundo.

Alexander [1964] acredita que o processo de design é o ato de inventar estruturas ou objetos reais com nova ordem física, organização e forma, de acordo com sua função, porém, lembra que o problema de design possui parâmetros a serem definidos e que interagem entre si, impossibilitando uma definição fechada. Um pouco depois, Asimov [1968] coloca o design como uma progressão do abstrato para o concreto num processo iterativo de desenvolvimento de problemas.

Tomando por base os fundamentos do desenho industrial - semelhantes aos do design - podemos aproximar o conceito do último ao do primeiro. O design industrial se direciona para a satisfação das necessidades humanas, principalmente as tecnológicas e culturais. Neste raciocínio, Löbach [2001] afirma que o design poderia ser considerado uma ideia, projeto ou plano para solução de um problema, e seu ato seria dar corpo a estes e transmiti-lo aos demais. O processo de design é, então, configurativo ao elaborar esboços, projetos, modelos e torná-los perceptível e/ou visível o resultado de sua solução, por fim, com sua produção.

Bonsiepe [1997] fala que o design é uma atividade fundamental, com ramificações capilares em todas as atividades humanas e, sendo assim, nenhuma profissão pode ter seu monopólio. Em qualquer uma dessas áreas ou definições de design, vemos referências à ideia de se criar o novo, ou seja, algo que não existia anteriormente. Nesse sentido, Bonsiepe levanta sete características do design:

- Design é um domínio que pode se manifestar em qualquer área do conhecimento e práxis humana;
- **O design é orientado ao futuro;**
- O design está relacionado à **inovação**. O ato projetual introduz algo **novo** no mundo;
- O design está ligado ao corpo e ao espaço, particularmente ao espaço retinal, porém não se limitando a ele;
- Design visa a ação efetiva;
- Design está linguisticamente ancorado no campo dos juízos;
- Design se orienta à interação entre usuários e artefato.

Todas estas questões relacionam-se a partir do emprego, utilização e integração da criação e da tecnologia, sendo esta fundamental ao design. Ela sustenta os aspectos culturais, funcionais e de linguagem de um projeto, refletindo no produto desenvolvido.

Este estudo concorda com Bonsiepe de que o **futuro** é o espaço do design. Os atos projetuais são apontados para esse tempo, para aquilo que está porvir. O design já foi defendido anteriormente como produção orientada para o futuro, em 1917, na Holanda, com o nascimento do “D e S t i j l” [BÜRDEK, 2006, p.27]. Sua estética foi concebida pelo uso bidimensional [círculo, quadrado e triângulo] e tridimensional [esfera, cubo e pirâmide] das formas básicas.

Quem também concorda é Aicher [2001] ao falar do design como ato de lançar, atirar algo fora de si, metaforizando a ideia que toma forma, o projeto que toma corpo, a concepção e criação que ampliadas, transformam-se no ato projetual e marcham no sentido de inserir-se no mundo dos artefatos, materiais ou imateriais.

Krippendorf [2000] defende que, com a necessidade de reprojetoamento e o avanço tecnológico, o designer tem seu papel - vindo da era industrial - alterado, sendo necessário que se tornem mais visionários e **futuristas**. Para o autor, o conhecimento é aspecto essencial para o designer, pois estes se diferenciam dos sonhadores ao visar a viabilidade e possível realização positiva de um projeto.

A palavra design abrange também os significados de desígnio, presságio, **futuro**. Design prevê futuro, designa um fato, ação, prenúncio, pressentimento, intuição. Para isso, recorre ao mundo das ideias. O projeto refere-se à ideia, concepção, criação do que virá a existir em **um tempo sempre futuro ao ato da concepção e da criação**. Projeta-se para designar, exercitando a previsão, o prenúncio, a intuição. O projeto é materializado a partir da visualização, representação ou desenho. Ao realizar uma proposta, ao solucionar um problema e na realização de algo, vê-se o designar.

Quando temos como produto uma informação, fala-se então de **Design da Informação**. Informação, segundo o IIDD - International Institute for Information Design, são dados tornados acessíveis e utilizáveis para as pessoas. Portanto, o design da informação seria a definição dos requisitos que orientam a tradução, análise, seleção, classificação, organização, edição, apresentação e transmissão dos dados em informação significativa com o objetivo da transmissão de conhecimento, assim como a otimização da informação no que concerne a estes requisitos. É a gestão entre as pessoas e a informação.

O design da informação é anterior à simples estruturação de dados e costuma ir além da interpretação ou modificação visual. Não só traduz as informações como também faz a transposição expressivo-formal das informações e de suas relações [BONSIEPE, 1997].

Em outras palavras, o design da informação pode ser definido como a arte e a ciência de preparação da informação, possibilitando seu uso de maneira competente e efetiva [HORN, 1999]. Ele é responsável por delinear a futura forma na qual o usuário encontra as informações, realiza a leitura, estabelece a relação entre os elementos, interage com a interface e compreende a comunicação.

Dentre diversos sistemas informativos existentes, o que concerne a este estudo é aquele identificado na moda, e, mais precisamente, nos figurinos futuristas. Pensar nas maneiras de organizar a linguagem de caracterização visual de um personagem traz uma ideia de algo que vai além da mera referência. O design de figurinos é uma ação criativa, um projeto, que requer um modo de ver, de atuar e expressar suas ideias que não se confunde com a competência técnica exigida para realizar o figurino [RAMOS, 2008]. O que se cria não é apenas uma roupa, mas uma nova informação figurada sobre o corpo, gerando aparências inusitadas.

Numa época em que a cultura de massa é um sistema de informação, o foco de criação do design não é artístico e sim, cultural. Ao invés de design de produto, fala-se em design dos circuitos de informação.

Nesse enfoque, pode-se dizer que o design de figurinos cria não um objeto, uma peça de vestuário, mas uma informação organizada sobre o corpo do ator. Em sendo informação, o figurino é portador de um conjunto de mensagens organizadas pelo designer.

Em resumo, os figurinos podem ser caracterizações visuais que exibem aparências incomuns, muitas vezes sem compromisso com a linearidade histórica ou qualquer outro referencial existente, mas extremamente ligadas conceitualmente com a obra em que estão inseridas, estimulando o espectador e gerando, assim, conhecimento [RAMOS, 2008].

Sem a preocupação em espelhar a realidade ou apresentar linearidade temporal ou coerência geográfica, o design de figurinos parece ser mais coerente com a pós-modernidade, onde tempo e espaço não são mais presos um ao outro.

No conjunto de elementos formadores da aparência do ator, é possível encontrar elementos de diferentes formas culturais, de tempos e espaços distintos, organizadas pelo designer e em harmonia com os demais elementos do filme, construindo uma imagem projetada. Essa nova imagem configura uma informação e, assim, o designer dessa aparência passa a ser um designer da informação.



"The universe? I am the universe!"

Emperor Ming_Flash Gordon Conquers the Universe_1940

CAPÍTULO 3 _ A LINGUAGEM VISUAL DO FUTURO

FUTURO DO PRESENTE: Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

3. A LINGUAGEM VISUAL DO FUTURO

3.1. Elementos de Linguagem Visual

Na sociedade contemporânea, o homem encontra-se imerso numa grande carga móvel de informação visual, sejam nos meios de comunicação, numa ilustração ou pintura ou até mesmo na aparência dos indivíduos. Em qualquer uma destas situações, existe uma mensagem e conseqüentemente uma leitura, finalmente, uma comunicação.

Uma mensagem compreendida por determinado contexto e cultura é formada por elementos integrados que constituem a linguagem visual. A apreensão dessa informação visual, segundo Dondis [1997], se dá de diversas maneiras, desde a compreensão da percepção cultural no que diz respeito à gestualidade, movimentos corporais, forças sinestésicas até o ambiente em que os sujeitos estão inseridos. Estes aspectos condicionam a forma de percepção e compreensão dos significados nas mensagens visuais.

Muitos são os teóricos das artes, filosofias e histórias da arte que exploram os significados das mensagens visuais. A teoria da *gestalt* foi a explorada por Arnheim [DONDIS, 1997], defendendo que cada parte do individual é interdependente, mas interatuante para se compreender o todo, explorando além da percepção visual vista inteiramente. O termo traz a ideia de forma e estrutura e pretende demonstrar que o homem não percebe senão totalidades, fenômenos inteiros, indissociáveis do conjunto em que está inserido e sem o qual, perdem o significado. Para eles, a percepção está ligada aos elementos percebidos e às estruturas mentais que nos fazem reuni-los de acordo com a circunstância do momento, por isso muitas imagens de testes de Gestalt mostram “imagens duplas” podendo ser alternadas entre figura e fundo, mas nunca o serem ao mesmo tempo. A Gestalt sugere, em outros testes, a percepção global como reconstituição de elementos ausentes, através de imagens “incompletas” onde só se percebe o sentido ao completá-las à primeira vista vendo o todo ao mesmo tempo em que as partes, as quais não significam nada em isolamento.

Cor, textura dimensão e proporção são partes constitutivas que apresentam relação com o todo.

A partir de seus elementos [ponto, linha, forma, direção, tom, cor, textura, etc.], a linguagem visual é utilizada por alguns estudiosos na tentativa de compreender as mensagens visuais.

Os elementos básicos da linguagem visual, de acordo com Dondis [1997], são o ponto [unidade visual mínima]; a linha [articulador fluido da forma]; a forma [quadrado, triângulo, círculo e suas variações, combinações, planos e dimensões]; a direção; o tom [presença ou ausência de luz]; a cor [elemento mais expressivo e emocional]; a textura [caráter da superfície dos materiais]; escala ou proporção [medida e tamanho relativos]; a dimensão e o movimento.

Wong [2007], por sua vez, classifica os elementos da linguagem visual em conceituais [ponto, linha, plano e volume], elementos visuais [formato, tamanho, cor e textura], elementos relacionais [direção, posição, espaço, gravidade] e elementos práticos [representação, significado e função].

A decodificação destes elementos relaciona-se com um contexto cultural, mutável por razões sociais, econômicas, políticas, tecnológicas e, sobretudo, individuais. Os objetos criados por estes indivíduos proporcionam uma comunicação visual que permitem um olhar sobre os mesmos, coisas ou pessoas.

Estudos mais contemporâneos baseados na interpretação acreditam que a recepção de uma mensagem varia de um tempo-espaço pra outro, podendo ter o significado de seus formatos, estilos, simbolismos e associações com outras mensagens, alterados ou distorcidos.

Ao isolar por completo a percepção visual da interpretação, aumenta a indiferença à significação cultural e ignora os aspectos linguísticos e sociais do design ao alcançar a atividade conceitual. Arnheim [1998] define sua ideia de “conceito visual” como imagem mental de um objeto adquirida por diversas percepções visuais do mesmo, captadas em outros diversos pontos de vista e contextos. O conceito visual, para ele, teria de consistir em mais estereótipos acumulados não da experiência e do contato, mas apropriado de filmes, televisão, quadrinhos, etc. A compreensão do mundo basear-se-ia apenas num conjunto de percepções visuais onde a linguagem é subalterna, completando vazios sensoriais. Ou seja, a percepção é filtrada pela cultura. O conceito de um objeto é visual [espacial, sensorial e pictórico] e linguístico [convencional, pré-determinado pela compreensão e aceitação coletivas] e constitui-se a partir de pontos de vista individuais e atributos convencionais apreendidos em meio a aspectos culturais.

De acordo com Dondis [1997], para a Bauhaus, "linguagem visual" pode ser entendida como um vocabulário de elementos básicos [pontos, linhas, formas, texturas e cores] organizado numa gramática de contrastes [equilíbrio/instabilidade, simetria/assimetria, duro/suave, leve/pesado]. As qualidades óticas, assim como letras em uma palavra, podem ser combinadas para obter significados ou uma sensação visual/espacial distinta, ou seja, seria um glossário de significações sensoriais. Dondis [1997] afirma que cada uma destas composições abstratas tem um significado universal, o qual se dirige diretamente à percepção humana. Dondis [1997] substituiu significados culturais concretos por uma "linguagem universal" arbitrária e fraca, já que pessoas em espaço-tempo diferentes possuem referências estéticas diferentes.

O próprio termo "linguagem visual" funciona como uma metáfora ao comparar a estrutura do plano pictórico à gramática e à sintaxe da linguagem, segregando visão e linguagem. As teorias da linguagem visual fecham os significados da expressão visual sobre si próprios, sem integrá-los a outros modos de comunicar e interpretar. Esse quadro torna-se reversível se sobrepusermos a interpretação e a percepção.

Num artefato visual pode-se não só verificar a ocorrência de singularidades gráficas, mas também classificá-las quanto à linguagem visual utilizada. Um novo sentido além das funções linguísticas pode [e deve] ser inferido junto com as "regras da cultura visual" escolhidas para o uso desses elementos, ao serem observados aspectos culturais manifestados nos recursos visuais gráficos. Consideremos aqui o figurino, ou o produto resultante do design como um artefato visual, já que serão analisadas imagens e não o vestuário real, e seus aspectos materiais só poderão ser observados a partir da aparência.

Os significantes desses elementos visuais são criados e, reciprocamente, compreendidos através do repertório cultural de cada sociedade. Numa sociedade globalizada como a contemporânea, esses significados ganham uma abrangência cada vez maior. Para Dondis [1991], analisar as estratégias gráficas através de suas polaridades pode ser significativo, já que a fragmentação, em oposto à unidade, mostra movimento e variedade.

As expressões visuais utilizam recursos para comunicar, adquirindo um valor discursivo que pode conseguir alcançar seu objetivo comunicativo ou não de acordo com a efetividade da sua validade prática no campo da produção e da recepção da comunicação. Ou seja, o design de um figurino futurista, mesmo não precisando ter compromisso espaço-temporal para validar

sua aceitação, busca referências em aspectos familiares ao espectador que façam com que ele consiga compreender as informações organizadas naquela expressão. Um possível artifício para essa tarefa seria o uso de elementos visuais da moda vigente por ser esse o ambiente contextualizador da obra.

A interpretação das formas, cores, texturas, etc. neste contexto da linguagem visual, segundo Joly [2001], é antropológica. Muitas configurações destes elementos possuem associações estereotipadas, principalmente por meio da publicidade. O cinema possivelmente reproduz as estereotipizações quando falamos das configurações visuais que remetem ao futuro.

Ao configurar produtos, o designer configura a linguagem visual em parâmetros que possam ser compreendidos em uma sociedade. O resultado dessa compreensão visual vem das polaridades duplas propostas por Dondis [1997]: a primeira são as forças do conteúdo [mensagem e significado] e da forma [design, meio e orientação], e a segunda, o efeito recíproco entre o criador [designer, figurinista, etc.] e o receptor [usuário, espectador, etc.].

Os elementos básicos da linguagem visual vão nortear a análise das mensagens visuais contidas nos figurinos dos filmes de ficção científica focados no futuro, proposta por esta pesquisa. Embora outros elementos possam ser considerados, foram destacados a forma, volume, textura e cor.

Entre as formas básicas propostas por Dondis [1997], temos o quadrado [associado ao enfado, à honestidade, à retidão e ao esmero], o triângulo [associado à ação, conflito e tensão] e o círculo [remetido à infinitude, à calidez e à proteção].

As direções básicas são a diagonal, a horizontal e a vertical, sendo as duas últimas as referências primárias do homem segundo Dondis [1997], no que se refere ao bem estar e à maleabilidade. A diagonal traz uma proposta oposta e instável.

O tom para Dondis [1997] é um dos melhores instrumentos para expressar dimensão por meio das diferentes tonalidades. A intensidade da obscuridade ou da claridade permite diferenciar o distanciamento da representação dos objetos ou mesmo as variações das cores. É por intermédio destas variações que distinguimos a complexidade da informação visual no ambiente.

As cores, por sua vez, são compreendidas cultural e emocionalmente. Elas possuem três dimensões definidas por Dondis [1997]: matiz, saturação e brilho.

O matiz é também conhecida por croma e é a cor em si. Tem como representantes primárias o vermelho [uma cor mais ativa e emocional], o amarelo [cor mais próxima à luz e ao calor] e o azul [mais passiva e suave].

A saturação refere-se à pureza de uma cor, do matiz ao cinza, enquanto o brilho, acromático, mede as variações de brilho, do claro ao escuro, das gradações tonais ou de valor.

A textura, referente às qualidades do tato, permitem, por meio dos objetos, experimentações tanto ao toque quanto ao olho [textura visual]. Dondis [1997] explana que é possível que uma textura apresente qualidades apenas óticas, como no caso de uma página impressa, por exemplo. São estas texturas visuais que interessam a este estudo visto que não teremos acesso às peças de vestuário em si, mas apenas às suas imagens.

A linguagem visual do vestuário tem estes elementos como princípio, mas renomeados como silhueta, proporção e linha, detalhes, tecido, cor e textura [SORGER; UDALE, 2009]. O primeiro impacto pela roupa é causado pela silhueta, pois está relacionada à tridimensionalidade da forma e é vista antes dos detalhes. Intimamente associado à silhueta está o volume [JONES, 2004].

O simbolismo implícito na linguagem visual por meio do vestuário dialoga com a relação de pertencimento dos indivíduos compartilhada por um grupo. Estes elementos surgem no decorrer da história por meio de características de status, gênero, distinção, entre outros elementos inseridos numa cultura.

Há infinitas configurações da linguagem visual, mas apenas aquelas organizadas pelo vestuário numa tentativa de representar o tempo futuro e suas comunalidades estético-visuais com as escolhas configurativas do vestuário do período em que foram organizadas, supondo ser este um aspecto contextualizante, são o que interessa a este estudo em sua análise perceptiva e interpretativa.



"It's true, it will remind us that we are, after all, not God!"

John J. Adams_Forbidden Planet_1956

CAPÍTULO 4__A MODA DO FUTURO

FUTURO DO PRESENTE: Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

4. A MODA DO FUTURO

4.1. O papel social da moda: moda como linguagem e comunicação

Dentre as diversas áreas que o design permeia, a moda, por seu caráter efêmero, é uma das que está mais intimamente ligada à cultura do novo, e por ter um poder indiscriminadamente comunicativo, alcança toda a população, se constituindo como linguagem, assim como gestos, olhares e atitudes. A moda, como conjunto de símbolos, desempenha papel fundamental na criação de estereótipos e na [pseudo] individualização das pessoas, além de ajudar a identificar não só as classes sociais, mas os grupos aos quais os seres humanos pertencem.

Algumas teorias mais antigas falam do vestuário como proteção, pudor, classe e status, mas hoje, na sociedade contemporânea, com complexas relações entre os indivíduos, ele ganha novos significados. A roupa é a primeira forma de significar junto do corpo, gerando significados para um corpo social.

O vestuário é um produto da cultura material que coloca em questão as relações sociais no sistema simbólico no qual a cultura se insere. Por meio dele observam-se diferentes tipos de sociedade e as relações estabelecidas entre os indivíduos. Estes indivíduos são suporte das roupas e lhes dão significados, estabelecendo relações de pertencimento, ou seja, ocasionando a comunicação entre os sujeitos sociais.

Essa intenção subjetiva da personalidade revelada através da moda vai muito além da proteção. A moda é, na verdade, uma das formas mais antigas de comunicação, já que os seres humanos se comunicam através dela há milhares de anos. Por meio das roupas, as pessoas podem comunicar sua faixa etária, gênero, nível social, etnia, gostos e personalidade entre outra série de informações.

A comunicação é feita por intermédio dos símbolos de vestuário, que carregam aspectos culturais e se associam aos próprios valores estéticos na troca e produção de significados, gerando códigos específicos. Os significados, na verdade, só são suscitados no processo de comunicação. A maneira como o indivíduo utiliza os símbolos demonstra sua opção ideológica. Ela insere um indivíduo em uma determinada comunidade e essa comunicação interna os torna membros de um grupo cultural. As roupas, portanto, são códigos comunicativos que

fazem parte da imagem que o sujeito cria dele mesmo para exprimir-se em seu modo de mostrar para ser visto. Para Barnard [2003, p. 55], “é a interação social, por meio da indumentária, que constitui o indivíduo como um membro do grupo, e não vice-versa, ser um membro do grupo e então interagir socialmente”.

A moda cria uma história visual sempre em busca de uma linguagem estética através de roupas, acessórios, formas e símbolos, como um processo artístico. Nesse mundo de apreciação não só dos outros, mas de si próprio, seguir a moda é buscar o código de elegância vigente, ou seja, estar atualizado em sua maneira de comunicar. Tal preocupação com a imagem e a forma de comunicar com os demais faz com que “a moda e o refinamento visual caminhem juntos; ela consagra o progresso do olhar estético nas esferas mundanas” [LIPOVESTKY, 1989, p. 64].

Os significados nessa comunicação não-verbal vêm de contratos entre quem recebe e quem comunica o que se deseja passar para o outro, ou seja, os símbolos são organizados e compreendidos por meio de códigos sociais. São essas convenções que permitem a comunicação. A relação entre os símbolos dá sentido às coisas.

A comunicação não é neutra, pois reflete as desigualdades sociais e a consequente relação de dominação da sociedade, o que torna a comunicação também uma forma de dominação. Estas posições de poder entre grupos são resultadas de experimentação, explorações, comunicações e reproduções de relações sociais através da moda.

A moda marca também a divisão entre masculino e feminino, urbano e campestre, centro e periferia, entre outros. Ela é uma das formas de demarcar nosso ambiente social e cultural, considerando cultura como “um sistema de significados, como as formas pelas quais as crenças, os valores, as ideias e as experiências de uma sociedade são comunicadas por meio de práticas, artefatos e instituições” [BARNARD, 2003, p. 64]. Podemos afirmar que a moda reflete as práticas, as crenças, os valores e até as ideias de uma determinada sociedade.

Em quase todas as sociedades, a moda tem papel simbólico e estético que serve como meio comunicativo não só dentro de um grupo, mas entre outros grupos. São as escolhas de vestuário que identificam alguém como integrante de um grupo, ou seja, a moda tem função social e cultural. A moda faz com que estas relações pareçam naturais, corretas e legítimas.

Castilho [2004] classifica tais relações de pertencimento em ser [o corpo natural, real, biológico] e parecer [apropriação e transformação deste corpo biológico por meio do vestuário]. Nesta relação ser/parecer, existe uma linguagem não verbal estabelecida a partir dos seguintes elementos: linhas, formas, cores, proporções e volumes, gestos, atitudes, etc. que, em conjunto, expressam e criam significados de acordo com determinado contexto.

Em sua maioria, as pessoas que optam por roupas pelo significado que estas expressam sejam estes ligados a formas, detalhes, silhuetas, cores, significados construídos dentro do grupo, e assim, bastante variáveis. Um exemplo é a cor branca que, no Brasil, é usada para comemorar o ano novo, enquanto em outros países, pode significar luto. Consciente do poder simbólico destes significados, os figurinos futuristas trazem muito mais que peças de vestuário, associações de valor.

É preciso estar inserido ou compreender uma época ou contexto para decodificar os discursos carregados pelas roupas. No entanto, algumas dessas mensagens têm seus significados inalterados com o tempo. Jones [2004] apresenta algumas delas:

Masculinidade	Calça, gravata, ombros largos, tecidos pesados ou rústicos, roupas para atividade ao ar livre
Feminilidade	Saia, decotes, cinturas marcadas, tecidos delicados
Maturidade sexual	Roupas justas, tecidos transparentes ou com brilho, salto alto
Imaturidade	Roupas desestruturadas e soltas, jeans, modelagens ou estampas infantis, cores vivas, sapatos baixos
Dominação	Uniformes, tecidos desconfortáveis, ombros salientes, cor preta, couro, apliques de metal, chapéus largos e acessórios
Submissão	Tecidos pouco práticos, babados, cores claras, sapatos decorados
Inteligência	Óculos de leitura, meia-calça preta, cores escuras, pastas de documentos
Conformismo	Roupas insípidas, peças de cadeias de lojas, vincos bem passados, cores discretas
Rebeldia	Vestuário e cortes de cabelos extravagantes, tatuagens, sapatos esquisitos, piercings
Ocupação	Uniformes, ternos, roupas com acessórios de trabalho
Origem	Indicada por roupas da cidade ou do campo e vestimentas regionais

Riqueza	Jóias, roupas novas e limpas, caimento perfeito, etiquetas famosas, cores berrantes, roupas de pele, perfume
Saúde	Roupas e marcas de moda esportiva ou casual, silhueta esguia, tênis, cortes que revelam o corpo
Idade	Apego a estilos do passado, acessórios antigos, modelagem séria

Quadro 1_Algumas mensagens tradicionais transmitidas pelas roupas [JONES, 2004]

Analisar as mudanças de vestuário é uma das formas de observar as mutabilidades da moda em se tratando dos anseios de uma época em relação ao tempo por vir. Portanto, a partir desta perspectiva, procura-se focar o objetivo desta pesquisa em encontrar as características de futuro a partir dos figurinos de filmes futuristas, sendo um dos caminhos possíveis para compreender o sistema simbólico que envolve as sociedades em tempo e espaço específicos.

Em todas as classes sociais da sociedade moderna, a moda está presente e é um dos fenômenos de maior relevância. Os avanços tecnológicos ditam as mudanças e os padrões de vida da sociedade influenciando e atendendo sua demanda de novidades, surgidas com a sociedade burguesa. A obsolescência atíça o imaginário de futuro.

4.2. Moda, consumo e design para o futuro

Ao falar de consumo, a compra compulsória de bens materiais é uma das primeiras coisas a que se associa o assunto. Foram as mudanças trazidas pela sociedade pós-industrial que tornaram esta uma das questões centrais do consumo. Algumas teorias investigam o consumo através do desencadeamento do desejo por consumir, enquanto outras focam na tensão social, status e processos identitários ocasionados pelo mesmo.

O primeiro modelo, chamado por Campbell [2001] de hedonista, conclui que o desejo por algo incita o devaneio, despertando a vontade de desejar algo e, conseqüentemente, uma frustração quando este desejo não é suprido. O desejo é transposto para a busca da satisfação em novos produtos.

O segundo modelo propõe que todos os bens são portadores de significados, mas apenas quando inserido numa coletividade que dá sentido a estas mensagens, permitindo que os bens

informem. Slater [2001] fala que essa comunicação por meio dos bens [pela apropriação dos mesmos com o consumo] negocia status e identidade, ou melhor, posição social entre os indivíduos.

Ao adquirir algum produto o indivíduo comunica que pertence à determinada cultura, em determinado espaço e tempo, num determinado gênero, status e poder, contribuindo com modelos de comportamento e estilos de vida. Neste processo de consumo, o indivíduo vai adquirindo uma identidade própria.

O consumo de bens de moda é o que mais interessa a esta pesquisa, já que é por meio do vestuário, como uma segunda pele, que o homem se apresenta à sociedade. Da mesma forma, por meio deste artefato, também exprime o que idealiza do futuro.

Ao longo da história, vemos o homem representar por meio cinematográfico, suas expectativas, anseios ou predições em relação ao futuro, usando o figurino como seu suporte primário e indispensável. Características do vestuário em determinado tempo e espaço são negadas ou recorridas como se uma negação de seu passado e, principalmente, de seu presente, possibilitasse uma representação mais crível de futuro.

As mudanças nas condições de uma sociedade, resultado da dinâmica cultural, mudam também o que ela espera do futuro. Este aspecto mutante é visível ao observar as representações de futuro no decorrer do tempo.

Com o aumento significativo dos meios de produção de bens e serviços nas últimas décadas do século XX, diversas mudanças ocorreram no que diz respeito ao comportamento de consumo. Segundo McCracken [2003, p. 21] “a revolução do consumo é encarada agora como tendo modificado os conceitos ocidentais de tempo, espaço, sociedade, indivíduo, família e estado”. Para ele, a importação de “chita barata e as musselinas”, trazidas das Índias pela Inglaterra, despertou o interesse dos consumidores ingleses e iniciou esta revolução.

Essa sociedade de consumo traz uma grande mudança na visão da função da moda. O consumo desta deixa de ser acatado como reflexo de produção para ser considerado fundamental para a reprodução social, passando a ter conotação cultural.

A globalização torna esse consumo cada vez mais rápido e complexo devido à potencialidade dos meios de comunicação de massa, que fazem intercâmbios de signos culturais e permitem

que estes ganhem espaço em outros pontos do mundo, tornando-os universais. O mundo passa a ser um só lugar. Esses signos passam a fazer parte do cotidiano de várias culturas de forma natural. Por intermédio dos bens, a cultura se faz presente em toda parte.

O cinema, por meio dos figurinos, produtos da cultura de consumo, ajuda a criar um imaginário de futuro, desestabilizando a noção original de uso ou significado dos bens e lhes dando signos novos, com novos sentimentos e desejos associados.

O cinema de ficção científica focado no futuro reforça as expectativas desse tempo vindouro suprimindo um anseio por imagens de objetos, cenários e, em especial, de vestuário como mais uma maneira de representar esse tempo.

As imagens apresentadas no cinema, na publicidade, nas novelas, nas fotografias, etc. apresentam não uma representação do “real”, mas uma expressão de atitudes, gestos com uma linguagem visual verbal e não-verbal atrelada a ela.

A identidade de moda é criada através da transferência de significado para os bens e da aquisição destes pelos expectadores. O cinema futurista molda novos significados culturais para estes artefatos, e os rituais de consumo passam estes para o consumidor. Estas propriedades culturais passam a sobrepor as propriedades do objeto, e logo temos a transferência de significado. Estes símbolos são permeados de inovações culturais e mudanças comportamentais e formam um repertório rico, vasto e versátil de significados.

A ação simbólica ou ritual é uma ação que manipula o significado cultural com propósito de comunicação e classificação social e individual. Através do ritual de consumo afirma-se, evoca-se, assinala-se e revisam-se os símbolos e seus significados de ordem cultural. O ritual é, então, uma ferramenta de manipulação do significado cultural. Quando o significado é ajustado no consumidor, está completa sua jornada através do mundo social.

O filme cinematográfico se encontra entre estes produtos culturais e retrata uma visão de mundo a ser consumida pelos adeptos do cinema e, em cada caso, do gênero e estilo explorados. O interessante, no entanto, é observarmos esse movimento contrário, onde o mundo passa a ser influenciado pela “fantasia” da história, absorvendo e afiliando-se às suas ideologias, gírias, gestos e, como não podia deixar de ser, pelo figurino.

O modo de vestir dos personagens de um filme pode influenciar de maneira indireta, através da sugestão de silhuetas, estéticas, cores, acessórios e materiais, que irão coligar o espectador com a ideologia do filme [e, conseqüentemente, ao grupo que se identifica com o mesmo] ou de forma mais direta, como podemos ver no fenômeno do *cosplay* [*costume play*], onde os aficionados pelos filmes reproduzem fielmente as vestimentas de seus heróis e as divulgam em festas, blogs e comunidades virtuais e em convenções especializadas.

Vemos, assim, o figurino tornar-se também um objeto de consumo, físico e ideológico, na função de criação e definição de estereótipos. Este repertório estético-visual penetra o imaginário coletivo de futuro que, por sua vez, adentra na criação dos designers de moda.

Ou seja, os figurinos de filmes futuristas, corpus analítico desta pesquisa, se encaixam no ciclo de moda seja no lançamento de tendências ou de um novo visual que vai inspirar a criação de outros designers ou na validação de alguma tendência saída dos grandes desfiles de moda, já que os mesmos foram criados naturalmente para o futuro.

4.3. O tempo x a moda

A moda, segundo Mesquita [2004] está sempre associada ao conceito de tempo. No final de Idade Média e do Renascimento, quando a noção de indivíduo passou a sobrepôr à de coletividade religiosa, surgiu a ideia de moda. E a partir de tal momento, ela sempre foi efêmera, já que, perceber o tempo é perceber mudança.

As mudanças contabilizadas pelas décadas carregam uma imagem da moda que refletem aspectos sócio-cultural-econômico-tecnológicos e, ao mesmo tempo, carregam características estéticas singulares reconhecíveis quando reutilizadas e afirmadas pelo grupo inserido no mesmo espaço-tempo.

Mesquita [2004] sugere que no sistema da moda, podem-se destacar três vetores: esteticismo, individualidade e efemeridade. Ao referir-se a este último, remete-se necessariamente à ideia de tempo. Tempo no qual estamos acostumados a um máximo movimento num mínimo espaço dele.

Os figurinos de filmes futuristas referem-se a um tempo não menos efêmero, porém ainda não ocorrido. Eles carregam dados individuais, que dizem respeito ao personagem e seu papel no enredo; estéticos, que podem negar o que já é conhecido ou misturá-los numa nova concepção de futuro e efêmeros, pois, assim como nega um tempo anterior, pode também ser negado por um outro, sendo representante de um espaço-tempo específico.

Things to come [William Cameron Menzies_1936] são um exemplo dessa efemeridade, pois apresentam dois futuros: um situado 30 anos depois e outro 100 anos após o início da narrativa do filme, e em cada um deles encontra-se elementos estético-visuais diferentes em seus figurinos.

Ao observar *Barbarella* [Roger Vadin_1968], por sua vez, percebem-se os traços individuais de sua personalidade na silhueta justa e no comprimento mini de seu figurino, os aspectos estéticos de sua época no uso de botas, meia-calça e materiais inusitados como plástico e placas de metal e, conseqüentemente, o caráter efêmero, pois, nas décadas seguintes, esses elementos visuais passam a representar um passado e não mais um futuro possível.

A percepção do tempo social [determinada pelas formas sociais de trabalho e mensurada pela tecnologia] e do tempo subjetivo [experiência pessoal, sensação de velocidade e passagem do tempo] determina modificações de várias naturezas na vida cotidiana. Esta cria paradigmas diferentes dos do passado e necessidades e situações nunca antes imaginadas. Sendo assim, é preciso se reinventar no novo contexto temporal, papel executado perfeitamente pelo cinema de ficção científica focado no futuro.

Na imagem cinematográfica, observamos fatos da vida dentro do tempo, organizados de acordo com o próprio modelo da vida e suas leis temporais. A ficção retrata vivências psicológicas do tempo, esticando-o ou comprimindo-o de acordo com o contexto e não com o tempo do relógio.

A moda reflete os tempos, assim como a velocidade, o predomínio da imagem e a associação de estilo de vida ou atitude. A velocidade acelera, o ciclo da moda acelera, ou finge que o faz. A informação amplifica-se com a globalização de meios como o cinema.

Na atualidade, tudo é instantâneo e simultâneo, sem tempo para reflexão e na eterna sensação de não existir tempo para realizar todas as atividades, gerando um sentimento de incompetência e improdutividade agravado por ansiedades.

Multiplicidade e pluralidade são termos pertinentes para descrever o tempo em que vivemos, de acordo com Mesquita [2004], já que não se pode mais determinar onde esta começa, onde termina e quem a faz. Mesmo quando se trata de um figurino projetado para o filme, é difícil dizer se este influencia os designers de sua contemporaneidade, ou se são influenciados por eles, podendo este também ser um movimento recíproco. Em não se sabendo se existe uma origem neste movimento, é possível, no entanto, perceber traços comuns entre eles, no que diz respeito à linguagem visual utilizada, que serão chamados aqui de comunalidades.

Além da multiplicidade, afirma Mesquita [2004], podem-se observar outras características que regem o funcionamento socioeconômico, artístico e cultural e estão intrínsecas à moda: simultaneidade, desmaterialização e simulação.

A overdose de estímulos, a hiperprodução e a hipervalorização da informação, a tecnologia do cotidiano, a ausência e confusão de valores, a supervalorização da imagem, o desejo de mediatizar a vida e torná-la espetacularizada, a predominância do discurso em detrimento da mercadoria palpável e a falta de referências são algumas características dessa hiper-realidade.

A moda contemporânea traz certo excesso no *mix* de referências, no ecletismo e na falta de regras para o uso destas, porém, podemos observar algumas peculiaridades: o *revival*, revistos de maneira cada vez mais localizada, atualizadas e misturadas a novas referências e tecnologias gerando um outro conceito; o desejo de exclusividade e, contrariamente, o desejo de anonimato e indiferenciação, ocasionando correntes minimalistas na década de 90.

No meio de tantas misturas e cruzamentos às vezes antagônicos, podemos captar uma ideia de tempo não linear, vários tempos convivendo no tempo presente, no passado ou futuro distante. O tempo perpassa por todas as coisas. O ser humano é dependente dessa ligação com o passado. Ao entrarmos num novo período, seja um novo ano letivo ou novo século, nos perguntamos como este vai ser, como se o tempo realmente existisse. Voltamo-nos então para épocas passadas em busca de segurança, de alguns valores seguros e de traços permanentes.

A tendência pode ser apontada como solução de previsões futuras, ditando a imagem ideal e diminuindo a angústia pela incerteza com relação às mudanças. De acordo com Caldas [2004], a tendência forma um conceito construído ao longo do tempo a partir das necessidades da sociedade de culto ao novo, da mudança e do futuro, tendo como base a ideia de movimento e evolução.

Vê-se então a ficção científica, através do design de seus cenários, objetos e figurinos, tentar profetizar, ou melhor, lançar tendências, gerando, por sua vez, soluções para as possíveis consequências e incertezas do futuro.



"A life without a cause is a life without effect"

Dildano_Barbarella_1968

CAPÍTULO 5__O FIGURINO DE FILMES FUTURISTAS

5. O FIGURINO DE FILMES FUTURISTAS

5.1. O gênero ficção científica

Definida ou indefinidamente, o futuro pode ser determinado a partir de alguns dias do presente ou de tempos remotos. À medida que se aproxima de um alvo [como exemplo as especulações feitas para a chegada dos anos 2000], as expectativas se alteram com a confirmação ou negação delas mesmas.

Procurando estas e outras respostas, o homem cria rituais ou eventos que se destaquem do cotidiano e que o reflita e o reforce. A realização destes eventos acontece em espaço e tempo específicos e utilizam símbolos particulares que dão sentido à realidade da vida social [TAMBIAH [1985], PEIRANO [2002]]. Esse modelo-ritual ajuda na compreensão e na análise de vários fenômenos. Entre estes, a ficção é um terreno fértil, e dentre suas manifestações mais abrangentes globalmente está o cinema.

A ficção científica traz uma ideia de paradoxo entre o rigor causal, factual e universal do saber científico e a liberdade de imaginação típica da ficção. Nogueira [2010] fala que, para ultrapassar esse paradoxo é preciso considerar a ficção como todo relato que efabula ou especula sobre mundos/acontecimentos possíveis a partir de hipóteses baseadas no conhecimento científico vigente ou expectável acerca de um determinado fato ou fenômeno, projetando, a partir delas, as suas conseqüências num momento futuro.

A preocupação em prospectar o futuro é uma constante antropológica. Durante muitos séculos, a previsão que sustentavam as expectativas e crenças no que está por vir era responsabilidade da religião e da magia [messias, videntes ou figuras divinatórias de diversas espécies], mas foi perdendo espaço para a ciência e a tecnologia e suas especulações por meio de experimentações laboratoriais, cálculo racional e previsão lógica.

No entanto, nenhuma dessas vertentes é capaz de suprimir a incerteza quanto ao futuro, seja ele mais ou menos do que antes. Embora opostos em seus pressupostos, a ciência e a religião partilham uma proximidade em seus objetivos, o que explica uma recorrência das relações entre a ficção científica e o fantástico.

Desde primeiras décadas do século XX, filmes de ficção científica vislumbram o futuro e suas possibilidades como temática. O gênero tornou-se durável e influente. Na construção cinematográfica deste temido e especulado futuro, pode-se criar um lugar inexistente e até improvável, que está por vir, e, assim, nunca projetado. Essa possibilidade surge de uma mistura de formas do passado, reinterpretando-as e misturando-as em novas combinações, que, por não seguirem linearidade temporal, não podendo ser um passado real e negando o presente, podem ser consideradas futuro. Estas considerações não estão isentas do momento da criação do filme, que entra no tempo representado, passado ou futuro, através de traços estéticos e ideológicos que indicam época e lugar em que o filme foi feito.

Outra forma de referenciar o passado numa especulação voltada para o futuro pode ser através de acontecimentos, como nos casos de viagens no tempo. O importante aí é a sustentação racional das hipóteses narrativas desenvolvidas.

Se aquilo que é passado já é conhecido e adquirido, o desconhecido é naturalmente associado ao futuro. O homem tem uma compulsão por antecipar ou especular acerca deste futuro. O futuro é inquietante e, muitas vezes traz suspeita e preocupações, ocasionando nas distopias. Na ficção científica, esta curiosidade em relação ao futuro é explorada como um questionamento das consequências dos avanços científico-tecnológicos sobre o destino da humanidade [NOGUEIRA, 2010].

Num contexto em que a única regra é a mudança constante, o futuro passa a ser parte da planificação da história. Ficção científica e história, mesmo se voltando para tempos diferentes, possuem aspectos em comum, como a necessidade de se mover pela linha do tempo e de criar um distanciamento temporal para compreender o presente, projetando

cenários e apontando erros passados, presentes e futuros [RODRIGUES, 2011]. Ambas fazem uma reconstituição ficcional do mundo real, exploram possibilidades e trabalham com hipóteses [o que poderia ter sido ou poderia ser], indicando que a ficção científica é profeticamente nostálgica ou nostalgicamente profética, ou apenas faz um deslocamento do presente.

Um exemplo disso são as narrativas em que convivem histórias alternativas, em que infinitas linhas paralelas representando, cada uma, um presente, um passado e um futuro possíveis, lembram que o passado já foi um presente onde possibilidades deram origem a um futuro que agora é presente.

Fenômeno híbrido, a ficção científica é um campo onde se unem história, ciência, religiosidade em meio a combinações de fantasia e realidade, racionalidade e imaginação, encantamento e crítica, passados alternativos, presentes possíveis e futuros imaginados.

Uma nova forma de imaginação verossímil constitui esse gênero que emerge numa época de muitas explicações e poucas certezas. Coelho apud Rodrigues [2011] resume esse contexto:

“Com Copérnico, o homem deixou de estar no centro do Universo. Com Darwin, o homem deixou de ser o centro do reino animal. Com Marx, o homem deixou de ser o centro da história [que, aliás, não possui um centro]. Com Freud, o homem deixou de ser o centro de si mesmo [que também nem sequer existe, é apenas um lugar vazio, uma brecha, uma voragem] e aprendeu que ele próprio é constituído por uma estrutura, a estrutura da linguagem.”

Com o ruir de tantas certezas decorrentes das guerras mundiais, desastres ecológicos e reflexões epistemológicas, a razão, instância humana capaz de distinguir o justo do injusto, falso do verdadeiro, fonte de bom senso moral, parece prejudicada.

Estas mudanças paradigmáticas que surgem desde o fim do século XIX, com áreas e ciências emergentes como a Biologia, Sociologia, Psicologia, Antropologia e História, dão origem a novas concepções de espaço, tempo e humanidade. O tempo deixa de ser estático ou cíclico e impossibilita as ideias de princípio e fim, origem e finalidade que são substituídas pelo conceito de evolução. O homem vem de um acontecimento aleatório num universo com leis a serem obedecidas, mas sem nenhum propósito aparente. Sendo assim o futuro é consequência

do presente, que é resultado de um passado aleatório, mas não existe plano ou objetivo pro futuro.

O futuro está aberto e não tem rumo definido. A tarefa de prever este futuro passa a não ser exclusiva de cientistas ou profetas, podendo ser de qualquer um que use a razão ou imaginação para tal. Esta expansão de possibilidades do tempo futuro deu origem à ficção científica.

Segundo Cardoso [2006], ficção científica é uma forma fantástica que retrata tempos futuros e ambientes que diferem dos nossos e provê comentário implícito sobre a sociedade contemporânea, explorando efeitos, materiais e psicológicos, que qualquer tecnologia nova pode ter sobre ela. Usam seus ambientes imaginativos como campo de prova para novas ideias, examinando as implicações das noções que propuserem [MANN, 2001].

A ficção científica está inserida no campo do fantástico, e do gênero cinematográfico, de ciências e jogos, etc. O que a diferencia de outros gêneros como horror ou maravilhoso é a tentativa racional e realista de se apoiar em uma teoria fundamentada.

O futuro é a temporalidade preferida da ficção científica, por não ter amarras históricas que limitem a criação de ambientes e situações insólitas. Por isso, se torna impossível escrever efetivamente sobre o futuro [BOVA, 1993]. Ainda assim, predições existem e apontam para situações similares.

A ficção científica está cheia de fatos sem explicação científica permitidos por estarem em lugar ficcional buscando mostrar algo mais. É mais fácil estar no campo da pseudociência e pseudo-tecnologia, embora ciência e tecnologia tenham sido pressupostos para o surgimento e consolidação da ficção científica. Já Goimard [2002] afirma que a ficção desloca a verossimilhança gerando um maior trabalho para suspender a incredulidade do espectador.

As obras de ficção podem ser consideradas realidade virtual onde interage autor e público. O autor é um criador que possibilita questionar metaforicamente o processo de criação, autoria e responsabilidade sobre o que foi criado.

Essas obras donas de um viés metafísico ou filosófico abordam perguntas acerca da realidade e o que a torna 'real', a diferença entre realidade e simulação [CLUTE & NICHOLLS, 1995], etc. Essas possibilidades dão lugar a soluções, e a partir dos anos 80, a temática da realidade

virtual, com o desenvolvimento da informática, traz uma preocupação mais antiga. Estes filmes retratam um mundo paralelo, ou submundo, que poucos conhecem. Nietzsche apud Buzzi [1972] dizia que “todo homem que foi dotado de espírito filosófico há de ter o pressentimento de que, atrás da realidade em que existimos e vivemos se esconde outra, muito diferente, e que, por consequência, a primeira não passa de uma aparição da segunda”. Baudrillard [2002] afirma que a confusão entre real e virtual resulta da abolição da distância, o real tende a se apagar diante do simulacro.

Blade Runner [Ridley Scott_1982] foi o primeiro filme a abordar a simbiose homem-máquina. A memória artificial implantada nos androides simulava sua presença em um passado nunca contemporâneo pra eles. Baudrillard dizia que a irrupção das tecnologias no cotidiano gera novas formas de perceber o próprio homem e o cenário urbano em que está destinado a viver.

Com *Simulacros e Simulações* [1981], Baudrillard se torna referência para *Matrix*. A referência fica explícita quando o protagonista, Neo, guarda seus programas de “felicidade instantânea” dentro de uma edição do livro. A simulação do futuro precede o próprio, e ao vivermos neste simulacro, este passa a fazer mais sentido que a própria realidade.

Simulacros são experiências, formas, códigos, signos e objetos sem referência, tão reais quanto a realidade. São estados de réplica tão próximos da perfeição que diferença entre original e cópia é quase imperceptível. Baudrillard sugere que o mundo foi substituído por um mundo-cópia, onde se vive cercado por simulacros. Simulação possui várias aplicações: do real na realidade virtual, da natureza no laboratório, etc. Não é real, mas é feito como se fosse.

Baudrillard articula a ruptura entre sociedades modernas [organizadas em torno da produção e do consumo destes produtos] e pós-modernas [em torno da simulação e do jogo de imagens e signos]. As identidades são construídas pela apropriação das imagens e os códigos determinam como indivíduos relacionam-se.

Esse pós-modernismo da hiper-realidade tem o entretenimento, a arte, a informação e a comunicação gerando experiências mais intensas que as da vida banal. O hiper-real é mais que o real. Os indivíduos fogem do real para a hiper-realidade das experiências tecnológicas. A pós-modernidade faz com que percam contato com o real, o fragmentando e dissolvendo.

Subgêneros e Tipologias

Mesmo com divergências em termos da ontologia de seus mundos, vários temas são recorrentes na ficção científica. Utopias e distopias, medos e quimeras, paraísos e apocalipses, criação e destruição são alguns deles.

Os cenários [cibernéticos, metropolitanos, espaciais, apocalípticos], os objetos [um possível design futurista dos transportes, vestuário, mobiliário às interfaces comunicacionais] e as personagens [*aliens*, robôs, *cyborgs* e andróides de espécies variadas] são algumas das diversas dimensões das projeções de futuro da humanidade propostas pela ficção científica.

As formas de organização social ou política, por sua vez, são determinantes e muitas vezes são representadas por distopias em uma visão pessimista e agressiva do que se espera da humanidade, seja em resultado da revolta de robôs ou extraterrestres, de questões ambientais ou da exacerbação de aspectos do presente.

A década de 1950, segundo Nogueira [2010], é tida como uma idade de ouro da ficção científica cinematográfica, abordando alegorias políticas por exorcizações do medo da guerra fria numa produção frutífera, no entanto, desde a origem do cinema a ficção científica é uma temática recorrente, como é o caso da “*Voyage dans La lune*” [Viagem à Lua] de Méliès de 1902.

Este fato pode ser justificado também pela contemporaneidade entre cinema e ficção científica, que devido à crescente importância social e epistemológica da ciência herdada do Iluminismo, tiveram seu desenvolvimento mais significativo na segunda metade do século XIX. Nogueira [2010] afirma que o interesse pela ficção científica permanece campo de interesse criativo, com temas como o ciberespaço, exploração espacial, drogas sintéticas e criogenias, principalmente pelo caráter tecnológico da sociedade pós-moderna.

Nogueira [2010] levanta que, além da relação da ficção científica com a fantasia, é possível observar a contiguidade do gênero com estilos como o terror [como no caso de “*Alien*”] e a ação [com narrativas de perseguições, explosões, crescendo dramáticos, climaxes apocalípticos, etc.].

Além deste aspecto mestiço da ficção científica, pode-se identificar conjuntos de categorias ou tendências no gênero como os **filmes de invasão** [principalmente durante à Guerra Fria,

utilizando-se do cinema para fazer denúncias ou alegorias políticas], **as distopias** [com consequências negativas políticas e sociais decorrentes de mudanças tecnológicas], a **cibercultura** [centrada na tecnologia de ponta e sua hibridização com o ser humano a nível mental e físico] e as **space operas** [aventuras no espaço sideral com cargas dramáticas e românticas] [NOGUEIRA, 2010].

Rodrigues [2011] fala que é o resultado de múltiplas tradições e contradições que dão origem a essa diversidade de temas, ou subgêneros. Para ela, muitos destes subgêneros estão ligados a momentos de sua criação e hoje são usados como adjetivações, como o exemplo do **Space Opera**, sinônimo de **Adventure Science Fiction** ou a **Gadget Science Fiction** que centra num dispositivo tecnológico, podendo acarretar em outras formas de classificação.

Uma possível categorização é o binômio **Hard Science Fiction** e **Soft Science Fiction** [RODRIGUES, 2011]. O primeiro conceito, de caráter definidor, está ligado às ciências físicas seja na aceitação, oposição ou diálogo e é como é definida a maior parte da ficção científica. A ciência, antes de ser incorporada na história, é traduzida normalmente numa linguagem que pode ser usada como mitologia. O segundo conceito, de caráter opositor, surge da necessidade de atribuir uma designação específica à ficção científica anterior.

Outra variante de classificação popular da ficção científica, segundo Rodrigues [2011], é a **Science Fantasy** que é caracterizada pela introdução de um elemento sobrenatural num mundo com bases epistemológicas científicas.

Tais subgêneros são apenas mais ou menos consensuais e populares, portanto são classificações pobres e redutoras. A ficção científica tem alargado seus campos temáticos, multiplicando-se e metamorfoseando-se em diversos subgêneros.

Este aspecto pode dar espaço para uma tipologia mais abrangente com temas como naves, computadores, realidade e inteligência artificiais, dispositivos tecnológicos, avanços científicos, seres alienígenas, monstros, super-heróis, robôs, andróides, manipulação e mutação genética, viagens no tempo, linhas históricas desviantes, futuros apocalípticos, utopias e distopias. Estes temas podem aparecer de forma isolada, constituindo um subgênero, ou agrupadas num conceito que lhes dê unidade.

Rose apud Rodrigues [2011] propõe uma tipologia classificatória da ficção científica dividida em: Espaço, Tempo, Máquina e Monstro, oriundas de tipos específicos de narrativas que encerram a diversidade de elementos que caracterizam o gênero.

Na categoria **Espaço** encontram-se o não-humano e não-terrestre, os *aliens* e viagens extraordinárias, interplanetárias ou intergalácticas [como em *Forbidden Planet* [1956] e *Flash Gordon* [1941]]. A categoria **Tempo**, na qual todos os filmes aqui analisados se encaixam, fala das narrativas situadas no futuro ou numa versão alternativa do presente. Na categoria **Máquina**, o homem é agente da produção do não-humano, sendo eles robôs, computadores ou máquinas [como, por exemplo, em *Metropolis* [1927], *Blade Runner* [1982] e *Tron* [2011]]. A categoria **Monstro** traz narrativas em que algumas dessas situações acontecem: o homem encontra um *alien* e se metamorfoseia em monstro; a evolução natural da humanidade, com o tempo, traz transformações no homem; ou o próprio homem pode ser agente e vítima dessa metamorfose, como nas histórias de apocalipse pós-atômico. Elas podem ter um caráter negativo ou positivo como no caso dos super-heróis.

Em muitos casos, essas categorias coexistem, como no caso de *2001: A Space Odyssey* [Stanley Kubrick_1968] que contém as quatro numa só narrativa.

Por sua vez, Malmgren apud Rodrigues [2010] estabelece quatro tipos de narrativa que englobam a ficção científica: *Alien Encounter*, *Alternate Society*, *Gadget Story* e *Alternate World*, podendo ser, grosseiramente, coincidentes com a tipologia de Rose nesta ordem de correspondência: Monstro, Tempo, Máquina e Espaço. Malmgren considera que qualquer um destes tipos pode ser subdividido em especulativo ou extrapolativo.

Os mundos das ficções científicas, para ele, contém *atuantes* [que podem ser não-humanos, super-humanos e sub-humanos, conduzindo à reflexão dos limites da humanidade] e *topoi* [história localizada num local com ordem social diferente, utópico ou distópico, levando a reflexões entre o eu e a sociedade], sendo um dos dois dominante e determinantes da tipologia. É neste aspecto que Malmgren se diferencia de Rose.

Rodrigues [2011] apresenta também as classificações de Jones, que levanta uma iconografia específica do gênero dividida em quatro conjuntos de ícones dos quais deriva formas narrativas específicas. O primeiro reúne naves, habitats espaciais e ambientes virtuais. O segundo inclui robôs, andróides, *cyborgs* e *aliens*. O terceiro constitui aquilo que Jones chama de mundos imaginários, enquanto o quarto é designado por cientistas loucos e donzelas em

perigo, ou seja, personagens-tipo da ficção científica que são os menos autônomos por precisarem interagir com os outros ícones.

Em qualquer uma das categorizações temáticas aqui apresentadas, as noções de Máquina, Monstro e Mundos e Espaços alternativos estão presentes e servindo de norte para interpretação do gênero.

Quando se fala em outros tempos e outros espaços, neste caso, do tempo futuro, remete-se a um outro mundo e à noção clássica de *utopia*. O neologismo resulta da fusão das palavras gregas *eutopia* [lugar feliz] e *outopia* [lugar nenhum], significando um lugar feliz em lugar nenhum. É esta outopia que se encontra mais presente no modo temporal da ficção científica e não a *utopia*. Da mesma forma, podemos aplicar este conceito ao tempo, pois as narrativas da ficção científica decorrem em outro tempo, um tempo-nenhum que não existe fora do imaginário de quem o projeta. A distinção entre tempo e espaço na ficção científica é instrumento visto que a percepção do mundo não desassocia estas duas categorias.

No entanto, a ficção científica costuma ter visões mais pessimistas de tempo-espaço, originando as *distopias* e *discronias*. As discronias são tempos outros em que a realidade é pior que a vivenciada, sendo muitas vezes apocalípticas ou pós-apocalípticas, e, quase sempre, associadas a uma visão tecnológica negativa, que se refletem em termos de organização social e política [escravização da humanidade pelas máquinas ou outras formas de vida, quase extinção da vida humana, etc.].

Quando as discronias têm causas naturais, ciência e tecnologia têm aparência positiva, como atividade criadora redentora da humanidade. Quando elas restabelecem a ordem, num *happy ending*, como é o caso de *Barbarella*, o estado discrônico acaba sendo um pretexto pra transmitir uma mensagem positiva [de fé na tecnologia ou no herói, por exemplo].

As *distopias*, segundo Rodrigues [2011], são lugares outros piores que o mundo empírico, podendo ser planetas ou galáxias habitados por alienígenas com formas de organização menos justas que as humanas, ambientes construídos pelos humanos [naves, planetas, colônias espaciais], ou a própria Terra num tempo alternativo como um futuro mais ou menos distante [discronia].

Nas representações cinematográficas destas distopias, temos a recorrência frequente de narrativas com computadores, robôs, ciborgues e andróides, num futuro sombrio [apocalíptico ou socialmente distópico].

5.2. Elementos do figurino

Chamamos de vestuário um conjunto de peças de roupa que se veste, e de indumentária, todo o vestuário de determinada época ou povo. O figurino, no entanto, é o conjunto de roupas e acessórios de determinado personagem, determinado e escolhido de acordo com as necessidades de roteiro, direção de arte, orçamento e características do filme. Mais do que compor visualmente o personagem, o figurino carrega uma quantidade imensa de mensagens implícitas, visíveis e subliminares sobre o panorama do “espetáculo” e tem funções específicas dentro do contexto e em relação ao público de formas e graus variados; comunicações passadas a outrem e que devem ser salientadas e reforçadas nesta representação artística de mostrar e exibir mensagens.

Marcar a própria presença, chamar a atenção, pôr ênfase em determinadas partes do corpo, denotar com uma imagem clara e muitas vezes mesmo codificada com precisão alguns significados, e dar a conhecer outros de maneira explícita, mas, sempre sensível, eis o objetivo principal do vestuário [GHISLERI, 2009]. O figurino de um filme é um dos maiores auxílios para indicar o local, o tempo histórico e a atmosfera pretendida no enredo, além de, fundamentalmente, ajudar a definir as peculiaridades do personagem, seu estilo e aspectos psicológicos. Junto aos demais elementos cênicos [cenário, iluminação] a roupa comunica sentimentos, estética, situação econômica, política e social, estação climática, épocas, região e cultura através de formas, cores e texturas, e sua linguagem pode manter-se ou alterar-se em relação aos outros elementos visuais. Os acessórios ajudam a acentuar a linguagem e os objetivos que o todo quer mostrar.

A simbologia se encarrega de passar as mensagens sugeridas na construção dos trajes [na caracterização subliminar ou exagerada através das roupas e acessórios] usando significados pertinentes à sociedade, personalidade, posição social, entre outros.

Para haver comunicação, é preciso que o público compreenda a mensagem do espetáculo e reaja às combinações de signos da linguagem homogênea transmitida. Tais signos no teatro ou

no cinema são artifícios planejados e induzidos onde o figurino junto ao cenário, iluminação, atores, etc. são encarregados de comunicar.

Uma escolha descuidada pode afetar a ‘suspensão de credulidade’ do espectador e interferir na verossimilhança da narração, já que, como toda roupa, o figurino dos filmes está “em contato com o corpo, funcionando ao mesmo tempo, como seu substituto ou cobertura” [BARTHES, 1979]. Sendo assim, o vestuário e tudo que é sugerido por ele são também elementos do visual da obra cinematográfica.

Essa ‘suspensão de credulidade’ é ocasionada por uma má pesquisa histórica e conceitual ou falta de diálogo entre os profissionais, gerando um figurino fora de contexto, sem coesão e vazio de sentido.

Os estereótipos, arquétipos e clichês visuais são os maiores aliados dos figurinos, facilitando a identificação, já que algumas roupas são sempre usadas com a mesma finalidade, criando identificação automática, assimilação pela lógica. A linguagem do figurino pode ser capaz de falar por si só, aumentando o impacto visual e reforçando a dramaticidade da cena.

Neste estudo, o figurino ajudará, numa primeira análise, a definir o personagem [todos que participam da narrativa cinematográfica], o tempo [período em que a história se passa] e o espaço [local onde ocorre] da narrativa. Estes dois últimos são um contínuo não separado dentro do cinema e devem ser analisados juntos.

Espaço-tempo | Para moldar os elementos de tempo e espaço, o figurino tenta nos convencer de que a narrativa se passa em determinado recorte de tempo, de determinado período da história, do ano, do dia, além de demonstrar a passagem desse tempo e de ajudar a definir ou indefinir a localidade geográfica da história.

Marcel Martin [1990] e Gérard Betton [1987] adotaram a classificação segundo a qual os figurinos podem ser classificados em três categorias: realistas [que retratam o vestuário da época com precisão histórica], para-realistas [quando o figurinista se inspira na moda da época, mas estiliza, pois a preocupação com estilo e beleza é mais importante que a exatidão] e simbólicos [quando o figurino traduz simbolicamente caracteres e estados de alma e cria efeitos dramáticos ou psicológicos]. Mas, na prática, nem sempre um figurino pode ser

encaixado em apenas uma dessas categorias. Isso acontece porque, por mais que um figurino simbólico não se preocupe com a precisão histórica, ele não a exclui. Da mesma forma que um vestuário pode ser realista, mas ser deslocado espaço-temporalmente e ter uma função simbólica. No caso dos filmes de ficção científica, principalmente, os que têm o futuro como temática principal, o conceito de realismo não pode ser aplicado.

O tempo pode ser definido através do figurino de forma sincrônica ou diacrônica. No modo sincrônico, o figurino molda o momento histórico em que a narrativa está inserida [realistas e para-realistas]. No modo diacrônico, a passagem do tempo é mostrada com auxílio da troca de indumentária dos personagens em meio à evolução da peça. Já o espaço, pode ser definido ou tornado impreciso. Esse espaço, geralmente, tem que ser definido em função do tempo, portanto, as considerações aqui apresentadas se manterão em torno do figurino em função do tempo; mais precisamente do tempo futuro. No entanto, o figurino serve não só para retratar tempos distantes, mas também para definir a contemporaneidade de um filme e acaba servindo como documento histórico de moda.

Personagem | “O que um figurinista faz é um cruzamento entre magia e camuflagem. Nós criamos a ilusão de mudar os atores em algo que eles não são. Nós pedimos ao público que acreditem que cada vez que eles veem um ator no palco ele se tornou uma pessoa diferente” [Edith Head - the Internet Movie Database - www.us.imdb.com].

O figurino, realmente, ajuda a diferenciar e/ou aproximar os personagens e identifica em que padrão ele se insere, seja através de um uniforme de super-herói ou de uma roupa decotada de uma *femme fatale*, ambos transformando a imagem do ator no personagem, além de diferenciar as diversas *personas* interpretadas pelo ator. Ele também esboça a história do personagem de acordo com seu estado ou o significado de alguma de suas partes.

Contudo, o figurino não pode ser visto separadamente dos outros elementos do filme, como a cenografia, fotografia, etc. Ele não é a única fonte, mas é de extrema importância para definir os elementos da narrativa.

Elementos de um figurino

Os figurinos podem comunicar através do seu estilo, das cores, volumes, silhuetas e texturas utilizadas, do contexto e ambiente em que estão inseridos, do movimento da roupa e dos personagens, além de seus elementos de destaque, sendo estes:

Estilo | Se é realista ou estilizado, recapitulando a classificação adotada por Marcel Martin [1990] e Gérard Betton [1987]:

- Realistas: vestuário da época retratada com precisão histórica;
- Para-realistas: inspirado na moda da época, mas estilizado, pois a preocupação com o estilo e a beleza prevalece sobre a exatidão pura e simples;
- Simbólicos: quando a exatidão histórica perde completamente a importância e cede espaço para a função de traduzir simbolicamente caracteres, estados de alma, ou, ainda, de criar efeitos dramáticos ou psicológicos.

Cores | Um contexto com muitos significados e diversas sensações pode ser expresso pelas cores, que também podem comunicar o estado de espírito e o gênero da narrativa. As cores podem chamar atenção e realçar importantes ações, além de estabelecer o caráter do personagem e sua importância no desenrolar da história.

Volume | Os volumes são artifícios que podem ser utilizados de forma exagerada ou, ao contrário, insuficiente, para enfatizar uma cena ou ressaltar aspectos do corpo do ator.

Texturas | A textura pode mostrar a natureza da relação entre personagens ou entre determinados grupos, como a diferenciação de classes sociais através da escolha de tecidos.

Contexto e ambiente | A harmonia entre o figurino, cenografia e iluminação é de extrema importância para a ambientação cultural e temporal. De outra forma, dá-se lugar a uma descaracterização ou sobreposição de sentidos onde o figurino perde seu conceito.

Silhueta | A silhueta do figurino tenta fazer sua inserção temporal, já que cada período tem uma linha e silhueta definida. Porém, a partir do século XIX, essa tarefa tem se tornado cada vez mais difícil com a inversão da definição de contorno pelo culto ao corpo [que agora molda a roupa e não o contrário] e o uso de tecidos tecnológicos.

Movimento da roupa e da personagem | O figurino deve se encaixar nas necessidades de movimentação do personagem. Ele pode possuir movimento próprio para chamar atenção do

espectador ou pode usar mão de acessórios quando a personagem segura algo nas mãos e tem sua movimentação, até certo ponto, limitada.

Elemento de destaque | Para dar força à personagem, um elemento de destaque é escolhido para ser priorizado na construção do figurino, podendo este ser inerente à sua personalidade, sua história ou seu contexto cultural. Este elemento pode ser definido através de conceitos como:

- **Contraste:** entre cores, cenário, personagens, elementos antagônicos e muito discrepantes;
- **Exagero:** excesso de frequência de certo elemento, excesso de volume, etc.;
- **Ordem de aparição:** primeiro objeto a ser notado pelo público;
- **Ausência:** a falta de certo elemento, como peças de roupa essenciais [gerando estranheza pela quebra de convenção social];
- **Deslocamento:** mudar o local de algum objeto do figurino para determinado local que não seria sua condição normal, ou fazer com que a personagem o manuseie de forma diferente.

- Cor, textura e silhueta são similaridades encontradas entre os elementos do vestuário propostos por Sorger e Udale [2009] e os elementos do figurino descritos por Martin [1990] e Betton [1987] que, portanto, irão contribuir no escopo de análise dessa pesquisa.

5.3. O figurino futurista

É possível perceber o uso de tendências de moda pelo cinema nos seus figurinos por meio da influência de grandes estilistas ou projetando estes profissionais com suas criações para personagens importantes e estrelas do cinema. A partir da década de 1960, é possível perceber algumas mudanças, ou melhor, quase uma inversão de influências, agora partindo do cinema para a moda em função da história contada pelo roteiro do filme, principalmente em relação às características comportamentais dos personagens. Com a leitura feita pelo designer, vêem-se a criação de vestuários que causam admirações de público e terminam por influenciar os designers de moda em suas coleções.

Marques e Fontoura [2007] afirmam que, num primeiro momento, a criação do figurino é voltada para a caracterização e definição do personagem apenas. Após seu lançamento e dependendo da aceitação do espectador, estes figurinos passam a interferir no comportamento do público e podendo ser apropriados pelos designers de moda para o lançamento de tendências. Ao observar tendências que vão e voltam já não é mais possível identificar quem as lançou primeiro: o cinema ou a moda.

Finker [1985] acorda que o gênero narrativo de ficção científica aborda conceitos e aspectos proféticos de antecipação em seus enredos. O figurinista busca nos detalhes de cenário, comportamento, aspectos científicos e tecnológicos abordados na história e das imagens construídas pelos técnicos e diretores dos filmes futuristas, elementos que auxiliam na construção da roupa ideal que se adapte a uma época que não vivemos ainda.

Filmes futuristas como *Barbarella*, *Blade Runner* ou *Matrix* influenciaram comportamentos, preferências e imagens, não só planejando como formando conceitos visuais sobre o que seria o vestuário do futuro. Sob esta perspectiva, o cinema caminha antes da moda, lançando tendências para grandes designers de moda com sua temática futurista que, vez por outra é vista pelas passarelas.

Voltando para a década de 1960, altamente associada à ideia de futuro devido à corrida espacial que acontecia na época, encontramos referências de estilistas como Paco Rabanne, Pierre Cardin e André Courrèges, cujas pesquisas eram voltadas para novos materiais e formas inovadoras como placas de plástico e vestidos feitos com ganchos e ilhoses. Esse aspecto inovador e tecnológico explorado por Paco Rabanne no filme *Barbarella* [Roger Vadin_1968], por exemplo, é uma das características fundamentais e principais para abordagem dos filmes futuristas.



"It's funny how the colors of the real world only seem really real when you *viddy* them on the screen"

Alex_Clockwork Orange_1971

CAPÍTULO 6 METODOLOGIA DE PESQUISA

6. METODOLOGIA DE PESQUISA

A metodologia desta pesquisa é analítica, observando as aplicações da linguagem visual e os resultados estéticos presentes nos figurinos de filmes de ficção científica futuristas, seu objeto de estudo, com o intuito de investigar as comunalidades entre suas representações de futuro com a moda vigente. O instrumento de pesquisa, por meio da ficha de análise, foi adaptado do modelo proposto por Leite [2011] no que diz respeito ao inventário de peças de vestuário e dos elementos de linguagem visual.

A pesquisa, de caráter exploratório, propõe uma aproximação com os fenômenos de representação visual de futuro ou, possivelmente, um novo enfoque sobre o mesmo. A interpretação dos resultados foi estruturada pelo método dedutivo enquanto as descrições derivadas da mesma são em nível quantitativo e qualitativo, buscando verificar a hipótese do estudo por meio das premissas identificadas na pesquisa.

Este estudo propõe-se a identificar e analisar as comunalidades entre os figurinos de filmes futuristas e a moda vigente, na tentativa de levantar dados que avaliem a linguagem visual atribuída ao futuro representada pelos filmes de ficção científica focados no futuro desde o início do século XX até a atualidade.

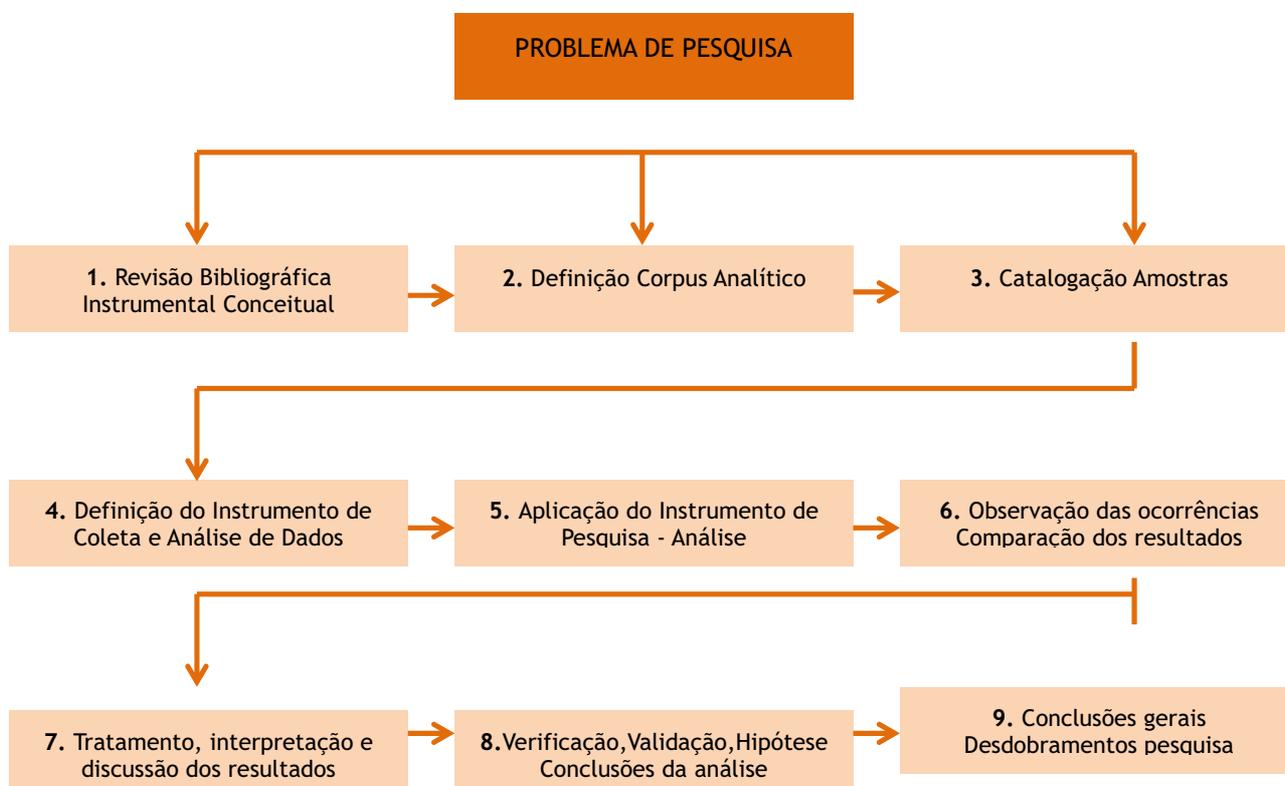
Foi investigada aqui, a linguagem visual do vestuário contida nos figurinos dos filmes futuristas no que se refere às características de futuro ao longo das décadas de 1920 a 2010, com o objetivo de fazer um comparativo com a moda vigorante em cada um desses períodos, proporcionando dados de como o contexto sócio-cultural-tecnológico influencia as representações de futuro por meio do vestuário em suas características e composições.

Os dados obtidos na análise foram registrados em uma ficha cuja avaliação foi feita pelo pesquisador.

A amostra foi de três a quatro figurinos por filme, tendo sido elegido um filme por década, totalizando 10 filmes e, por conseguinte, 35 figurinos.

6.1. Etapas da pesquisa

O processo metodológico desta pesquisa foi dividido em nove etapas, sendo elas:



Etapa 1 | Revisão bibliográfica, definição instrumental conceitual

Após a revisão do estado da arte com a conceituação teórica de design da informação, da moda como linguagem e comunicação, dos elementos de linguagem visual, figurino e do gênero ficção científica que são pertinentes a este estudo, foram levantados termos referentes ao vestuário e a moda, em pesquisas realizadas em dicionários, sites e livros de termos de moda, como os de Aflalo [2007], O´hara [1996] e Sabino [2007], com contribuições essenciais do levantamento prévio realizado por Leite [2011].

Termos e verbetes utilizados no universo da moda consistem numa lista de tipologia de roupas, identificando não só as peças do vestuário, mas também detalhes, partes das roupas, silhuetas, etc. Esta lista contribui com a montagem da ficha de análise que, por sua vez, forneceu dados das características visuais dos figurinos analisados.

Etapa 2 | Definição do corpus analítico [quantitativo]

O corpus analítico foi constituído por meio dos figurinos de filmes de ficção científica focados no futuro desde a década de 20 do século XX. Considerando que, mesmo tendo surgido em 1895 com os primórdios do cinema e com o filme *Viagem à Lua* de Mélièrs, o gênero não era significativo até a década de 1940, no entanto, a partir de *Metropolis* [Fritz Lang_1927] já encontramos referências extremamente importantes na história do gênero.

A proposta inicial da pesquisa era a de analisar cinco filmes por década, mas devido à riqueza e à diversidade de figurinos em cada um destes, além da intenção, essencial para o estudo, de compará-los com a moda vigente em cada um desses períodos, houve uma redução da amostragem para dez filmes. Cada filme é oriundo de uma década, tendo como início a década de 20 do século XX até a década atual, de três a quatro figurinos por filme, totalizando 35 figurinos, escolhidos por sua importância dentro do roteiro do filme ou por sua representatividade visual.

A seleção dos filmes foi feita com base em sua relevância para o gênero e para a história, sendo considerados filmes emblemáticos e tendo boas qualificações em sites especializados em cinema, como o imdb [*internet movies database*]. Obteve-se como resultado os seguintes títulos:

Linha do tempo com os filmes

2010	Tron: Legacy
2002	Minority Report
1999	Matrix
1982	Blade Runner
1971	A Clockwork Orange
1968	Barbarella
1956	Forbidden Planet
1940	Flash Gordon
1936	Things to come
1927	Metropolis

1. Metropolis | Fritz Lang [1927]

Metropolis. Fritz Lang - 1927, 153 min, Alemanha, preto e branco

Roteiro: Fritz Lang, Thea Von Harbou, baseado em livro de Thea Von Harbou

Produção: Erich Pommer

Música: Gottfried Huppertz

Fotografia: Karl Freund e Günther Rittau

Direção de Arte: Otto Hunte, Erich Kettelhut e Karl Vollbrecht

Figurino: Anne Willkomm

Gênero: Ficção científica

Idioma: Mudo [sonorizado posteriormente em diversas versões]

Obra prima do cineasta austríaco, contemplada em diversas áreas por ser emblemática e reconhecida como um dos filmes mudos mais importantes na história do cinema. É um clássico do expressionismo alemão, altamente estilizado e considerado precursor de outros grandes filmes como *2001: Uma Odisséia no Espaço*, *Guerra nas Estrelas*, *Matrix* e *Blade Runner*. Produzido no início do século passado, veio num momento em que surgem os primeiros exemplos de filmes futuristas, e estes não são abundantes até a década de 40.

SINOPSE: Em Metrópolis, no ano de 2026, os poderosos vivem na superfície, onde há o Jardim dos Prazeres, destinado aos filhos dos mestres, enquanto os operários, escravos, trabalham abaixo da superfície, na Cidade dos Trabalhadores. John Fredersen, um insensível capitalista, governa Metrópolis, e seu único filho, Freder, leva uma vida idílica, desfrutando dos jardins. Um dia Freder conhece Maria, a líder espiritual dos operários, que cuida de seus filhos. Ele conversa com seu pai sobre o contraste social existente, mas recebe como resposta que é assim que as coisas devem ser. Quando Josafá é demitido por John, por não ter mostrado plantas que estavam em poder dos operários, Freder pede sua ajuda. Paralelamente Rotwang, um inventor louco, a serviço de John, cria um robô à imagem do homem que substituiria os operários em seu trabalho. Além disto, decifra as plantas, que são de antigas catacumbas que ficam na parte mais profunda da cidade. Curioso em saber o que interessa tanto aos operários, John e Rotwang decidem espioná-los usando uma passagem secreta e assistem a uma reunião, onde Maria prega aos operários a rejeição à violência e a vinda de um Salvador como um mediador. John ordena que o robô tenha a aparência de Maria para que se infiltre entre os operários para semear a discórdia entre eles e destruir a confiança que sentem por Maria. Mas John não imaginava que Freder estava apaixonado por Maria.

2. Daqui a cem anos | William Cameron Menzies [1936]

Things to come. William Cameron Menzies - 1936, 117 min, Reino Unido, preto e branco

Roteiro: H. G. Wells, Lajos Biro

Produção: Alexander Korda

Música: Arthur Bliss

Fotografia: Georges Perinal

Edição: Charles Crichton, Francis Lyon

Direção de Arte: Vincent Korda, Frank Wells

Figurino: John Armstrong, René Hubert, Cathleen Mann [The Marchioness of Queensberry], Sam Williams

Gênero: Ficção científica

Idioma: Inglês

Resposta de H.G. Wells para a visão futurista de Fritz Lang em *Metropolis*. A crítica tem considerado o filme como a primeira superprodução do gênero ficção científica devido aos cenários grandiosos, efeitos especiais e figurino detalhado.

SINOPSE: Na véspera de natal de 1940 estoura a Segunda Guerra Mundial na cidade de *Everytown*, que dura duas décadas e deixa a terra desolada. Em 1966, a Terra se vê reduzida a um período semelhante à Idade Média, perdendo toda a tecnologia e sendo dominada pelo cruel Rudolph, ou “O Chefe”.

Em 1970 um avião pousa em *Everytown* e dele sai o piloto John Cabal, ex-engenheiro da aviação, líder dos *Wings over the World*, um grupo de cientistas que se dedicou a preservar o conhecimento da humanidade através dos tempos obscuros, com base em Basra, Iraque. O chefe prende Cabal e confisca seu avião com pretensões bélicas. No entanto os *Wings over the World* invadem a cidade, dominam a população com um gás anestésico e dominam a cidade.

Em 2036 a cidade é reconstruída pelos cientistas se tornando uma cidade subterrânea dirigida por Oswald, neto de Cabal. Eles planejam a primeira viagem espacial através de um canhão capaz de lançar uma nave à lua, mas Thetocopulos, simpatizante do antigo regime tenta destruí-la. A bisneta de Cabal e seu namorado, no entanto, chegam à nave antes de sua destruição e são lançados junto com a nave para o espaço. Eles se tornam a esperança de uma nova sociedade mais equilibrada entre as estrelas.

3. **Flash Gordon Conquers the Universe | Ford Beebe & Ray Taylor [1940]**

Flash Gordon Conquers the Universe. Ford Beebe & Ray Taylor - 1940, 220 min, Estados Unidos, preto e branco

Roteiro: George H. Plympton, Basil Dickey, Barry Shipman

Produção: Henry MacRae

Música: Ralph Freed, Sam Perry, Charles Previn, Heinz Roemheld, Frank Skinner

Fotografia: Jerome Ash, William A. Sickner

Edição: Joseph Gluck, Louis Sackin, Alvin Todd

Direção de Arte: Harold MacArthur

Figurino: nenhum figurinista foi creditado [inspirado nas tirinhas originais de Alex Raymond]

Gênero: Ficção científica

Idioma: Inglês

Flash Gordon Conquers the Universe é uma compilação de 12 episódios da série Flash Gordon. Foi a última das séries estreada em 1936, originada dos quadrinhos homônimos de Alex Raymond. É a quintessência da ficção científica da década, extremamente escassa, simples, divertida e sem comprometimento social. Influenciou diretamente George Lucas na criação não só de figurinos, mas de personagens de *Star Wars*.

SINOPSE: Uma praga letal, conhecida como *the purple death* por deixar uma mancha roxa na testa de suas vítimas, tem devastado o planeta Terra. Ming *The Merciless* é o suspeito de disseminar a praga e Flash Gordon é enviado com o Dr. Alexis Zarkov e Dale Arden para o planeta Mongo e descubrem que as naves de Ming foram as responsáveis pela disseminação da “Poeira da Morte” que causaram a praga. Usando da mesma técnica, derramam “Polarite”, um antídoto do Reino da Frigia. Ming envia robôs-bomba que capturam Zarkov, mas Flash consegue soltá-lo.

O trio continua combatendo Ming até alcançar seu objetivo ao trancá-lo numa torre e chocar um foguete nele. Assim, o príncipe Barin toma seu lugar de direito como governante de Mongo. Ming, antes de morrer, parafraseia o Rei Luis XIV “Eu sou o universo” e Zarkov então diz que Flash Gordon “conquistou o mundo”.

4. Planeta Proibido | Fred McLeod Wilcox [1956]

Forbidden Planet. Fred McLeod Wilcox - 1956, 98 min, Estados Unidos, colorido

Roteiro: Cyril Hume [baseado nas histórias de Irving Block e Allen Adler e “A Tempestade” de Shakespeare]

Produção: Nicholas Nayfack

Música: Bebe Barron, Louis Barron

Fotografia: George J. Folsey

Edição: Ferris Webster

Direção de Arte: Cedric Gibbons, Arthur Lonergan

Figurino: Walter Plunkett, Helen Rose, Anne Francis

Gênero: Ficção científica

Idioma: Inglês

Vagamente inspirado na peça “A Tempestade” de Shakespeare, e depois adaptado para a literatura por W. J. Stuart. O filme traz Robby - o robô, um dos mais famosos personagens de ficção científica do cinema, que aparece também nos filmes *The Invisible Boy*, *Gremlins*, em episódios das séries *The Twilight Zone*, *Columbo* e *Mork and Mindy*, além de inspirar o robô da série “Perdidos no Espaço” e a série *StarTrek*.

SINOPSE: Em 2200, a nave *United Planets Cruiser C-57D* é enviada ao planeta *Altair IV* no sistema estelar *Altair*, 16 anos luz da Terra, para investigar a causa da extinção da expedição “Belerofonte” [herói grego que derrotou o monstro “Quimera”], enviada 20 anos antes.

Ao chegar e detectar um imenso poder em volta da nave, contatam pelo rádio o Dr. Edward Morbius, psicólogo da expedição perdida, que envia Robby, seu robô, para conduzir o capitão e médico da tripulação até sua casa.

Lá ele explica como, um ano após chegarem ao planeta, uma força desconhecida vaporizou todos os membros da expedição menos ele, sua esposa [que morre depois de causas naturais] e sua filha, fazendo com que entrasse em contato com habitantes do planeta no passado, os Krell, Robby e o sistema de segurança de sua atual moradia.

Ele pede que a nova expedição abandone o planeta para não ter a mesma sorte, no entanto, o comandante prefere ficar e enfrentar o desconhecido.

5. Barbarella | Roger Vadim [1968]

Barbarella. Roger Vadim - 1968, 98 min, Itália/França, colorido

Produção: Dino de Laurentiis

Roteiro: Terry Southern e Roger Vadim, baseado no best seller de Jean-Claude Forest publicado por Le Terrain Vague

Fotografia: Claude Renoir

Trilha Sonora: Bob Crewe, Charles Fox

Edição: Victoria Mercanton

Direção de arte: Enrico Fea

Figurino: Jacques Fonteray [figurinos da sequência final inspirado em ideias de Paco Rabanne]

Efeitos especiais: August Lohman

Efeitos ópticos: Charles Staffell

Gênero: Ficção científica

Idioma: Inglês

Criada em 1962, pelo ilustrador e escritor francês Jean Claude Forest, *Barbarella* é uma personagem de histórias em quadrinhos adultos, vivida no cinema em 1968, por Jane Fonda, num filme de Roger Vadim. Refletindo o impacto da chegada à lua pelos americanos e a corrida espacial, a moda passa a elaborar coleções com materiais sintéticos e acessórios com referências às indumentárias dos astronautas e ao design de aparatos espaciais. *Barbarella* é o grande ícone desse período de pura celebração do futuro e do movimento feminista, que aparece também nesta época.

SINOPSE: No século XLI, mesmo com a paz instaurada no universo, Barbarella é enviada a um longínquo e desconhecido planeta pelo presidente da Terra para capturar o vilão Duran Duran que quer perturbar a paz da galáxia com sua nova arma.

Em sua jornada, Barbarella é seduzida em SoGo por Dildano, um humano que a apresenta a uma nova forma de relação sexual e, por sua vez, ela seduz Pygar, um anjo cego.

Ao se deparar com Duran Duran e ser colocada em sua máquina do sexo destinada a matar de prazer, Barbarella consegue destruir a máquina com sua sexualidade exacerbada.

6. Laranja mecânica | Stanley Kubrick [1971]

A Clockwork Orange. Stanley Kubrick - 1971, 136 min, Reino Unido, colorido

Produção: Stanley Kubrick

Roteiro: Stanley Kubrick, baseado em livro de Anthony Burgess

Fotografia: John Alcott

Trilha Sonora: Wendy Carlos

Edição: Bill Butler

Direção de arte: Russell Hagg, Peter Shields

Figurino: Milena Canonero

Gênero: Ficção científica

Idioma: Inglês

A Clockwork Orange é uma adaptação do romance homônimo de 1962 de Anthony Burgess. É um dos filmes mais famosos de Kubrick e um clássico do cinema.

Numa futura e desolada Inglaterra, as violentas gangues juvenis imperam, provocando um clima de terror. O chefe de uma delas, os “druguis” [do russo *Drug* - amigo], é o carismático delinquente Alex DeLarge, que gosta de música clássica [em especial, a 9ª Sinfonia de Beethoven], estupro, ultraviolência e fala em um dialeto chamado “Nadsat”, uma mistura de russo e inglês.

Alex e sua gang invadem uma casa e violentam um escritor e sua esposa. Posteriormente, ele é preso durante um assalto, traído por um de seus droogs, golpeado no rosto com uma garrafa de leite e ficando cego temporariamente.

Depois de ter cumprido 2 anos da pena, é liberado sob a condição de se submeter ao “tratamento Ludovico” uma terapia de aversão experimental desenvolvida pelo governo numa tentativa de resolver os problemas criminais da sociedade com técnicas de reflexos

condicionados [que consiste em presenciar formas extremas de violência sob uma influência de um novo soro, para associar a violência à dor a que é submetido].

Ao ser liberado do tratamento, desalojado por seus pais e incapaz de qualquer ato de violência, de se relacionar sexualmente e de escutar a 9ª Sinfonia de Beethoven, Alex perambula por Londres e é perseguido por dois de seus antigos *droogs*, agora policiais, que quase o matam e por algumas de suas antigas vítimas, que fazem com que tente se suicidar.

7. Blade Runner - O caçador de andróides | Ridley Scott [1982]

Blade Runner. Ridley Scott - 1982, 117 min, Estados Unidos, colorido

Produção: Michael Deeley, Bud Yorkin, Hampton Fancher

Roteiro: Hampton Fancher, David Peoples, Darryl Ponicsan [inspirado no romance “Do Androids Dream of Electric Sheep?” de Philip K. Dick]

Fotografia: Jordan S. Cronenweth

Trilha Sonora: Vangelis

Edição: Terry Rawlings

Direção de arte: David Snyder

Cenografia: Pickrell, Thomas Roysden, William Ladd Skinner

Figurino: Michael Kaplan, Charles Node

Maquiagem: Marvin Westmore

Gênero: Ficção científica

Idioma: Inglês

Contrariando a tendência ao uso de efeitos visuais, *Blade Runner* tem seu visual futurista-retrô inspirado não só nos filmes *noir* da década de 40/50 e nos quadrinhos de ficção franceses [especialmente a revista *Metal Hurlant*], como no próprio *Metropolis*, de Fritz Lang. É considerado até hoje um dos filmes mais influentes da década de 1980, tanto visualmente como pelo próprio roteiro sugestivo.

SINOPSE: Em 2019, numa distópica Los Angeles, a Tyrell, junto com outras poderosas corporações, desenvolveram uma tecnologia para criar replicantes, robôs orgânicos criados geneticamente, quase clones humanos. Eles são mais fortes e ágeis que os seres humanos e se equiparam em Inteligência. Foram utilizados como escravos na colonização e exploração de outros planetas, mas quando um grupo de robôs provoca um motim numa colônia fora da Terra, passam a ser banidos e considerados ilegais na Terra sob pena de morte. Os que desafiam o banimento e voltam para a Terra são caçados e “removidos” pelo esquadrão de elite da polícia, os *Blade Runners* [Caçadores de Andróides].

Dick Deckard, um blade runner aposentado, é forçado a voltar à ativa quando seis replicantes fogem de uma colônia e se escondem à Los Angeles.

8. Matrix | Andy e Larry Wachowski [1999]

The Matrix. Andy e Larry Wachowski - 1999, 136 min, Estados Unidos, colorido

Produção: Bruce Berman, Dan Cracchiolo, Carol Hughes

Roteiro: Andy Wachowski, Larry Wachowski [The Wachowski Brothers]

Fotografia: Bill Pope

Trilha Sonora: Don Davis

Edição: Zach Staenberg

Direção de arte: Hugh Bateup, Michelle McGahey

Cenografia: Lisa 'Blitz' Brennan, Tim Ferrier, Marta McElroy

Figurino: Kym Barrett

Maquiagem: Rick Connelly, Kathy Courtney, Nikki Gooley, Sherry Hubbard, Bob McCarron, Wendy Sainsbury, Sonja Smuk, Deborah Taylor, Elka Wardega, Cheryl Williams, Simon Zanker

Gênero: Ficção científica

Idioma: Inglês

Sucesso de bilheteria e situado às vésperas dos anos 2000, o filme é notório por suas inovações em efeitos especiais e, na ação, terem acabado por criar diversos clichês no

cinema, como as imagens de projéteis se deslocando dentre ondas em câmera lenta. Mas seu verdadeiro valor é filosófico, ao explorar o tema da realidade confrontada à ilusão do cotidiano. Ainda no fervor das novas possibilidades de existência trazidas pela internet, *Matrix* divulga cada vez mais a ideia de que o Universo seja um computador.

SINOPSE: Num futuro próximo, Thomas Anderson é um dos milhares de milhões de seres humanos adormecidos que ignoram que o mundo em que vivem é diferente do que parece e que estão neuralmente conectados à Matrix. Ele vive uma vida dupla onde trabalha como programador para a “Metacortex” e é também um hacker que penetra sistemas de computador ilegalmente sob o apelido de “Neo”. Em suas navegações cibernéticas, descobre algo conhecido como a “Matrix”, que o faz ter dúvidas sobre a realidade.

Ele passa a maior parte do seu tempo procurando Morpheus, um suposto terrorista que o tem observado e acredita que Neo é a pessoa dentro da Matrix que seria o escolhido [The One], o aguardado messias capaz de enfrentar a Matrix e conduzir as pessoas de volta à realidade e à liberdade. Neo é encontrado simultaneamente por Morpheus e pelos Agentes letais da Matrix, programas de aparência humana de agentes do FBI na realidade simulada que protegem a Matrix matando qualquer homem que interfira ou tente conhecer sua verdadeira natureza.

Os agentes capturam Neo e tentam rastrear os habitantes do mundo real que tentam entrar em contato com ele, mas Trinity o salva, retira o bug e o leva à Morpheus. Lhe é dada a escolha de se manter em sua vida cotidiana ou conhecer a realidade da Matrix, um sistema inteligente e artificial que manipula a mente das pessoas criando a ilusão de um mundo real enquanto usa os cérebros e corpos dos indivíduos para produzir energia.

A princípio Neo se recusa a acreditar, mas percebe que voltar atrás é impossível. Começa então sua “formação”, recebendo novas instruções de como “liberar sua mente” e sobre os agentes.

Após algumas vivências dentro da Matrix ele passa a entender o código da mesma, dos agentes e percebe que é o The One, passando a desafiar as máquinas na tentativa de liberar o máximo de mentes possível.

9. Minority report - A nova lei | Steven Spielberg [2002]

Minority Report. Steven Spielberg - 2002, 146 min, Estados Unidos, colorido

Produção: Jan de Bont, Bonnie Curtis, Gerald R. Molen e Walter F. Parkes

Roteiro: Scott Frank e Jon Cohen, baseado em história de Philip K. Dick

Fotografia: Janusz Kaminski

Trilha Sonora: John Williams

Edição: Michael Kahn

Direção de arte: Ramsey Avery, Leslie McDonald, Seth Reed

Figurino: Deborah Lynn Scott

Gênero: Ficção científica

Idioma: Inglês

Assim como *Blade Runner*, *Minority Report* é uma ficção científica *neo-noir* que teve seu roteiro inspirado num romance homônimo de Philip K. Dick. É hoje um dos filmes referência da ficção científica do século XXI.

SINOPSE: No ano de 2054, o crime foi banido de Washington graças à divisão pré-crime que utiliza humanos paranormais, os *precogs*, para visualizar o futuro antecipadamente e impedir que os delitos aconteçam. O dilema é de que se alguém é preso antes de cometer o crime, a acusação de algo que não chegou a acontecer é válida.

John Anderton é o líder da equipe pré-crime e acredita na infalibilidade do sistema. Ele perdeu um filho vítima de um sequestro seis anos antes, o tornando no policial mais atuante da divisão. Um dia, porém, os *precogs* preveem que Anderson matará um desconhecido em menos de 36 horas.

Com sua confiança no sistema abalada, ele decide ir atrás de uma pequena pista que pode inocentá-lo: um estranho caso não solucionado que possui um *minority report*, uma documentação de um dos raros eventos no qual a predição da *precog* feminina Aghata é diferente da dos outros. Porém, seguir essa pista é difícil com seus colegas de trabalho tentando capturá-lo.

10. Tron: O legado | Joseph Kosinski [2010]

Tron: Legacy. Joseph Kosinski - 2010, 125 min, Estados Unidos, colorido

Produção: Sean Bailey, Steven Lisberger, Jeffrey Silver

Roteiro: Adam Horowitz, Richard Jefferies, Edward Kitsis

Fotografia: Claudio Miranda

Trilha Sonora: Daft Punk

Edição: James Haygood

Direção de arte: Sean Haworth, Kevin Ishioka, Ben Procter, William Skinner, Gran VanDerSlagt

Figurino: Michael Wilkinson

Gênero: Ficção científica

Idioma: Inglês

Tron: O Legado é uma sequência ao filme *Tron* de 1982. Jeff Bridges interpreta mais uma vez o programador Kevin Flynn e passou por um processo de rejuvenescimento digital para interpretar o personagem Clu que não envelhece no filme e mantém a aparência do ator quando interpretou o personagem no primeiro filme. A trilha do filme foi composta pela dupla de música eletrônica *Daft Punk*.

SINOPSE: Kevin Flynn cria um clone digital de si próprio chamado CLU para ajudar Tron, o programa de Alan Bradley, a trabalhar na Rede, que irá conter o mundo digital da ENCOM, corporação que Flynn comanda. Um novo tipo de programa surge espontaneamente, sem processo de criação humana. CLU os vê como vírus e quer destruí-los mas Flynn e Tron os veem como evolução digital e tentam impedir CLU. Tron é reformatado por CLU num soldado chamado Rinzler, prendendo Flynn no mundo virtual.

CLU descobre que Flynn criou um programa que permitiria a materialização de programas no mundo real e persegue-o para conseguir vir ao mundo real exterminar os humanos e conquistar a Terra. Flynn, na tentativa de esconder o disco com o programa, recebe ajuda dos ISOs e vira uma espécie de salvador.

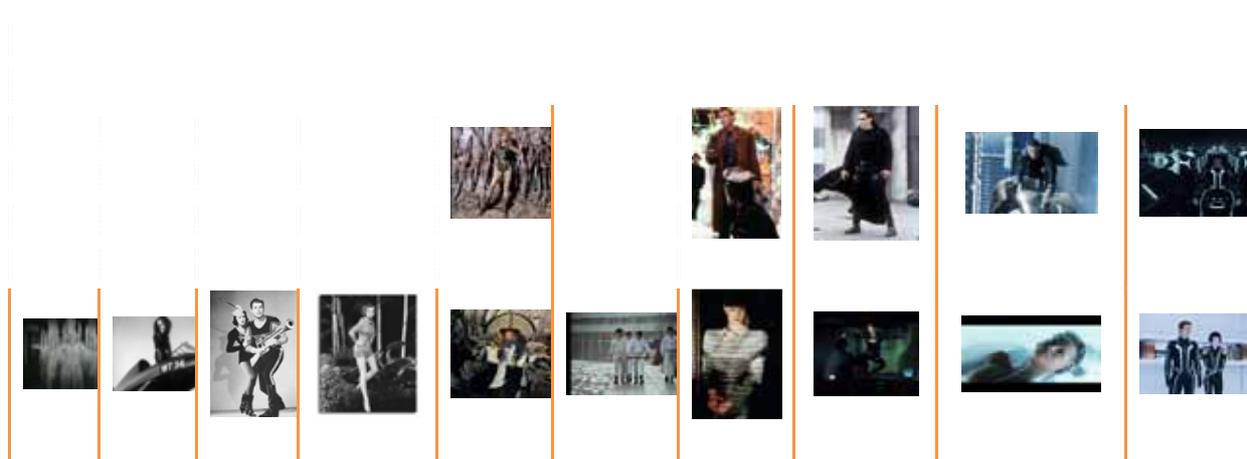
Para o mundo real, Flynn sumiu sem deixar vestígios deixando seu filho Sam, com então 7 anos, sendo cuidado pelos avós e a empresa com os acionistas. Sam não quer assumir a empresa e a boicota uma vez por ano.

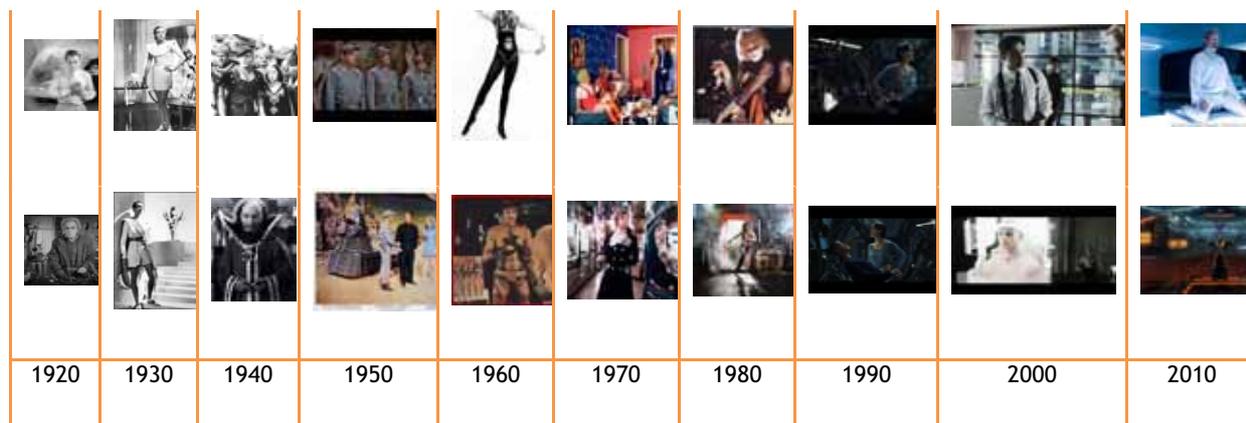
Depois de 20 anos [100 anos virtuais] tentando conseguir o disco de Flynn, CLU tenta atrair Bradley para o mundo virtual para que possa servir de refém e moeda de troca para o disco. Alan Bradley recebe um bipe do antigo escritório de Flynn e no entanto é Sam quem vai até lá e encontra uma passagem secreta que o leva a uma câmara onde está o último trabalho do seu pai. Ele acaba sendo digitalizado, preso por Rinzler e Quorra e levado até seu pai.

Sam, Quorra e Kevin decidem fugir para o mundo real antes que o portal entre os mundos se feche, já que ele só pode ser aberto pelo lado de fora, tendo que fugir não só de CLU e Rinzler, mas também do ISO Castor.

Etapa 3 | Catalogação das amostras

Nesta etapa foi feita a identificação dos filmes e, em seguida, dos figurinos utilizados na pesquisa, de acordo com os critérios estabelecidos de sua relevância. Foram escolhidos filmes referenciados em listas de sites especializados em cinema com a temática “melhores filmes de ficção científica” ou similar. Nenhuma das listas, no entanto, referenciou algum filme da década de 1940 com foco no futuro. Por esta razão, foi escolhida a série *Flash Gordon Conquers the Universe* que, além de ser referência imediata em termos de ficção científica teve sua compilação lançada em 1940.





A pesquisa se propôs a observar a linguagem das roupas em relação às características de futuro de cada época retratada pelos filmes e, as comunalidades com a moda de cada década além do reflexo de seu contexto social, cultural, econômico e tecnológico.

Etapa 4 | Definição de instrumento de coleta e análise de dados

Por meio dos dados obtidos com a listagem das peças de vestuário e dos termos referentes aos mesmos, foi feita uma adaptação da ficha de análise proposta por Leite [2011], que se tornou eficaz no fornecimento de resultados satisfatórios para a proposta da pesquisa.

A ficha começa com os dados de catalogação do filme, com o nome do filme, ano, país e nome do personagem/figurino, além de uma imagem do mesmo.

Ficha Ano

Pais

Filme

Imagem Filme



Figurino

Logo em seguida, a primeira sessão da ficha de análise foi elaborada com base nas **características conceituais dos filmes** oriundas das diferentes classificações da ficção científica detalhadas por RODRIGUES [2011] e NOGUEIRA [2010]. Estas características foram divididas em **Tipologias** [espaço, tempo, máquina e monstro]; **Ontologias** [utopias, distopias, medos, quimeras, paraísos, apocalipses, construção e destruição]; **Cenários** [cibernéticos, metropolitanos, espaciais e apocalípticos] e **Temas** [ciberespaço, exploração espacial, drogas sintéticas, criogenias, naves, computadores, realidade e inteligência artificiais, dispositivos tecnológicos, avanços científicos, aliens, monstros, super-heróis, robôs, andróides, manipulação e mutação genética, viagens no tempo, linhas históricas desviantes e futuros apocalípticos]; não sendo uma característica excludente de outra. Estas classificações conceituais podem auxiliar na compreensão das escolhas semânticas feitas pelos figurinistas.

CARACTERÍSTICAS CONCEITUAIS

TIPOLOGIA	<input type="checkbox"/> Espaço	<input checked="" type="checkbox"/> Máquina	<input type="checkbox"/> Monstro	<input checked="" type="checkbox"/> Tempo
ONTOLOGIA	<input type="checkbox"/> Apocalipses	<input type="checkbox"/> Criação	<input type="checkbox"/> Destruição	<input checked="" type="checkbox"/> Distopias
	<input type="checkbox"/> Medos	<input type="checkbox"/> Paraísos	<input checked="" type="checkbox"/> Quimeras	<input checked="" type="checkbox"/> Utopias
CENÁRIOS	<input type="checkbox"/> Apocalípticos	<input type="checkbox"/> Cibernéticos	<input type="checkbox"/> Espaciais	<input checked="" type="checkbox"/> Metropolitanos
TEMAS	<input type="checkbox"/> Aliens	<input type="checkbox"/> Andróides	<input checked="" type="checkbox"/> Avanços científicos	<input type="checkbox"/> Ciberespaço
	<input type="checkbox"/> Computadores	<input type="checkbox"/> Dispositivos tecnológicos	<input type="checkbox"/> Drogas sintéticas	
	<input type="checkbox"/> Exploração espacial	<input type="checkbox"/> Futuros apocalípticos	<input type="checkbox"/> Linhas históricas desviantes	
	<input type="checkbox"/> Manipulação e mutação genética	<input type="checkbox"/> Monstros	<input type="checkbox"/> Naves	
	<input type="checkbox"/> Realidade e inteligência artificiais	<input checked="" type="checkbox"/> Robôs	<input type="checkbox"/> Super-heróis	

A segunda e terceira sessões do quadro de análise foram ordenadas por Leite [2011] para fornecer dados sobre as **peças do vestuário** e a **linguagem visual** das mesmas [forma, textura/estampa, cor, detalhes] no entanto, alguns dados usados por Leite [2011] não ocorrem neste estudo e por isso foram retirados, enquanto outros que era ausentes foram adicionados para uma melhor adaptação a este estudo.

Em termos de peças do vestuário, foram adicionadas peças como *body/collant*, capa, estola, *hot pant*, meia-calça, quimono, suporte atlético e terno, ao mesmo tempo em que foram retiradas outras como avental, bata, blazer, blusa, bolero, bustiê, camiseta, cardigan, chemisier, casaco, frente-única, kaftã, lingerie, mantô, short e smoking.

A linguagem visual sofre menos alterações quando se fala em forma e volume. Apenas a forma trapézio foi acrescentada e as arredondada, quadrada, triangular e tulipa não foram necessárias, enquanto o volume reduzido foi retirado sem necessidade de acréscimo de nenhum outro. Já as texturas/estampas futuristas incrementam a lista com as animal, artesanal, couro, emborrachado, grafismo, pedrarias e plástico, no lugar de étnico, floral, poá e *tie dye* da pesquisa de Leite [2011]. Não foram encontradas as cores pastéis, mas ao mesmo tempo, foram encontrados o preto e branco isoladamente, acrescentando estas duas categorias de cores. Quanto aos detalhes, vemos o aparecimento de amarrações, bengala, botas, botões, capacete, chapéu, franzido, luvas e peruca em lugar de apliques, babados, bolso, cortes/fendas, jabô, laços, lapela, rendas e nesgas.

PEÇAS DO VESTUÁRIO Body / Collant Bermuda Calça Camisa

Capa Colete Estola Hop Pant Jaqueta Jardineira Macacão

Meia-calça Pelerine Quimono Regata Saia Sobretudo

Suéter Suporte atlético T-shirt Tailleur Terno Top Vestido

LINGUAGEM VISUAL

FORMA Afunilada Ampulheta Alongada Assimétrica

Em A Em Y Retangular Simétrica Trapézio

VOLUMES Ampliado Balaneseado Justo Folgado

Leve Ondulante Rígido Volumoso

TEXTURAS / ESTAMPAS Animal Artesanal Couro

Emborrachado Geometrismo Grafismo Liso

Listras Pedrarias Plástico Xadrez

CORES Branco Cinza Frias Nude P & B Preto

Quentes Transparente

DETALHES Amarrações Alças Bengala Bordado Botas

Botões Capacete Chapéu Cinto Decote

Franzido Gola Gravata Luvas Mangas

Militar Ombreiras Peruca Suspensórios

Quando fala-se em forma no design de moda, refere-se à silhueta do corpo.

Texturas/estampas, cor e detalhes, em conjunto, determinam a mensagem visual da roupa.

Apresenta informações sobre as peças de cada década, proporcionando um levantamento das características das mesmas atribuídas ao futuro, considerando os limites temporais dos filmes, da pesquisa e da quantidade de figurinos analisados.

Em paralelo, temos uma outra coluna com um **panorama geral da década** do filme, seguido de um **panorama da moda da década**, ambos exemplificados por uma imagem representativa para cada um destes.

FUTURO DO PRESENTE: Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

Imagem Década



Panorama da Década

Pós-Revolução Industrial, os anos 20 eram uma época de luta de classes gritante, com altos índices de inflação, fome, desemprego e agitação política, culminando na Grande Depressão e na queda da Bolsa de Nova York. Com a Primeira Guerra Mundial, as mulheres passam a ocupar as profissões dos homens, impulsionando um movimento de emancipação feminina.

Surgem automóveis, eletrodomésticos, telefones, o rádio e o gramofone, que davam esperanças de um futuro melhor [BEKLING, 2000]. É a época também da geométrica "Art Deco" e de tentativas de interseções entre arte e indústria. Esta sociedade cultuava a juventude e o amor livre. "Dançaram foxtrote, tango, maxixe e charleston, ritmos tocados pelas jazz-bands" [NERY, 2003, pg. 210].

Panorama da Moda da Década

Os homens usavam pulôveres, camisas com golas e punhos costuradas e paletós acinturados com "knickerbockers" [calças usadas para jogar golf], além do terno que não se modificou. Para festas, usava-se o fraque com calças de tecido listrado e smoking. Os chapéus eram de feltro, menos duros, mas para esportes, usavam quepe, boné, beret, sapatos de solas grossas e meias de lã com motivos dos tias avoadas. Os "shammy's" eram sapatos mais finos de blocos pontudos, cobertos por palmiras no inverno. O cinto substituiu suspensórios e os relógios de pulso destronavam as "estalibas" [NERY, 2003].

Os cabelos masculinos eram curtos em estilo militar, ou alisado com laquê e penteado para trás, com o rosto barbeado.

Imagem Moda da Década



Por fim, a ficha termina com uma análise reflexiva sobre as **relações do vestuário com sua linguagem visual**, dialogando com os outros campos da ficha. Esse percurso analítico pretende observar as comunalidades ou os reflexos da época nestes figurinos.

Relação Vestuário / Linguagem Visual

A combinação camisa e calça seria algo comum não fosse a silhueta afunilada de volume balonessado da última. Freder usa uma calça de montaria usada apenas pelos ricos que, por não precisarem trabalhar, possuem tempo para se dedicar aos esportes.

O figurino simétrico, justo e liso se diferencia dos demais homens, mesmo ricos, do filme por suas cores claras, do branco ao cinza claro. Os tons claro conferem boa índole ao personagem que se revela como o salvador, conciliador das classes operárias com os ricos.

Os demais detalhes como gola, mangas, bolsos, botões e gravatas aumentam o aspecto de masculinidade, de acordo com Jones [2004].

Seu cabelo reflete os dos homens da década: curtos, penteado para trás e com o rosto barbeado.

O método descrito aqui consente a verificação quantitativa dos indícios dominantes de futuro por meio da linguagem visual presente nos figurinos de filmes futuristas.

Etapa 5 | Aplicação do instrumento de pesquisa [análise]

Esta etapa teve como objetivo entender as características de futuro apresentadas pelos filmes futuristas, avaliando seus significados por intermédio de seus figurinos. Ela consiste em etapa primordial da dissertação.

A pesquisadora interpretou, por meio da revisão e com o auxílio de autores como LURIE [1997], NERY [2003] e VINCENT-RICARD [1987], as mensagens visuais no que diz respeito a características de futuro identificadas culturalmente e que deram contribuição para o desenvolvimento da análise. Segue um exemplo da ficha preenchida:

Mestrado em Design
 UFPE - CAC - dDesign
 PPG Design | Mestrado em Design | Design da Informação - 2012

Título do trabalho: FUTURO DO PRESENTE | Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

Mestranda: Bárbara Gomes Formiga
 Orientador: Hans da Nobrega Waechter

CARACTERÍSTICAS CONCEITUAIS

- TIPOLOGIA** Espaço Máquina Monstro Tempo
- ONTOLOGIA** Apocalipses Criação Destruição Distopias
 Medos Paraísos Quimeras Utopias
- CENÁRIOS** Apocalípticos Cibernéticos Espaciais Metropolitanos
- TEMAS** Aliens Andróides Avanços científicos Ciberespaço
 Computadores Dispositivos tecnológicos Drogas sintéticas
 Exploração espacial Futuros apocalípticos Linhas históricas desviantes
 Manipulação e mutação genética Monstros Naves
 Realidade e inteligência artificiais Robôs Super-heróis

Ficha Ano

1

1927

País

Alemanha

Filme

Metropolis

Imagem Filme



Figurino

Maria

- PEÇAS DO VESTUÁRIO**
- Body / Collant Bermuda Calça Camisa
- Capa Colete Estola Hop Pant Jaqueta Jardineira Macacão
- Meia-calça Pelerine Químono Regata Saia Sobretudo
- Suéter Suporte atlético T-shirt Tailleur Terno Top Vestido

LINGUAGEM VISUAL

- FORMA**
- Afunilada Ampulheta Alongada Assimétrica
- Em A Em Y Retangular Simétrica Trapézio
- VOLUMES**
- Ampliado Baloneado Justo Foigado
- Leve Ondulante Rígido Volumoso
- TEXTURAS / ESTAMPAS**
- Animal Artesanal Couro
- Emborrachado Geometrismo Grafismo Liso
- Listras Pedrarias Plástico Xadrez
- CORES**
- Branco Cinza Fria Nude P & B Preto
- Quentes Transparente
- DETALHES**
- Amarrações Alças Bengala Bordado Botas
- Botões Capacete Chapéu Cinto Decote
- Franzido Gola Gravata Luvas Mangas
- Militar Ombreiras Peruca Suspensórios

Imagem Década



Panorama da Década

Pós-Revolução Industrial, os anos 20 eram uma época de luta de classes gritante, com altos índices de inflação, fome, desemprego e agitação política, culminando na Grande Depressão e na quebra da Bolsa de Nova York. Com a Primeira Guerra Mundial, as mulheres passam a ocupar as profissões dos homens, impulsionando um movimento de emancipação feminina.

Surgem automóveis, eletrodomésticos, telefone, o rádio e o gramofone, que davam esperanças de um futuro melhor [SEELING, 2000]. É a época também da geométrica 'Art Decó' e de tentativas de interseções entre arte e indústria. Esta sociedade cultuava a juventude e o amor livre. 'Dançaram foxtrote, tango, maxixe e charleston, ritmos tocados pelas jazz-bands' [NERY, 2003, pg. 210].

Panorama da Moda da Década

O novo papel da mulher trouxe o fim da afetação e opulência. As melindrosas de cabelo curto à 'la garçonne', bainhas mais altas e cinturas baixas, com a silhueta em tubo, são a cara dos anos 20.

Usavam pitetras, meias de seda artificial cor de pele, colares de pérolas falsas, estolas, luvas, bolsas de alças compridas, leques de pena de avestruz, turbante de tule ou beret-basque e chapéu cloche que escondia um olho. Seus sapatos eram pouco abertos, presos por fivela, com salto meio alto, amplo e estável.

O andrógino era o novo ideal. As jovens se diferenciavam pela boca vermelha em forma de coração e sombrancelhas raspadas e riscadas com lápis preto [NERY, 2003].

Relação Vestuário / Linguagem Visual

A personagem Maria apresenta uma silhueta retangular reflexo dos anos 20 em que as mulheres acabam de livrar-se dos espartilhos.

O vestido de volume justo e ondulante traz um fechamento de amarrações frontais, o que mostra seu papel de trabalhadora que não tem quem lhe ajude no ato de vestir. Esse aspecto ressalta ainda mais a divisão de classes dessa sociedade pós-revolução industrial, que o próprio filme também reflete no seu enredo.

Enquanto o fardamento dos operários são escuros, o de Maria varia do branco para tons de cinza mais claro, numa veste mais recatada com golas, mangas e franzida, coberta por uma estola. Essa combinação confere um ar mais etéreo e angelical à personagem que, no filme, tem um papel de pregadora religiosa para os pobres operários do subterrâneo. Segundo Jones (2004) essa insipidez das roupas revela um conformismo, atitude expressa através da crença da personagem na vinda de um salvador da classe operária.

Imagem Moda da Década



Etapa 6 | Observação das ocorrências e comparação dos resultados em busca das comunalidades

Esta etapa foi executada em 3 momentos.

O primeiro consistiu numa comparação individual entre cada figurino futurista analisado e a moda vigente no período em que foram criados por meio das linguagens visuais encontradas nas peças de vestuário dos mesmos.

Em seguida foi feita uma comparação coletiva entre todos os figurinos e a moda vigente de todas as décadas verificando quais destes figurinos tem uma relação mais direta com a moda do período.

No terceiro momento, foi feita a identificação de comunalidades entre a linguagem visual futurista e a linguagem visual contida nesses figurinos.

Esta comparação permitiu verificar o reflexo da época nas visões de futuro representadas por estes figurinos. São apresentadas as linguagens visuais que se referem ao futuro ou às suas características, com o intuito de verificar as mudanças nessas representações ao longo do tempo, os estilos que compõem esse imaginário de futuro propostos pelos figurinos de filmes futuristas e seus diálogos com a moda vigente.

Etapa 7 | Interpretação e discussão dos resultados

Após a análise da fase anterior, foram descritas aqui características de futuro nas décadas analisadas e seus diálogos com a moda vigente nestes períodos, gerando informações que podem servir de referência. Como resultado pôde ser inferida a linguagem visual tônica em cada década e a narrativa criada por estes figurinos com uso destes elementos.

Outro fruto desta interpretação foi a demonstração das comunalidades entre os figurinos e a moda da época em que foram projetados num contexto disseminado pelo cinema de ficção científica focado no futuro, onde o local ganha proporções globais. Além disso, percebeu-se a repetição de uma série destes elementos ao longo do tempo contribuindo para o fortalecimento e validação de um repertório de futuro.

Etapa 8 e 9 | Verificação e Validação da hipótese e Conclusões

Por fim, a hipótese foi validada e a partir dela, novos desdobramentos foram sugeridos, mostrando que os filmes futuristas são um campo de experimentações para ideias que possam ser desenvolvidas e que servem como reflexo de uma época. Por meio das composições visuais e de vestuário de seus figurinos, eles trazem características de futuro diferenciadas de acordo com cada período da história da moda.



"The light that burns twice as bright burns for half as long"

Tyrell_Blade Runner_1982

CAPÍTULO 7 _ANÁLISE

FUTURO DO PRESENTE: Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

7. ANÁLISE

A análise consiste na investigação dos figurinos de filmes futuristas por serem um produto do design, que segundo Bonsiepe [1997] já é orientado ao futuro, e traduzirem uma linguagem visual relacionada a esse tempo de forma simples e de grande alcance através do cinema. A pesquisa investiga as comunalidades estético-visuais entre os figurinos de filmes futuristas e a moda vigente no período em que foram criados.

Este capítulo observa a descrição das ocorrências identificadas pela ficha de análise, encontradas nos apêndices. Aqui, as análises do corpus analítico serão detalhadas filme por filme.

7.1 Definição da amostra

As amostras são constituídas dos figurinos de filmes de ficção científica com foco no futuro, a partir da década de 1920 até a de 2010. Foram escolhidos um filme por década por sua relevância para o gênero e para a história, sendo considerados emblemáticos e tendo boas qualificações em sites especializados em cinema como o imdb [*internet movies database*].

Em cada um destes, foram selecionados três ou quatro figurinos por sua importância dentro do enredo ou por sua relevância visual.

7.2 Composição do corpus analítico

Devido ao fato do corpus analítico ser composto por filmes representativos, o acesso aos mesmos foi possível através de locadoras de vídeo ou pelo acervo pessoal da pesquisadora. Em seguida foram levantados os figurinos a serem analisados. As imagens dos mesmos foram retiradas dos filmes, e em alguns momentos, de imagens promocionais do filme disponibilizadas pelo próprio imdb.

Ocasionalmente, alguns figurinos aparecem apenas de forma parcial devido a planos mais fechados nos filmes. Dentre estes, às vezes é possível inferir a continuação do mesmo [no

caso de um paletó e gravata que provavelmente é acompanhado por uma calça]. Em outros casos, a continuação do figurino é visto em outras cenas, mas em marcações que tornam difícil a visualização de outros aspectos e, por isso, foi preferido mostrar-lhes de forma parcial numa imagem mais nítida [caso do macacão de *Agatha* em *Minority Report*, por exemplo].

7.3 Análise das linguagens visuais

A princípio, foram identificados os filmes e seus respectivos figurinos e preenchidas as fichas de análise com as linguagens visuais percebidas a partir dos elementos que foram identificados no vestuário, nos limites da imagem capturada do figurino e das possíveis inferências feitas em relação ao mesmo.

7.4 Observação dos resultados da análise

Os resultados da análise foram feitos por meio da identificação das linguagens visuais contidas nas peças do vestuário dos figurinos. A partir desse passo, foi feita uma interpretação da mensagem contida nesses figurinos, já que, cada elemento de linguagem visual, seja forma, textura, cor ou volume apresentam uma leitura e, ao se relacionarem uns com outros, interpretam o contexto de uma mensagem.

SEELING [2000], NERY [2003], LURIE [1997], MESQUITA [2004] e CASTILHO [2004] foram algumas das autoras que contribuíram para a interpretação destes dados.

Castilho [2004] fala que as roupas são arquitetadas pela combinação de elementos mínimos que fazem a composição visual de pontos, formas, linhas, direções, cores, volumes e texturas que permitem a leitura do produto

Esta análise, ao comparar os elementos visuais dos figurinos à moda vigente e verificando o nível da relação entre eles, permite verificar as comunalidades no uso destes elementos e de que forma representam e contribuem para uma ideia de futuro não só para a época mas até hoje. Mesquita [2004] fala que perceber o tempo é perceber mudanças, e estas estão intimamente ligadas ao futuro.

7.5 Tratamento dos dados

A presente pesquisa foi realizada por meio de análise quantitativa e qualitativa dos figurinos de filmes futuristas. Não cabe a este trabalho analisar a linguagem cinematográfica dos filmes que fazem parte da amostra. O enfoque do estudo está na observação das características de futuro contidas nos figurinos futuristas como artefatos do design, cujas mensagens através dos elementos de linguagem visual estabelecem relações com a moda do período em que foram criados e, ao se repetirem, contribuem para a formação de um estereótipo de futuro.

No aspecto quantitativo, encontram-se abaixo os dados resultantes do campo 1 correspondente às características conceituais dos filmes:

Tabela 1_Características conceituais dos filmes - 10 filmes

CARACTERÍSTICAS CONCEITUAIS DOS FILMES							
TIPOLOGIAS		ONTOLOGIAS		CENÁRIOS		TEMAS	
Espaço	5	Apocalipses	1	Apocalípticos	3	Aliens	1
Máquina	6	Criação	2	Cibernéticos	2	Andróides	1
Monstro	-	Destruição	6	Espaciais	4	Avanços científicos	10
Tempo	10	Distopias	10	Metropolitanos	7	Cyberespaço	2
		Medos	7			Computadores	5
		Paraísos	2			Dispositivos tecnológicos	6
		Quimeras	10			Drogas sintéticas	3
		Utopias	3			Exploração especial	4
						Futuros apocalípticos	1
						Linhas históricas desviantes	2
						Mutação/manipulação genética	1

Monstros	2
Naves	6
Realidades/inteligência artificiais	3
Robôs	5
Super-heróis	2

Este campo mostra que todos os filmes, por serem focados no futuro, tratam em sua tipologia, do tempo. Máquina e Espaço são abordados por, ao menos, metade dos filmes analisados, enquanto o Monstro não parece ser uma tipologia recorrente no filme futurista.

Distopias e Quimeras são ontologias sempre presentes na amostra, mostrando uma recorrente visão pessimista de futuro, reforçados por Medos e Destruição que estão presentes em 7 e 6 dos 10 filmes respectivamente. Os futuros dos filmes, mesmo pessimistas, quase não abordam Apocalipses, dando muito mais responsabilidade à figura do homem ao resultado do por vir. Criação e Paraíso também são bem ausentes, o que mais uma vez mostra a falta de esperança nos futuros esperados. As poucas Utopias que aparecem geralmente são acompanhadas de um cenário distópico.

Os Avanços Científicos parecem estar intimamente ligados à ideia de futuro, como afirma Nogueira [2010] quando diz que na ficção científica a curiosidade em relação ao futuro é explorada como um questionamento das consequências dos avanços científico-tecnológicos sobre o destino da humanidade. Dispositivos Tecnológicos e Computadores, por estarem associados a estes avanços, aparecem bastante, assim como Naves e Robôs, seguidos em menor escala pela Exploração Espacial.

Tabela 2_Peças do Vestuário por década_de 1920 a 2010 - 35 figurinos

PEÇAS DE VESTUÁRIO																										
DÉCADA	Body / collant	Bermuda	Calça	Camisa	Capa	Colete	Estola	Hot pant	Jaqueta	Jardineira	Macacão	Meia-calça	Pelerine	Quimono	Regata	Saia	Sobretudo	Suéter	Suporte atletico	T-shirt	Tailleur	Terno	Top	Vestido	TOTAL FIGURINOS	
1920	-	-	2	2	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	1	3
1930	-	1	1	2	2	1	-	-	-	-	-	-	1	-	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3
1940	-	-	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	3
1950	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	3
1960	2	-	1	1	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	2	1	-	1	-	-	-	-	1	-	4
1970	-	-	1	3	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-	3
1980	1	-	1	1	1	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	1	-	-	-	1	-	1	-	4	
1990	-	-	3	-	-	-	-	-	1	-	1	-	-	-	-	-	1	2	-	1	-	-	-	-	-	4
2000	-	-	3	1	-	-	-	-	1	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	1	-	1	-	-	-	4
2010	-	-	1	-	-	1	-	-	-	-	2	-	-	1	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	4
TOTAL	3	1	16	12	4	2	1	1	2	1	6	2	1	2	2	4	6	2	2	2	1	1	1	3	35	

A tabela 2 mostra que, ao considerar as peças isoladamente, a única incidência significativa são de Calças e Camisas. Nenhuma, no entanto, aparecem numa quantidade maior ou igual que a metade da amostra. Macacões, Capas e Sobretudos aparecem um pouco mais que as demais. Vê-se também peças pouco usuais ao vestuário casual comum, como o suporte atlético, mesmo que escassamente.

A tabela 3 apresenta quantitativamente as linguagens visuais identificadas nos figurinos futuristas por década.

Tabela 3_Análise quantitativa da linguagem visual por década_de 1920 a 2010 - 35 figurinos

ELEMENTOS DE LINGUAGEM VISUAL		1920	1930	1940	1950	1960	1970	1980	1990	2000	2010	TOTAL
FORMA	Afunilada	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
	Ampulheta	-	1	-	1	2	-	1	1	-	1	7
	Alongada	1	-	1	-	1	1	2	1	1	4	12
	Assimétrica	1	-	-	-	-	-	1	2	-	1	5
	Em A	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1
	Em Y	-	2	1	1	1	-	1	-	-	-	6
	Retangular	1	-	1	2	1	1	1	3	3	3	16
	Simétrica	2	3	3	3	4	3	2	2	4	3	29
	Trapézio	-	-	1	-	-	2	-	-	-	-	1
VOLUME	Ampliado	1	-	-	-	1	1	-	-	-	-	3
	Baloneseado	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
	Justo	2	3	2	3	3	3	4	2	4	3	29
	Folgado	-	-	1	-	1	-	-	-	-	1	3
	Leve	-	-	-	-	-	-	1	-	2	-	3
	Ondulante	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
	Rígido	-	3	2	1	4	2	1	1	-	3	17
	Volumoso	-	2	1	-	1	-	-	-	-	-	4

TEXTURA / ESTAMPA	Animal	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	2
	Artesanal	-	-	-	-	-	-	-	2	1	-	3
	Couro	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	1
	Emborrachado	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	3
	Geometrismo	-	-	2	2	3	1	-	-	1	3	12
	Grafismo	-	-	1	-	-	-	-	-	1	-	2
	Liso	3	3	-	2	2	3	3	4	2	1	23
	Listras	-	-	-	1	1	-	1	-	-	-	3
	Pedraria	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	2
	Plástico	-	1	-	-	1	1	1	1	1	-	6
	Xadrez	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	1
CORES	Branco	2	2	-	-	-	1	-	-	1	1	7
	Cinza	2	-	1	1	-	-	1	1	1	-	7
	Frias	-	-	-	-	1	1	1	-	-	-	3
	Nude	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1
	P&B	-	-	2	1	1	1	-	-	1	2	8
	Preto	1	1	1	1	1	-	2	3	1	1	12
	Quentes	-	-	-	-	2	2	1	-	-	1	6
	Transparente	-	-	-	-	1	-	1	-	-	-	2
	Amarrações	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
	Alças	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	1
	Bengala	-	-	-	-	-	2	-	-	-	-	2
DETALHES	Bordado	-	-	2	1	2	-	-	-	1	-	6
	Botas	-	-	2	1	2	2	2	2	-	3	14
	Botões	2	-	-	1	-	3	2	-	1	-	9
	Capacete	-	1	-	-	1	-	-	-	1	-	3
	Chapéu	-	-	1	1	-	1	-	-	-	-	3
	Cinto	2	2	1	1	1	-	2	1	-	-	10
	Recorte/Fenda	-	-	-	-	1	-	2	-	1	3	7
	Decote	-	-	1	-	-	-	1	-	-	1	3
	Franzido	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
	Gola	3	1	2	2	3	2	2	-	2	3	20
	Gravata	1	-	-	1	-	-	1	-	1	-	4
	Luva	1	-	-	-	2	-	-	-	-	2	5
	Mangas	3	1	3	3	2	3	4	4	2	4	29
	Militar	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	1
Ombreiras	-	3	1	1	1	-	2	-	1	1	10	
Peruca	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	1	
Suspensórios	-	-	-	-	-	1	-	1	1	-	3	

A forma simétrica e de volume justo parece ser a mais escolhida ao representar um figurino futurista, junto com os detalhes de mangas. A textura lisa também é a mais frequente, junto com o uso da gola, muitas vezes avantajadas. Formas alongadas e retangulares e os volumes rígidos vêm em seguida na preferência.

Em termos de textura/estampa, o geometrismo é bem presente junto à textura, um pouco menos frequente, de plástico. O preto e o branco, seja combinados ou em aparições isoladas, são muito utilizados. O cinza aparece bastante, muitas vezes resultado da coloração do filme que, por ser preto e branco, permite apenas tons do mesmo. Essa combinação, algumas vezes é pontuada por cores quentes, que, em geral, não aparecem sozinhas.

Botas, ombreiras, cintos e botões são detalhes recorrentes nas escolhas pelos designers e contribuem significativamente, junto com os demais elementos, para uma representação de futuro por meio do figurino.

7.6 Discussão dos resultados

7.6.1 Análise das características conceituais dos filmes

A tabela 1 mostra de forma quantitativa o que abordam os filmes em termos de tipologias, ontologias, cenários e temas, no intuito de auxiliar a compreensão dos futuros preconizados pelos mesmos. Essas características não são excludentes, podendo um mesmo filme apresentar mais de uma dessas características.

Por se tratarem de filmes futuristas, todos eles abordam a questão do tempo em suas tipologias. A maquina aparece em 6 dos 10 filmes mostrando que as capacidades tecnológicas de uma sociedade estão intimamente ligadas à sua visão de futuro, enquanto 5 dos 10 filmes abordam o espaço como possibilidades exploratórias de futuro.

As distopias e quimeras são ontologias de todos os filmes analisados, seguidos pelo medo em 7 e por situações de destruição em 6 dos 10 filmes. Percebe-se então uma tendência ao pessimismo e à desilusão quando se pensa no futuro de forma geral.

Não existe nenhum consenso geral em termos de cenários, porém, dos 10 filmes, 7 se passam em cenários metropolitanos, enquanto 4 são espaciais, 3 são apocalípticos e 2 cibernéticos.

Os avanços científicos são explorados em todos os filmes, mostrando, mais uma vez, que a ciência e a tecnologia são associadas às possibilidades de mudanças e, conseqüentemente, a um futuro diferente. Os dispositivos tecnológicos e as naves em 6, e os computadores e os robôs em 5 dos 10 filmes, estreitam ainda mais essa relação.

7.6.2 Análise das peças do vestuário

As tabelas 2 e 3 contribuem quantitativamente para nortear as análises, com a ajuda do painel de Relação Vestuário / Linguagem Visual, que possibilitou a interpretação dos dados com os subsídios fornecidos pelos campos de Panorama da Década e Panorama da Moda da Década. Desta forma, os dados foram capazes de gerar informações para as conclusões do estudo.

A tabela 2 mostra a quantidade de peças utilizadas pelos figurinos em geral e por cada década, permitindo a observação dos dados em dois ângulos diferentes. Considerando as

peças de vestuário de forma geral, percebem-se comunalidades no uso das mesmas que contribuem para a construção de estereótipos de futuro.

Dos 35 figurinos analisados, 16 deles usam calça que, junto com 12 que usam camisa, consistem na combinação mais utilizada. Sabendo que apenas 14 destes 35 são figurinos femininos, temos 4 deles usando saias, 3 usando vestidos e 3 usando *body/collants*. O macacão é uma outra opção bastante utilizada, aparecendo em 6 dos 35 figurinos. Além destas peças mais estruturais, outras complementares aparecem de forma significativa: o sobretudo, em 6 e a capa em 4 figurinos. Em alguns momentos sobretudos e capas podem ser confundidos e/ou usados com o mesmo propósito, porém, foram separadas aqui para uma maior riqueza de observação.

7.6.3 Análise da linguagem visual

A tabela 3 compila os dados identificados pelo pesquisador no que diz respeito à linguagem visual utilizada nos figurinos, com o auxílio de dicionários e enciclopédia de moda. Dela, observam-se as seguintes informações em relação a cada uma das categorias:

I. Forma:

Percebe-se uma predominância de formas simétricas, na maioria dos figurinos. A assimetria, geralmente é utilizada no destaque de algum personagem como forma de dar-lhes um caráter diferenciador dos demais, seja no caso deste personagem ser um vilão, como em *Metropolis*, ou de ser o último de uma espécie, como no caso de Quorra em *Tron*. Silhuetas retangulares e alongadas tem mais ocorrência, seguidas pelas ampuheta e em Y.



Figura 1_Sam [silhueta simétrica] e Quorra [silhueta assimétrica] em *Tron* [2010]

II. Volume:

Os volumes são predominantemente justos e, em boa parte deles, rígidos. Essa rigidez pode ser no figurino como um todo ou em detalhes como ombros salientes em demasia, sustentados por alguma estrutura, ou como uma gola proeminente, como no caso do Imperador Ming em *Flash Gordon*.

Volumes ampliados, folgados e volumosos são constantes em menor proporção e, geralmente, identificam personagens que se utilizam de mais raciocínio e menos agilidade, como os vilões Rotwang de *Metropolis*, Duran Duran de *Barbarella* e Imperador Ming de *Flash Gordon* ou o “guru” Kevin Flynn de *Tron*. Em casos menos frequentes, eles são um elemento do contexto, como os ombros de Oswald Cabal e Rowena em *Things to come*.



Figura 2_Oswald Cabal e Rowena e seus ombros salientes em *Things to Come* [1956]

III. Textura / Estampa:

A aparência lisa das texturas/estampas aparecem na maior parte dos casos, sendo substituídas em alguns casos mais frequentes pelo geometrismo, mais frequente a partir da década de 40. A aparência plastificada é a terceira opção mais utilizada, e começa a aparecer mais a partir dos anos 60, onde viagens espaciais tornam-se uma realidade e a própria moda apropria-se de materiais sintéticos como o plástico simulando materiais de naves espaciais.

IV. Cores:

O preto e o branco estão presentes em todos os filmes, de formas separadas ou em combinação das duas. O cinza aparece também de forma significativa, mostrando uma tendência à neutralidade.

As cores quentes, que aparecem quase na mesma frequência que o cinza, normalmente são usados em pequena proporção como um destaque, uma quebra, como no caso da blusa de Duran Duran em *Barbarella* e os geometrismos de Clu em *Tron* ou, quando mais evidentes, acompanhados de uma das cores neutras, como no caso de Dildano de *Barbarella* ou a mãe de Alex em *Laranja Mecânica*.



Figura 3_Duran Duran [p&b com cor quente] em *Barbarella* [1968]

V. Detalhes:

Mangas e golas são os mais utilizados como detalhes. Na maioria dos casos as mangas são compridas. Em alguns casos, as golas são proeminentes, funcionando como elementos de destaque, como no Imperador Ming de *Flash Gordon*. Em outros casos, elas são altas, como a de Duran Duran de *Barbarella* ou a de John Cabal em *Things to come*, dando aos decotes um aspecto mais fechado, mesmo quando os trajes são mais sumários, como os da própria *Barbarella*.

As botas são o terceiro detalhe mais utilizados, variando de comprimento e estilo de acordo com a moda vigente no período, como, por exemplo, as botas mais militarizadas de John J.

Adams em *Forbidden Planet* na década de 50, as botas de cano alto de Barbarella nos anos 60 e as botas desgastadas e desestruturadas em estilo punk de Priss em *Blade Runner* de 1982.

As ombreiras, cintos e botões são menos frequentes, porém, de certa forma, significantes. As primeiras aparecem mais nos filmes das décadas de 30 e 80, refletindo um detalhe específico do vestuário da época, enquanto os demais não apresentam um padrão que represente um comportamento.



Figura 4_Imperador Ming em *Flash Gordon* [1940]

Os dados obtidos pela análise, mesmo restringindo-se à amostragem determinada pela pesquisa, permitem a identificação de comunalidades no uso da linguagem visual dos figurinos de filmes futuristas. Mesmo sendo possível inferir os dados predominantes em cada década, estes só fazem sentido quando são observados no contexto de cada filme já que, como afirmam Marques e Fontoura [2007], os figurinos são voltados para a caracterização e definição dos personagens.

Contudo, estes elementos de linguagem visual em conjunto comunicam/informam e apresentam relações estreitas com a sociedade em cada década e, conseqüentemente com o vestuário/moda deste período, destacando tendências e linguagens. Estes panoramas sociais e da moda de cada década foram investigados em pesquisas prévias para que auxiliassem na identificação da linguagem visual atrelada a ela e seu reflexo nos figurinos.

7.6.4 Análise comparativa

Nos figurinos de filmes futuristas analisados nesta pesquisa, percebe-se o intuito de captar não só o repertório estético e o contexto da história e das personagens, que vão além do seu figurino, como particularidades de tempo e espaço onde se passa, cultura, tecnologia, arte, comportamento e suas relações. Os filmes são de momentos histórico-sociais distintos, evidenciando a influência histórica-social-tecnológica na representação de futuro apresentada por estes.

I. Metropolis [Metropolis, 1927] x A década de 1920

A visão de futuro evocada por *Metropolis* na década de 1920 é sombria, distópica. Vemos cidades com arranha-céus em meio a um cenário de exclusão e opressão, onde operários excluídos socialmente eram tratados como máquinas e submetidos a condições de trabalho subumanas, explorados pelas corporações econômicas.

Essa visão nada mais era que reflexo do pessimismo de uma sociedade no ápice da Revolução Industrial. As condições de trabalho dos operários, apesar de exaltadas, não eram muito diferentes daquela da fantasia. Os donos de capital ficavam cada vez mais ricos enquanto a classe trabalhadora tinha menos oportunidades de uma vida decente.

O filme é uma verdadeira projeção extrapolada de uma realidade que era verificada nos países industrializados da época. As cidades crescendo em ritmo acelerado, divididas em regiões nobres e áreas operárias. Fritz Lang projetou a divisão geográfica por classes sociais de maneira assustadora, com os privilegiados em prédios imponentes na superfície enquanto os operários vivem na cidade subterrânea dos trabalhadores, em prédios frios e homogêneos. De lá mesmo eles trabalham nas máquinas que sustentam a cidade da superfície e usam cavernas escondidas pra discutirem a exploração a que são submetidos.

Apesar de o Marxismo estar, neste momento, ganhando força na Europa, principalmente após a Revolução Russa de 1917, os operários de *Metropolis* são menos politizados. Sua líder Maria não fala na divisão das classes sociais e necessidade de união da classe trabalhadora contra os opressores capitalistas, mas de uma forma messiânica, consoladora, quase utópica, em que o sofrimento tem que continuar até que o “escolhido” chegue. Ele salvá-los-ia da opressão e, por isso, o conflito e a revolta não levaria a nada.

- Maria



Figura 5_Maria em *Metropolis* [1927]



Figura 6_Mulheres nos anos 20

Maria é uma operária que, após a jornada de trabalho, prega para seus companheiros uma saída conciliadora desse sofrimento por meio da vinda de um salvador. Por isso, ela tem na sua roupa uma espécie de auréola, por meio de um vestido em tons que variam do cinza claro para o branco, franzido, com golas e mangas, e cabelos soltos nos ombros, realçando sua bondade. Por cima, ela usa uma estola de tecido leve que, junto a seus gestos suaves, a envolvem como um véu etéreo, ao contrário dos fardamentos escuros dos operários. Seu vestido de volume justo e ondulante tem decote em “V” e um fechamento trabalhoso que demandam muito tempo de uma pessoa que é operária, porém frontal, já que ela mesma tem que se vestir. Por falar nisso, em sendo uma operária, não traz o visual *Charleston* e os cabelos curtos [*“La garçonne”*] vigentes, mas já mostra uma silhueta retangular livre de espartilhos e o uso de maquiagem da época: a boca carmim, pintada como um arco de cupido ou coração, com olhos bem marcados, as sobrancelhas tiradas e delineadas a lápis, em contraste com a pele bem branca [NERY, 2003]. Contraste esse, característico do Expressionismo alemão, movimento ao qual o filme pertence. Segundo Jones [2004] essa insipidez das roupas revela um conformismo, atitude expressa através da crença da personagem na vinda de um salvador da classe operária.



Figura 7_Maria-robô e os operários em *Metropolis* [1927]

- Ferder



Figura 8_Ferder em *Metropolis* [1927]



Figura 9_Homem com calça de montaria nos anos 20

FUTURO DO PRESENTE: Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

John Fredersen, o poderoso dono do capital, quer a revolta e vê nela a oportunidade de levar seu poder ao extremo e oprimir ainda mais a realidade. Ele pede ajuda a um cientista louco, que, segundo Rodrigues [2011] é uma figura comum para representar o vilão na ficção científica. Este cria um robô com capacidade de ter sentimentos e coloca nele a aparência de Maria para infiltrá-la nos operários. Ela incita a revolta e o caos é instalado em Metropolis.

O filho de John, Ferder, o “escolhido”, é quem vai se sensibilizar com a situação ao se passar por operário. Apaixona-se por Maria e resolve defender os direitos dos operários, salvando a cidade do caos, selando a paz entre os dois lados.

O figurino simétrico, justo e liso se diferencia dos demais homens, mesmo ricos, do filme por suas cores claras, pois Ferder, assim como Maria, carrega o simbolismo dos tons claros de cinza e branco, impregnando sua áurea de “salvador” e conferindo boa índole ao personagem. Seu visual é pós-*Belle Époque* com cabelos curtos, penteados para trás, com rostos sem barba e bigode, colarinho alto e engomado.

A combinação camisa e calça seria algo comum não fosse a silhueta afunilada de volume balonenseado da última. Ele usa calças de montaria dos *dândis* ingleses que estiveram na moda mesmo fora das cavalgadas e mostra que ele é rico e tem tempo de se dedicar aos esportes. Assim como os ricos da época, usa colarinho grande e gravata comprida. O demais detalhes como gola, mangas, bolsos, botões e gravatas aumentam o aspecto de masculinidade, de acordo com Jones [2004].



Figura 10_Ferder e suas calças de montaria depois de salvar Metropolis em *Metropolis* [1927]

- Rotwang



Figura 11_Rotwang em *Metropolis* [1927]



Figura 12_Casal na década de 1920

O figurino de Rotwang, cientista-vilão, tem aspecto extremamente masculino com a combinação calça, camisa com gola, bolsos, botões e cinto todos lisos, e se diferencia dos demais homens do filme em três aspectos.

O primeiro deles é a predominante cor preta que dá um aspecto de dominação e inteligência, segundo Jones [2004]. Sendo um filme em preto e branco, o preto aqui vem para mostrar a índole duvidosa e/ou o caráter ordinário dos personagens, como no caso dos operários que usam calças e blusas sem um bom caimento, escuras, pesadas e sem graça com gorros do mesmo tecido.

O outro aspecto é o impacto do sobretudo ou capa em estilo medieval que cobre o personagem até quase os tornozelos e dão um ar de mistério ao cientista maluco de cabelos desgrenhados. As capas são ambíguas e aqui revela também seu caráter.

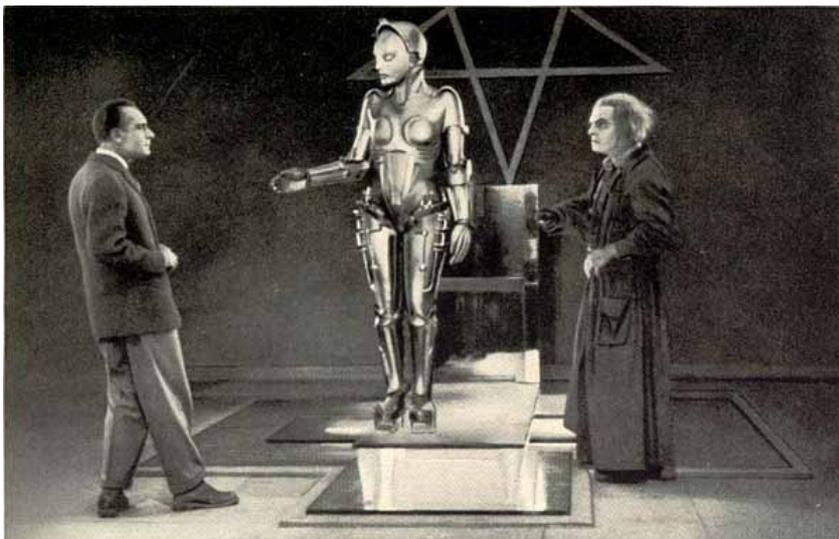


Figura 13_John Frederson, o robô e Rotwang em *Metropolis* [1927]

O terceiro aspecto é uma luva, um elemento de destaque que, ao cobrir apenas uma mão, perdida em experimentos anteriores, corroboram com a atmosfera dramática e causam estranheza e assimetria.



Figura 14_John Frederson, Rotwang e o robô em *Metropolis* [1927]

Vemos, claramente, os conflitos do capitalismo industrial e uma previsão de futuro sombria, com cidades segregadas, humanos robotizados e opressão de classes trabalhadoras e, ainda assim, acredita na visão conciliadora do próprio capitalismo, que mudaria seu posicionamento. É uma esperança utópica numa realidade de futuro distópica, uma terceira via, idealista, sim, mas com uma visão de responsabilidade social dos empresários num mundo em que a polarização entre comunismo e capitalismo começava a aparecer.

II. Daqui a Cem Anos [*Things to come*, 1936] x A década de 1930

Things to come é, assim como *Metropolis*, uma das primeiras tentativas de prever o futuro no cinema, porém, difere do mesmo por abordar o processo depurador e apocalíptico da Guerra sob a cidade de *Everytown*. O filme, de 1936, estava num momento crítico entre as duas Grandes Guerras, e por isso, era natural que essa preocupação fizesse parte de seu imaginário de futuro, já que a guerra influencia tanto socialmente quanto tecnologicamente a construção da sociedade moderna.

O filme começa com um aviso de uma nova Guerra Mundial que duraria até 1966 terminando com uma sociedade barbaria, seguido de um outro momento futuro, já em 2036, com uma sociedade tecnocrática utópica bem diferente da anterior. *Things to come* pretendia trazer uma cidade mais utópica, com um futuro estruturado de maneira diferente, mais otimista em relação à modernidade. Ele reflete uma perspectiva de seu tempo que sonha com os avanços em direção ao futuro e o progresso da humanidade, em oposição ao resultado sombrio e destrutivo do progresso mecânico em *Metropolis*.

O modelo da consciência tecnocrática e desenvolvimentista dos anos 30 com seu desejo pela inovação e transformação para um futuro melhor está representada neste filme através não só de seus cenários, construídos com a ajuda do professor da Bauhaus Moholy Nagy, mas como também pelos seus figurinos, inspirados na mesma estética *Avant-Garde* com suas linhas puras e materiais inovadores.

Os figurinos em 2036 estão “disfarçadas” de futuro através de seus detalhes, como seus ombros extremamente salientes. Eles são, na verdade, uma releitura das túnicas e *peplums* [vestimenta usada pelas gregas na antiguidade, composto por uma única túnica, com o topo dobrado ao avesso, deixado pendente sobre o corpo e preso na cintura, dando a impressão de ser compostas por duas peças] gregos. Esta influência foi característica no século XIX e passou a ser sinônimo de elegância nos anos 40. No filme, no entanto, essas formas foram transformadas pela estética *Avant-Garde* e a geometria nas formas adquiriram mais importância, substituindo o caimento natural das roupas por estruturas e materiais mais rígidos, e no caso das mulheres, por vestidos mais curtos e mais ousados.

Em se situando proximamente ao Mar Mediterrâneo e tendo como modelo político um tipo de Platonismo Tecnocrático, não é nenhuma surpresa que os Tempos Clássicos são também um modelo usado para vestir os humanos do futuro [YANCE, 2011].

- John Cabal



Figura 15_John Cabal em *Things to Come* [1936]



Figura 16_Homem de uniforme na década de 30

FUTURO DO PRESENTE: Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

No futuro mais próximo, situado em 1966, John Cabal traz um dos primeiros exemplos de figurinos futuristas que incorporam um tipo de armadura rígida como um colete-escudo de aspecto liso e plastificado caracterizado por detalhes salientes ao redor dos ombros, numa silhueta Y.

Ele é um piloto e, por isso, usa um tipo de uniforme formado por calça e camisa, quase um macacão, que segundo Jones [2004] demonstra ser alguém que tem uma ocupação. Por vir de uma terra, teoricamente, distante e sem comunicação constante com *Everytown*, ele é quase um alienígena, e é a isso que seu capacete gigante se assemelha, além de lhe conferir um aspecto de inteligência por aumentar a proporção de sua cabeça. Seu ar misterioso e estranho é acentuado pela gola alta junto com mangas e, por fim, luvas, além da cor preta que, junto aos ombros salientes dão aspecto de dominação [Jones, 2004].

- Rowena



Figura 17_Rowena em *Things to Come* [1936]



Figura 18_Moda da década de 30

As referências clássicas podem ser vistas claramente no vestuário de Rowena, já numa *Everytown* situada em 2036. Ela usa um vestido que se assemelha e às túnicas feitas de um tecido retangular, presa nos ombros [aqui tendo seu efeito causado pela capa], usadas pelas gregas na antiguidade. Outros detalhes semelhantes são o cinto em forma de cordão, ao nível da cintura e os cabelos com diademas ou enfeites.

As linhas geométricas *Avant-Garde*, comuns também da *Art Déco*, são bem marcadas pela silhueta masculinizada em Y de ombros alargados e rígidos [ocasionados pela pelerine], além de favorecer um comprimento mais curto que o comum na época.

Além das ombreiras e da cintura marcada, a beleza de Rowena com os cabelos médios com leve ondulado, batom vermelho e sobrancelha raspada e delineada com lápis preto são também um reflexo do final da década de 30.

Jones [2004] diria que ela é dominadora porém feminina.

- Oswald Cabal



Figura 19_Oswald Cabal em *Things to Come* [1936]



Figura 20_Homem na década de 30

FUTURO DO PRESENTE: Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

Oswald Cabal, por sua vez, também se vestia com inspirações clássicas com um tipo de colete-armadura romano e uma combinação moderna de bermuda com *peplum*, camisa e capa que se assemelhavam a túnicas e togas.

É a versão masculina da vestimenta de Rowena [ou vice-versa], quase como um uniforme. Mesmo trazendo uma silhueta diferente [ampulheta], ainda tem os ombros largos por ombreiras rígidas e dominantes e as linhas geométricas *Avant-Garde*: modelagens novas e com caimento perfeito que aparentam riqueza segundo Jones [2004].

Ele também reflete esse homem dos anos 30 com cabelos curtos penteados para trás.

III. Flash Gordon [Flash Gordon Conquers the Universe, 1940] x A década de 1940

Mesmo sendo considerada uma série caça-níquel e apelativa, fraca do ponto de vista plausível da ficção científica, Flash Gordon, ainda assim, representa uma das mais significantes visões de futuro dos anos 40 [uma década dominada pela Guerra com pobreza de visão futurista]: simplista, divertida e totalmente descompromissada com questões sociais. *Flash Gordon Conquers the Universe* é vazio de pretensões intelectuais e o mais próximo que chega de filosofar a respeito de um futuro é quando Dr. Zarkov diz que não existe nenhum ditador no mundo capaz de destruir o pensamento humano.

Flash Gordon, o típico herói americano, com a ajuda do Dr. Zarkov e de Dale Arden, tenta salvar o Universo do Imperador Ming que quer dominar a Terra. Os efeitos especiais e o figurino original da série inspiraram George Lucas em *Star Wars* não só em termos estéticos como em seus personagens. Flash Gordon, Dr. Zarkov, Dale Arden e o Imperador Ming são claramente inspirações para Luke Skywalker, Obi-Wan Kenobi, Princesa Leia e Darth Vader, respectivamente.

Seus figurinos extremamente interessantes tentam acompanhar as mudanças gráficas propostas pelos quadrinhos do qual a série foi originada. Os “bonzinhos” usam roupas inspiradas em Robin Hood, usadas nas tirinhas desde 1935, uma boa opção para a época ao tentar manter o tema arbóreo do Reino da Floresta do Príncipe Barin. Em *Mongo*, o figurino varia do Medieval para o Europeu do século XIX.



Figura 21_Flash Gordon, Dale Arden e Dr. Zarkov em *Flash Gordon Conquers the Universe* [1940]

- Flash Gordon



Figura 22_Flash Gordon e Dale Arden em *Flash Gordon Conquers the Universe* [1940]

FUTURO DO PRESENTE: Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente



Figura 23_Casal na década de 40

Flash Gordon usava calça e camisa, porém não era qualquer combinação retangular, simétrica e justa. A calça apresenta detalhe, assim como a gola avantajada com formato e bordados geométricos. Essas linhas *Avant-Garde* ecoam da década anterior, na qual foi filmado boa parte do seriado. É deste período também a influência de Robin Hood, que teve sua versão cinematográfica mais influente em 1938 com Errol Flynn e o militarismo nas botas e nos cabelos curtos e escovados, segundo Nery [2003].

- Dale Arden



Figura 24_Flash Gordon e Dale Arden em *Flash Gordon Conquers the Universe* [1940]



Figura 25_Mulher na década de 40

FUTURO DO PRESENTE: Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

A combinação mini vestido e calça é uma alternativa para o *tailleur* de saia mais curta e estreita usado entre as décadas de 30 e 40. Ambos trazem silhueta em Y de ombreiras largas e rígidas, influência militar de um período em que as mulheres carregavam mais masculinidade pois tinham que ocupar os cargos dos maridos que estavam em guerra. Às vezes a ausência de calças antecipavam o comprimento que só se tornaria popular na década de 60.

Assim como o protagonista, ela usa botas e tem bordados em sua veste, porém não tão geométricos, apesar de simétricos, mas traz também uma capa, escura e dominante como o restante das roupas.



Figura 26_Dr. Zarkov, Flash Gordon e Dale Arden em *Flash Gordon Conquers the Universe* [1940]

Dale é ainda feminina com um decote em V, penteado ondulado, sobrancelhas curvas e retocadas e boca em arco acentuado e carregado como as mulheres da década. E assim como elas, da mesma forma, usa chapéu inclinado pra frente e para o lado, influência também do repertório visual oriundo de *Robin Hood*.

- Imperador Ming



Figura 27_Imperador Ming em *Flash Gordon Conquers the Universe* [1936]

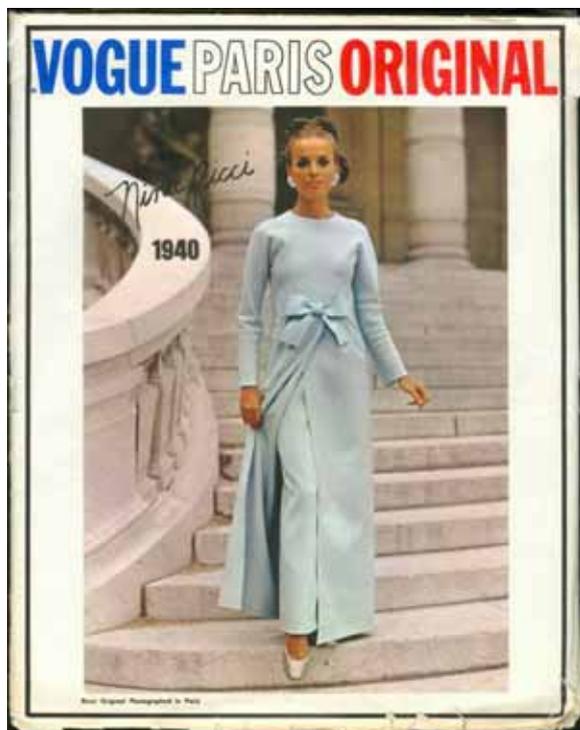


Figura 28_Capa da Vogue Paris em 1940

FUTURO DO PRESENTE: Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

O imperador Ming é habitante de outro planeta, que subverte as expectativas de vestimenta, a começar por ser influenciado pelas *Gloneles* medievais [espécie de vestido com mangas largas].

A estranheza é mais uma vez presente no recorrente vilão. Ele é careca e tem sobrancelhas, barba e bigode angulosos, combinando com os padrões geométricos, mais uma vez presente no figurino da série.

Além disso, Ming tem uma silhueta trapézio alongada com mangas bem amplas e uma gola rígida de tamanho avantajado como elemento de destaque, ocasionando um aspecto de dominação.

IV. Planeta Proibido [*Forbidden Planet*, 1956] x A década de 1950

Foi a tentativa mais ambiciosa de combinar o hedonismo insensato das séries com os adornos intelectuais da ficção científica séria numa adaptação psico-analítica de “A Tempestade” de Shakespeare. Foi pioneiro em vários sentidos: foi o primeiro filme de ficção científica que se passa inteiramente em outro planeta; que tem uma trilha sonora totalmente eletrônica além de preconizar o uso da minissaia que se tornaria comum na década seguinte.

O filme conta a história de astronautas enviados em busca de sobreviventes de uma expedição pioneira de 20 anos antes. Ao chegar em seu destino, apenas um sobrevivente é encontrado: Dr. Morbius, que conseguiu resistir à misteriosa morte de seus companheiros e que vive com sua filha Altaira nascida no espaço e Robby, seu robô servo, de personalidade distinta, que o torna um personagem coadjuvante no filme.

Altaira nunca tinha visto um ser humano além de seu pai e torna-se objeto de desejo da tropa espacial que estava viajado junta há meses. Sua imagem feminina é explorada com saias minúsculas e frases ingênuas.

Visualmente, *Forbidden Planet* segue uma linha mais cafona como a de *Flash Gordon* com seus figurinos em cores vibrantes e bonés que fazem com que os astronautas pareçam-se mais com jogadores de baseball. Conceitualmente, no entanto, se aproxima mais de *Metropolis* e *Things to Come* em termos de seriedade. O filme explora a questão atemporal sobre como a evolução tecnológica e cognitiva permite o aumento de nossa capacidade auto-destrutiva.

Este questionamento é abordado através da natureza psicológica do Dr. Morbius, um tipo de cientista louco, vilão involuntário, que brinca de Deus ao criar um robô com poderes maiores que os seres humanos. O projeto de Robby, o robô, era, originalmente dos *Krell*, um povo antigo que foi destruído por sua própria tecnologia. Embora Robby pareça benevolente, Morbius perde o auto-controle e sucumbe aos “Monstros do Id”- demônios do próprio subconsciente. Volta-se para a dúvida de quem é criatura e quem é criador.

- Altaira

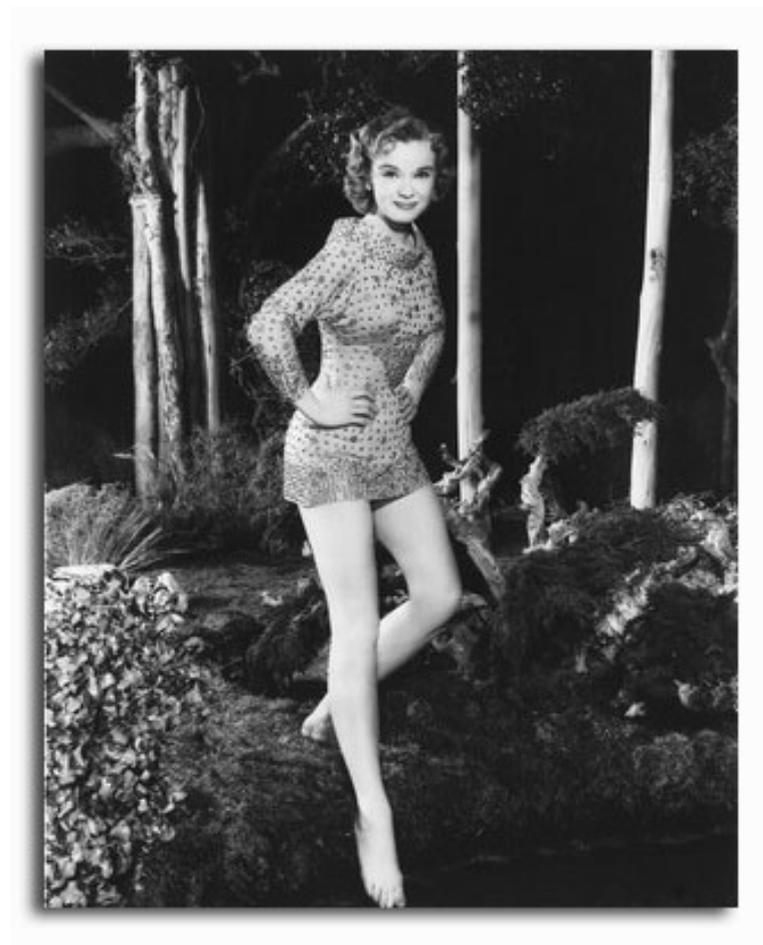


Figura 29_Altaira em *Forbidden Planet* [1956]



Figura 30_New Look proposto por Dior na década de 50

Altaira é ingênua, porém curiosa que, por ter nascido em outro planeta, teve como único contato humano seu pai, Dr. Morbius. Sua personagem projetava suas próprias roupas com a ajuda do robô Robby, capaz de lapidar inclusive diamantes. Elas influenciaram os figurinos futuristas subsequentes com suas saias curtas [e às vezes compridas], decotes, tecidos elásticos com pedras embutidas, lantejoulas e miçangas.

Mesmo sendo criada em outro planeta, ela não deixa de usar sobrancelhas escuras e arqueadas que as mulheres tinham na década de 50, assim como a silhueta em Y que era uma das que se revezavam na época.

A cintura era bem marcada, porém, menos que a proposta pelo *New Look* de Dior, mas ainda dando um aspecto de feminilidade. O comprimento do vestido era bem curto já preconizando a década seguinte com suas minissaias. Essa predição aparece também do padrão quase geométrico das pedrarias, lantejoulas e miçangas bordadas no mesmo.

- John J. Adams



Figura 31_John J. Adams em *Forbidden Planet* [1956]

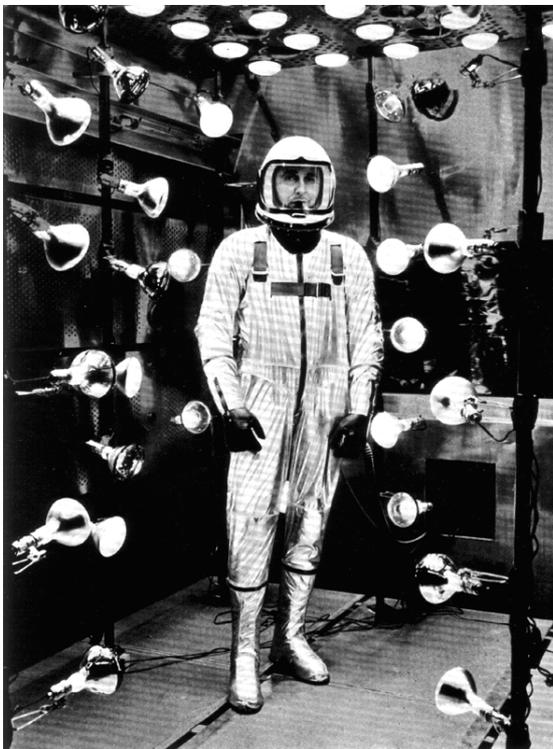


Figura 32_Uniforme espacial na década de 50

FUTURO DO PRESENTE: Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

O macacão usado pelo capitão mostra a tendência do homem da década de 50 em abdicar dos ternos clássicos em sua vestimenta diária. O macacão era a roupa usada por astronautas, que começam a fazer parte do imaginário do homem nesta década. Ainda assim, seu visual é bastante militarizado.

Mas é um militar moderno, geométrico, com ombros largos, comuns nos ternos da época e usados com botas. Segundo Jones [2004] o uniforme passa uma ideia de ocupação enquanto os ombros salientes mostram um caráter de dominação.

O figurino de John J. Adams e sua tripulação espacial foi criado por Walter Plunkett, ganhador do Oscar de Melhor Figurino por *Gone With the Wind* e que desenhou também a maioria dos figurinos masculinos de ficção científica da época. Seus designs eram variações de uniformes militares tradicionais, num tom de cinza azulado, bem costurado, com ombreiras acolchoadas, cintos largos em couro preto, pernas do uniforme enfiadas frouxamente dentro de botas e uma jaqueta elegante com gola V. Este protótipo futurista influenciou [e provavelmente ainda influencia] uniformes de séries de TV e filmes futuristas posteriores.

- Dr. Edward Morbius



Figura 33_Robby, John J. Adams, Dr. Morbius e Altaira em *Forbidden Planet* [1956]



Figura 34_Homens na década de 50

Morbius, a princípio, é apenas um cientista comum, e se veste como um homem da década de 50 numa silhueta retangular de calça, camisa e gravata, porém, seu visual é predominantemente preto, assim como o de Rotwang em *Metropolis*, gerando uma dubiedade de caráter e, ao mesmo tempo, mostrando inteligência, de acordo com Jones [2004].

No decorrer do filme, se mostra quase um tipo de cientista maluco por perder o controle da influência da evolução tecnológica sob sua cognição e sua capacidade destrutiva e acaba se rendendo aos “monstros do id”, o grande vilão psicológico do enredo.

V. *Barbarella* [*Barbarella*, 1968] x A década de 1960

Barbarella é uma heroína espacial, também inspirada em quadrinhos, que, numa Terra em que as armas foram abolidas, recebe uma missão de achar o vilão-cientista-louco Duran Duran e impedi-lo de usar seu raio positrônico.

O filme foi feito no fim da década de 1960 quando a inocência da década anterior foi totalmente esquecida com a explosão da juventude que levava suas insatisfações para a rua.

A exploração espacial ocasionada pelo lançamento do satélite artificial Sputnik [1957], a corrida pela conquista do espaço entre EUA e URSS e a chegada do homem à lua são exacerbados pelas viagens espaciais de *Barbarella*.

Barbarella reflete a mudança radical na moda do período, que passa a apresentar diversas propostas e formas de vestir ligadas ao comportamento e voltada para os jovens, novo potencial mercado consumidor. Essa nova moda, influenciada pela corrida espacial, traz a validação da minissaia por designers como Mary Quant e André Courrèges que também introduziu as *moon girls* de roupas metálicas e fluorescentes e adereços como viseiras, óculos e botas com fortes referências ao vestuário usado pelos astronautas e o design das naves e aparatos espaciais, permeadas de uma visão moderna de futuro.

A rua começa a influenciar diretamente a criação dos designers e *Barbarella* é uma vitrine para isso, variando do psicodélico do italiano Pucci, ao geométrico e ao romântico. Saint Laurent se inspirou no Neoplasticismo de Mondrian e criou vestidos tubinho e o também experimentador Paco Rabanne usou alumínio como matéria-prima, além de criar a sequência final dos figurinos da protagonista. Os tecidos variavam entre sintéticos e naturais, lisos e estampados. Houve generalização da calcinha e da meia calça, permitindo o uso da minissaia.

Ela também representa a entrada da mulher no mercado de trabalho e seu acesso à cultura além do direito ao voto, além da busca da igualdade nas relações e direitos, não só entre homens e mulheres, mas entre brancos e negros, homo e heterossexuais, e o posicionamento contra as Guerras Fria e do Vietnã.

Para representar este período de liberação e revolução feminina, *Barbarella* explora essa transformação expressiva da condição social da mulher, questionando a sua guerra pessoal e sua conquista social por meio de batalhas, sendo o sexo a maior arma contra o inimigo. Assim, ela atinge um status diferenciado dos homens, usando a sexualidade em oposição às armas

convencionais antigas, ineficientes ao “raio positrônico”. A própria Barbarella supre as expectativas da época e do movimento feminista, que questionava também outras questões como a virgindade, o aborto e o casamento.

Barbarella era [e continua sendo] um símbolo sexual que expressava não só o feminismo, mas a recusa dos valores instituídos, a negação da Guerra Fria, o imaginário da ficção científica e a ampliação dos sentidos e percepções pelos entorpecentes.

Apesar do *look* mais celebrado na década de 60 ser o da modelo Twiggy, bastante magra, cabelos bem curtos e cílios inferiores pintados com delineador, Barbarella traz outro *look* da década, bem mais Brigitte Bardot, com cabelos compridos, soltos, rebeldes, mas ainda de minissaia [ou micro vestes de materiais sintéticos como o plástico, pedrarias, tramas metálicas - referência às armaduras, padronagens geométricas e peles de animais], com as marcantes botas [supremo fetiche] e olhos maquiados. Mesmo mergulhada na celebração do futuro, a heroína tem um toque romântico em meio a seus uniformes espaciais. Além dos angelicais cabelos longos e cacheados, temos a mescla de espartilho e armadura medieval ou romana, ressaltando as linhas do corpo junto às botas de material brilhante.

O psicodelismo está bem presente nos tons extravagantes do figurino de *Barbarella* e pode ser associado ao uso de drogas [o fumo de “essência de homem”], capazes de proporcionar não apenas uma transgressão, mas uma nova forma de sociabilidade, anseio de uma juventude que contestava os valores do mundo. O aspecto tecnológico fica a cargo dos plásticos, pretos, brancos e tons metálicos, permeando todo o filme.



Figura 35, 36 e 37_Barbarella usando tramas metálicas, roupas plastificadas e pele de animal

- Barbarella



Figura 38_Barbarella com figurino de Paco Rabanne feito com placas de alumínio



Figura 39_Modelo de Paco Rabanne feito com placas de alumínio na década de 60

Barbarella é uma heroína espacial numa década em que a corrida espacial permeia o imaginário do homem e, conseqüentemente, a moda. Ela apresenta o look espacial com cortes geométricos, cores invulgares e minissaia que se popularizou na época.

A ligação com a moda do período não podia ser mais clara, já que Paco Rabanne criou boa parte de seus figurinos.

Barbarella é fruto da liberação sexual, da luta pelos direitos das mulheres e das minorias e da experimentação com as drogas e ela vive tudo isso. A maturidade sexual por meio de roupas justas, a dominação por meio dos apliques de metal são alguns dos aspectos apresentados pelo figurino de Barbarella segundo a interpretação de Jones [2004].

- Barbarella 2



Figura 40_Barbarella usando meia calça e figurino com top e decote na barriga em plástico



Figura 41_A modelo Veruskha famosa na década de 60

Neste figurino, Barbarella, que tem uma beleza "à lá" Brigitte Bardot de cabelos volumosos, loiros e ondulados, usa um top em plástico assim como no decote da barriga. O plástico passou a ser um material muito usado devido à corrida espacial na década de 60.

Barbarella também usa meia-calça que passou a ser usada com as minissaias.

A silhueta em ampulheta de roupas justas, transparências e botas, mostra maturidade sexual.

- Duran Duran



Figura 42_Duran Duran em *Barbarella* [1968]



Figura 43_Modelo de André Courrèges

Mais uma vez temos um vilão-cientista-louco com roupas intrigantes e extravagantes usando, também, luvas. Aparentemente, as luvas parecem ser usadas por quem tem algo a esconder.

Vemos uma mistura de saia e blusa [pouco comum para os homens] coberta novamente por algo semelhante a um sobretudo de ombros salientes e dominadores numa silhueta em Y.

O preto e branco é pontuado por uma cor forte, combinação comum na época, assim como os bordados da saia, com um padrão quase geométrico assim como Altamira, na década anterior.

- Dildano



Figura 44_Dildano em *Barbarella* [1968]



Figura 45_Homem na década de 1960

Dildano também reflete o vestuário masculino da década de 60 com um macacão, assim como os terninhos "mod", ajustados no corpo e cabelos "cogumelo".

A capa, muito associada a super-heróis, aparece aqui, mais uma vez como um elemento associado ao espacial, assim como as luvas.

O uso do suporte atlético acompanha os recortes geométricos sessentistas da roupa e simula articulações como as de um robô.

VI. Laranja Mecânica [A Clockwork Orange, 1971] x A década de 1970

Altamente violentos, Alex e sua gangue de amigos são o extremo do desumano. Saem pelas ruas praticando roubos, espancamentos e estupros, ou o que eles chamam de “bom e velho horror-show” e “ultra-violência” ao som de uma trilha de músicas clássicas. São subversivos no sentido de que usam branco, chapéus e suspensórios, escutam boa música de Beethoven a *Singing in the rain* e tomam leite no lugar de drogas. Nesse mundo futuro, destruído e sujo, as obras de arte, obscenas e sexistas, são desrespeitadas.

Mesmo depois de um programa de reforma, Alex, filho da classe operária, não deixa de cometer infrações e seu comportamento hostil é reproduzido até com seus “drugues”, que se voltam contra ele e fazem com que seja preso por assassinato.

Fruto do auge da Guerra Fria e de um mundo dividido entre excessos de governos ditatoriais de direita e uma fracassada tentativa de esquerda, Laranja Mecânica retrata esses excessos através do método de reabilitação ao qual Alex é voluntário na prisão. O método Ludovico, como é chamado, é o eixo da campanha política de um ministro que se preocupa mais com a eficácia eleitoreira que com o paciente. Além disso, o método provoca em Alex repulsa às intenções de violência física e sexual, além da nona sinfonia de Beethoven que ele tanto gostava.

Ao ser libertado, incapaz de esboçar uma atitude violenta e sem apoio da família, Alex sofre vinganças consecutivas, mas a pior delas é por parte de um escritor da oposição que, a princípio, o trata como vítima, mas ao reconhecê-lo, o tortura levando-o a tentar se suicidar.

Mais uma vez, o mundo dividido em dois extremos é retratado ao mostrar que ambos são igualmente desumanos, numa crítica assertiva. A distopia aqui não permite esperanças.

- Alex



Figura 46_Alex e seus “drugues



Figura 47_Homem no início da década de 1970

Alex, em seu “uniforme de gangue”, tinha um visual informal, assim como os cabelos mais compridos comuns na virada entre as décadas de 60 e 70, já que o filme foi lançado em 1971.

A silhueta retangular da calça e camisa é quebrada pelo suporte atlético avantajado representando uma masculinidade exacerbada e agressiva característica deles, apesar de ser subversivamente branca.

Perturbadores são também a bengala, o chapéu, as botas e os suspensórios que dão um ar lúdico, já que o personagem tem um lado sensível, apreciador de música e que canta *Singing in the rain* enquanto pratica atos violentos.

Além destes detalhes gritantes, a maquiagem de cílios postiços [muito usada pelas mulheres como Twiggy, por exemplo] em apenas um olho merece destaque.

- Mãe do Alex



Figura 48_Alex ao chegar em casa e encontrar seus pais com novo inquilino



Figura 49_Mulheres no início da década de 1970

A mãe do Alex tem um visual do final da década de 60, início de 70, com jardineira de comprimento mini numa silhueta A, acompanhada de botas em material plástico. O look é bem geométrico com o branco em composição com o vermelho forte.

Jones [2004] fala que as cores fortes e os saltos baixos aparentam imaturidade, o que se nota nos constantes choros da mãe durante o filme.

Como elemento de destaque temos a peruca, que começa a se popularizar e que troca de cor durante o filme, assim como trocam de roupas.

- Alex à paisana



Figura 50_Alex “à paisana”



Figura 51_Casamento de Mick Jagger na década de 1970

O estilo informal de Alex quando não está usando o uniforme de gangue, assim como o cenário que permeia o filme, é colorido, além de ser em formato trapézio e usar textura animal na gola, características comuns na virada das décadas. O sobretudo de abotoamento duplo com golas e punhos contrastantes é uma outra peculiaridade do período.

A silhueta alongada forma um visual extravagante e quase rebelde junto com a bengala, que segundo Jones [2004] gera uma sensação de dominação.

VII. Blade Runner: O caçador de andróides [Blade Runner, 1982] x A década de 1980

Descendente de *Metropolis* e, assim, reproduzindo a construção de um futuro utópico que busca remendar as falhas de um presente, *Blade Runner* traz em seu cenário e desmedidas estruturas arquitetônicas herdadas de seu precursor, a atmosfera de um lugar improvável, fora do sonho e da imaginação, e um tanto ameaçador. Sua visualidade contém um forte caráter pós-moderno, multi-étnico e oriental. Vemos um futuro orientalista com arquiteturas assustadoras em meio a luzes neon. *Blade Runner* retratava um tempo de auto-defesa e paranoia, um mundo futuro perto de ser uma sociedade totalitária, distópica.



Figura 52_A metrópole pós-moderna em *Blade Runner* [1982]

O filme se passa em Los Angeles em 2019, onde uma raça de andróides chamados de “Replicantes”, idênticos aos humanos porém com mais força física, tornaram-se uma ameaça à sociedade e foram banidos da Terra. Policiais especiais, os *blade runners*, são designados para caçá-los e exterminá-los. Dick Deckard é um deles que se apaixona por Rachael, uma replicante camuflada pelo sistema, que deveria ser caçada por ele. Em vários momentos não só sua moralidade, mas sua humanidade é questionada.

Cada replicante tem sua própria personalidade, refletindo um estereótipo desta sociedade tecnológico-cibernética. Elas contrastam com a robô “frankensteiniana” fruto da engenharia mecânica de *Metropolis*, pois são supostamente orgânicas, vindas da engenharia genética, mesmo que artificiais, e que mantêm a mesma liberdade, sensualidade e sensação de vitória do espírito de Barbarella [humana, mas que age como androide, com atitudes friamente calculadas].

Neste mundo, o natural, orgânico é apenas representado através de propagandas para viagens exóticas e de fuga da realidade ou através de simulacros, como o da jiboia que Zhora usa em seu número. Vemos um mosaico de estilos e épocas eliminando a possibilidade de um mundo ‘clean’. Em sua visão de futuro, já não há possibilidade de fronteira entre natureza e artificialidade.

Típico filme *cyberpunk*, *Blade Runner* é fruto dos anos 80 e é associado à arte performática, à cultura *hacker* e às manifestações *underground* de arte. A referência *noir* vem para dar segurança no confronto com a concepção *cyberpunk*¹ de mistura homem/máquina, da engenharia do ser humano maquínico, como um eu eletrônico, vislumbamento do que seria a próxima etapa do processo tecnológico. Essa mistura de um ambiente de passado iluminado a néon e um futuro chuvoso e cheio de dejetos é uma das características do movimento pós-moderno, onde as referências são de diversas épocas, juntando-se na desesperança, solidão e falta de objetivo da sociedade contemporânea pós-industrial.

¹ A visão *cyberpunk* de futuro é caracterizada por sociedades dominadas pela tecnologia. Essa inteligência artificial por meio de computadores normalmente tenta entrar em contato de forma amistosa apenas para, ao ser rejeitada, dominar completamente a sociedade. Essa realidade *cyberpunk* é um olhar sobre a confiança modernista na ciência e na tecnologia e no que ela poderia se tornar: ciência e tecnologia tornando-se uma entidade que subjuga e destrói o homem. O vestuário *cyberpunk* geralmente usa tons escuros, faz uso do couro e de formas ajustadas ao corpo, combinadas com partes fluidas como grandes capas ou sobretudo. Elas são contrastantes aos visuais modernistas do século XX. O aumento no uso do preto, muitas vezes representa uma aproximação com o pós-modernismo, associado à ideia de poder.

- Dick Deckard



Figura 53_Dick Deckard



Figura 54_Homens nos anos 1980

Dick Deckard, o policial caça-andróides, é um típico clichê *noir* dos anos 40, que traz ao filme um aspecto híbrido e confortável de traços do passado num futuro desconhecido. Seu figurino traz o clima pessimista do policial com o impermeável [sobretudo] amplo por cima de calça, camisa xadrez de ombros marcados e gravata em cores sóbrias e escuras, gerando uma atmosfera misteriosa, como sua personalidade. O figurino passa uma sensação de ocupação e masculinidade, de acordo com Jones [2004].

Ele evoca a auto-depreciação, a melancolia num futuro esplêndido, mas arruinado, já que, apesar de ser o herói, seu dever é matar personagens que aos poucos ganham a simpatia dos espectadores.

Num mundo pós-moderno amedrontador, Dick Deckard representa a segurança, o mantenedor da ordem, e por isso se volta para as referências passadas que voltam num revival na década de 80: os anos 40.

- Rachael



Figura 55_Rachael



Figura 56_Mulher de tailleur na década de 1980

A musa-androide, Rachael, é feminina, insegura, sensível, que ainda não descobriu a própria força e por isso tem o visual também inspirado nos filmes *noir*, fazendo par central com Deckard [que sofre especulações de também ser um androide] e trazendo a sensação de segurança na personagem. Ela usa *tailleur* estruturado, com saia estreita abaixo dos joelhos e amplas ombreiras, que, apesar de ser referencia de época, tornaram-se acessórios indispensáveis do vestuário das mulheres "yuppies" da década.

Suas roupas são também escuras, mas em alguns momentos ela traz sua ingenuidade com branco e tons de cinza em seu típico *tailleur*, mas sem abandonar as unhas vermelhas que dão um toque de *femme fatale*.

A silhueta justa em Y, de ombros bem marcados dão uma masculinidade e um aspecto de dominação [JONES, 2004], refletindo a personalidade forte da personagem, porém, sem abandonar a feminilidade pela saia, cintura marcada e maquiagem forte nos olhos e boca, típicas dos anos 80.

- Priss



Figura 57_Priss



Figura 58_Vocalista da banda punk *Siouxsie and the Banshees* no início dos anos 80

Ela é o inverso das androides fêmeas *Nexus-6*: sedutoras, guerreiras, insensíveis.

Os androides, por sua vez, carregam a estética *punk* muito forte no momento em que o filme foi realizado; na verdade, a primeira geração pós-*punk*, e sua versão transfigurada: os *cyberpunks*. Os replicantes são o contraste, os fugitivos, os fora da lei, e por isso, usam o *punk* para traduzir estas ideias inerentes ao movimento, por meio de elementos contestadores e ofensivos aos aceitos socialmente, como a aparência desleixada, a predominância da cor preta, as roupas rasgadas, calças justas, botas, cabelos em cortes e cores berrantes e uso de elementos agressivos. Priss incorpora esses elementos de forma marcante principalmente por meio da maquiagem: uma tarja preta na altura dos olhos, passando uma ideia de rebeldia, segundo Jones [2004].

Ela, porém, tem alguns momentos de mais leveza, com véus e *collants* claros que exprimem a ingenuidade, pureza e romantismo de sua criança interior, camuflada na mulher *dark-punk*. A típica criança teimosa, voluntariosa e forte.



Figura 59_Priss de véu

- Zhora



Figura 60_Zhora



Figura 61_Punks no início dos anos 1980

Assim como Priss, Zhora também é uma replicante que se utiliza de um repertório visual

agressivo associado ao "punk".

Ela usa roupas pretas, quase sumárias, com recortes geométricos, botas e cabelos bagunçados, porém coberta por uma capa em forma de sobretudo feita de plástico que, na verdade, não cobre coisa alguma, e que demonstra uma maturidade sexual, segundo Jones [2004], sendo também uma direta referência à estética futurista.



Figura 62_Zhora usando capa de plástico

VIII. Matrix [The Matrix, 1999] x A década de 1990

Logo após os visuais “exóticos” dos anos 80, surge um desejo por um novo naturalismo, com a vontade de que sua personalidade sobreponha-se à roupa. Junto ao jeans e a camiseta como combinação oficial e a classificação de tribos urbanas, surge o minimalismo: uma moda prática sem excessos e futilidades, ligada aos valores *low-profile* e tecnológicos que tomavam conta do mundo. Explodia, então, a revolução da comunicação, através da internet e do celular, que globalizou o mundo.

Matrix chega no final desta década, onde os reflexos dessas transformações estão começando a ser sentidos com efeito. O filme chega em 1999, às vésperas dos tão especulados anos 2000. Acreditou-se durante muito tempo que, neste momento, estariam todos usando trajes espaciais, habitando outros planetas e dirigindo carros aéreos. No entanto, vemos que, nos

anos 2000, as pessoas misturam passado e presente, revivendo o que tivemos de melhor, numa onda saudosista.

A partir daí, temos um fluxo de informação que se espalha com uma velocidade estonteante. Esse acesso rápido e volumoso faz com que as pessoas se cansem facilmente de tudo e estejam sempre em busca de novidades. E a moda não deixa de acompanhar essa velocidade. Os dados estão disponíveis e as possibilidades de combinações destes são infinitas e dependem exclusivamente de cada um.

“A realidade é coisa do passado” já dizia o trailer do filme, assinalando a perda do sentido do real no futuro, sendo substituído pelo virtual. *Matrix* traz novamente o conceito messiânico já visto em *Metropolis*. Neo, o “escolhido”, é o único que pode salvar os humanos livres e pensantes [considerados vírus do planeta] ao controlar o programa da matrix e derrotar os mecanismos antivírus personificados pelos vilões - agentes de terno com corte semelhante aos usados pelos agentes de segurança do presidente Kennedy e óculos escuros com formas geométricas, diferindo dos exemplares dos heróis que são curvos. Mais uma vez, os vilões trazem referências carregadas de tons sinistros, facilmente captados pelo espectador.



Figura 63_Os agentes na Matrix

Vemos a distinção entre os mundos superior e inferior através do figurino [a cidade privilegiada x cidade operária subterrânea em *Metropolis* e os andróides dentro da lei x os fora da lei em *Blade Runner*]. Em *Matrix*, a segregação é entre o mundo urbano - realidade virtual x o mundo real, onde estão os heróis da resistência.

- Neo na Matrix



Figura 64_Neo, “The One”, na Matrix



Figura 65_Desfile da década de 1990

Neo era mais um humano adormecido preso pelo sistema, mas que, por ser um programador e hacker, ouve falar de algo chamado *Matrix* e procura entender do que se trata. Ele é identificado por Morpheus como sendo a pessoa dentro da *Matrix* a quem ele acredita ser o salvador, o escolhido, *The One*.

As roupas que esse grupo resistente usa dentro da *Matrix* são baseadas no minimalismo funcional e modernista. Neste mundo virtual, vemos os cortes estruturados, a cor preta e tecidos sintéticos, pvc e couro. Predominam o acabamento industrial e a alfaiataria tradicional, mais no estilo Calvin Klein ou Donna Karan. É o futuro em sua forma mais dura e *clean*.

Neo usa uma silhueta justa e retangular de calça e t-shirt com um ar moderno e uma falsa ideia de elasticidade para suportar os movimentos necessários. O preto total é um dos aspectos mais vistos na moda minimalista dos anos 90, e, aqui, pode passar a ideia de dominação e inteligência, já que Neo, mesmo sem saber ser o "escolhido", opta por sair da *Matrix* e ir atrás da verdade.

Os sobretudos são uma constante no guarda-roupa dos personagens e criavam uma silhueta muito forte enquanto se moviam em câmera lenta, gerando uma atmosfera misteriosa. Vê-se, a partir daí, a disseminação não só de casacos longos e pretos como dos óculos escuros fininhos, em geral. As repercussões na alta moda também são notórias, servindo de fonte para coleções, entre outros, de Sean John, Gucci e Dior. A imagem *cool* ainda hoje respinga em passarelas do mundo inteiro.

- Trinity na Matrix



Figura 66_Trinity na Matrix



Figura 67_Campanha da Calvin Klein na década de 1990

Assim como Neo, Trinity também tem um visual minimalista todo em preto, porém, numa silhueta em ampulheta, mais feminina, e em tecido de aparência plastificada, que passa a ideia de maturidade sexual. Ela tem os cabelos curtos e resplandecentes e uma beleza natural de pele úmida e brilhante, rímel incolor e lábios com brilho. Uma beleza dos anos 90.

Segundo a figurinista Kym Barrett, os figurinos foram criados para ser um tipo de camuflagem urbana, já que estão sempre desviando de balas, ou fugindo de algo. O macacão de vinil preto de Trinity foi feito para parecer algo escorregadio, como mercúrio, que você não consegue pegar, movendo-se tão rápido que escapa entre os dedos.



Figura 68_Trinity na Matrix

- Neo no mundo real



Figura 69_Trinity e Neo fora da Matrix



Figura 70_Desfile da designer japonesa Rei Kawakubo na década de 1990

FUTURO DO PRESENTE: Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

Já em Zion, o mundo real, os personagens usam roupas rústicas, orientalistas, hippies, artesanais, em algodões e linhões de trama larga, malhas e tricôs em tons neutros como bege, cinzas, pretos e marrons. As bainhas são desfiadas e as roupas desestruturadas, mais no estilo dos designers japoneses Yamamoto e Rei Kawakubo. Embora ainda lisas e pretas, as roupas de Neo são mais assimétricas, amplas e desestruturadas, prezando proteção e liberdade individual.

Percebe-se a realidade como um passado de forma artesanal e desestruturada, com elementos do presente como tatuagens e *dreads* e o próprio *plug* para entrar na Matrix, que se transforma em *body art*. É o asséptico falso x o real, quente, tribal e intenso, porém, essas duas tendências a partir dos anos 90 podem ser vistas ao mesmo tempo e até combinando-se entre si numa mesma estação.



Figura 71_ *Action Figure* de Neo

- Trinity no mundo real



Figura 72_Trinity fora no mundo real



Figura 73_Desfile da designer japonesa Rei Kawakubo na década de 1990

Trinity no mundo real veste-se, assim como Neo, com influências japonesas em roupas amplas, desestruturadas e artesanais, como num uniforme dos resistentes à Matrix. As suas, porém são num tom um pouco mais claro, mas ainda cinza e monocromático.

Assimétrico e artesanal, seu figurino não apresenta aspectos femininos, a não ser pelo decote mais amplo da gola deixando parte do colo à mostra.

IX. *Minority Report* [*Minority Report*, 2002] x A década de 2000

Minority Report, assim como *Blade Runner*, foi não só inspirado em um conto de ficção científica de Philip K. Dick como acompanha sua estética *cyberpunk* ao abordar a questão da memória e da construção da identidade através de suportes tecnológicos, como os vídeos/hologramas gravados em *Minority Report* ou o implante de memórias e dos artefatos que conferem suposta veracidade” às mesmas, como as fotografias em *Blade Runner* [AMARAL, 2004]. Por também ser distópico, é um filme sombrio, de cores neutras e jogos de sombras, com inspiração de filmes policiais *noir* e fala do duelo entre o encantamento e a decepção com a tecnologia.

O filme se passa num futuro não tão distante onde os crimes são prevenidos antes de acontecer pela ajuda de indivíduos com poderes mediúnicos de ver o futuro chamados de *precogs*. O chefe da divisão especial da polícia conhecida como pré-crime, John Anderton, trabalha junto com três *precogs*, que preveem que ele próprio será um assassino, colocando o sistema em risco. Danny Witwer, um policial cético que procura falhas no sistema, começa a caçar Anderton, tornando-se seu *nemesis*. Anderton, então, vai em busca dos *minority reports*: previsões divergentes ocasionais dos *precogs*, que permitem outras versões dos futuros e que trazem à tona a discussão a respeito do determinismo x o livre arbítrio.



Figura 74_Precogs no “Templo”

A figurinista Deborah L. Scott pensou o figurino do filme de forma estratificada, como em três seguimentos sociais: os que não podem pagar por luxo, a classe média orientada para consumir e os ricos tradicionais. Para os policiais da divisão Pré-Crime ela usou como referência astronautas e pilotos da Força-Aérea para que eles parecessem heróis.



Figura 75_John Anderton, Fletcher e Witwer na Divisão Pré-Crime

- John Anderton



Figura 76_John Anderton



Figura 77_Modelo masculino nos anos 2000

Ecoando ainda o minimalismo introduzido pelos anos 1990 John Anderton tem a silhueta retangular de um homem moderno dos anos 2000: calça, t-shirt e jaqueta. Ele é o policial que acredita no sistema no qual está inserido, porém, encontra-se no papel de criminoso ao ser dado como potencial criminoso pelos *precogs*. Esse questionamento sob seu caráter traz uma predominância do preto no seu figurino, corroborando também com o clima *noir* do filme e, junto com o bom caimento das roupas, dando um aspecto de riqueza, inteligência e dominação, sem falar na masculinidade, de acordo com Jones [2004]. Anderton tem uma discrição moderna e elegante.

- Witwer

Figura 78_Witwer e Fletcher em *Minority Report* [2002]

Figura 79_Modelos na década de 2000

Witwer é o *nemesis* de Anderton. Ele é o policial correto, quase um “engomadinho”, que busca falhas no sistema e passa a perseguir Anderton assim que ele é acusado pelos *precogs*. Seu figurino se assemelha muito mais com os dos policiais *noir* com sua camisa de botões, gravata e acessórios mais antigos como os suspensórios, em sua silhueta retangular de cores mais discretas e mais comportadas.

Ele transparece alguém que tem uma ocupação, porém é conformado [Jones, 2004] e, apesar de não ter muita idade, parece conservador.

- Agatha



Figura 80_A precog Agatha



Figura 81_Desfile em 2002

Agatha é uma das *precogs* e, assim como os outros dois que trabalham na divisão Pré-Crime, fica imersa num tanque cheio de água com um capacete cheio de fios, aparentando fetos e seus cordões umbilicais. Sendo assim, o macacão usado por Agatha se assemelha a um maiô, um uniforme dos *precogs*.

Por ser um tipo de médium, ela já está num lugar de estranheza naturalmente, mas os cabelos bem curtos, quase carecas, a silhueta esguia aumentada pelo material ajustado ao corpo e a gola alta, as cores claras, o capacete e a aparência plastificada e geométrica contribuem para esse aspecto quase divinatório.

- Prisioneiros



Figura 82_John Anderton enquanto prisioneiro



Figura 83_Campanha de moda na década de 2000

Não só os *precogs* mas também os prisioneiros, ambos em situação de controle pela divisão Pré-Crime, usam cores claras, ocasionando um ar de submissão, segundo Jones [2004]. Percebe-se, mais uma vez, o jogo dos tons claros x os tons escuros.

Os presos tem um adicional à sua condição de submissão: os bordados de aparência artesanal, reforçados pelos cabelos raspados e característica desse novo minimalismo da década de 2000 que mistura as influências livremente.

X. Tron: O Legado [Tron: Legacy, 2011] x A década de 2010

Sam Flynn, filho de Kevin Flynn e igualmente louco por tecnologia, procura pistas sobre o desaparecimento de seu pai e acaba sendo capturado pelo mesmo mundo de intensos programas e jogos gladiatórios onde seu pai esteve vivendo há 20 anos. Lá ele dá de cara primeiramente com Clu, o avatar mais jovem criado por seu pai para lhe ajudar na criação do programa perfeito, mas que vira-se contra ele. Quorra, leal confidente e braço direito de Kevin Flynn, resgata Sam e o leva até seu pai. Os três juntos embarcam numa jornada através de um cyber-universo visualmente incrível que se tornou muito mais avançado e, conseqüentemente, perigoso. Eles querem alcançar o portal e voltar ao mundo real.

Seu design inovador chama atenção principalmente pelo figurino que, em geral, é composto por um macacão justo e equipado, como uma segunda pele. Na maioria das vezes ele é preto, feito de fibra sintética, tipo uma lycra, coberto por um padrão hexagonal e intercalado com espuma de látex, para garantir um ajuste perfeito ao corpo. Às vezes ele é um macacão de uma peça e em outros casos, tem mais, dependendo do personagem. Apesar de sua aparência brilhosa, não é usado couro e sim um brilhante polimento industrial. Todo o figurino de Tron é obra de experimentos tecnológicos e foi construído e remodelado de acordo com os resultados que foram sendo obtidos. Nada mais fruto de sua época.

Esse cyber-universo, *The Grid*, foi feito de forma tão computadorizada que o figurino foi uma forma mais prática de trazer o ambiente para perto dos atores. Os habitantes do *Grid* são programas e usam, na combinação com o preto, luzes brancas azuladas e prateadas enquanto Clu e seus programas capangas fazem uso das luzes laranjas avermelhadas e amareladas. Essas luzes assemelham-se circuitos eletrônicos, já que a existência deles no *Grid* é virtual. Nada mais atual numa década em que a realidade virtual e os avatares fazem parte de todos os momentos do dia com o fácil acesso à internet através dos *gadgets/tablets* cada vez menores e mais portáteis. A década de 2010 intensifica a vivência virtual e a eleva a níveis inimagináveis.

Cada programa carrega um disco de luz nas costas contendo dados pessoais [como um dispositivo de armazenamento de dados] e que servem como uma arma do tipo bumerangue quando é atirado, além disso, muitos deles usam capacetes, com designs específicos para sua função.

Essas são duas facetas da mitologia retratadas em Tron: a luz como energia e o disco como força vital.

- Sam



Figura 84_Sam Flynn em *Tron* [2010]



Figura 85_Desfile da Balenciaga, 2010

Mesmo assombrado pelo desaparecimento de seu pai, Sam é audacioso e rebelde. Ele é sugado pelo *Grid* ao procurar a origem de uma misteriosa mensagem aparentemente enviada pelo seu pai de sua velha loja de arcades.

Na era do *tablet*, os questionamentos a respeito da vida virtual são constantes. O figurino de Tron leva isso ao extremo com roupas que parecem feitas de circuitos eletrônicos: uma silhueta retangular, masculina, através de um macacão preto com traços geométricos fluorescentes alongadas pelas botas também em preto e pela gola alta.

A padronagem de luzes da roupa de Sam é branca, neste caso, indicando que ele está "no lado do bem".

- Quorra



Figura 86_Sam e Quorra em *Tron* [2010]



Figura 87_Tendências femininas para o Outono de 2010

Quorra é o braço direito de Flynn. Foi ele quem a ensinou a respeito de sua vida real e em troca ela lhe é bastante leal, o que lhe confere tendências humanas mesmo não sendo uma. Sua curiosidade a respeito do “mundo do usuário” só aumenta com a chegada de Sam.

Além de guerreira, Quorra é também lúdica e curiosa e sua natureza “semi-humana” lhe dá detalhes importantes em seu figurino como os decotes nos ombros e o início de uma meia-saia assimétrica, além de botas longas de salto.

O figurino de Quorra segue o padrão alongado em preto e branco de Sam, porém de forma mais feminina. Ela carrega um alto teor de androginia, porém sua silhueta é ampulheta por meio de uma combinação de calça e um colete que se assemelha a uma túnica até quase começar uma meia-saia, e seus ombros estão à mostra de forma bastante feminina para mostra sua cor branca.

Sua silhueta é também assimétrica, enquanto todos os outros são simétricos. Essa leve diferenciação indica que ela tem algo de diferente, incomum, especial, já que ela é a última de sua espécie.

- Kevin Flynn



Figura 88_Kevin Flynn em *Tron* [2010]



Figura 89_Tendência masculina para 2010

Kevin Flynn é um game designer que criou um jogo digital fantástico chamado *Grid*, no qual ele fica preso e escapa. Depois disso, cria um programa chamado *Clu 2.0* e secretamente o usa para criar uma micro utopia. Alguns anos depois ele some misteriosamente, até seu filho Sam receber uma mensagem misteriosa e ir atrás dele.

Em sendo um tipo de guru “zen-hippie” dentro do *Grid*, seu figurino tem aparência orgânica e de caimento fluido, assemelhando-se a um quimono numa silhueta retangular e alongada pela monocromia e pela gola alta. Sua veste branca de poliéster tem painéis de luz incorporados sugerindo uma aura interior.

O branco aqui confere credibilidade e boa índole e uma atmosfera divinatória a ele que é o “Criador” daquele mundo virtual. Esse aspecto é reforçado pela barba, bigode e cabelos grisalhos.

- Clu



Figura 90_Clu em *Tron* [2010]



Figura 91_Modelos masculinos em 2010

Clu é o alter-ego de Flynn e seu oposto polarizado. Seu figurino, assim como o de Sam, consiste numa silhueta retangular com um macacão e padrões fluorescentes e simétricos, alongados por botas e golas altas também pretos.

Existem, no entanto, três diferenças. A primeira reside na cor das padronagens que, neste caso, são alaranjadas, identificando a oposição ao branco. A segunda reside nos ombros salientes conferindo a Clu um ar de dominador, de acordo com Jones [2004]. A outra repete mais um padrão encontrado nos vilões: o uso de uma capa fluida e comprida quase até os tornozelos, que fortalece o mistério em relação à sua identidade, já que ele é o avatar de Flynn e, como tal, é passível de ser confundido com o mesmo.

Ao olhar com um pouco mais de cuidado identifica-se uma pequena assimetria em sua padronagem, mas que, por ser muito pequena foi desconsiderada na classificação. Essa assimetria pode ser um índice de que ele não é Flynn, mas o seu avatar "malvado".



Figura 92_Clu usando sobretudo em *Tron* [2010]



“Perhaps we’re asking the wrong questions”
Agent Brown_Matrix_1999

CAPÍTULO 8 _CONCLUSÕES

FUTURO DO PRESENTE: Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

8. CONCLUSÕES

Desde o início do século passado a ficção científica constrói, por meio do cinema, futuros que podem ser próximos ou remotos, e, ainda assim, de forma definida ou não. Em sendo um não-lugar [lugar inexistente ou projetado de forma livre, pois estaria por existir], não possui restrições quanto a ser uma mistura de vários lugares do passado, descolados de particularidades verídicas, para construir um lugar profético no futuro. O passado e o presente, mesmo mais tangíveis, são tão volúveis quanto o futuro, pois dependem do contexto histórico-social de onde são recortados e a partir de onde são observados.

Embora altamente evocado, o futuro parece ser bastante exorcizado por meio de visões que, mesmo buscando algo utópico, terminam por encontrar um contexto distópico e quimeras generalizadas. Mesmo com a possibilidade de futuros em ambientes espaciais, a grande metrópole ainda parece ser o cenário para o qual caminha-se, seja ela na Terra ou em outros planetas. Nos filmes futuristas, o medo e a destruição exorcizam o futuro por meio dos avanços científicos [NOGUEIRA, 2010] e seus desdobramentos maquínicos como computadores e dispositivos tecnológicos, naves e robôs que saem do controle e aniquilam a sensibilidade humana. Ao mesmo tempo em que o homem anseia pelo futuro, ele o teme e busca algum tipo de herói que irá conservar alguma segurança do passado já machucado, seja no mundo real ou numa realidade artificial em que o mundo está inserido.

Os figurinos destes filmes tem como papel reforçar aspectos não só espaço-temporais da narrativa, como características psicológicas dos personagens, que, por sua vez, revelam muito da visão de futuro defendida pelo filme.

Ocasionalmente, o figurino retrata algum momento histórico passado e, por mais cuidadosa que seja sua construção, traços do presente instalam-se de forma sutil seja num desenho de sobancelha, maquiagem ou num corte de cabelo que indicam o momento de sua produção. Mesmo com novos recursos e tecnologias voltadas para uma reconstrução mais fidedigna que tem se aprimorado principalmente a partir da década de 90, este quadro não mudou radicalmente. Na observação de filmes futuristas, este fato permite que se percebam o reflexo dos anseios de futuro de momentos sócio-culturais-estéticos específicos.

Um movimento natural ao conceber o figurino de um tempo futuro é o de misturar repertório de modas e formas do passado, reinterpretadas e misturadas em novas combinações. Em não correspondendo a um passado real e não seguindo uma linearidade temporal, podem ser

aceitas como algo futuro. *Things to Come* é um exemplo de filme que cita um povo ou etnia antiga através de referências estéticas do vestuário clássico greco-romano, mas ainda assim, sendo novo e moderno, por exemplo.

Essa noção de modernidade é tão imprevisível quanto o que está por vir pois não se sabe se, tempos depois de serem criados, esses figurinos ainda representarão alguma ideia de futuro. No entanto, algumas épocas ou aspectos estéticos destas possuem uma “modernidade” visual intrínseca, como o corte Chanel das décadas de 20 e 30, curto e geométrico, que pôde ser visto em *Tron*, o filme mais recente da amostra. Outros elementos visuais que também carregam essa característica são os vestidos trapézio em material sintético de André Courrèges e acessórios como viseiras, óculos e botas que referenciam o design de uniformes dos astronautas, das naves e dos aparatos espaciais, resultado da celebração de futuro provocada pela corrida espacial. *Barbarella* é a maior representante desse imaginário futurista massificado pela década de 60.

Com os processos de globalização ocasionados por avanços tecnológicos e a consequente expansão da indústria da moda, as tribos e os estilos se multiplicaram e, assim, tornou-se muito mais difícil definir a moda atual [MESQUITA, 2004] e igualmente as referências futuras, já que são criadas no presente e trazem muitas vezes referências do passado. Até o século XIX era muito mais simples definir as silhuetas de cada período. No século XX, essas particularidades variam num espaço menor de tempo, definido por décadas. Hoje, no entanto, com o estilo e escolhas pessoais em primeiro plano, junto com lançamentos de tecidos inteligentes e modelações do corpo por meio de cirurgias plásticas e exercícios, vemos não mais uma silhueta definida pela roupa e sim, o corpo modelando a mesma [CASTILHO, 2005].

Em meio à dificuldade em definir precisamente o futuro [BOVA, 1993], sendo necessária ou não essa definição, as referências e estereótipos parecem ser almejadas. Esta pesquisa procurou analisar as escolhas feitas pelos designers na construção desses figurinos em suas tentativas de expressar uma ideia de futuro por meio de elementos de linguagem visual e como esses elementos refletiam estética e visualmente o que estava sendo vestido na época de sua criação, além de como a repetição no uso de determinados elementos no decorrer dos tempos contribuíram para a formação [ou reforço] de um estereótipo de futuro.

Nesta pesquisa, a fundamentação teórica, ao associar teorias de design como projetista de futuro de Bonsiepe [1997] e Bürdek [2006], conceitos de moda como linguagem como os de

Castilho [2004], os elementos de linguagem visual de Dondis [1997], a ficção científica como gênero cinematográfico descrita por Rodrigues [2011] e Nogueira [2010] e os elementos de figurino de Martin [1987] e Betton [1987], permitiu o olhar sobre o figurino futurista como artefato do design da informação e como reflexo cultural de uma sociedade, pois transmite informações de expectativa de futuro, por meio da linguagem visual utilizada nas roupas. Assim, foi possível compreender o quanto os designers contribuem na disseminação e na validação de comportamentos, estilos e crenças de uma coletividade em sua contemporaneidade e percebendo as mudanças de contexto que acontecem em diferentes espaço-tempos.

Com a visão sobre o objeto de estudo mais definida, o desenho metodológico permitiu levantar o quê, dentre tantos aspectos do figurino futurista, esta pesquisa iria se debruçar sobre e como isso iria ser feito. Com este fim, o processo metodológico permitiu formular uma ficha de análise baseada nos conceitos abordados na fundamentação teórica para auxiliar no recorte da observação do pesquisador e, assim, facilitar a análise e as consequentes conclusões.

Os objetivos gerais e específicos foram examinados com a ajuda da ficha de análise. Esta, por sua vez, foi montada para identificar elementos do vestuário, com o auxílio de dicionários de moda como o de Aflalo [2007] e cruzá-los com os elementos de linguagem visual, com as características conceituais do filme retiradas das definições propostas por Rodrigues [2011] e Nogueira [2010] e com panoramas não só da década mas também do vestuário da década retratados por Nery [2003] e Seeling [2000]. A hipótese, por fim, após esta etapa de análise, mostrou que existem comunalidades no uso dos elementos de linguagem visual e de vestuário entre os figurinos futuristas e a moda vigente.

Nos filmes analisados, seus futuros sombrios e pessimistas, distópicos, evocavam a figura de um herói, às vezes por determinação divina, como no caso de Ferder em *Metropolis* ou Neo em *Matrix*. O homem parece não acreditar em sua própria capacidade transformadora e dispensam aos heróis a responsabilidade de salvar a humanidade de qualquer situação opressora. Alguns destes heróis ocupam o centro da narrativa como Flash Gordon e Barbarella, enquanto outros o são de forma mais indireta, como John J. Adams em *Forbidden Planet*, John Anderton em *Minority Report* ou Sam Flynn em *Tron*. São as situações que variam nos filmes, pois expressam questionamentos e preocupações de uma sociedade em espaço-tempo definidos.

Metropolis fala da angústia de uma sociedade industrial e sua luta de classes, acreditando na redenção da classe dominante por meio de um herói conciliador.

Things to come reflete o momento crítico entre as duas Grandes Guerras e sua influência social e tecnológica.

Devido à atmosfera da Guerra, a visão de futuro de *Flash Gordon* é pobre, simplista, divertida e descompromissada com questões sociais, quase um respiro de toda a opressão da época.

O futuro de *Forbidden Planet* mostra a possibilidade de viagens espaciais que começavam a se tornar realidade na década de 50, além da redenção da sociedade pelo consumo através de Altaira que demandava de seu Robby uma roupa nova a cada ocasião.

Com a chegada do homem à lua, a saída da órbita terrestre e a interação com as vidas em outros planetas tornam-se ainda mais palpáveis como em *Barbarella* e suas naves e objetos fantasiosos, onde a heroína homônima tem uma missão em outro planeta e lida com hábitos e culturas exóticas.

Laranja Mecânica é uma crítica à Guerra Fria e a um mundo dividido em dois extremos: governos ditatoriais de direita e uma fracassada tentativa de esquerda. Ambos são igualmente desumanos, pois Alex não se vê amparado nem contra, nem inserido no sistema através do método de reabilitação ao qual é voluntário na prisão.

Assim como *Metropolis*, *Blade Runner* aborda a possibilidade de dar vida à máquina, só que, desta vez, ao invés da engenharia mecânica, usa a engenharia genética que começava a despontar e tratava dos fora-da-lei com a estética marginalizada e contestadora do *punk*.

Em *Matrix*, a realidade virtual, possível com o advento da internet, é o tema principal da trama em que o herói “escolhido” [*the one*] tem que salvar os humanos livres [vírus no sistema] dos agentes antivírus.

O próprio Spielberg, diretor, fala que *Minority Report* não fala de um futuro tão distante. Num Estados Unidos recém atacado no atentado de 11 de Setembro de 2001, a preocupação com segurança ganha um papel de prioridade ainda maior. O filme busca elementos sobrenaturais como os *precogs* para tentar resolver essas inseguranças, já que estão ligados diretamente a um departamento de polícia e de segurança, a divisão Pré-Crime.

Tron, por sua vez, leva a realidade virtual ao extremo e a encara como uma prisão de difícil saída, refletindo a dependência do homem, cada vez maior, dessa vida virtual por meio de dispositivos portáteis o tempo todo.

Essas problemáticas foram percebidas em termos estéticos por meio de comunalidades entre os elementos visuais utilizados pelos figurinos e pela moda vigente no período em que foram idealizados. Os filmes, por meio de figurinos e seus elementos com valores simbólicos, lançavam, validavam e/ou eram influenciados por padrões estéticos de sua época.

Metropolis tinha um visual ainda muito preso à estética dos anos 20, inclusive nos traços decó do robô. *Things to Come*, mesmo referenciando vestes clássicas greco-romanas, carregava a estética *Avant-Garde* e a geometria nas formas mais estruturadas. *Flash Gordon*, por ter sido filmado em sua maioria ainda na década de 30, ecoa a estética *avant-garde* porém, traz referências de Robin Hood, que teve sua versão cinematográfica mais famosa filmada em 1938. *Forbidden Planet* traz referências de uniformes militares tradicionais da década de 50, além da redenção da sociedade pelo consumo, exemplificado por Altaira e sua demanda de uma roupa nova por ocasião. Com a chegada da corrida espacial na década de 60, vemos uma mudança drástica no vestuário, com elementos claramente referentes às naves e objetos espaciais em *Barbarella*. *Laranja Mecânica* carrega o visual pop da transição das décadas de 60 e 70 por meio das cores, comprimentos, silhueta A e de detalhes como abotoamentos duplos no casaco, botas em material plastificado ou o uso de perucas. Em *Blade Runner*, temos a associação dos heróis com uma estética [dos filmes *noir* dos anos 40 que empresta as ombreiras para o novo visual dos anos 80] segura e conhecida e a dos replicantes com a forte e nova estética do *punk*. *Matrix* traz duas fortes tendências coexistentes nos anos 90: o moderno minimalismo funcional da realidade virtual x o artesanal e desestruturado do mundo real. *Minority report* não se distancia muito do que vestimos hoje, por não pretender se distanciar tanto em termos temporais também, porém, carrega um pouco do simbolismo *noir* do claro [*precogs* e prisioneiros, ambos sob o controle da divisão pré-crime] x escuro [uniformes e vestes ordinárias de aspecto mais sério]. *Tron* traz uma estética muito mais figurativa pois trabalha em termos de simulação de uma realidade por meio de linguagem de programação, mas o faz através de silhuetas contemporâneas.

Destas representações de propostas estéticas tão diferentes, é possível identificar, além de comunalidades entre as linguagens visuais dos figurinos e da moda vigente em cada período, elementos visuais que se repetem. Essa repetição ajuda na criação e na perpetuação de

estereótipos de futuro como o uso de macacões, capas/sobretudos, botas, ombreiras, golas [muitas vezes avantajadas], o preto e o branco [usados juntos ou numa predominância de um dos dois e, em outros casos, associados a pontuações de cores fortes] e os materiais sintéticos. A forma simétrica, o volume ajustado ao corpo com detalhes mais fluidos como as capas e sobretudos, a textura lisa e as formas alongadas, silhuetas retangulares masculinas e ampulheta femininas, volumes rígidos, além do geometrismo, também contribuem para um imaginário visual de futuro que precede e ao mesmo tempo permanece mesmo depois do ufanismo espacial da década de 60.

8.1 Contribuições da pesquisa

Este estudo contribui para a aplicação de pesquisas sobre a linguagem visual relacionada ao futuro, revendo a formação de conceitos associados ao tema e auxiliando na produção de produtos que procurem integrar seu caráter inovador ou não à uma imagem de futuro.

Observa também o designer como produtor e decodificador de valores sociais por meio de artefatos, como o figurino, principalmente no que diz respeito a anseios de futuro de uma sociedade. Com isso, é possível perceber o designer como construtor essencial do futuro por meio de artefatos.

Este trabalho fornece também um levantamento de figurinos de filmes futuristas tratando sua relevância como produto do design da informação e fonte de pesquisa para observação de questões associadas ao futuro.

Neste sentido, verifica a informação através das roupas no que se refere às características de futuro decodificadas através dos figurinos de filmes futuristas e, a partir daí, suas comunalidades com as informações transmitidas pela moda vigente, mostrando o figurino como reflexo de anseios de futuro de uma sociedade.

Esta pesquisa permite desdobramentos na realização de estudos de recepção para confirmar a influência do figurino como reflexo social. Possibilita, da mesma forma, novas investigações diante dos diversos tipos de figurino, futuristas ou não, apresentando contextos sociais diferenciados, sejam eles de presente, passado ou futuro.

Outro aspecto facilitado pela investigação é a percepção das linguagens visuais nos estudos com foco no design de moda e que pode, conseqüentemente, ser aplicada no projeto de produtos de design, sejam eles figurinos ou não.

Além destes enfoques, os resultados apresentados aqui podem contribuir para o repertório de um figurinista bem fundamentado e, assim, contribuir para o diálogo do design com outras áreas.

Dentre estas e outras contribuições e desdobramentos, a diversidade de questões passíveis de serem abordadas pelo designer, em qualquer área afim, permite que se debruce sobre o conhecimento a respeito de aspectos culturais nos quais se está inserido, observando as modificações através dos tempos, e suas relações com o futuro.



“You don’t choose the things you believe in. They choose you.”

Lamar Burgess quoting his father_Minority Report_2002

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FUTURO DO PRESENTE: Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AFLALO, D. **Dicionário de termos da moda: mais de 2000 verbetes para entender o mundo fashion inglês-português/português-inglês**. São Paulo: Publifolha, 2007.

AICHER, O. **Analógico Y digital**. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.

ALEXANDER, C. **Notes on the Synthesis of Form**. Cambridge: Editora Harvard University, 1964.

AMARAL, A. **Blade Runner, Total Recall e Minority Report: Cinema Distópico e Cyberpunk de Philip K. Dick**. Porto Alegre: Famecos/PUCRS, 2004.

ARNHEIM, R. **Arte e Percepção Visual: uma psicologia da visão criadora**. 1ª edição. São Paulo: Thomson Pioneira, 1998.

ASIMOW, M. **Introdução ao Projeto de engenharia**. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1968.

BARNARD, M. **Moda e comunicação**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

BARTHES, R. **Sistema da moda**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1979, p.224.

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1981.

_____. **Tela total e fantasmas televisuais: Tela total - mitos e ironias do virtual e da imagem**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

BETTON, G. **Estética do cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987, p.57.

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

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

BÜRDEK, B. E. **História, Teoria e Prática do Design de Produtos**. Tradução Freddy Van Camp. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

BUZZI, A. R. **Introdução ao pensar**. Petrópolis: Vozes, 1972.

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

CAMPBELL, C. **A ética romântica e o espírito do consumismo moderno**. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

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

_____. **Moda e linguagem**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2004.

CARDOSO, C. F. **Ficção científica, percepção e ontologia: e se o mundo não passasse de algo simulado?** História, Ciências, Saúde - Manguinhos, v. 13 [suplemento], p. 17-37, outubro 2006.

CHERMAN, A., VIEIRA, F. **O tempo que o tempo tem**. Rio de Janeiro: Zahar Ed., 2008

CLUTE, J; NICHOLLS, P. **The encyclopedia of science fiction**. Peter [org.] New York: St. Martin's Griffin, 1995

Dicionário da Moda - Manequim - Editora Abril

<<http://manequim.abril.com.br/moda/dicionario-da-moda/>>

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

FINKER, R. **Ficção Científica. Ficção, ciência ou uma épica da época?** Porto Alegre, LP&M, 1985.

GHISLERI, J. **Como entender a importância do figurino no espetáculo?** Artes.com. Disponível em: <<http://artes.com/sys/sections.php?op=view&artid=15&npage=3>> Acesso em 18 abr. 2009.

GOIMARD, J. **Critique de la science-fiction**. Paris: Pocket, 2002.

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

JOLY, M. **Introdução à análise da imagem**. Campinas: Papyrus, 2001.

JONES, S. J. **Fashion Design: manual do estilista**. São Paulo: Cosac & Naif, 2004.

KRIPPENDORF, J. **Sociologia do Turismo**. São Paulo: Aleph, 2000.

- LEITE, I. T. R. **Vestuário e feminilidade: uma análise da relação vestuário e feminilidade nas capas da revista Manequim nos seus 50 anos de publicação.** Recife: Dissertação de Mestrado em Design pela UFPE, 2011.
- LIPOVETSKY, G. **O império do efêmero.** São Paulo: Companhia das Letras, 1989.
- _____.; CHARLES, S. **Os tempos hipermodernos.** São Paulo: Barcarolla, 2004.
- LÖBACH, B. **Design Industrial: Bases para configuração dos produtos industriais.** Tradução Freddy Van Camp. Rio de Janeiro: Edgard Blücher, 2001.
- LURIE, A. **A linguagem das roupas.** Rio de Janeiro: Rocco, 1997.
- MANN, G. [org.] **The mammoth encyclopedia of science fiction.** New York: Carroll & Graf, 2001.
- MARQUES, A. A.; FONTOURA, C. C. O cinema como difusor das tendências de moda no âmbito dos figurinos dos filmes de ficção focados no futuro. **Revista Global Manager** › Núm. 13, Dezembro 2007, Páginas: 9-23.
- MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica.** São Paulo: Brasiliense, 1990, p.61.
- MCCRACKEN, G. **Cultura & consumo.** Rio de Janeiro: Mauad, 2003.
- MESQUITA, C. **Moda contemporânea: quatro ou cinco conexões possíveis.** São Paulo: Anhembi Morumbi, 2004.
- NERY, M. L. **A Evolução da Indumentária: Subsídios para Criação de Figurino.** Rio de Janeiro: Ed. Senac Nacional, 2003.
- NOGUEIRA, L. **Manuais de cinema II - Gêneros Cinematográficos.** Labcom Books, 2010.
- OHARA, G. **Enciclopédia da moda: de 1840 à década de 80.** São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- PEIRANO, M. **A análise antropológica de rituais.** In: M. Peirano. [org.]. **O dito e o feito. Ensaios de Antropologia dos rituais.** Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

- RAMOS, A. V. **O design de aparência de atores e a comunicação em cena.** Tese de Doutorado. PUC - Pontifícia Universidade Católica. São Paulo: 2008.
- RODRIGUES, E. M. da S. **Alteridade, Tecnologia e Utopia no Cinema de Ficção Científica Norte Americano: A Tetralogia Alien.** Coimbra, 2011. [Consultado no dia 07.12.2011]. Tese de doutoramento. Disponível em <<http://hdl.handle.net/10316/15005>>.
- SABINO, M. **Dicionário da moda.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- SEELING, C. **Moda - O Século dos Estilistas - 1900 - 1999.** Portugal: Konemann, 2000.
- SERVAN-SCHREIBER, J.L. **A arte do tempo.** São Paulo: Cultura Editores Associados, 1991.
- SLATER, D. **Cultura do consumo & modernidade.** São Paulo: Nobel, 2001.
- SORGER, R. UDALE, J. **Fundamentos do design de moda.** Porto Alegre: Bookman, 2009.
- TAMBIAH, S. **Culture, Thought and Social Action, an anthropological perspective.** Cambridge, Harvard University Press, 1985.
- The Internet Movie Database <www.us.imdb.com>.
- VINCENT-RICARD, F. **As Espirais da Moda.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- WONG, W. **Princípios da forma e desenho.** São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- Yance, M. E. **Traducciones entre la moda y el cine. La moda del mañana. *Things to come.* 1936.** Actas I Colóquio Moda e Comunicação. Lisboa. MUDE. 2011.



“The Chaos: Good news!”

Kevin Flynn_Trón: Legacy_2010

APÊNDICES

FUTURO DO PRESENTE: Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

APÊNDICES_Fichas de Análise

Mestrado em Design
 UFPE - CAC - dDesign
 PPG Design | Mestrado em Design | Design da Informação - 2012

Título do trabalho: FUTURO DO PRESENTE | Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

Mestranda: Bárbara Gomes Formiga
 Orientador: Hans da Nobrega Waechter

CARACTERÍSTICAS CONCEITUAIS

- TIPOLOGIA** Espaço Máquina Monstro Tempo
- ONTOLOGIA** Apocalipses Criação Destruição Distopias
 Medos Paraísos Quimeras Utopias
- CENÁRIOS** Apocalípticos Cibernéticos Espaciais Metropolitanos
- TEMAS** Aliens Andróides Avanços científicos Ciberespaço
 Computadores Dispositivos tecnológicos Drogas sintéticas
 Exploração espacial Futuros apocalípticos Linhas históricas desviantes
 Manipulação e mutação genética Monstros Naves
 Realidade e inteligência artificiais Robôs Super-heróis

Ficha Ano

Pais

Filme

Imagem Filme



Figurino

- PEÇAS DO VESTUÁRIO**
- Body / Collant Bermuda Calça Camisa
- Capa Colete Estola Hop Pant Jaqueta Jardineira Macacão
- Meia-calça Pelerine Quimono Regata Saia Sobretudo
- Suéter Suporte atlético T-shirt Tailleur Terno Top Vestido

LINGUAGEM VISUAL

- FORMA**
- Afunilada Ampulheta Alongada Assimétrica
- Em A Em Y Retangular Simétrica Trapézio
- VOLUMES**
- Ampliado Balaneseado Justo Folgado
- Leve Ondulante Rígido Volumoso
- TEXTURAS / ESTAMPAS**
- Animal Artesanal Couro
- Emborrachado Geometrismo Grafismo Liso
- Listras Pedrarias Plástico Xadrez
- CORES**
- Branco Cinza Frias Nude P & B Preto
- Quentes Transparente
- DETALHES**
- Amarrações Alças Bengala Bordado Botas
- Botões Capacete Chapéu Cinto Decote
- Franzido Gola Gravata Luvas Mangas
- Militar Ombreiras Peruca Suspensórios

Relação Vestuário / Linguagem Visual

A personagem Maria apresenta uma silhueta retangular reflexo dos anos 20 em que as mulheres acabam de livrar-se dos espartilhos.

O vestido de volume justo e ondulante traz um fechamento de amarrações frontais, o que mostra seu papel de trabalhadora que não tem quem lhe ajude no ato de vestir. Esse aspecto ressalta ainda mais a divisão de classes dessa sociedade pós-revolução industrial, que o próprio filme também reflete no seu enredo.

Enquanto o fardamento dos operários são escuros, o de Maria varia do branco para tons de cinza mais claro, numa veste mais recatada com golas, mangas e franzida, coberta por uma estola. Essa combinação confere um ar mais etéreo e angelical à personagem que, no filme, tem um papel de pregadora religiosa para os pobres operários do subterrâneo. Segundo Jones (2004) essa insipidez das roupas revela um conformismo, atitude expressa através da crença da personagem na vinda de um salvador da classe operária.

Imagem Década



Panorama da Década

Pós-Revolução Industrial, os anos 20 eram uma época de luta de classes gritante, com altos índices de inflação, fome, desemprego e agitação política, culminando na Grande Depressão e na quebra da Bolsa de Nova York. Com a Primeira Guerra Mundial, as mulheres passam a ocupar as profissões dos homens, impulsionando um movimento de emancipação feminina.

Surgem automóveis, eletrodomésticos, telefone, o rádio e o gramofone, que davam esperanças de um futuro melhor [SEELING, 2000]. É a época também da geométrica "Art Decó" e de tentativas de interseções entre arte e indústria. Esta sociedade cultuava a juventude e o amor livre. "Dançaram foxtrote, tango, maxixe e charleston, ritmos tocados pelas jazz-bands" [NERY, 2003, pg. 210].

Panorama da Moda da Década

O novo papel da mulher trouxe o fim da afetação e opulência. As melindrosas de cabelo curto à "la garçonne", bainhas mais altas e cinturas baixas, com a silhueta em tubo, são a cara dos anos 20.

Usavam pitetras, meias de seda artificial cor de pele, colares de perólas falsas, estolas, luvas, bolsas de alças compridas, leques de pena de avestruz, turbante de lula ou beret-basque e chapéu cloche que escondia um olho. Seus sapatos eram pouco abertos, presos por fivela, com salto meio alto, amplo e estável.

O andrôgino era o novo ideal. As jovens se diferenciavam pela boca vermelha em forma de coração e sombrancelhas raspadas e riscadas com lápis preto [NERY, 2003].

Imagem Moda da Década



Mestrado em Design
 UFPE - CAC - dDesign
 PPG Design | Mestrado em Design | Design da Informação - 2012

Título do trabalho: FUTURO DO PRESENTE | Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

Mestranda: Bárbara Gomes Formiga
 Orientador: Hans da Nobrega Waechter

CARACTERÍSTICAS CONCEITUAIS

- TIPOLOGIA Espaço Máquina Monstro Tempo
- ONTOLOGIA Apocalipses Criação Destruição Distopias
 Medos Paraísos Quimeras Utopias
- CENÁRIOS Apocalípticos Cibernéticos Espaciais Metropolitanos
- TEMAS Aliens Andróides Avanços científicos Ciberespaço
 Computadores Dispositivos tecnológicos Drogas sintéticas
 Exploração espacial Futuros apocalípticos Linhas históricas desviantes
 Manipulação e mutação genética Monstros Naves
 Realidade e inteligência artificiais Robôs Super-heróis

Ficha Ano

País

Filme

Imagem Filme



Figurino

- PEÇAS DO VESTUÁRIO**
- Body / Collant Bermuda Calça Camisa
- Capa Colete Estola Hop Pant Jaqueta Jardineira Macacão
- Meia-calça Pelerine Quimono Regata Saia Sobretudo
- Suéter Suporte atlético T-shirt Tailleur Terno Top Vestido

LINGUAGEM VISUAL

- FORMA** Afunilada Ampulheta Alongada Assimétrica
- Em A Em Y Retangular Simétrica Trapézio
- VOLUMES** Ampliado Balaneseado Justo Foidado
- Leve Ondulante Rígido Volumoso
- TEXTURAS / ESTAMPAS** Animal Artesanal Couro
- Emborrachado Geometrismo Grafismo Liso
- Listras Pedrarias Plástico Xadrez
- CORES** Branco Cinza Frias Nude P & B Preto
- Quentes Transparente
- DETALHES** Amarrações Alças Bengala Bordado Botas
- Botões Capacete Chapéu Cinto Decote
- Franzido Gola Gravata Luvas Mangas
- Militar Ombreiras Peruca Suspensórios

Relação Vestuário / Linguagem Visual

A combinação camisa e calça seria algo comum não fosse a silhueta afunilada de volume balaneseado da última. Freder usa uma calça de montaria usada apenas pelos ricos que, por não precisarem trabalhar, possuem tempo para se dedicar aos esportes.

O figurino simétrico, justo e liso se diferencia dos demais homens, mesmo ricos, do filme por suas cores claras, do branco ao cinza claro. Os tons claro conferem boa índole ao personagem que se revela como o salvador, conciliador das classes operárias com os ricos.

Os demais detalhes como gola, mangas, bolsos, botões e gravatas aumentam o aspecto de masculinidade, de acordo com Jones [2004].

Seu cabelo reflete os dos homens da década: curtos, penteado para trás e com o rosto barbeado.

Imagem Década



Panorama da Década

Pós-Revolução Industrial, os anos 20 eram uma época de luta de classes gritante, com altos índices de inflação, fome, desemprego e agitação política, culminando na Grande Depressão e na quebra da Bolsa de Nova York. Com a Primeira Guerra Mundial, as mulheres passam a ocupar as profissões dos homens, impulsionando um movimento de emancipação feminina.

Surgem automóveis, eletrodomésticos, telefone, o rádio e o gramofone, que davam esperanças de um futuro melhor [SEELING, 2000]. É a época também da geométrica "Art Decó" e de tentativas de interseções entre arte e indústria. Esta sociedade cultuava a juventude e o amor livre. "Dançaram foxtrote, tango, maxixe e charleston, ritmos tocados pelas jazz-bands" [NERY, 2003, pg. 210].

Panorama da Moda da Década

Os homens usavam pulôveres, camisas com golas e punhos costurados e paletós acinturados com "knickerbockers" [calças usadas para jogar golf], além do terno que não se modificou. Para festas, usava-se o fraque com calças de tecido listrado e smoking's. Os chapéus eram de feltro, menos duros, mas para esportes, usavam quepe, boné, beret, sapatos de solas grossas e meias de lã com motivos dos cães escoceses. Os "shimmys" eram sapatos mais finos de bicos pontudos, cobertos por polainas no inverno. O cinto substituiu suspensórios e os relógios de pulso destruíam os "cebolões" [NERY, 2003].

Os cabelos masculinos eram curtos em estilo militar, ou alisado com laquê e penteado para trás, com o rosto barbeado.

Imagem Moda da Década



Mestrado em Design
 UFPE - CAC - dDesign
 PPG Design | Mestrado em Design | Design da Informação - 2012

Título do trabalho: FUTURO DO PRESENTE | Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

Mestranda: Bárbara Gomes Formiga
 Orientador: Hans da Nobrega Waechter

CARACTERÍSTICAS CONCEITUAIS

- TIPOLOGIA** Espaço Máquina Monstro Tempo
- ONTOLOGIA** Apocalipses Criação Destruição Distopias
 Medos Paraísos Quimeras Utopias
- CENÁRIOS** Apocalípticos Cibernéticos Espaciais Metropolitanos
- TEMAS** Aliens Andróides Avanços científicos Ciberespaço
 Computadores Dispositivos tecnológicos Drogas sintéticas
 Exploração espacial Futuros apocalípticos Linhas históricas desviantes
 Manipulação e mutação genética Monstros Naves
 Realidade e inteligência artificiais Robôs Super-heróis

Ficha Ano

País

Filme

Imagem Filme



Figurino

PEÇAS DO VESTUÁRIO Body / Collant Bermuda Calça Camisa

Capa Colete Estola Hop Pant Jaqueta Jardineira Macacão

Meia-calça Pelerine Quimono Regata Saia Sobretudo

Suéter Suporte atléctico T-shirt Tailleur Terno Top Vestido

LINGUAGEM VISUAL

FORMA Afunilada Ampulheta Alongada Assimétrica

Em A Em Y Retangular Simétrica Trapézio

VOLUMES Ampliado Balaneseado Justo Folgado

Leve Ondulante Rígido Volumoso

TEXTURAS / ESTAMPAS Animal Artesanal Couro

Emborrachado Geometrismo Grafismo Liso

Listras Pedrarias Plástico Xadrez

CORES: Branco Cinza Fria Nude P & B Preto

Quentes Transparente

DETALHES Amarrações Alças Bengala Bordado Botas

Botões Capacete Chapéu Cinto Decote

Franzido Gola Gravata Luvas Mangas

Militar Ombreiras Peruca Suspensórios

Relação Vestuário / Linguagem Visual

O look de aspecto extremamente masculino com a combinação calça, camisa com gola, bolsos, botões e cinto todos lisos se diferencia em três aspectos.

O primeiro deles é a predominante cor preta que dá um aspecto de dominação e inteligência, segundo Jones [2004], além de uma dubiedade de caráter.

O outro aspecto é o sobretudo ou capa que cobre o personagem até quase os tornozelos e dão um ar de mistério ao cientista maluco de cabelos desgrenhados.

O terceiro aspecto é uma luva, que, ao cobrir apenas uma mão, perdida em experimentos anteriores, corroboram com a atmosfera e causam estranheza e assimetria.

Imagem Década



Panorama da Década

Pós-Revolução Industrial, os anos 20 eram uma época de luta de classes gritante, com altos índices de inflação, fome, desemprego e agitação política, culminando na Grande Depressão e na quebra da Bolsa de Nova York. Com a Primeira Guerra Mundial, as mulheres passam a ocupar as profissões dos homens, impulsionando um movimento de emancipação feminina.

Surtem automóveis, eletrodomésticos, telefone, o rádio e o gramofone, que davam esperanças de um futuro melhor [SEELING, 2000]. É a época também da geométrica "Art Decó" e de tentativas de interseções entre arte e indústria. Esta sociedade cultuava a juventude e o amor livre. "Dançaram foxtrote, tango, maxixe e charleston, ritmos tocados pelas jazz-bands" [NERY, 2003, pg. 210].

Panorama da Moda da Década

Os homens usavam pulôveres, camisas com golas e punhos costurados e paletós acinturados com "knickerbockers" [calças usadas para jogar golf], além do terno que não se modificou. Para festas, usava-se o fraque com calças de tecido listrado e smoking's. Os chapéus eram de feltro, menos duros, mas para esportes, usavam quepe, boné, beret, sapatos de solas grossas e meias de lã com motivos dos cães escoceses. Os "shimmys" eram sapatos mais finos de bicos pontudos, cobertos por polainas no inverno. O cinto substituiu suspensórios e os relógios de pulso destronavam os "caboções" [NERY, 2003].

Os cabelos masculinos eram curtos em estilo militar, ou alisado com laquê e penteado para trás, com o rosto barbeado.

Imagem Moda da Década



Mestrado em Design
 UFPE - CAC - dDesign
 PPG Design | Mestrado em Design | Design da Informação - 2012

Título do trabalho: FUTURO DO PRESENTE | Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

Mestranda: Bárbara Gomes Formiga
 Orientador: Hans da Nobrega Waechter

CARACTERÍSTICAS CONCEITUAIS

- TIPOLOGIA Espaço Máquina Monstro Tempo
- ONTOLOGIA Apocalipses Criação Destruição Distopias
 Medos Paraísos Quimeras Utopias
- CENÁRIOS Apocalípticos Cibernéticos Espaciais Metropolitanos
- TEMAS Aliens Andróides Avanços científicos Ciberespaço
 Computadores Dispositivos tecnológicos Drogas sintéticas
 Exploração espacial Futuros apocalípticos Linhas históricas desviantes
 Manipulação e mutação genética Monstros Naves
 Realidade e inteligência artificiais Robôs Super-heróis

Ficha Ano

4

1936

País

Reino Unido

Filme

Things to come [Daqui a cem anos]

Imagem Filme



Figurino

John Cabal

PEÇAS DO VESTUÁRIO Body / Collant Bermuda Calça Camisa

Capa Colete Estola Hop Pant Jaqueta Jardineira Macacão

Meia-calça Pelerine Quimono Regata Saia Sobretudo

Suéter Suporte atlético T-shirt Tailleur Terno Top Vestido

LINGUAGEM VISUAL

FORMA Afunilada Ampulheta Alongada Assimétrica

Em A Em Y Retangular Simétrica Trapézio

VOLUMES Ampliado Baloneado Justo Folgado

Leve Ondulante Rígido Volumoso

TEXTURAS / ESTAMPAS Animal Artesanal Couro

Emborrachado Geometrismo Grafismo Liso

Listras Pedrarias Plástico Xadrez

CORES Branco Cinza Frias Nude P & B Preto

Quentes Transparente

DETALHES Amarrações Alças Bengala Bordado Botas

Botões Capacete Chapéu Cinto Decote

Franzido Gola Gravata Luvas Mangas

Militar Ombreiras Peruca Suspensórios

Relação Vestuário / Linguagem Visual

Aqui o ar misterioso vem de diversas formas.

A primeira delas é o colete justo e rígido de aspecto liso e plastificado que cobre a calça e a camisa.

A segunda é a silhueta Y, ocasionada por ombreiras.

A terceira é a gola alta junto com mangas e, por fim, as luvas e um grande capacete, dando um aspecto de inteligência ao aumentar a proporção da cabeça do personagem.

A cor preta e os ombros salientes dão aspecto de dominação [Jones, 2004].

Por ter aspecto de uniforme, vestimenta comum nessa década em que surge o Nazismo, Jones [2004] fala que o personagem demonstra ser alguém que tem uma ocupação.

Imagem Década



Panorama da Década

A quebra da Bolsa de Nova Iorque em 1929 seguida pela grande depressão até 1937, trouxe um período entre-guerras que sufocaram a democracia e geraram uma saudade da ordem e estabilidade, dando lugar aos ideais conservadores de Hitler com seu Reich Nazista na Alemanha, à ditadura do proletariado de Stalin na URSS e o Fascismo de Mussolini na Itália.

A Art Déco e cubismo com suas linhas geométricas e funcionalismo em projetos arquitetônicos como o Rockefeller Center e Golden Gate traziam a fé no progresso. O lema da década era tirar o supérfluo, semente do minimalismo [SEELING, 2000].

Dançar continua sendo o divertimento principal, só que agora o swing das "big-bands", foxtrote, rumba e tango.

Panorama da Moda da Década

Os homens usavam terno em tecido escuro de listras finas e ombros largos. As calças eram amplas e de bainhas viradas, vinhos e pregas na cintura. Os "knickerboxers" largos eram muito usados, como também paletós em tweed com calças em tecidos diferentes e pulôver sem manga no lugar de coletes. Nery [2003] fala que artistas e intelectuais usavam camisas não passadas, de golas à Schiller com chapéus de feltro mole de abas largas para contestar o conformismo da classe média.

Viam-se capas impermeáveis com cinto nas costas e chapéus homburg de abas levantadas, com fita gorgorão. Os cabelos eram curtos mas sem laquê. Usavam luvas de camurça, xales, lenços de bolso em seda pura, gravatas listradas ou borboleta, relógio de pulso e abotoaduras de punho [NERY, 2003].

Imagem Moda da Década



Mestrado em Design
 UFPE - CAC - dDesign
 PPG Design | Mestrado em Design | Design da Informação - 2012

Título do trabalho: FUTURO DO PRESENTE | Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

Mestranda: Bárbara Gomes Formiga
 Orientador: Hans da Nobrega Waechter

CARACTERÍSTICAS CONCEITUAIS

- TIPOLOGIA Espaço Máquina Monstro Tempo
- ONTOLOGIA Apocalipses Criação Destruição Distopias
 Medos Paraísos Quimeras Utopias
- CENÁRIOS Apocalípticos Cibernéticos Espaciais Metropolitanos
- TEMAS Aliens Andróides Avanços científicos Ciberespaço
 Computadores Dispositivos tecnológicos Drogas sintéticas
 Exploração espacial Futuros apocalípticos Linhas históricas desviantes
 Manipulação e mutação genética Monstros Naves
 Realidade e inteligência artificiais Robôs Super-heróis

Ficha Ano

5

1936

Pais

Reino Unido

Filme

Things to come [Daqui a cem anos]

Imagem Filme



Figurino

Rowena

- PEÇAS DO VESTUÁRIO**
- Body / Collant
 - Bermuda
 - Calça
 - Camisa
 - Capa
 - Colete
 - Estola
 - Hop Pant
 - Jaqueta
 - Jardineira
 - Macacão
 - Meia-calça
 - Pelerine
 - Quimono
 - Regata
 - Saia
 - Sobretudo
 - Suéter
 - Suporte atlétrico
 - T-shirt
 - Tailleur
 - Terno
 - Top
 - Vestido

LINGUAGEM VISUAL

- FORMA**
- Afunilada
 - Ampulheta
 - Alongada
 - Assimétrica
 - Em A
 - Em Y
 - Retangular
 - Simétrica
 - Trapézio
- VOLUMES**
- Ampliado
 - Baloneado
 - Justo
 - Folgado
 - Leve
 - Ondulante
 - Rígido
 - Volumoso
- TEXTURAS / ESTAMPAS**
- Animal
 - Artesanal
 - Couro
 - Emborrachado
 - Geometrismo
 - Grafismo
 - Liso
 - Listras
 - Pedrarias
 - Plástico
 - Xadrez
- CORES**
- Branco
 - Cinza
 - Fria
 - Nude
 - P & B
 - Preto
 - Quentes
 - Transparente
- DETALHES**
- Amarrações
 - Alças
 - Bengala
 - Bordado
 - Botas
 - Botões
 - Capacete
 - Chapéu
 - Cinto
 - Decote
 - Franzido
 - Gola
 - Gravata
 - Luvas
 - Mangas
 - Militar
 - Ombreiras
 - Peruca
 - Suspensórios

Relação Vestuário / Linguagem Visual

Apesar de apresentar um comprimento mais curto que o comum na época, o figurino traz linhas geométricas comuns da Art Déco, muito disseminada na época.

Outro reflexo da década é a masculinidade da silhueta em Y de ombros bem alargados e rígidos por causa das ombreiras, neste caso, da pelerine, além da cintura marcada.

Rowena é uma mulher da década de 30 com cabelos médios com leve ondulado, batom vermelho e sobrancelha raspada e delineada com lápis preto.

Jones [2004] diria que ela é dominadora porém feminina. A capa acrescentaria o misterioso.

Imagem Década



Panorama da Década

A quebra da Bolsa de Nova Iorque em 1929 seguida pela grande depressão até 1937, trouxe um período entre-guerras que sufocaram a democracia e geraram uma saudade da ordem e estabilidade, dando lugar aos ideais conservadores de Hitler com seu Reich Nazista na Alemanha, à ditadura do proletariado de Stalin na URSS e o Fascismo de Mussolini na Itália.

A Art Déco e cubismo com suas linhas geométricas e funcionalismo em projetos arquitetônicos como o Rockefeller Center e Golden Gate traziam a fé no progresso. O lema da década era tirar o supérfluo, semente do minimalismo [SEELING, 2000].

Dançar continua sendo o divertimento principal, só que agora o swing das 'big-bands', foxtrote, rumba e tango.

Panorama da Moda da Década

Retorno à feminilidade e glamour [GARCIA, 2007] com vestidos longos de seda para a noite, de decotes nas costas e com peles. A bainha baixa até o meio das pernas. Tailleurs justos de ombros alargados, acinturados, com blusas por dentro e saia mais curta e ampla. No fim da década, roupa-uniforme: ombros angulares, saias estreitas, chapéus de plumas, luvas de punho, bolsa de ombro e sapatos rasos bons para caminhar.

Cabelos médios com ondulado leve, usando chapéu pequeno e luvas [NERY, 2003]. As bolsas de alças mais curtas e, junto com cintos, golas brancas e flores em tecidos, dando cor à roupa sóbria. Os sapatos tem bico arredondado, saltos finos e altos usados com meias de náilon. Bocas marcadas com batom vermelho e sobrancelha raspada e delineada com lápis preto.

Imagem Moda da Década



Mestrado em Design
 UFPE - CAC - dDesign
 PPG Design | Mestrado em Design | Design da Informação - 2012

Título do trabalho: FUTURO DO PRESENTE | Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

Mestranda: Bárbara Gomes Formiga
 Orientador: Hans da Nobrega Waechter

CARACTERÍSTICAS CONCEITUAIS

- TIPOLOGIA Espaço Máquina Monstro Tempo
- ONTOLOGIA Apocalipses Criação Destruição Distopias
 Medos Paraísos Quimeras Utopias
- CENÁRIOS Apocalípticos Cibernéticos Espaciais Metropolitanos
- TEMAS Aliens Andróides Avanços científicos Ciberespaço
 Computadores Dispositivos tecnológicos Drogas sintéticas
 Exploração espacial Futuros apocalípticos Linhas históricas desviantes
 Manipulação e mutação genética Monstros Naves
 Realidade e inteligência artificiais Robôs Super-heróis

Ficha Ano

6

1936

Pais

Reino Unido

Filme

Things to come [Daqui a cem anos]

Imagem Filme



Figurino

Oswald Cabal

PEÇAS DO VESTUÁRIO Body / Collant Bermuda Calça Camisa

Capa Colete Estola Hop Pant Jaqueta Jardineira Macacão

Meia-calça Pelerine Quimono Regata Saia Sobretudo

Suéter Suporte atlético T-shirt Tailleur Terno Top Vestido

LINGUAGEM VISUAL

FORMA Afunilada Ampulheta Alongada Assimétrica

Em A Em Y Retangular Simétrica Trapézio

VOLUMES Ampliado Baloneado Justo Folgado

Leve Ondulante Rígido Volumoso

TEXTURAS / ESTAMPAS Animal Artesanal Couro

Emborrachado Geometrismo Grafismo Liso

Listras Pedrarias Plástico Xadrez

CORES Branco Cinza Frias Nude P & B Preto

Quentes Transparente

DETALHES Amarrações Alças Bengala Bordado Botas

Botões Capacete Chapéu Cinto Decote

Franzido Gola Gravata Luvas Mangas

Militar Ombreiras Peruca Suspensórios

Relação Vestuário / Linguagem Visual

É a versão masculina da vestimenta de Rowena [ou vice-versa], quase como um uniforme. Mesmo trazendo uma silhueta diferente [ampulheta], ainda tem os ombros largos por ombreiras rígidas e dominantes e as linhas geométricas Déco.

Ele também reflete esse homem dos anos 30 com cabelos curtos penteados para trás.

A ousadia encontra-se na bermuda, coberta por algo que simula uma saia, e pela capa. Modelagens novas e com caimento perfeito que aparentam riqueza segundo Jones [2004].

Imagem Década



Panorama da Década

A quebra da Bolsa de Nova Iorque em 1929 seguida pela grande depressão até 1937, trouxe um período entre-guerras que sufocaram a democracia e geraram uma saudade da ordem e estabilidade, dando lugar aos ideais conservadores de Hitler com seu Reich Nazista na Alemanha, à ditadura do proletariado de Stalin na URSS e o Fascismo de Mussolini na Itália.

A Art Déco e cubismo com suas linhas geométricas e funcionalismo em projetos arquitetônicos como o Rockefeller Center e Golden Gate traziam a fé no progresso. O lema da década era tirar o supérfluo, semente do minimalismo [SEELING, 2000].

Dançar continua sendo o divertimento principal, só que agora o swing das 'big-bands', foxtrote, rumba e tango.

Panorama da Moda da Década

Os homens usavam terno em tecido escuro de listras finas e ombros largos. As calças eram amplas e de bainhas viradas, vinhos e pregas na cintura. Os "knickerboxers" largos eram muito usados, como também paletós em tweed com calças em tecidos diferentes e pulôver sem manga no lugar de coletes. Nery [2003] fala que artistas e intelectuais usavam camisas não passadas, de golas à Schiller com chapéus de feltro mole de abas largas para contestar o conformismo da classe média.

Viam-se capas impermeáveis com cinto nas costas e chapéus homburg de abas levantadas, com fita gorgorão. Os cabelos eram curtos mas sem laquê. Usavam luvas de camurça, xales, lenços de bolso em seda pura, gravatas listradas ou borboleta, relógio de pulso e abotoaduras de punho [NERY, 2003].

Imagem Moda da Década



Mestrado em Design
 UFPE - CAC - dDesign
 PPG Design | Mestrado em Design | Design da Informação - 2012

Título do trabalho: FUTURO DO PRESENTE | Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

Mestranda: Bárbara Gomes Formiga
 Orientador: Hans da Nobrega Waechter

CARACTERÍSTICAS CONCEITUAIS

- TIPOLOGIA Espaço Máquina Monstro Tempo
- ONTOLOGIA Apocalipses Criação Destruição Distopias
 Medos Paraísos Quimeras Utopias
- CENÁRIOS Apocalípticos Cibernéticos Espaciais Metropolitanos
- TEMAS Aliens Andróides Avanços científicos Ciberespaço
 Computadores Dispositivos tecnológicos Drogas sintéticas
 Exploração espacial Futuros apocalípticos Linhas históricas desviantes
 Manipulação e mutação genética Monstros Naves
 Realidade e inteligência artificiais Robôs Super-heróis

Ficha Ano

País

Filme

Imagem Filme



Figurino

- PEÇAS DO VESTUÁRIO**
- Body / Collant Bermuda Calça Camisa
- Capa Colete Estola Hop Pant Jaqueta Jardineira Macacão
- Meia-calça Pelerine Quimono Regata Saia Sobretudo
- Suéter Suporte atlético T-shirt Tailleur Terno Top Vestido

LINGUAGEM VISUAL

- FORMA**
- Afunilada Ampulheta Alongada Assimétrica
- Em A Em Y Retangular Simétrica Trapézio
- VOLUMES**
- Ampliado Baloneado Justo Folgado
- Leve Ondulante Rígido Volumoso
- TEXTURAS / ESTAMPAS**
- Animal Artesanal Couro
- Emborrachado Geométrico Grafismo Liso
- Listras Pedrarias Plástico Xadrez
- CORES**
- Branco Cinza Fria Nude P & B Preto
- Quentes Transparente
- DETALHES**
- Amarrações Alças Bengala Bordado Botas
- Botões Capacete Chapéu Cinto Decote
- Franzido Gola Gravata Luvas Mangas
- Militar Ombreiras Peruca Suspensórios

Relação Vestuário / Linguagem Visual

Flash Gordon usava calça e camisa, porém não era qualquer combinação retangular, simétrica e justa. A calça apresenta motivo geométrico, assim como a gola avantajada com geométrismos bordados. Essas linhas Déco ecoam da década anterior, na qual foi filmado boa parte do seriado.

As botas refletem a influência militar também presente nos cabelos curtos e escovados, segundo Nery [2003].

Imagem Década



Panorama da Década

O Nazismo deu fim ao glamour dos anos 30. É a vez da mãe loura que usava apenas sabão e camomila, pois artigos eram racionados ou caros [NERY, 2003]. Com o fim da guerra, países como Itália, França, Inglaterra e Holanda foram perdendo domínio sobre suas colônias, enquanto nações como a Índia, Israel e Alemanha Oriental foram nascendo.

A recém teoria atômica passou a ser usada pela indústria bélica e virar ameaça mundial. Foram criados transistores e aviões ultra-rápidos e penicilina em escala industrial, com a descoberta da gripe pela fotografia eletrônica. Surge o LSD.

Esquecia-se o terror da guerra com Frank Sinatra, o swing de Glenn Miller, o bebop, o Blues, o jazz, Edith Piaf e o Casablanca no cinema, além da sátira "The Great Dictator" de Chaplin.

Panorama da Moda da Década

Os homens, ainda com influência militar, deixavam os cabelos bem curtos e escovados. Eles usavam ternos clássicos e o paletó-seco muito comprido com calças apertadas, deixando aparecer meias coloridas e sapatos de sola grossa de borracha. As bengalas e guarda-chuvas como acessórios foram esquecidos e deram lugar a gravatas coloridas, óculos de aros grossos e relógios de pulseiras metálicas [NERY, 2003].

Imagem Moda da Década



Mestrado em Design
 UFPE - CAC - dDesign
 PPG Design | Mestrado em Design | Design da Informação - 2012

Título do trabalho: FUTURO DO PRESENTE | Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

Mestranda: Bárbara Gomes Formiga
 Orientador: Hans da Nobrega Waechter

CARACTERÍSTICAS CONCEITUAIS

- TIPOLOGIA Espaço Máquina Monstro Tempo
- ONTOLOGIA Apocalipses Criação Destruição Distopias
 Medos Paraísos Quimeras Utopias
- CENÁRIOS Apocalípticos Cibernéticos Espaciais Metropolitanos
- TEMAS Aliens Andróides Avanços científicos Ciberespaço
 Computadores Dispositivos tecnológicos Drogas sintéticas
 Exploração espacial Futuros apocalípticos Linhas históricas desviantes
 Manipulação e mutação genética Monstros Naves
 Realidade e inteligência artificiais Robôs Super-heróis

Ficha Ano

8

1941

País

Estados Unidos

Filme

Flash Gordon Conquers the Universe

Imagem Filme



Figurino

Dale Arden

PEÇAS DO VESTUÁRIO Body / Collant Bermuda Calça Camisa

Capa Colete Estola Hop Pant Jaqueta Jardineira Macacão

Meia-calça Pelerine Quimono Regata Saia Sobretudo

Suéter Suporte atlético T-shirt Tailleur Terno Top Vestido

LINGUAGEM VISUAL

FORMA Afunilada Ampulheta Alongada Assimétrica

Em A Em Y Retangular Simétrica Trapézio

VOLUMES Ampliado Baloneado Justo Folgado

Leve Ondulante Rígido Volumoso

TEXTURAS / ESTAMPAS Animal Artesanal Couro

Emborrachado Geometrismo Grafismo Liso

Listras Pedrarias Plástico Xadrez

CORES Branco Cinza Fria Nude P & B Preto

Quentes Transparente

DETALHES Amarrações Alças Bengala Bordado Botas

Botões Capacete Chapéu Cinto Decote

Franzido Gola Gravata Luvas Mangas

Militar Ombreiras Peruca Suspensórios

Relação Vestuário / Linguagem Visual

A combinação mini vestido e calça é uma alternativa para o tailleur de saia mais curta e estreita. Ambos trazem silhueta em Y de ombreiras largas e rígidas, influência militar de um período em que as mulheres carregavam mais masculinidade pois tinham que ocupar os cargos dos maridos que estavam em guerra.

Assim como o protagonista, usa botas e tem bordados em sua veste, porém não tão geométricos, apesar de simétricos, mas traz também uma capa, escura e dominante como o restante das roupas.

Dede é ainda feminina com um decote em v, penteado ondulado, sobrancelhas curvas e retocadas e boca em arco acentuado e carregado como as mulheres da década. E assim como elas, da mesma forma, usa chapéu inclinado pra frente e para o lado.

Imagem Década



Panorama da Década

O Nazismo deu fim ao glamour dos anos 30. É a vez da mãe loura que usava apenas sabão e camomila, pois artigos eram racionados ou caros [NERY, 2003]. Com o fim da guerra, países como Itália, França, Inglaterra e Holanda foram perdendo domínio sobre suas colônias, enquanto nações como a Índia, Israel e Alemanha Oriental foram nascendo.

A recém teoria atômica passou a ser usada pela indústria bélica e virar ameaça mundial. Foram criados transistors e aviões ultra-rápidos e penicilina em escala industrial, com a descoberta da gripe pela fotografia eletrônica. Surge o LSD.

Esquecia-se o terror da guerra com Frank Sinatra, o swing de Glenn Miller, o bebop, o Blues, o jazz, Edith Piaf e o Casablanca no cinema, além da sátira "The Great Dictator" de Chaplin.

Panorama da Moda da Década

Até 1945 trajes eram mais militares: tailleur de saia mais curta e estreita e ombros largos, saltos altos, plataformas ou em cortiça. Transformava-se velho em novo prejudicando a alta costura. Já que não sofreram o racionamento de material de chapéus, estes e amarrações de lenços e turbantes escondiam cabelos danificados. As pernas eram maquiadas com riscos pretos imitando costuras de meias. [NERY, 2003]. O penteado era ondulado, as sobrancelhas curvas e retocadas, boca em arco acentuado e carregado. como forma de dar moral.

Em 1947, Dior anuncia o fim da guerra com seu "new look" em tecidos caros. A mulher adere à silhueta sacrificando lenços e cortinas pois voltava a ser bela e desejável com saias amplas e cinturas de vespa com busto marcado [NERY, 2003].

Imagem Moda da Década



Mestrado em Design
 UFPE - CAC - dDesign
 PPG Design | Mestrado em Design | Design da Informação - 2012

Título do trabalho: FUTURO DO PRESENTE | Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente

Mestranda: Bárbara Gomes Formiga
 Orientador: Hans da Nobrega Waechter

CARACTERÍSTICAS CONCEITUAIS

- TIPOLOGIA Espaço Máquina Monstro Tempo
- ONTOLOGIA Apocalipses Criação Destruição Distopias
 Medos Paraísos Quimeras Utopias
- CENÁRIOS Apocalípticos Cibernéticos Espaciais Metropolitanos
- TEMAS Aliens Andróides Avanços científicos Ciberespaço
 Computadores Dispositivos tecnológicos Drogas sintéticas
 Exploração espacial Futuros apocalípticos Linhas históricas desviantes
 Manipulação e mutação genética Monstros Naves
 Realidade e inteligência artificiais Robôs Super-heróis

Ficha Ano

9

1941

Pais

Estados Unidos

Filme

Flash Gordon Conquers the Universe

Imagem Filme



Figurino

Imperador Ming

- PEÇAS DO VESTUÁRIO**
- Body / Collant Bermuda Calça Camisa
- Capa Colete Estola Hop Pant Jaqueta Jardineira Macacão
- Meia-calça Pelerine Quimono Regata Saia Sobretudo
- Suéter Suporte atlético T-shirt Tailleur Terno Top Vestido

LINGUAGEM VISUAL

- FORMA**
- Afunilada Ampulheta Alongada Assimétrica
- Em A Em Y Retangular Simétrica Trapézio
- VOLUMES**
- Ampliado Balonaseado Justo Folgado
- Leve Ondulante Rígido Volumoso
- TEXTURAS / ESTAMPAS**
- Animal Artesanal Couro
- Emborrachado Geometrismo Grafismo Liso
- Listras Pedrarias Plástico Xadrez
- CORES**
- Branco Cinza Frias Nude P & B Preto
- Quentes Transparente
- DETALHES**
- Amarrações Alças Bengala Bordado Botas
- Botões Capacete Chapéu Cinto Decote
- Franzido Gola Gravata Luvas Mangas
- Militar Ombreiras Peruca Suspensórios

Relação Vestuário / Linguagem Visual

O imperador Ming é habitante de outro planeta, que subverte as expectativas de vestimenta, a começar por sua influência oriental em seu quimono.

A estranheza é mais uma vez presente no vilão. Ele é careca e tem sobrancelhas, barba e bigode angulosos, combinando com os padrões geométricos, mais uma vez presente no figurino da série.

Além disso, Ming tem uma silhueta trapézio alongada com mangas bem amplas e uma gola rígida gigantesca como elemento de destaque, aspecto de dominação.

Imagem Década



Panorama da Década

O Nazismo deu fim ao glamour dos anos 30. É a vez da mãe louca que usava apenas sabão e camomila, pois artigos eram racionados ou caros [NERY, 2003]. Com o fim da guerra, países como Itália, França, Inglaterra e Holanda foram perdendo domínio sobre suas colônias, enquanto nações como a Índia, Israel e Alemanha Oriental foram nascendo.

A recém teoria atômica passou a ser usada pela indústria bélica e virar ameaça mundial. Foram criados transistores e aviões ultra-rápidos e penicilina em escala industrial, com a descoberta da gripe pela fotografia eletrônica. Surge o LSD.

Esquecia-se o terror da guerra com Frank Sinatra, o swing de Glenn Miller, o bebop, o Blues, o jazz, Edith Piaf e o Casablanca no cinema, além da sátira "The Great Dictator" de Chaplin.

Panorama da Moda da Década

Os homens, ainda com influência militar, deixavam os cabelos bem curtos e escovados. Eles usavam ternos clássicos e o paletó-seco muito comprido com calças apertadas, deixando aparecer meias coloridas e sapatos de sola grossa de borracha. As bengalas e guarda-chuvas como acessórios foram esquecidos e deram lugar a gravatas coloridas, óculos de aros grossos e relógios de pulseiras metálicas [NERY, 2003].

Imagem Moda da Década

