



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE**

CURSO DE DESIGN- MODA

SHAYARA SHIH DO NASCIMENTO

**O FIGURINO DA PERSONAGEM IMPERATRIZ FURIOSA NO FILME “MAD
MAX: ESTRADA DA FÚRIA” E AS INFLUÊNCIAS DA FICÇÃO CIENTÍFICA
COMO DIFUSORES DE TENDÊNCIAS NA MODA ATUAL**

FORTALEZA

2018.2

SHAYARA SHIH DO NASCIMENTO

**O FIGURINO DA PERSONAGEM IMPERATRIZ FURIOSA NO FILME “MAD
MAX: ESTRADA DA FÚRIA” E AS INFLUÊNCIAS DA FICÇÃO CIENTÍFICA
COMO DIFUSORES DE TENDÊNCIAS NA MODA ATUAL**

Artigo científico apresentado ao Programa
Graduação em Design-Moda da Universidade
Federal do Ceará, como requisito parcial à
obtenção do título de Bacharel em Design-Moda.
Área de concentração: Design.

Orientadora: Profa. Dra. Francisca R. N. Mendes

FORTALEZA

2018.2

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

N198f Nascimento, Shayara Shih do.

O Figurino da personagem imperatriz furiosa no filme " Mad max: estrada da fúria" e as influências da ficção científica como difusores de tendências na moda atual / Shayara Shih do Nascimento. – 2018. 29 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2018.

Orientação: Profa. Dra. Francisca Raimunda Nogueira Mendes.

1. Figurino. 2. Cinema. 3. Moda. 4. Ficção científica. I. Título.

CDD 391

O FIGURINO DA PERSONAGEM IMPERATRIZ FURIOSA NO FILME “MAD MAX: ESTRADA DA FÚRIA” E AS INFLUÊNCIAS DA FICÇÃO CIENTÍFICA COMO DIFUSORES DE TENDÊNCIAS NA MODA ATUAL

Shayara Shih do Nascimento
Universidade Federal do Ceará

Orientadora: Profa. Dra. Francisca R. N. Mendes
Universidade Federal do Ceará

RESUMO

O presente trabalho propõe a compreensão de como os figurinos cinematográficos do gênero Ficção Científica são capazes de tornar-se difusores de tendências de moda, tomando como base a análise de figurino da personagem Imperatriz Furiosa, protagonista do filme “Mad Max: Estrada da Fúria”. A partir desse contexto, partiu-se da problemática de que há uma abordagem reduzida quando se trata de trabalhos acadêmicos na esfera da Moda relacionados à filmes com temática retrofuturista, portanto, este artigo busca relacionar os trajes de cena com inspirações e referências para lançamento de tendências. Desse modo, utilizou-se como metodologia uma pesquisa de caráter documental e bibliográfico, feita a partir de filmes, livros e trabalhos acadêmicos que abordam o tema figurino e Ficção Científica. Como resultado, demonstrou-se que é possível fazer interpretações e releituras de elementos do figurino da personagem Imperatriz Furiosa, expressando originalidade com intuito de gerar tendências para a Moda.

Palavras-chave: Figurino. Cinema. Ficção Científica. Moda.

ABSTRACT

The present work proposes the understanding of how the cinematographic costumes of the genre Science Fiction are able to become diffusers of fashion trends, based on the costume analysis of the character Imperatriz Furiosa, protagonist of the movie "Mad Max: Estrada da Fúria" . From this context, it started from the problematic of which there is a reduced approach when it comes to academic works in the sphere of the Fashion related to the films with retrofuturista theme, therefore, this article looks for to relate the costumes of scene with inspirations and references for launching of Tendencies. Thus, a research of a documentary and bibliographical character, made from films, books and academic works that approach the theme costume and Science Fiction, was used like methodology. As a result, it has been demonstrated that it is possible to make interpretations and re-readings of elements from the figurine of the character Empress Furiosa, expressing originality in order to generate trends for Fashion.

Keywords: Costume. Cinema. Science Fiction. Fashion.

1. INTRODUÇÃO

Moda e Cinema são representações sociais que andaram lado a lado, principalmente a partir da segunda metade do século XIX, quando ambos puderam desenvolver um sistema onde os dois comercializavam-se de forma mútua. Tanto um como o outro passaram por processos semelhantes de ascensão, declínio e reinvento posterior, levando em consideração que dependiam da figura central dos artistas para conquistar e manter seu público. Além disso, entra em cena o trabalho dos estilistas, que durante as décadas de 1920 e 1930, época do auge do cinema e da moda de alta-costura, era comum desempenhar a função de figurinista. E, muito mais do que vestir, tem a função de caracterizar e tornar fiel tais personagens à obra. Da relação do trabalho dos estilistas para com os artistas de determinada época, era notório que um dos principais objetivos era o de despertar desejo do público consumidor, tanto de moda como de cinema, o que acarretou no impacto positivo para ambas as indústrias.

O presente trabalho consiste em uma análise envolvendo o figurino da personagem Imperatriz Furiosa, a principal protagonista do filme *Mad Max: Estrada da Fúria*, e tem como objetivo compreender a relação dos trajes de cena com elementos difusores de tendência dentro da moda. Desse modo, são identificados elementos marcantes no figurino da personagem, além de abordar quais aspectos do figurino, através de seus elementos de comunicação visual e vestuário, trazem consigo referências que podem servir como tendências para a moda atual, considerando as características do gênero de Ficção Científica.

Inicialmente, faz-se importante compreender o que é um figurino, quais os tipos e o quanto os figurinos são importantes para a difusão e criação de novas tendências no campo da moda. A escolha do o filme em análise deve-se ao fato do mesmo ter sido eleito como o melhor filme de 2015 pela Federação Internacional de Críticos de Cinema (FIPRESCI) e ter conquistado seis estatuetas do Oscar 2016, inclusive a de melhor figurino. Para esta análise serão usadas pesquisas bibliográficas com o tema figurino e cinema, além de além de pesquisas documentais com objetivo de analisar os trabalhos da figurinista, Jenny Beavan, e diretor do filme, George Miller.

Mad Max: Estrada da Fúria é o quarto filme da franquia *Mad Max* e se passa em um cenário pós-apocalíptico, e os personagens vivem em meio a uma ditadura onde

água e gasolina se tornam artigos raros e alvos de disputas de gangues. É um filme possível de compreender os fatos, mesmo sem ter visto os três primeiros filmes, que foram lançados durante a década de 1980. O filme tem um distanciamento de trinta anos desde o lançamento do último filme, *Mad Max: Além da Cúpula do Trovão* (1985).

De acordo com Formiga (2012), o figurino difere do conceito de vestuário e indumentária, onde o primeiro se caracteriza pelo conjunto de peças de roupa e acessórios que se veste e o segundo trata-se do conjunto de todo vestuário de determinada época ou povo. Segundo a autora, figurino é o conjunto de vestimentas e acessórios de um determinado personagem, seguindo as indicações de roteiro, direção de arte, orçamento e características de um filme. Sobretudo, Formiga (2012) afirma que o figurino tem funções específicas dentro do contexto, muito além do que apenas compor visualmente o personagem, como carregar uma imensa quantidade de mensagens implícitas, visíveis e subliminares sobre o panorama do “espetáculo”, além de comunicações passadas a outrem e que devem ser salientadas e reforçadas dentro da representação artística de mostrar e exhibir mensagens.

Em suma, podemos entender que figurino é o traje utilizado em cena, composto por suas roupas e eventuais acessórios, ou seja, um componente relevante nas produções artísticas e audiovisuais, como cinema, teatro, dança, televisão, ópera e outros meios de manifestação artística (CASTRO E COSTA, 2010, p.80), pois tem a função de caracterizar os personagens, fazendo-se distinguir o período histórico onde aquele cenário se passa, as profissões dos personagens e seu status na sociedade, além da sua personalidade e visão de mundo, segundo Muniz (2004).

Sobretudo, ao longo da abordagem do filme, foi explanado o cenário de Ficção Científica e como seus elementos fazem parte da moda atual, analisando seus antecedentes e mais especificamente, o subgênero de Ficção Científica *dieselpunk*¹, com algumas referências do subgênero *steampunk*², os quais o filme abordado se encontra, que tem como características principais mesclar a estética do passado com tecnologias atuais e futuristas.

¹ *dieselpunk*: Trata-se do gênero ficcional que fomenta uma alusão ao período entre guerras em conjunto com elementos e atitudes contemporâneas. Tem como principais recursos da sociedade fictícia combustíveis, como o diesel e a gasolina (Gallego, 2015).

² *steampunk*: Gênero ficcional que mescla elementos da Era Vitoriana em conexão direta com tecnologias e percepções atuais, reelaborando uma história alternativa (PEGORARO, 2013).

O estudo cinematográfico de Ficção Científica é muito vigente no cenário atual, segundo Marques e Fontoura (2007), e traz consigo reflexões e preocupações reais acerca das ações humanas, suas atividades, a relação com os demais, as crises existenciais de cada um, carência de recursos e perspectivas acerca do futuro, que geralmente tende a ser conturbado e caótico.

Portanto, este é um gênero ficcional que consegue se manter sempre atual, além de conseguir se reinventar através de novas dinâmicas e questionamentos. Fazem parte do universo abordado figurinos que fogem daquilo que se é considerado comum, e se utilizam de elementos estéticos e funcionais de acordo com a narrativa, necessitando-se, em alguns momentos, de esclarecimentos acerca de tais elementos.

Através de pesquisas em busca de trabalhos acadêmicos abordando estudos sobre figurino em filmes de Ficção Científica, pode-se notar que há uma carência quando se trata da exploração desse tema pela comunidade acadêmica da Moda. Na maioria dos casos, é visto que o estudo de filmes desse gênero é mais presente para servir como recursos didáticos e análises para outras áreas. Porém, o campo de estudo sobre figurinos tem um certo desenvolvimento devido aos trabalhos acadêmicos sobre produções como séries, *games*, videoclipes e, em maior escala, de filmes, voltados especialmente para o gênero romance, atentando para o fato de que muitas vezes o enredo do filme explorado se passa em séculos passados e possui um amplo contexto histórico.

Desse modo, faz-se necessário uma ampliação do conhecimento sobre figurino e moda, abordando novos gêneros de produções audiovisuais, como a Ficção Científica, e aceitando o desafio de fazer uma análise de figurinos com contextos futuristas, que não possuem uma ambientação cênica e nem uma indumentária pré-estabelecida historicamente.

Além de compreender a função do figurino como parte fundamental para dar vida e caracterizar um personagem em uma produção, de acordo com Arruda (2007), devemos perceber que ele traz consigo uma série de diálogos com os outros elementos da cenografia (iluminação, trilha sonora, estrutura em que se faz a cena), carrega traços psicológico das personagens e são capazes de integrar, diferenciar, excluir ou acentuar comportamentos, conceitos e ideologias. O figurino, ademais, tem a finalidade de

cativar o espectador, trazendo dessa forma, carisma e despertando vontades. Desse modo, o figurino é capaz de transcender as produções audiovisuais e ser configurado para se tornar um produto de moda, proporcionando novas tendências e alcançando o desejo de um público.

Sobretudo, é possível notar que através das abordagens das narrativas dos filmes e dos figurinos de Ficção Científica surgem diversas influências para a criação de estilistas e designers. De acordo com as autoras Marques e Fontoura (2007), o cenário de Ficção Científica e o futurismo são base para diversas tendências de coleções, e estas se baseiam no questionamento de como serão as roupas mais desejadas pelo homem do futuro, quais serão os materiais ideais para a confecção de tais roupas, como será a relação das novas tecnologias no contexto social e de que forma elas poderão trazer ao homem a satisfação das suas necessidades.

A seguir, nos itens dois e três, serão abordadas questões sobre Ficção Científica e Moda, e logo após, será apresentado o movimento artístico denominado Retrofuturismo e uma de suas vertentes, chamada *Dieselpunk*, a fim de preparar o terreno e compreender o contexto no qual a ambientação do filme escolhido se insere, fazendo um recorte especial do movimento retrofuturista e o subgênero de Ficção Científica, *Dieselpunk*. Dando continuidade, abordaremos as alianças entre cinema e moda e o quanto ambos contribuíram para a difusão de tendências na sociedade pós-moderna. Por fim, analisaremos o figurino da personagem principal do filme *Mad Max: Estrada da Fúria*, *Imperatriz Furiosa*, e discutiremos questões sobre o feminismo na produção cinematográfica em questão.

2. FICÇÃO CIENTÍFICA E MODA

A Ficção Científica é um gênero literário que compreende histórias fictícias e que se propõe a fantasiar algo que não seja possível no presente. Existe desde 1865, porém esse termo surgiu apenas em 1929. Tem como precursores os autores Júlio Verne, H. G. Well e Mary Shelley. Teve início com as primeiras histórias sobre viagens no tempo, invasões extraterrestres, super-heróis, viagens espaciais, viagens terrenas, criaturas fantasiosas e monstros. Na década de 1950 surgiu a abreviação Sci-Fi, proveniente de “*science fiction*” nos Estados Unidos e até hoje este termo é utilizado.

O gênero de Ficção Científica parte do pressuposto que compreende a preocupação em imaginar e retratar o futuro, que, segundo Formiga (2012) faz parte de uma constante antropológica. Durante muitos séculos, acreditou-se que a previsão dos acontecimentos próximos ou que viriam em determinado tempo era uma função a ser encarregada pela religião e pela magia, sustentando figuras ditas como messias, videntes e seres divinos. Ao longo do tempo, a credence perdeu espaço para a ciência e a tecnologia, desse modo, a prospecção do futuro deixou de ser mera especulação e tornou-se mais palpável graças às experimentações laboratoriais, cálculos racionais e previsões lógicas.

Logo, tendo o futuro como seu habitat natural, a Ficção Científica se utiliza muitas vezes das possibilidades de projeção temporal e extrapolação da realidade, porém sempre fazendo referência ao real e concreto, para ampliar a visibilidade de aspectos selecionados da vida e pô-los à prova da crítica pela razão. Como se utilizando de uma lupa, o gênero tem a capacidade de, através de um deslocamento abrupto da realidade, tornar evidente características do cotidiano de nossas sociedades que, de outra forma, se perderiam por entre as inúmeras miríades da vida e escapariam a uma análise mais profunda e eficaz. Dotada ainda do alcance potencial das obras que se enquadram no gênero, sejam literárias, cênicas ou outras, a Ficção Científica tem a possibilidade, como produto cultural de consumo em massa, de levar a proposta de imersão no que “pode vir a ser possível” a cidadãos de diferentes condições financeiras, status sociais, gêneros, etnias, etc. (MALHANO, 2016, p.38)

Portanto, pode-se afirmar que a Ficção Científica é um gênero de caráter híbrido, um fenômeno que mescla elementos de fantasia e realidade, aliados a um contexto onde existem história, ciência e religiosidade combinados com racionalidade e imaginação, encantamento e crítica, passados alternativos, presentes possíveis e futuros imaginados. Embora o futuro seja a principal temporalidade escolhida quando se trabalha o gênero de Ficção Científica, devido ao fato de não haver amarras históricas, é comum que haja uma visão pessimista acerca do tempo-espaço, gerando assim distopias (conhecidas também como antíteses utópicas ou utopias negativas) 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.] (FORMIGA, 2012, p 54).

Na moda, o site Momentum Saga³ faz uma série de esclarecimentos a respeito da Ficção Científica, e cita que o gênero cinematográfico apareceu pela primeira vez durante a década de 1950, durante o período pós-guerra, com o filme *O Planeta Proibido*, de 1956, onde a atriz Anne Francis exibia um polêmico modelo de minissaia. De acordo com Carleial (1999), durante esse período, estava-se tentando esquecer o terror que o mundo tinha sofrido a pouco tempo devido a Segunda Guerra Mundial e tentava-se criar uma perspectiva de futuro junto à corrida espacial, impulsionada pela Guerra Fria, confronto entre as duas superpotências da época, Estados Unidos (EUA) e União Soviética (URSS), com intenção de disputar conquistas e avanços tecnológicos para justificar superioridade tecnológica e ideológica.

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. (FORMIGA, 2012, p.47)

Nas passarelas de moda, a febre não demorou a chegar. Segundo as autoras Mrozinski, Fernandes e Moura (2015), o estilista André Courrèges lançou em 1964 uma coleção chamada *Space Age*, sendo pioneiro em trazer para a moda inspirações futuristas em suas criações, inovando quanto aos materiais utilizados e introduzindo elementos inusitados até então como PVC e elementos metálicos, tudo inspirado no *Sputnik*”, primeiro satélite artificial da Terra, lançado em 4 de outubro de 1957, marco do início da Era Espacial.

Acom (2010) esclarece que essa “febre espacial” rapidamente se tornou um fenômeno relacionado à modernidade e foi bastante explorada pela cultura popular, através do cinema, televisão, propagandas e histórias em quadrinhos. Vários elementos como tecnologias de foguetes e idas ao espaço ganharam o apelo do público através da Ficção Científica. O cinema tratou das mais diferentes maneiras esses novos medos

³ Site Momentum Saga: <<http://www.momentumsaga.com/>>. Acesso em: 24.nov. 2018

referentes às consequências desastrosas e desconhecidas do uso da energia nuclear, com o surgimento de relatos de OVNI's avistados nos céus norte-americanos, a imaginação para criar os filmes de Ficção Científica rendeu incríveis produções a partir deste período.

3. O RETROFUTURISMO E A CORRENTE *DIESELPUNK*

Para entender o conceito de *dieselpunk*, precisamos compreender antes o que é Retrofuturismo e que tipos de abordagens são possíveis a partir dele. O retrofuturismo trata-se, portanto, de um movimento artístico e cultural de caráter ucronico, ou seja, baseia-se no conceito de futuro de uma época do passado específica. De acordo com Gallego (2015), entende-se como uchronia a criação especulativa e imaginativa de histórias alternativas às quais se reinventa o passado e, por sua vez, cria-se um novo futuro. Para complementar, Bernstein (2016) afirma que a uchronia tem como principal aspecto a concepção pessimista da sociedade futura.

Uchronia é muitas vezes definida por sua etimologia (u: nenhum + cronía: tempo), [...] significa uma fusão atemporal entre sociedade do presente e sociedade do futuro. [...] A uchronia pode ser uma projeção metafórica da sociedade presente na sociedade futura. Esse é o caso de diversos filmes, obras literárias, etc., que realizam a crítica da sociedade presente, capitalista, através de uma sociedade futura que é sua expressão metafórica. (BERNSTEIN, 2016).

A partir dessa concepção, podemos concluir que o retrofuturismo difere um pouco do conceito de futurismo. Ao passo que este utiliza-se da criação de mundos imaginários, o retrofuturismo inspira-se em algum momento do passado para se criar um novo e, além disso, uma das notórias características vem de sua estética que mistura elementos do tipo “retro” com equipamentos de desenvolvimento científico e tecnológico, de acordo com Gallego (2015).

Cabe destacar que o movimento retrofuturista surgiu como um gênero literário, mas que com o tempo foi evoluindo ao ponto de que, atualmente, qualquer trabalho artístico ou ficcional, desde músicas até videogames, podem se utilizar de características retrofuturistas. Gallego (2015) explica que dentro do gênero retrofuturista existem variações ou subgêneros, de acordo com o período histórico em que baseia-se a narrativa e com as visões de futuro nela existentes.

Os subgêneros mais aclamados e desenvolvidos pelo retrofuturismo são o *Cyberpunk* e o *Steampunk*, onde o primeiro aborda a ambientação de sociedades pobres em conjunto com mundos exageradamente tecnológicos e desenvolvidos, sempre apresentando uma perspectiva distópica, em que se vive sob condições de opressão, desespero e privação. Quanto ao *Steampunk*, sua proposta é apresentar enredos retrofuturistas com base na época da Era Vitoriana, período ocorrido durante o Século XIX, em que faz parte elementos marcantes como a reinterpretação de máquinas à vapor e outras tecnologias da época, acompanhados de uma ambientação fantasiosa. Porém, para dar continuidade ao presente trabalho, será tomado como referência o subgênero *Dieselpunk*, sobre o qual o filme “Mad Max: Estrada da Fúria” entra em questão.

O *Dieselpunk* é um subgênero ou corrente que surgiu como uma adaptação do *Steampunk*, voltada para o período chamado “entreguerras”, podendo ser compreendido a partir da Primeira Guerra Mundial e estendendo-se até o período anterior à Guerra Fria. No lugar da ascensão e força tecnológica das máquinas à vapor, tem-se como principal recurso os combustíveis como gasolina e diesel. O termo *Dieselpunk* é relativamente recente e teve a sua primeira aparição em 2001 quando o autor Lewis Pollack usou este conceito para definir o gênero de seu jogo de RPG (*role-playing game*) *Children of the Sun*.

O combustível “diesel”, que compõe o nome do subgênero, deriva da suposição de uma era em que esse combustível seria a base de todas as locomoções e o foco mais importante da tecnologia durante o período em questão. Já o sufixo “*punk*” seria em referência a um gênero que, assim como a contracultura do *punk-rock*, criada entre os anos 60 e 70, representasse uma oposição à estética contemporânea.

Os cenários da corrente *Dieselpunk* normalmente partem de um pressuposto que o mundo foi abalado por algum fator relacionado à catástrofe humana, geralmente uma guerra. O modo como a sociedade se comporta e confronta a devastação da guerra é um elemento fundamental para a definição do gênero, afirma Gallego (2015). Dependendo de como a sociedade decidir enfrentar o seu futuro, seja de forma otimista ou pessimista, em todo modo, ela abraça os recursos da ciência e tecnologia para superar o momento de caos e lutar para reverter a situação do cenário, utilizando-se de máquinas e da produção em massa de determinados recursos.

Devido ao fato de ser uma corrente ucrônica, o *Dieselpunk* possui influências estético-conceituais de acordo com a época em que o seu cenário é retratado. De acordo com Gallego (2015) há três fatores que condicionam o design de sua ambientação. O primeiro, trata-se do sentimento de guerra. Embora nem sempre o pensamento e a atitude dos personagens ou sociedade em geral tenha caráter otimista, sempre é dado um grande peso para a importância das armas, a unidade do grupo e o sentimento de defesa. Em seguida, temos a confiança na máquina. Estão sempre presentes o uso de engrenagens, sistemas de locomoção e estruturas bélicas. Gallego (2015) reafirma o protagonismo dos combustíveis diesel e gasolina ao falar do “sangue dessas máquinas em que o homem havia depositado toda sua confiança e otimismo”. O terceiro fator traduz-se na experimentação e vanguarda, visto que a sociedade *Dieselpunk* é dependente desses fatores e precisa instigar sua curiosidade a fim de resolver os problemas do cenário distópico em que está inserida.

4. UMA TERRA DESOLADA DE OPORTUNIDADES

Mad Max: Estrada da Fúria é um filme de ação e Ficção Científica lançado em 2015, dirigido por George Miller. Retrata um cenário pós-apocalíptico, e conta a história do personagem Max Rockatansky (Tom Hardy), que é aprisionado por parte do exército do tirano Immortan Joe (Hugh Keays-Byrne) para servir como “bolsa de sangue” nas guerras. No decorrer da trama ele encontra Imperatriz Furiosa (Charlize Theron), que está sendo perseguida por salvar um grupo de mulheres, motivo o qual desencadeou o estopim para uma guerra no deserto.

O filme foi muito bem recebido pela comunidade cinematográfica e conta com várias críticas à sociedade atual, mostrando governos autoritários que deixam o povo miserável e fazem grupos lutarem entre si em um cenário desértico devido à escassez de recursos em detrimento do meio ambiente, a objetificação dos seres-humanos, a desconstrução do estereótipo do herói e das personagens femininas e a manipulação mental de jovens em razão de uma liderança opressora.

O longa-metragem tem início com a cena do ex-policial Max, aterrorizado por traumas do passado, perdido e sem saber como seguir seu caminho, lutando para

sobreviver em um cenário desértico e pós-apocalíptico, até que, acidentalmente, começa-se uma perseguição frenética de Max pelo exército de uma cidade, com objetivo de capturá-lo para servir como bolsa de sangue aos membros deste exército, conhecidos como “*warboys*” e controlados pelo tirano Immortan Joe. Max é capturado e inicia-se o processo de objetificação: tem seus cabelos cortados, seu carro desmembrado, é marcado como gado e tatuado com informações relevantes ao exército, como o seu tipo sanguíneo. Ao descobrirem que seu sangue é considerado doador universal, Max recebe uma maior atenção pela sua finalidade.

Nos primeiros momentos do filme temos um aparato da ambientação e organização hierárquica da sociedade em questão. Conhecemos a situação do pequeno oásis no meio do deserto, chamado Cidadela e a montanha utilizada como palácio real que possui uma nascente de água e a mesma é bombeada do solo e oferecida ocasionalmente para a população que vive de forma desumana, apenas em momentos cruciais quando o líder Immortan Joe quer enfatizar seu poder de dominação dos recursos naturais e tecnológicos, além de se autodenominar imortal e se fingir misericordioso à população.

Percebemos que a Cidadela possui relações comerciais com outros grupos vizinhos, como a Vila Gasolina e a Fazenda da Bala. Nesse momento é anunciada a expedição que tem como objetivo ir em busca dos principais recursos utilizados pelas sociedades do filme, combustível e munição. No comando dessa expedição, temos a protagonista Imperatriz Furiosa, que tem sua primeira aparição ao volante de um caminhão-tanque. Porém o seu principal objetivo nessa missão é libertar as cinco esposas parideiras de seu confinamento, que levam uma vida de exploração sexual pelo vilão Immortan Joe e têm finalidade de produzir mais filhos para servir como “Senhores da Guerra”.

Após uma intensa perseguição do exército de Immortan à Furiosa, Max e o *warboy* Nux encontram-na junto das esposas em uma pausa de sua fuga, refrescando-se no meio do deserto. Ao pensar que Max é uma ameaça, eles lutam entre si demonstrando forças e habilidades comparáveis. Ambos os personagens lidam de forma natural com a desconfiança um pelo outro até certo momento do filme. O primeiro laço de confiança entre os personagens ocorre quando Furiosa precisa que Max dirija o

caminhão de guerra, com as cinco esposas escondidas dentro, para sair da situação desesperadora de outra perseguição, enquanto ela distrai os inimigos. Um fato importante no enredo é que em momento algum o filme sugere envolvimento romântico entre Max e Furiosa.

Em determinado momento do filme, os personagens encontram as Vuvalinis, um clã formado, em sua maioria, por mulheres idosas, que também são atiradoras e motociclistas, e participam ativamente dos momentos de conflito, algo bastante incomum de se ver em produções cinematográficas. Ao terem contato, Furiosa se dá conta de que o Vale Verde, lugar de onde veio e para onde levaria as esposas, se tornou poluído e inóspito. Sua reação é de angústia, abandona por um momento seu braço mecânico e vemos pela primeira vez uma Furiosa completamente humana e sem perspectiva. Ajoelha-se nas areias do deserto e chora com o sentimento de fracasso, pois tudo que acreditava foi destruído e seu objetivo não poderá ser concluído da maneira que havia planejado, porém não desiste de encontrar outra saída.

Após essa cena, os personagens percebem que o melhor a se fazer para sobreviverem é voltar para a Cidadela, portanto seguem juntos com a missão de tomá-la das mãos do tirano Immortan Joe e oferecer justiça à seu povo, para buscar redenção. Na cena final de conflito, uma das esposas arma uma emboscada para que Furiosa alcance o carro de guerra do vilão Immortan Joe, conseguindo tirar a vida do tirano de forma sanguinolenta, ao arrancar sua máscara respiratória prendendo-a com um arpão em uma das rodas de seu próprio veículo em movimento. Furiosa retorna gravemente ferida após essa batalha e Max volta à condição inicial de “bolsa de sangue” para ajudá-la, revelando seu nome pela primeira vez no filme.

Ao final, os personagens chegam a Cidadela com o cadáver de Immortan Joe, demonstrando à população a quebra de divindade que o líder repassava. Por fim, Furiosa e as mulheres elevam-se de forma triunfante com apoio e comemoração do povo, enquanto Max prefere esconder sua importância, desaparecendo como uma pessoa qualquer entre a multidão, sem qualquer reconhecimento.

Segundo Macedo (2005), no mundo contemporâneo faz sentido que o homem alimente a esperança de transformar a Terra num habitat saudável, limpo e organizado, visto que, como são mostrados nas narrativas apocalípticas, os recursos naturais estão

em extrema escassez ou já não existem mais, fazendo com que os humanos queiram salvar determinado recurso praticamente inexistente. No filme *Mad Max: Estrada da Fúria*, os humanos aparecem como pessoas desidratadas e miseráveis. A pouca água restante no planeta é controlada pelo ditador Immortan Joe, que a oferece publicamente em ocasiões raras a fim de conquistar o afeto de seus súditos.

Em seu trabalho, Macedo (2005) propõe imaginar a condição do homem e a construção da sociedade no futuro, e revela, de modo antropológico, que todos os filmes de Ficção Científica com propósito apocalíptico referidos em sua pesquisa dialogam sobre as esperanças mais utópicas e, ao mesmo tempo, sobre os medos mais recalçados do homem contemporâneo.

Observa-se, na contemporaneidade, uma crescente tensão provocada pela ideia de que o mundo “vai mal” e de que a Humanidade é responsável pelos flagelos que a atormentam, devendo esta sofrer um castigo milenarista do tipo “Juízo Final”. Sente-se também a agudização do sentimento de tecnofobia, resultante do acelerado desenvolvimento tecnológico e da conseqüente incerteza sobre o domínio do Homem sobre a máquina. (MACEDO, 2005, p. 1095 e 1096)

Os regimes totalitários constituem mais um dos medos revelados no imaginário trágico do futuro, que aparecem em *Mad Max: Estrada da Fúria* na forma de uma ditadura onde pessoas são transformadas em ferramentas do sistema. No início do filme, quando Max é capturado pelo exército já se inicia o processo de desumanização, mostrando um civil completamente rendido e explorado através de seus bens mais valiosos para alimentar um sistema violento de guerra, comandado por um governo que não tem interesses no bem-estar coletivo. O mesmo acontece com as mulheres que são ordenadas por máquinas, como vacas leiteiras, a fim de produzir o alimento chamado “leite de mãe”.

Também faz parte do regime totalitário apresentado no filme um exército de jovens conhecidos como *War Boys*. Através da ditadura e da lavagem cerebral, eles enxergam seu governante como uma divindade e não se importam em se sacrificar por ele em meio à guerra, pois os ideais que acreditam são como as promessas de vida após a morte proveniente dos mitos da antiga cultura nórdica, que dizem que os guerreiros

que morrem em batalha vão para o paraíso chamado Valhalla e viverão para sempre como grandes heróis.

Assim, podemos observar que em diversos filmes de Ficção Científica, a tecnologia constitui-se como uma espécie de nova doutrina que pode gerar o fim do mundo. Além disso são relatados aspectos como a proposta de eternização da existência do homem sobre a Terra e que, sobrevivendo ao apocalipse, o homem continua a se adaptar e sofrer mutações para perpetuar a sua existência. Através dos tempos é mostrado que o homem consegue dominar o apocalipse, colocando-lhe limites antes que o mesmo o destrua completamente, fazendo perpetuar o pensamento de indestrutibilidade humana.

5. O FIGURINO DO FILME

Uma das principais funções do figurino em uma produção cinematográfica, segundo Formiga (2012), é fazer com que o espectador se sinta mais ambientado e familiarizado quanto ao local em que o filme se passa, o tempo histórico e a atmosfera pretendida no enredo, além de ajudar na interpretação das peculiaridades do personagem, definição de seu estilo e aspectos psicológicos. O figurino, aliado a outros elementos cênicos como cenário e iluminação, tem a função de comunicar elementos chave como sentimentos, situação econômica, política e social, estética, períodos históricos, estações climáticas, regiões e culturas. Para isso, se utiliza de elementos como cores, formas, texturas e padrões. E não podemos esquecer que os acessórios são elementos importantes e recorrentes que acentuam a linguagem e o objetivo que o figurino quer comunicar.

O figurino do quarto filme da franquia Mad Max, Mad Max: Estrada da Fúria, foi produzido pela figurinista inglesa Jenny Beaver, que ao total de sua carreira, recebeu doze indicações pelo Oscar de melhor figurino e inclusive venceu a edição do Oscar 2016, conquistando o título de melhor figurino para o filme em questão. O filme ainda preserva muitas características do figurino do segundo e terceiro filme de Mad Max (Mad Max 2 – A caçada Continua, de 1981 e Mad Max – Além da Cúpula do Trovão, de 1985), visto que a Figurinista Jenny Beavan tomou como inspiração os trabalhos da

figurinista anterior, Norma Moriceau, utilizando muito couro para reproduzir o estilo *punk* com traços de sadomasoquismo.

Segundo Costa (2002), o figurino é composto por todas as roupas e os acessórios dos personagens – máscaras, perucas, maquiagem e acessórios diversos como joias, armas, bijuterias, etc. - projetados e/ou escolhidos pelo figurinista, de acordo com as necessidades do roteiro, da direção do filme e as possibilidades do orçamento. Diferentemente da indumentária, termo que denomina todo o vestuário em relação a uma determinada época e povos, o figurino seria um traje criado com uma finalidade e faz parte de sua composição adornos e acessórios. Resumidamente, podemos dizer que o vestuário é conjunto de peças de roupas que se veste. Além disso, o vestuário ajuda a definir o local onde se passa a narrativa, o tempo histórico e a atmosfera pretendida, além de ajudar a definir características dos personagens.

O figurino tem como duas funções básicas definir o personagem interpretado pelo ator e ajudar a estabelecer o tema, ideia e atmosfera da produção interpretada pelo diretor além de mais outras quatro não menos importantes. O figurino é parte importante do espetáculo, pois através dele se cria uma linguagem através das formas, cores, texturas, transmite a época, a situação econômica política e social, indica a região ou cultura, estilo do personagem, estação climática, aspecto psicológico, enfim os elementos necessários para passar ao espectador o sentido do espetáculo, devendo mostrar as relações entre todos os personagens. O Espaço é onde ele vive, local, região, cultura, se é um lugar específico, real ou é um lugar inventado, que saiu na imaginação do escritor. (GHISLERI, 2010)

Os figurinos possuem uma classificação a depender do conceito do espetáculo em que cada um se encontra. Eles podem se desmembrar em três categorias: Realista, Para-realista e Simbólico. De acordo com Gérard Betton (1987), em seu livro *Estética do Cinema*, os figurinos realistas retratam o vestuário com precisão histórica da época relatada pelo filme; os para-realistas seriam a inspiração do figurinista na moda da época para realizar seu trabalho, precedido de uma estilização, onde prevalece a preocupação com o estilo e a beleza; já o simbólico perde totalmente a importância da exatidão histórica, cedendo espaço para a função de “traduzir simbolicamente caracteres, estados de alma, ou, ainda, de criar efeitos dramáticos ou psicológicos” (BETTON, 1987, p. 57). Desse modo, podemos notar que o figurino retratado em *Mad Max: Estrada da Fúria* se encontra no tipo para-realista, além de possuir elementos

simbólicos, visto que, encontra-se num contexto temporal futurista mas que utiliza-se de referências das décadas de 1940 e 1950 para compor a cenografia.

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. [...] 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 (FORMIGA, 2012, p.55 e 56).

Para dar vida ao figurino é indispensável a presença do figurinista, que é responsável pela criação e ornamentação dos figurinos. Faz parte do seu papel estar presente no local da cena, gravação ou set de filmagem para auxiliar a manipulação dos mesmos. O figurinista é o profissional capaz de vislumbrar de antemão o espetáculo com o devido distanciamento, verificando novas caracterizações, em vista do universo determinado pela obra, e não apenas reproduzindo o mundo que está a sua volta. Dessa forma, o profissional deve estar ciente do projeto que lhe é incumbido, considerando o tipo de mídia ao qual o figurino será submetido, conhecendo os limites e possibilidades que são dados à produção (Leite; Guerra, 2002).

Contudo, o figurino não pode ser visto separadamente dos outros elementos do filme. Não devemos esquecer que há também elementos como a cenografia, fotografia, etc. O figurino não é a única fonte de referências, porém, é um dos itens mais importantes para definir e compreender os elementos da narrativa.

A ambientação de *Mad Max: Estrada da Fúria* é vivida em um cenário futurista em que não é especulado uma data referencial. A cenografia conta com um ambiente desértico, desprovido de recursos naturais, resultante do descaso da humanidade em relação ao meio ambiente. Além disso, se observa que alguns personagens sofrem com doenças proveniente da poluição, por isso se faz presente na caracterização dos figurinos o uso de máscaras acopladas a dutos de ar para facilitar a respiração.

Outra característica dos personagens são os problemas de pele causados pela radiação, fazendo eles terem uma expectativa de vida curta por causa dos tumores que

se manifestam rapidamente em suas peles. A maioria dos personagens tem um aspecto sujo, resultante da mistura climática de calor excessivo e ambiente com muita poeira, as peles de alguns personagens são cobertas por uma maquiagem esbranquiçada, provavelmente com a finalidade de se proteger do sol e na região dos olhos destaca-se a maquiagem escura para caracterizar padronização de um determinado grupo de pessoas, além do uso de óculos de proteção e correntes. A seguir serão abordadas as características dos figurinos da personagem principal, Imperatriz Furiosa.

6. O FIGURINO DA PROTAGONISTA: IMPERATRIZ FURIOSA

Furiosa é a protagonista do filme *Mad Max: Estrada da Fúria* e recebe a alcunha de Imperatriz, porém essa denominação não demonstra um cargo de expressividade literal. Apesar de ser uma líder, ela não tem o dever de comandar um povo. Sua função é liderar as expedições em busca de recursos para a Cidadela, oásis onde se localiza o império do vilão Immortan Joe. Ao iniciar a missão à que foi designada, aproveita a oportunidade para pôr em prática seu objetivo, resgatar as esposas-parideiras que vivem em confinamento e são exploradas sexualmente, a fim de libertá-las para viver em segurança em um local comandado por outras mulheres.

Para a construção da personagem Imperatriz Furiosa, interpretada pela atriz Charlize Theron, observamos uma mulher sem estereótipos femininos, com olhar sério e carregado, excluindo a delicadeza e utilizando-se de uma grande carga de força e poder, características de uma máquina de guerra, típicas do tratamento que lhe é dado, colocando-a de igual pra igual com Max quando se trata de habilidades, trazendo a ideia de adaptação em um ambiente masculino e hostil.

Porém, não basta oferecer uma ideia de protagonismo de forma masculinizada, andrógina ou assexual. Furiosa não é a heroína feminista e solitária, capaz de resolver tudo sozinha tendo um plano infalível. Ela tem a companhia das esposas, de Max, do *warboy* Nux e aceita a ajuda de todos. Ao longo do filme, passamos a enxergá-la de forma mais ampla, pois Furiosa demonstra grande humanidade e senso de justiça. Também apresenta momentos de fraqueza e desilusão, se angustia com o desespero das esposas, sente fracasso por não conseguir proteger à todas como deveria, ajoelha e chora

quando percebe que aquilo que acreditava não é mais possível, mas não desiste de alcançar seu objetivo de outra maneira.

Quando pensamos no cinema atual, percebemos que, cada vez mais, tem surgido a preocupação de criar personagens femininas que deixam de lado os ideais do cinema clássico hollywoodiano, indústria do entretenimento que sempre trabalhou a imagem da mulher mostrando-as estereotipadas e/ou sexualizadas. Apresentando uma temática vigente e grandes significados, o filme *Mad Max: Estrada da Fúria* e sua protagonista, Imperatriz Furiosa, tiveram um grande reconhecimento quando se trata de cumprir bem o papel de representatividade e empoderamento feminino. Além de uma protagonista forte, cheia de destreza e determinação, vemos a luta de mulheres que reivindicam sua autonomia e protagonismo, e se unem para alcançar a tão esperada liberdade, movidas por seu instinto de sobrevivência em meio a um mundo caótico masculino.

Em sua essência, a teoria feminista tem presumido que existe uma identidade definida, compreendida pela categoria de mulheres, que não só deflagra os interesses e objetivos feministas no interior de seu próprio discurso, mas constitui o sujeito mesmo em nome de quem a representação política é almejada.[...] Para a teoria feminista, o desenvolvimento de uma linguagem capaz de representá-las completa ou adequadamente pareceu necessário, a fim de promover a visibilidade política das mulheres. Isso parecia obviamente importante, considerando a condição cultural difusa na qual a vida das mulheres era mal representada ou simplesmente não representada. (BUTLER, 2003, p.17-18)

Segundo Panciarelli (2015) o empoderamento feminino através do figurino surgiu a partir de um movimento cinematográfico francês, iniciado a partir da segunda metade do século XX, entre as décadas de 1950 e 1960. Esse movimento ficou conhecido como *Nouvelle Vague*, que quer dizer “nova onda” em português. Inicialmente, a proposta desse movimento artístico era o desenvolvimento de um cinema menos comercial e mais autoral, e com isso, apresentou-se uma nova concepção feminina, que propõe um ideal de mulher até então pouco representado, com objetivo de demonstrar “uma mulher moderna e independente em um período rigidamente patriarcal, mas com muitas transformações econômicas, sociais, políticas e culturais” (PANCIARELLI, 2015, p.11).

Desse modo, a *Nouvelle Vague* culminou num fenômeno cinematográfico, crítico e estético, que modificou a história e visão do que é ser feminino no âmbito do

cinema mundial e coincidiu com o declínio do Cinema Hollywoodiano, anterior à Segunda Guerra Mundial. Fazem parte do roteiro dos filmes relacionados à esse movimento elementos como a quebra de narrativa patriarcal e a submissão feminina na sociedade vigente, deixando de lado os estereótipos onde há o protagonismo masculino ativo e a antagonista feminina passiva e vitimizada (PANCIARELLI, 2015).

O figurino da personagem escolhida é contínuo do início ao fim do filme, não havendo trocas. Furiosa é uma mulher que, logo ao olhar, é desprovida de um dos maiores símbolos de feminilidade, apresentando cabelos raspados. Além disso, sua pele é suja de oleosidade e poeira, utiliza uma camuflagem de graxa que parte da cabeça até abaixo dos olhos. Seu traje é livre de muitos pesos, tendo intenção de dar mobilidade e agilidade às suas habilidades de guerreira. Trata-se de um figurino funcional, dispensando adornos.

Figura 1. Figurino da personagem Imperatriz Furiosa (2016)



Fonte: Hollywood Movie Costumes and Props, 2016.

A ambientação do filme sugere um cenário desértico, com recursos naturais praticamente extintos e para entrar em harmonia com o enredo, Furiosa veste roupas de aspecto sujo e surrado, a começar por uma blusa de tecido grosseiro e envelhecido, com amassados e dobras em tom cáqui encardido. Acima da blusa, veste uma peça semelhante à um corpete ou cinta, pois ajusta a silhueta na região abaixo do busto até a

cintura, e é presa ao abdômen através de três cintos de couro, todos em tons de marrom distintos. Esse conjunto de sobreposição passa a ideia de rigidez, sugerindo a proteção dos órgãos internos.

Furiosa é uma personagem que apresenta deficiência física, não possui o braço esquerdo e utiliza uma prótese mecânica, que apesar do aspecto improvisado a partir de peças automotivas apresenta uma enorme funcionalidade. Seu braço mecânico é acoplado em braceletes através de correias, ambos de couro, que, por sua vez, interligam-se à uma ombreira com aspectos automotivos, que aparenta ser de um metal fosco com texturas em determinada parte. Da ombreira parte-se outra correia que vai em direção à sobreposição rígida e abaixo dela há um forro acolchoado com finalidade de não causar atrito, evitando lesões.

Além disso, a protagonista veste uma calça marrom escura de modelagem frouxa para oferecer mais conforto e melhor mobilidade. Esse item do figurino conta com recortes laterais, texturas verticais e manchas de sujeira. Juntamente com a calça, utilizam-se dois cintos, o primeiro com a finalidade tradicional de segurar a calça e o segundo, de menor espessura, com caráter de identificação, já que possui uma fivela com o símbolo que representa o império de Immortan Joe, o volante automotivo decorado com uma caveira e chamas. Abaixo da fivela há várias correntes finas penduradas, prateadas, douradas e enferrujadas.

Seus sapatos são botas de couro marrom escuras que apresentam grande desgaste, comumente utilizadas em trabalhos operacionais. Na bota esquerda observamos um acessório rústico com três cintos, porém não é deixado claro qual é funcionalidade. Ademais, em alguns momentos, Furiosa utiliza um modelo de óculos de proteção conhecido como “*goggles*”, um acessório com função de evitar dano aos olhos em locais com muita areia e vento.

7. O FIGURINO COMO DIFUSOR DE TENDÊNCIAS

Desde o final da Idade Média, as pessoas têm o desejo de se vestir e se identificar de acordo com aqueles que são destaque na sociedade, partindo do pressuposto de distinção social e aproximação da classe dominante. Era o fenômeno que ocorria na classe burguesa, que estava em um momento de ascensão, e que tinha como

objetivo aparentar cada vez mais à nobreza para adquirirem privilégios. Partindo desse pressuposto e voltando o contexto para a atualidade, os artistas e celebridades, sejam eles atores, músicos, modelos, podem ser caracterizados como grandes influenciadores na difusão de tendências de moda entre os consumidores.

A moda pode ser esse diferenciador social, propagador de tendência, modo e costumes referente a uma época. Ela como roupagem, veste o corpo e fornece ao indivíduo diversas possibilidades de criar múltiplas identidades e significados, proporcionando os mais diversos sentidos, linguagens, algo que pode ser construído, idealizado e produzido. [...] O vestuário denota uma presença, influenciam, determinam, constroem fatos, cenas, personagens, realidades, imaginações. Registram maneiras de ser e viver de diversas culturas em seus diferentes tempos, apresentando características próprias. (PINHEIRO E NEVES, 2010, p.2)

A partir do início da Ficção Científica no cinema, durante a década de 1960, observa-se uma inversão do fluxo de influências que faziam parte do sistema da moda. Antes era visto que as tendências de moda ditadas pelos grandes estilistas ao exibirem suas criações nas passarelas eram o que se transferia para os figurinos nos filmes. Depois, o inverso do processo começou a ser visto. Marques e Fontoura (2007) afirmam que a partir da leitura do figurinista é possível criar indumentárias que são absorvidas e admiradas pelo público, influenciando os estilistas nas pesquisas de suas coleções. Assim, os figurinos dos filmes de Ficção Científica passaram a fazer parte das inspirações e influências das passarelas, apresentando looks com tecidos metalizados, envernizados, formas geométricas e de inspirações espaciais.

O ciclo de influências pode acontecer então da seguinte forma: no primeiro momento esta criação é dirigida apenas para a construção do figurino do personagem. Após o lançamento do filme, e dependendo do seu sucesso e da projeção que o figurinista ou o estilista tem no mundo *fashion*, as suas criações interferem no comportamento do público, podendo ser feita uma apropriação destas vestimentas pela indústria da moda. Os estilistas passam a utilizar as indumentárias usadas nos filmes como fonte de pesquisa para o lançamento de tendências, dependendo do sucesso de bilheteria do filme. Podemos identificar como este ciclo de influências acontece quando observamos tendências que vão e voltam, e já não identificamos mais quem lançou primeiro: o cinema ou a moda. (MARQUES e FONTOURA, 2007, p.10)

No caso do lançamento das tendências de moda futurista, o processo de influência liga-se diretamente ao cinema e os elementos como detalhes do cenário,

comportamento de personagens, aspectos científicos e tecnológicos abordados na história e imagens dessas produções cinematográficas têm a função de ajudar na construção inovadora das roupas ideais que sejam capazes de se adaptar às épocas em que ainda não vivemos, já que o gênero narrativo de Ficção Científica nos propõe aspectos imaginários.

Os filmes de Ficção Científica, que têm no futuro uma de suas abordagens na narrativa, influenciaram e continuam influenciando a criação dos estilistas. A pesquisa dos profissionais que buscam o futurismo como tendência de suas coleções é baseada no questionamento de como será a roupa ideal para enfrentar este futuro, qual será a indumentária desejada pelo homem, as matérias-primas utilizadas nas roupas, os questionamentos e a apropriação das novas tecnologias no contexto social a serviço do homem e da satisfação das suas necessidades e prazeres (MARQUES e FONTOURA, 2007, p.9)

Marques e Fontoura (2007) também afirmam que esse caráter inovador em constante transformação dos filmes de Ficção Científica se torna um dos focos principais de pesquisa de design arrojados, inusitados, que têm como objetivo o desenvolvimento de produtos com materiais tecnológicos. Desse modo, a partir dos questionamentos acerca do homem do futuro advindos das produções de caráter futurista busca-se cada vez mais utilizar a fonte cinematográfica como inspiração e pesquisa para a criação de tendências e novos tecidos tecnológicos, como por exemplo, roupas ultra elásticas, com função antibactericida e que tem capacidade de proteger contra os raios ultravioletas (UV).

A partir da análise do figurino da personagem Imperatriz Furiosa, é possível fazer uma releitura dos elementos, buscando originalidade para criar tendências de moda partindo das temática pós-apocalíptica e *dieselpunk*. Para esses conceitos, é comum se basear em algum evento catastrófico, como guerra tecnológica, guerra nuclear, aquecimento global e destruição do meio ambiente.

O filme Mad Max: Estrada da Fúria traz consigo uma ambientação desértica e os personagens seguem com seus figurinos apresentando elementos que entram em sincronia com o cenário, portanto, a partir do figurino de Furiosa, é possível evidenciar uma paleta de cores com tons terrosos e aspectos que comunicam ideia de rigidez e rusticidade. A fim de gerar essas interpretações e difundir tendências, os principais

materiais a serem explorados devem apresentar grande durabilidade, como o couro e o metal, sobretudo de aspecto envelhecido. Ambos sugerem aplicações em roupas e acessórios, como cintos, inspirados naqueles que a personagem utiliza, fivelas e correntes. Outros materiais utilizáveis, baseado no figurino de Furiosa, tendem para a vertente natural, como o algodão e a lã, pois a partir deles é possível viabilizar diferentes texturas, como amassados, dobras e sobreposições.

Seguindo o contexto de vestuário apresentado no filme, mostra-se comum a presença de figurinos com modelagens frouxas, demonstrando conforto e fácil mobilidade. Outras características visíveis nos figurinos em *Mad Max: Estrada da Fúria* são as roupas assimétricas e com recortes.

Além disso é notável a expressão da customização nos figurinos, conhecido popularmente por “DIY”, sigla em inglês que quer dizer “faça você mesmo”, instigando criatividade e diferentes tipos de trabalho manual. Através desse propósito, mostra-se palpável a tendência de roupas *destroyed*, evidenciada por aparência de desgaste, comumente vista por meio de rasgos, principalmente em peças de vestuário jeans. Também fazem parte dessa tendência aspectos como manchas ou desbotamento e, de acordo com a temática do filme e o figurino da personagem Furiosa, é importante que essas manchas assemelhem-se à padrões empoeirados e enferrujados.

Portanto, é possível encontrar elementos de moda que partem do figurino em marcas de inspiração distópica, como a Demobaza, que nasceu de um projeto cooperativo de designers búlgaros e se utiliza de um espírito futurista aliado ao que os idealizadores da marca nomeiam como “moda de desconstrução”. A aplicação mais visível de inspirações e elementos do figurino de Furiosa encontramos na coleção de Primavera/Verão de 2015, intitulada “*Message from the Light*”.

Figura 2. Página do Lookbook da marca Demobaza (2015)



Fonte: *Website Demobaza.*

Além disso, há uma presença carregada de elementos do figurino nas roupas utilizadas pelo público que participa dos dois principais festivais pós-apocalípticos à céu aberto, *Wasteland Weekend* e *Burning Man*, e ambos ocorrem em desertos nos Estados Unidos, respectivamente nos estados da Califórnia e de Nevada. O primeiro é considerado o maior evento pós-apocalíptico do mundo e inspira-se totalmente na temática da franquia de filmes *Mad Max*, enquanto o outro volta-se para a vertente experimental de cunho colaborativo e social, e também pode-se dizer que é um evento de contracultura.

8. CONCLUSÃO

Moda e cinema são representações artísticas que tiveram uma ascensão compartilhada durante a Era de Ouro Hollywoodiana e foram bem sucedidos quando se trata da difusão e popularização de tendências de vestuário, principalmente feminino, ao longo da primeira metade do século XX. O cinema fazia uso das atrizes para propagar o sucesso dos seus filmes, enquanto a moda utilizava-se do reconhecimento dos figurinos criados pelos estilistas para despertar desejo e gerar lucro.

Figurinos são os trajes de cena utilizados pelos personagens de produções audiovisuais e artes cênicas, que têm a função não apenas de vestir, mas de comunicar

aspectos de personalidade, ocupação, status, época do enredo, etc. O propósito de analisar figurinos de Ficção Científica deu-se ao identificar uma saturação de análises de figurinos baseados em contextos históricos pré-estabelecidos. Sendo assim, pensou-se em abraçar o desafio de estudar aspectos de um contexto histórico que nunca existiu na realidade, pesquisando sobre temáticas futuristas e suas inspirações.

As abordagens sobre retrofuturismo e seus subgêneros se mostram ausentes em estudos relacionados à moda, sendo mais manifestadas no campo da literatura e semiótica. Quanto ao filme *Mad Max: Estrada da Fúria* os estudos existentes geralmente tem foco em abordar construções sociais e ideologias de gênero.

A escolha da personagem Imperatriz Furiosa para obter-se a análise de figurino motivou a busca por elementos de difusão de tendência baseados nas cores, formas, texturas e padrões de sua vestimenta, tomando por base temas vigentes como empoderamento feminino e realidades distópicas. Com a demanda da propagação de tendências para a moda atual mostraram-se possíveis interpretações quanto ao uso de materiais não convencionais e suas aplicações, além da releitura de modelagens e outros tipos de intervenções no vestuário, como em marcas de inspiração futurista e distópica, além de roupas e acessórios utilizados pelo público que participa de festivais de contracultura com temática pós-apocalíptica.

A partir desse estudo percebeu-se que ainda é possível explorar aplicações em estudos sobre Moda e futurismo, pois utiliza-se de figurinos de cinema para apresentar fontes de pesquisa quanto ao aspecto visual e design de peças de vestuário. Portanto, considera-se relevante relacionar posteriormente figurinos de filmes de Ficção Científica com referências de moda conceitual.

REFERÊNCIAS

- ACOM, Ana Carolina Cruz. **Ficção Científica e a Moda na Década de 50: A Era Nuclear Muito Além do New Look.** Porto Alegre. Seção - Moda Além do Óbvio, Jul 2010. Disponível em: <http://www.modamanifesto.com/index.php?local=detalhes_moda&id=579>. Acesso em: 06 jun. 2016
- ARRUDA, Lilian. Entre tramas, rendas e fuxicos: o figurino na teledramaturgia da TV Globo. Globo Livros, 2007 Disponível em: <https://books.google.com.br/books/about/Entre_tramas_rendas_e_fuxicos.html?id=MRtKMMSLioC&source=kp_book_description&redir_esc=y>. Acesso em: 14 out. 2018
- BERNSTEIN, Serge. **Utopia e Ucronia. Concepções de Sociedade do Futuro.** Sociologia em Rede. Vol. 06, num. 06, 2016. Disponível em: <<http://redelp.net/revistas/index.php/rsr/article/viewFile/465/419>> Acesso em: 12 nov. 2018
- BETTON, Gérard. **Estética do Cinema.** Tradução para o português por Marina Appenzeller. Martins Fontes, São Paulo – SP, 1987
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: Feminismo e Subversão da Identidade.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- CARLEIAL, Aydano Barreto. Uma breve história da conquista espacial. Parcerias Estratégicas, n. 7, p. 21-30, out., 1999. Disponível em: Acesso em: 12 nov. 2018.
- CASTRO, Marta Sorelia Felix de; COSTA, Nara Célia Rolim. **Figurino – O Traje de Cena.** IARA – Revista de Moda, Cultura e Arte. São Paulo – V. 3 No. 1. Ago 2010 – Artigo 1. Disponível em: <http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistaiara/wp-content/uploads/2015/01/05_IARA_vol3_n1_Artigo.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2016.
- COSTA, Francisco Araújo da. **O figurino como elemento essencial da narrativa.** Sessões do Imaginário, Porto Alegre. Ano 7, n.8 (2002). Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/iberoamericana/ojs/index.php/famecos/article/view/75/8973>>. Acesso em: 10 maio. 2016.
- FORMIGA, Bárbara Gomes. **FUTURO DO PRESENTE: Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente.** Recife, 2012. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufpe.br/handle/123456789/11430>>. Acesso em: 19 dez. 2017
- GALLEGO, Samuel Cabello. **Dieselpunk: Una distopía en Art Decó. Sevilla,** 2015. Disponível em: <<https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/29899>>. Acesso em: 12. nov. 2018

GHISLERI, Janice. **Como entender a importância do figurino no espetáculo?** Lages, 2010. Disponível em: <<http://artes.com/sys/sections.php?op=view&artid=15&npage=3>>. Acesso em: 06 jun. 2016

GIL, Antônio Carlos, 1946. **Como elaborar projetos de pesquisa**/Antônio Carlos Gil. - 4. ed. - São Paulo : Atlas, 2002. Disponível em: <https://professores.faccat.br/moodle/pluginfile.php/13410/mod_resource/content/1/como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf>. Acesso em: 06 jun. 2016

LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. **Figurino: uma experiência na televisão**. 1. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002

MACEDO, Lurdes. **O imaginário do cinema e a construção da sociedade do futuro da esperança na tecnociência ao medo do apocalipse**. Minho: SOPCOM, 2005. 5 p. Disponível em: <<http://revistas.ua.pt/index.php/sopcom/article/view/3248>>. Acesso em: 06 jun. 2016

MALHANO, Caio Castro. **O deserto australiano à Estrada da Fúria: uma análise semiótica da trajetória da franquia Mad Max no cinema**. Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <<https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/1346>>. Acesso em 19. dez. 2017
MAD Max: Estrada da Fúria. Direção de George Miller. Intérpretes: Tom Hardy; Charlize Theron; Nicholas Hoult. Austrália, EUA: Warner Bros, 2015. 1 DVD (120 min), Dolby digital 5.1, color.

MARQUES, Angela Aronne; FONTOURA, Carolina da Costa. **O cinema como difusor de tendências de moda no âmbito dos figurinos dos filmes de ficção focados no futuro**. Global Manager / Faculdade da Serra Gaúcha, Caxias do Sul, v. 7, n. 13. p. 9-25. 2007. Disponível em: <<http://ojs.fsg.br/index.php/global/article/viewFile/547/440>>. Acesso em: 06 jun. 2016

MROZINSKI, Helena; FERNANDES, Márcia Santana; MOURA, Heloisa Tavares de. *In: SEPesq – Semana de Extensão, Pesquisa e Pós-Graduação*, 11, 2015, Porto Alegre. **A participação e colaboração dos usuários na criação de produtos inovadores**. Porto Alegre. Out 2015. Disponível em: <http://www.uniritter.edu.br/files/sepesq/arquivos_trabalhos/3612/831/1262.pdf>. Acesso em: 06 jun. 2016

MUNIZ, Rosane. **Vestindo os Nus - o figurino em cena**. 1. ed. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2004.

PANCIARELLI, Morena. **Mademoiselle Nouvelle Vague: o empoderamento feminino por meio do figurino**. Ponto Revista Científica v.1. n.2. Curitiba, 2015. Disponível em: <<https://revistas.utfpr.edu.br/ponto/article/view/5393/3364>> Acesso em: 12 nov. 2018

PINHEIRO, Nélio; NEVES, Aniceh Farah. **Moda e Cinema: processo de criação do figurino no filme Booker Pitmam**. São Paulo, 2010. Disponível em:

<http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/6-Coloquio-de-Moda_2010/71757_Moda_e_Cinema_-_processo_de_criacao_do_figurino_no_fil.pdf>. Acesso em: 06 jun. 2016