



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
DESIGN-MODA

BÁRBARA MARTINS LEMOS

ANÁLISE DOS FIGURINOS INFANTIS DOS FILMES JOGOS VORAZES

FORTALEZA
2020.1

BÁRBARA MARTINS LEMOS

ANÁLISE DOS FIGURINOS INFANTIS DOS FILMES JOGOS VORAZES

Monografia apresentada ao Curso Design-Moda da Universidade Federal do Ceará-UFC, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design-Moda. Área de concentração: Ciências Sociais Aplicadas.

Orientadora: Prof. MSc. Marta Sorelia Felix de Castro

FORTALEZA

2020.1

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)

L576a Lemos, Bárbara Martins.

Análise dos figurinos infantis dos filmes Jogos Vorazes / Bárbara Martins Lemos. – 2020.
85 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2020.

Orientação: Profa. Ma. Marta Sorelia Felix de Castro.

1. Infância. 2. Adolescência. 3. Figurino. 4. Jogos Vorazes. I. Título.

CDD 391

BÁRBARA MARTINS LEMOS

ANÁLISE DOS FIGURINOS INFANTIS DOS FILMES JOGOS VORAZES

Monografia apresentada ao Curso Design-Moda da Universidade Federal do Ceará-UFC, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design-Moda. Área de concentração: Ciências Sociais Aplicadas.

Orientadora: Prof. MSc. Marta Sorelia Felix de Castro

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. MSc. Marta Sorelia Felix de Castro (Orientadora)

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. MSc. Patrícia Albuquerque

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dra. Aline Basso

Universidade Federal do Ceará (UFC)

A Deus, por nos iluminar.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por iluminar minha vida, também por me dar ânimo e força nessa jornada para a realização deste trabalho.

A minha mãe, Girlane que me incentivou para eu acreditar em mim.

Ao meu pai, Sergio, que sempre acreditou em meu potencial, me apoiou e me incentivou a acreditar em meus sonhos.

A minha irmã mais nova Sabrina, que sempre me lembra que mesmo com todas as dificuldades tenhamos coragem e fé.

A minha amiga Maria Christina, que sempre esteve comigo, mesmo à distância, me ajudando em tantas dúvidas e pude dividir conversas boas e também dos problemas da vida. Obrigada por sempre me acalmar. Também, a todos os meus amigos próximos que me tranquilizaram e me apoiaram nesse momento, sou muito grata.

Ao meu companheiro e amigo Francisco Ronoaldo, que mesmo distante, pude saber que podia contar com sua ajuda. Também, por ter me mostrado o filme Jogos Vorazes e ter me presenteado com os livros da saga, estória fascinante pela qual me incentivou a fazer a pesquisa.

A minha orientadora, professora Marta Sorelia, sou eternamente grata, por sua paciência, dedicação e excelente contribuição nessa pesquisa, mas também por ter contribuído na minha jornada acadêmica.

Aos membros da banca, professora Patrícia Albuquerque, por ter contribuído no meu percurso acadêmico e por estar contribuindo nessa minha fase final. A professora Aline Basso, que me ensinou no meu primeiro semestre e me fez aprender muito, agradeço por sua colaboração nesse caminho final.

Agradeço a todos os professores do curso Design-Moda, que passaram pela minha trajetória no curso, pelas contribuições de seus conhecimentos e incentivos, que cada um deixou em minha vida. Muito obrigada.

“Bem no fundo da campina, embaixo do salgueiro/ Um leito de grama, um macio e verde travesseiro/ Deite a cabeça e feche esses olhos cansados/ E quando se abrirem, o sol já estará alto nos prados. ”

(Katniss- Jogos Vorazes/ Suzanne Collins)

RESUMO

O figurino sendo um elemento visual que transmite ao espectador características físicas e psicológicas dos personagens, conseqüentemente, é essencial para a construção de uma narrativa, e que junto com os outros elementos cênicos, como o cenário, a música e iluminação, formam a estória de ficção, seja no teatro, dança e cinema. Devido ao fascínio dos espectadores pela a realidade das obras de ficção do cinema e com o desenvolvimento da tecnologia, as câmeras revelam com mais ênfase os detalhes dos figurinos, necessitando o melhor estudo do figurinista para a produção da peça. Dessa maneira, o presente trabalho tem por objetivo analisar o figurino cinematográfico que contempla a área de especialização na formação em Design-Moda, contribuindo no estudo sobre figurino. A obra escolhida foi a trilogia Jogos Vorazes, da escritora Suzanne Collins, que fora adaptada para a versão cinematográfica e o objeto de estudo consiste na análise semiológica do figurino dos personagens infantis utilizado nesta obra de ficção. Nesse cenário, observa-se que as crianças e adolescentes dos distritos, que sofrem com os jogos, se vestem de maneira bem distinta das crianças presente na Capital. Dessa forma, destacam-se concepções distintas de infância comunicadas a partir dos códigos de diferenciação de classes e sistemas de opressão enfatizados simbolicamente nos figurinos das crianças desta obra ficcional. Como metodologia foi necessária pesquisa qualitativa, como também, pesquisa bibliográfica e documental, possibilitando assim o estudo na análise do figurino. Através dos estudos da Semiologia, Psicologia das cores, História do vestuário e da observação dos figurinos selecionados, pode-se compreender os significados dos signos presente nos trajes cênicos das personagens infantis.

Palavras-chave: Infância. Adolescência. Figurino. Jogos Vorazes.

RESUMEN

El vestuario es un elemento visual que transmite al espectador características físicas y psicológicas de los personajes, en consecuencia, es fundamental para la construcción de una narrativa, y que junto con los demás elementos escénicos, como la escenografía, la música y la iluminación, conforman la historia de ficción, ya sea en teatro, danza y cine. Debido a la fascinación de los espectadores con la realidad de las obras de ficción cinematográfica y con el desarrollo de la tecnología, las cámaras revelan con mayor claridad los detalles del vestuario, requiriendo el mejor estudio del diseñador de vestuario para la producción de la pieza. Así, el presente trabajo tiene como objetivo analizar el vestuario cinematográfico que contempla el área de especialización en la formación en Diseño-Moda, contribuyendo al estudio del vestuario. La obra elegida fue la trilogía Los Juegos del Hambre, de la escritora Suzanne Collins, que fue adaptada para la versión cinematográfica y el objeto de estudio consiste en el análisis semiológico del vestuario de los personajes infantiles utilizados en esta obra de ficción. En este escenario, se observa que los niños y adolescentes de los distritos, que sufren de juegos, visten de manera muy diferente a los niños presentes en la Capital. De esta manera, existen distintas concepciones de la infancia comunicadas a partir de los códigos de diferenciación de clases y sistemas de opresión enfatizados simbólicamente en el vestuario de los niños de esta obra de ficción. Como metodología fue necesaria la investigación cualitativa, así como la investigación bibliográfica y documental, posibilitando así el estudio en el análisis del vestuario. A través de los estudios de Semiología, Psicología del color, Historia de la vestimenta y la observación de trajes seleccionados, es posible comprender los significados de los signos presentes en los trajes escénicos de personajes infantiles.

Palabras-claves: Infancia. Adolescencia. Disfraz. Los Juegos del Hambre.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Cena do filme “ A viagem À Lua” de George Meliè.....	21
Figura 2	Cena do filme “ O Selvagem” com o ator Marlon Brando.....	23
Figura 3	Livro e filme “ Harry Potter e a Pedra Filosofal”.....	24
Figura 4	Duccio di Buoninsegna- Crevole Madonna.....	33
Figura 5	Família nobre medieval, século XV.....	35
Figura 6	Obra de Nicolas de Largillière: Prince James Francis Edward Stuart and Princess Louisa Maria.....	36
Figura 7	Trajes de marinheiro.....	39
Figura 8	Traje inspirado no Pequeno Lord Flauntleroy.....	40
Figura 9	Moda infantil para meninas, fotografia de 1939.....	42
Figura 10	Filme e livro “ Jogos Vorazes”.....	45
Figura 11	Filme e livro “Jogos Vorazes: Em Chamas”.....	46
Figura 12	Filme e livro “Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I”.....	47
Figura 13	Filme e livro “Jogos Vorazes: A Esperança. O final”.....	48
Figura 14	Cena do filme “Jogos Vorazes”, o dia da colheita no distrito 12.....	49
Figura 15	Roupas americanas para meninas, década de 1940.....	49
Figura 16	Cena do filme “ Maria Antonieta”, indumentária estilo Rococó.....	50
Figura 17	Cena do filme “Jogos Vorazes: Em Chamas”, habitantes do distrito 12 Katniss.....	51
Figura 18	Cena do filme “Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I”, no distrito 13.....	52
Figura 19	Uniforme feminino de trabalho na 2ª Guerra Mundial.....	52
Figura 20	Cena do filme “Jogos Vorazes”, Prim sorteada na colheita.....	54
Figura 21	Figurino da personagem Primrose no dia da colheita e, ao lado direito vestuário americano para meninas, década de 1940.....	54
Figura 22	Personagem Prim, cenas do filme “Jogos Vorazes”.....	56
Figura 23	Personagem Prim, cena do filme “ Jogos Vorazes: Em Chamas”. Sorteio de Katniss para o Massacre Quaternário.....	57
Figura 24	Personagem Prim e moda infantil da década de 1940, uso de jardineira.....	58
Figura 25	Roupa de operário americano, século XX e uso de jardineira por mulheres....	59
Figura 26	Uniforme de enfermeira, 1942.....	59
Figura 27	Cena do filme “Jogos Vorazes: Em Chamas” e bastidores.....	61

Figura 28	Cena do filme “Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I”.....	62
Figura 29	Cena do filme “Jogos Vorazes. A Esperança. O final” e uniforme de enfermeiras décadas de 1940.....	62
Figura 30	Modelo usando vestido de André Courrèges e cena da série americana “Lost in Space”.....	64
Figura 31	Cenas do filme “Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I”, Katniss e Prim.....	65
Figura 32	Cena do filme “Jogos Vorazes”. Rue em entrevista.....	66
Figura 33	Vestido azul de Rue, cena do filme “Jogos Vorazes” e obra de John Hoppner “The sackville children”, 1797.....	67
Figura 34	Moda feminina período do Diretório e do período do Império de Napoleão I.....	69
Figura 35	Rue em cenas do filme “Jogos Vorazes”.....	70
Figura 36	Cena do filme “Jogos Vorazes”. Rue e Katniss na floresta.....	71
Figura 37	Uniforme distrito 11. Rue em cena do filme “Jogos Vorazes” e Elvis Presley, década de 1950.....	71
Figura 38	Movimento punk, década de 1970.....	73
Figura 39	Cenas do filme “Jogos Vorazes”, personagem Rue.....	75
Figura 40	Cena do filme “Jogos Vorazes: Em Chamas”.....	76
Figura 41	Roupas infantis década de 1950. Cena do filme “Jogos Vorazes: Em Chamas”. Cena do filme “Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I”.....	76
Figura 42	Estilo New Look de Christian Dior e roupas infantil para meninas década de 1950.....	77
Figura 43	População da Capital, cenas dos filmes “Jogos Vorazes” e “Jogos Vorazes: A Esperança. O final”.....	78
Figura 44	População de alguns distritos, cenas dos filmes “Jogos Vorazes” e Jogos Vorazes: Em Chamas”.....	79
Figura 45	Cenas dos filmes “Jogos Vorazes: Em Chamas” e “Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I”.....	80

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
2. METODOLOGIA.....	15
2.1 Tipo de pesquisa	15
2.2 Área de abrangência.....	16
2.3 Plano de coleta de dados	16
2.4 Categorias analíticas	17
3. HISTÓRIA DO FIGURINO.....	18
3.1 Evolução histórica do figurino de cinema	20
3.2 O traje e o figurino	25
3.3 Classificação do figurino	27
3.4 Funções comunicativas do figurino cênico	28
3.5 Elementos de composição do figurino.....	30
4. O SURGIMENTO DO CONCEITO DE INFÂNCIA E A RELAÇÃO COM ANÁLISE DO FIGURINO INFANTIL	32
4.1 Indumentária infantil.....	35
5. OS FIGURINOS INFANTIS DE JOGOS VORAZES.....	43
5.1 Enredo dos filmes – Jogos Vorazes	43
5.2 Referências estéticas da saga Jogos Vorazes	48
5.3 Distrito 12- Primrose Everdeen.....	53
5.4 Distrito 11- Rue.....	66
5.5 Capital- Neta do presidente Snow	75
6. CONCLUSÃO.....	81
REFERÊNCIAS	82

1. INTRODUÇÃO

O figurino é compreendido como traje cênico, que são peças de roupas e acessórios que veste o artista para que se possa transmitir a característica do personagem, como idade, profissão e época, dentro de uma narrativa, mas sendo essencial que se trabalhe junto com os outros elementos cênicos: como cenário, iluminação e música, transmitindo assim a mensagem para o espectador. Conforme Leite e Guerra (2002, p. 62), seja no cinema, no teatro ou na televisão, o figurino é um elemento comunicador, um forte componente na construção do espetáculo.

A função do figurino é de expressar para o espectador as características físicas e psicológicas do personagem. Independente do espetáculo, o figurino é responsável por atrair o espectador para a trama que o ator está encenando, já que cada roupa respalda elementos visuais que se entrelaçam com a cena, segundo Castro e Costa (2010, p.80). Além disso, os elementos de composição como cores, silhuetas e formas são essenciais para a construção do figurino cênico, conforme Abrantes (2001).

Os figurinos cinematográficos, ganham importância a partir da década de 1920, nos estúdios de Hollywood, começando a ser vistos como um produto de consumo, conforme afirma Mendonça (2017, p.14). Segunda a autora, ao longo dos anos se tornou comum a adaptação de literatura infanto-juvenil para as telas de cinema. Nesse ambiente a trilogia *Jogos Vorazes*, da escritora americana Suzanne Collins, fora adaptado ao cinema, estando divididos em 4 partes, com os títulos em português, o primeiro: *Jogos Vorazes*, o segundo: *Jogos Vorazes: Em Chamas*, o terceiro: *Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I* e o quarto: *Jogos Vorazes: A Esperança. O final*. Dessa maneira, o presente trabalho tem como temática, compreensão dos figurinos infantis da saga *Jogos Vorazes*, pois devido a um ambiente bastante hostil para as crianças dos distritos em contraste com as crianças da Capital, existindo diferenciação em seus modos de vestir.

O estudo tem como relevância contribuir para a pesquisa da área de figurino cinematográfico, pois foi observado a carência de bibliografias acadêmicas do estudo do figurino de cinema. Assim, a pesquisa visa contribuir para futuros trabalhos acadêmicos, aliando com mais aprofundamento no estudo da análise de obras ficcionais. Optou-se em analisar a vestimenta das personagens co-protagonista e coadjuvante do filme, existindo informações em seus trajes. Tendo Primrose Everdeen de 12 anos, presente nos quatro filmes, sendo ela irmã de Katniss Everdeen, a protagonista da história. Rue também de 12 anos, que é

selecionada na ficção para participar dos jogos, sendo aliada de Katniss na arena. A neta do presidente Snow, que no filme está presente a partir do *Jogos Vorazes: Em Chamas*, representando o modo de vestir das crianças da Capital. Desse modo, devido à escassez de estudo sobre a temática, a seleção desses personagens, com variações de vestimenta, permite o estudo do figurino do personagem mais aprofundado, contribuindo com a ampliação dos estudos da indumentária infantil, do figurino cinematográfico e no âmbito acadêmico.

A escolha do tema, deu-se ao gosto da autora por figurinos de cinema aliado a afeição pelos figurinos presente na saga *Jogos Vorazes*, pois neles existem uma vasta riqueza de detalhes e significados presente nos trajes cênicos. Os figurinos da ficção, relatam signos de pertencimento grupal, diferenciação de distritos, também como diferenciação do distrito com a Capital.

Para a melhor compreensão da pesquisa partiremos da seguinte pergunta: Como são as vestimentas dos personagens infantis no contexto em que elas vive? Objetivou-se analisar os figurinos cinematográfico dos filmes de *Jogos Vorazes*. Sendo, os específicos, compreender a análise semiológica do figurino dos personagens infantis e os códigos de diferenciação de classes. Observando como os trajes das crianças e adolescentes são abordados, nos distritos, no jogo e na Capital. Além disso, realizar estudo da psicologia das cores e seus elementos da história da indumentária nos figurinos.

A pesquisa tem caráter qualitativa, pois se evita a utilização de números, dados estatísticos para resolver a problemática Bauer e Gaskell (2002, p.23). Também, se caracteriza como bibliográfica e documental, pois foram analisados filmes, livros e fotografias relacionadas ao universo dos filmes *Jogos Vorazes*, além da utilização de autores que tratam de assuntos do figurino, do cinema e indumentária infantil. Além disso, o estudo foi baseado em na análise semiológica e estudo da psicologia das cores nos figurinos escolhidos.

O trabalho foi dividido em 5 capítulos, que facilitem na compreensão do tema estudado. O primeiro capítulo é sobre a introdução, onde contextualiza o leitor sobre a temática estudada, a problematização, objetivos geral e específicos, justificativa e a metodologia utilizada. O segundo capítulo contém a Metodologia, onde se exhibe com mais detalhe a didática usada. O terceiro capítulo, história do figurino, apresenta a evolução do figurino ao longo dos anos e sua presença no cinema, assim como a definição do traje e do figurino, classificação adotado por Betton, como também, a importância das funções comunicativas e elementos de composição do figurino. No quarto capítulo, levamos o leitor a compreensão do conceito de infância ao longo dos séculos e a evolução da indumentária

infantil. No quinto capítulo, análise dos figurinos dos Jogos Vorazes, conduzimos o leitor ao mundo de Panem, apresentando sobre as vestimentas do filme, como também o enredo das quatro obras de ficção, também a análise dos figurinos das personagens selecionadas, Primrose Everdeen, Rue e a neta do presidente Snow, esta não possui nome no filme.

2. METODOLOGIA

Este capítulo expõe a metodologia, sendo utilizado para o desenvolvimento da pesquisa com a temática a análise do figurino das personagens infantis da saga Jogos Vorazes.

2.1 Tipo de pesquisa

No desenvolvimento do trabalho, foi utilizado como metodologia a pesquisa qualitativa, que segundo Bauer e Gaskell (2002, p.23), deve-se evitar a utilização de número, lidando mais com as interpretações das realidades sociais, em contraste com a pesquisa quantitativa que lida com números e uso de modelos estatísticos para explicação de dados. Dessa maneira, a pesquisa qualitativa é uma pesquisa de conhecimentos teóricos, como textos, interpretações, imagens e entrevistas, possibilitando a explicação da análise da problemática.

Além disso, a pesquisa se caracteriza como pesquisa bibliográfica e documental. A pesquisa bibliográfica, segundo Oliveira (2007), é uma modalidade que estuda documentos de domínio científico, como livros, teses e artigos. Utilizando-se de livros e trabalhos acadêmicos referentes a área de estudo, como o figurino, o cinema, a história da indumentária, análise semiológica e psicologia das cores.

Por esta descrição, segundo Figueiredo (2007), a pesquisa documental, tem o objetivo de investigar, o que ultrapassa a ideia de texto escrito, como por meio de filmes, vídeos e fotografia. Esses documentos são utilizados como forma de fonte de pesquisa para o pesquisador. Dessa maneira, analisando-se cenas dos filmes: “Jogos Vorazes”, “ Jogos Vorazes: Em Chamas”, “A Esperança. Parte I” e “A Esperança. O final”, sendo as imagens selecionadas fotografadas para o estudo.

A pesquisa documental se utiliza de análise das imagens dos figurinos disponíveis nas cenas dos filmes e documentários sobre os figurinos. Segundo Penafria (2009, p.7), o uso de fotograma, que consiste em fotografar a imagem, é essencial para análise de reflexão de estudo, como descreve: “[...]. Um procedimento de análise muito comum consiste em retirar fotogramas de um filme. Esses fotogramas são um suporte fundamental para a reflexão já que permitem fixar algo movente, as imagens de um filme.” Sendo este, um dos meios para a análise de filme, fotografar a imagem para o suporte do processo de pesquisa da análise do figurino.

Dessa maneira, busca-se analisar a semiologia sobre os figurinos dos personagens escolhidos na ficção, destacando-se as mensagens simbólicas expressas nos figurinos infantis que representam conceitos distintos de infância originados de sistema de pressão e exploração.

2.2 Área de abrangência

Foram analisados os quatro filmes da saga Jogos Vorazes, sendo: *Jogos Vorazes* (2012), *Jogos Vorazes: Em Chamas* (2013) *Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I* (2014) e *Jogos Vorazes: A Esperança. O final* (2015). As escolhas das cenas foram de acordo com o objetivo de estudo que é analisar a semiologia dos figurinos, observando-se em um personagem seu amadurecimento ao longo dos filmes, sendo demonstrado em seus figurinos.

Analisou-se as personagens Primrose Everdeen, Rue e a neta do presidente Snow, esta última não possui nome no livro e nem no filme, por conta de serem as personagens mais novas da saga, tornando-se essencial para o objetivo de pesquisa.

2.3 Plano de coleta de dados

Para o desenvolvimento do estudo, realizou-se a pesquisa bibliográfica e documental. A pesquisa bibliográfica, tornou-se necessária para a realização da compreensão do estudo do figurino, pesquisando referências bibliográficas na área da história da indumentária, cinema, figurino, semiologia e estudo das cores. Como é necessário conhecimento de fatos históricos do passado para o desenvolvimento da temática é essencial a pesquisa bibliográfica, como afirma Gil (2002):

A pesquisa bibliográfica também é indispensável nos estudos históricos. Em muitas situações, não há outra maneira de conhecer os fatos passados se não com base em dados bibliográficos. (GIL,2002, p.45)

Utilizou-se da pesquisa documental, pois foi necessário para o estudo de pesquisa, documentos que ultrapassam o texto escrito, como o estudo de imagens e vídeos, sendo um meio de investigação, conforme Figueiredo (2007). Sendo de fundamental importância o estudo da imagem como afirmam Bauer e Gaskell (2002):

[...] a imagem, com ou sem acompanhamento de som, oferece um registro restrito mas poderoso das ações temporais e dos acontecimentos reais-concretos, materiais. (BAUER; GASKELL, 2002, p.137)

Tornando-se os documentos de pesquisa os quatro filmes da saga Jogos Vorazes, observando imagens selecionadas dos filmes, assim como vídeos, fotos, entrevistas sobre a saga.

Além disso, realizou-se a análise do filme para a compreensão do figurino dos personagens selecionados, que segundo Penafria (2009), o estudo da análise de imagem fotografada do filme é um suporte fundamental para a reflexão da pesquisa.

2.4 Categorias analíticas

O uso de análise tem o fim de atender os objetivos de estudo com o intuito de comparar e confrontar dados, confirmando ou rejeitando uma ideia da pesquisa, segundo Prodanov e Freitas (2013, p.112). Além disso, como afirmam Prodanov e Freitas (2013, p.112), sendo desenvolvida a partir de evidências observadas, estando de acordo com a metodologia, com o referencial teórico e adicionado com o posicionamento do pesquisador. Logo, a categoria analítica é essencial no trabalho de pesquisa acadêmico, a fim de torná-lo mais organizado, definir melhor as ideias para se chegar na conclusão.

Sendo a análise, a semiologia dos figurinos dos personagens selecionados, ao longo dos quatro filmes. A categoria analítica, definido como: Figurino; Cinema; Indumentária infantil e Jogos Vorazes.

3. HISTÓRIA DO FIGURINO

A origem da utilização do figurino cênico teve seus primeiros registros na civilização grega, acarretando o surgimento do teatro. Inicialmente os trajes eram usados em ritos religiosos, mas também sendo utilizado no teatro grego. Segundo Castro e Costa (2010, p.81) temas mitológicos era explorado pela civilização, devido a religião politeísta, sendo comum manifestações para homenagear os deuses, como a Dionísio, o deus do vinho. Castro e Costa (2010, p. 81) também afirmam que a abordagem de temas cotidianos e cantos líricos eram encenados, depois evoluído para enredos fictícios e contemporâneos sendo dividido em dois gêneros, a tragédia e a comédia.

Além disso, conforme afirmam Castro e Costa (2010, p.81) existia-se a preocupação com o cenário e a utilização do figurino, que era usado as indumentárias da época junto com os objetos cênicos, como as máscaras. Os gregos utilizavam as máscaras para identificar o sexo e a emoção do personagem, como também túnicas mais alongadas, para cria uma aparência maior, Nery (2009, p. 39) descreve que: “ Os atores utilizavam máscaras para identificar o gênero, a idade e as emoções dos personagens, e usavam coturnos e capas com mangas largas para ampliar sua figura, criando uma aparência maior que a natural”.

No período da Idade Média, na Europa, o teatro medieval era utilizado como veículo de propagação de conteúdos religiosos. A roupa utilizada pelos artistas era colocada de forma a não se pensar no personagem, a roupa da rua era simplesmente levada ao palco, como relata Muniz (2004):

No teatro medieval, a roupa era simplesmente levada da rua para o palco. Até a metade do século XVIII, os atores se vestiam da maneira mais suntuosa possível, de modo vistoso e excessivo, já que herdavam de seu protetor as vestimentas da corte e exibiam seus adornos como sinal exterior de riqueza, sem preocupação com a personagem que iriam representar. (MUNIZ,2004, p.21)

No renascimento, meados do século XVI, período de movimentos artísticos, literário e científicos, transição da saída dos valores medievais para o capitalismo, Nery (2009, p.78) afirma que o movimento, buscava a revalorização do homem, da beleza e dos prazeres da vida, manifestando-se a busca consciente e criativa de modelos gregos-romanos. Além disso, segundo Castro e Costa (2010, p.81), a burguesia na época detinha de poder financeiro, passando em investir em artistas, influenciando também em outras áreas como no teatro, balé

e ópera. Sendo os figurinos bem elaborados, pois os espetáculos faziam parte do cotidiano da corte.

Em meados do século XIX, o teatro passou por uma maior transformação cênica e de infraestrutura. Tanto o figurino como os cenários buscaram representar de forma mais fiel as situações históricas, segundo Castro e Costa (2010, p.82). O movimento Simbolista, com a influência das ideias românticas, influenciou as artes plásticas, teatro e literatura, ajudou para que se inserissem pintores na linguagem do teatro. Iniciando o pensamento sobre a importância do figurino como parte dos elementos cênicos do palco, como afirma Muniz (2004):

O Simbolismo contribuiu com a adesão dos pintores à linguagem teatral. A ideia em si não é nova, uma vez que os autores românticos já contavam com a colaboração de artistas plásticos (Delacroix desenhou os figurinos para *Amy Robsart*, de Victor Hugo, em 1828), mas a intervenção dos pintores, nesse caso, viria questionar a teoria do espetáculo. [...] O figurino é incorporado entre as tarefas do pintor e deve estar integrado à unidade visual e estilística da encenação com as mesmas gamas e oposições de cores que os cenários. [...] (MUNIZ,2004, p.21)

Segundo Muniz (2004, p. 22), na década de 1950, continuou a ser usado a criatividade dos pintores para a criação das cenas e figurino, porém foi preferido trabalhar com um artista mais especializado, capaz de resolver problemas técnicos, sendo os primeiros indícios do figurinista, como descreve:

A geração da década de 1950 continuou utilizando a criatividade dos pintores, mas também deixou [...] o seu desejo de evitar os excessos e os inconvenientes de um pictorialismo descontrolado. Para a concepção dos figurinos, antes recorrer aos artistas plásticos (cuja personalidade criadora nem sempre se submetia facilmente às exigências do teatro e de encenador), preferiu trabalhar com um artista especializado, capaz de resolver os problemas técnicos. Era a primeira aparição do futuro figurinista. (MUNIZ, 2004, p. 22)

Dessa maneira, ao longo dos séculos, o figurino foi sendo considerado essencial na representação do personagem, sendo importante que o profissional da área tenha conhecimento nos conceitos históricos, para elaboração das peças e entrelaçando em harmonia com o espetáculo. Com o surgimento do cinema no final do século XIX, e ao longo dos séculos com o desenvolvimento da tecnologia e a valorização da cinematografia, o figurinista se torna essencial na construção do figurino para tornar as cenas mais reais, pois com a modernização das câmeras, revelam com mais detalhes as roupas nas telas, tornando-se

uma preocupação maior para a produção do filme e sendo necessário um profissional específico para a elaboração da peça.

3.1 Evolução histórica do figurino de cinema

No final do século XIX, na Europa, surge uma infinidade de aparelhos criados pelos inventores com o intuito de fazer com que a imagem fosse vista em movimento. Segundo Mascarello (2006, p.17) esses aparelhos eram vistos como novidades nos círculos de cientistas, nas exposições universais ou misturadas aos outros tipos de diversão popular, como circos, parque de diversão, espetáculos de variedades e gabinetes de curiosidade.

Segundo Mascarello (2006, p.18) não existiu um único descobridor do cinema, nem em relação aos aparelhos e ao local, ocorreu que vários criadores demonstraram os resultados de suas pesquisas na busca de fazer com que a imagem se movimentasse, aperfeiçoando a técnica da fotografia, mas de acordo com Sousa (2014, p.7,8) a parte dos irmãos franceses Auguste e Louis Lumière 1895, com a invenção do aparelho cinematógrafo¹, no século XIX, a invenção possibilitou a criação do cinema, sendo a primeira exibição em um subterrâneo de um café em Paris. Tal invenção, era o início do cinema, que séculos depois será considerado como arte, como afirma Martin (2005, p.21), “o cinema produziu suficientes obras-primas para que se possa afirmar que é uma arte, uma arte que conquistou os seus meios específicos de expressão”.

No início se gravava somente cenas do cotidiano, os filmes tinham caráter documental, conforme Mascarello (2006, p.26), não se reproduzia ainda o som. Depois, conforme Sousa (2014, p.8) ao longo dos séculos, o cinema irá se expandir pela a Europa e depois pelo o mundo, foi-se melhorando os aparelhos, as técnicas de filmagem, tendo a implementação do som.

Na década de 1907, a linguagem cinematográfica se desenvolve, criando estruturas narrativas, segundo Mascarello (2006, p.27), os filmes começaram a usar convenções

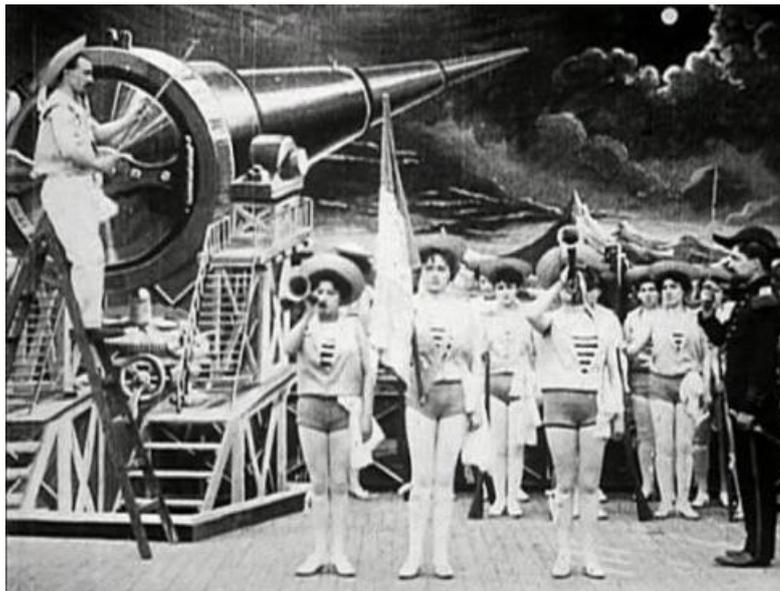
¹ “[...]o cinematógrafo era uma máquina a manivela que permitia captar as imagens, revelar o filme e, depois, também projetá-lo em uma tela.” ABREU, Katia. Como funcionava o primeiro cinematógrafo? Super Interessante, 2016. Disponível em: < <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-funcionava-o-primeiro-cinematografo/>> Acesso em: 04 set. 2020.

narrativas, com o intuito de construir enredos, além da busca de maior definição psicológica dos personagens. Além disso, Mascarello (2006, p. 28) afirma que com os novos códigos de narrativas, transmite ao espectador as intenções e motivações de um personagem. Logo, compreende-se que o figurino ganha importância para a representação do personagem, principalmente por nessa época o cinema ser mudo.

No processo de evolução do cinema, importante ressaltar que houve uma grande admiração do público pela a impressão da realidade vivida, Martin (2005, p. 28) relata que, “A imagem fílmica suscita [...] no espectador um *sentimento de realidade* em certos casos suficientemente forte para provocar a crença na existência objetiva de que aparece na tela”, o que torna o figurino um dos elementos essenciais para tornar a narrativa real.

Outro fator importante na evolução do cinema e no figurino, foi o ilusionista francês George Méliès, que segundo Escher (2008), criou filmes usando técnicas que ele utilizava no palco, conseguindo fazer com que seus truques feitos em cena fossem atuados em filmagem, realizando técnicas na hora montar o filme, para realizar o efeito de ilusão, como no seu filme “A viagem à lua” de 1902. Méliès utilizava de cenário e figurino diferente para cada um de seus personagens, valorizando a relação de cinema e figurino. No início era muito comum os mágicos fazerem os filmes e utilizarem das suas técnicas do palco nas filmagens.

Figura 1 – Cena do filme “A viagem à Lua” de George Méliès.



Fonte: < <https://www.jws.com.br/2020/08/memoria-a-viagem-a-lua-em-um-filme-de-1902/>>. Acesso em: 07 set. 2020.

Até o final do século XIX o filme era mudo e preto e branco, o figurino se torna relevante para a produção do filme da época, foram utilizados recursos visuais do teatro para a produção dos filmes, tanto no cenário como no figurino, conforme Escher (2008): “ O figurino, durante a era silenciosa, teve uma importância especial para a concepção dos estilos cinematográficos [...] utilizou-se de recurso visuais teatrais para o desenvolvimento, sendo em cenográfica ou em figurino”.

No período da Primeira Guerra Mundial, a Europa entra em recesso no cinema, ganhando mais ênfase nos Estados Unidos. Na década de 1920, o figurino cinematográfico nos Estados Unidos foi ganhando mais importância nos estúdios de Hollywood, época em que o cinema passou a ser visto como um produto de consumo, passando assim a ser um negócio rentável, segundo Sousa (2014, p.9). Com o desenvolvimento tecnológico, o figurino de cinema, como também de televisão, os profissionais da área, os figurinistas, tende a ter a preocupação de como o figurino irá ser visto na tela, já que os mínimos detalhes serão revelados, como no cinema em que as películas captam todos os detalhes da cena, fazendo assim com que qualquer alinhavo ou manchas apareçam na tela, como afirmam Leite e Guerra (2002).

Na década de 1930, destacou-se a exuberância e grandiosidade estética do cinema, tornando-se comum a contratação de estilistas encarregadas pela criação de figurinos dos filmes, conforme Mendonça (2017, p.22), consolidando a moda ao cinema. Essa década ficou conhecido como “ Era do Ouro” pois se realçava a exuberância e a grandiosidade criada pelos estúdios de cinema, como descreve Sousa (2014):

A década de trinta do século XX, conhecida como “Era de ouro”, destacou-se pela exuberância e grandiosidade estética criada pelos estúdios de cinema. Embora os diretores de cinema montassem os filmes de acordo com a coerência da narrativa e a continuidade visual, eliminavam na montagem final partes de detalhes dos figurinos, alguns desapareciam até por completo na edição final, contudo os estúdios aproveitavam esse material para fins publicitários [...] (SOUSA, 2014, p.9)

O cinema passou a ser visto como uma vitrine e as roupas utilizadas pelos personagens tornaram-se um sonho de consumo, porém não somente a roupa em si, mas também o estilo de vida do personagem, segundo Sousa (2014, p.9). Na década de 1950, conforme afirmam Moutinho e Valença (2003, p.162) o uso de t-shirts entre o público masculino começou a ser utilizado, antes a t-shirts era vestida como roupa de baixo com o intuito de poupar a camisa das transpirações. Assim, começou-se a adotar essa peça devido aos atores que apareciam

vestidos com elas, sendo Marlon Brando, no filme “O Selvagem” e James Dean, no filme “Juventude Transviada”. Além disso, a fascinação entre os jovens pelo James Dean e o cantor Elvis Presley influenciou no modo de vestir do público jovem, como descreve Moutinho e Valença (2003, p. 161) “[...] James Dean e [...] cantor Elvis Presley, fez com que os jovens se vestissem com jaquetas de couro e usassem cabelo engomalinado, costeletas e topetes”, além também do uso da calça jeans.

Figura 2 – Cena do filme “O Selvagem” com o ator Marlon Brando.



Fonte: <<https://cultura.estadao.com.br/fotos/cinema,marlon-brando-astro-em-o-selvagem-de-1953,889571>>. Acesso em: 07 set. 2020.

Por volta dos anos de 1990, torna-se frequente a adaptação de obras literárias para o cinema, segundo Sousa (2014). Nos últimos anos várias obras literárias conhecidas com o gênero infanto-juvenil, foram adaptados para as telas do cinema, como a “Saga Crepúsculo”, “ Harry Potter”, “ Senhor dos Anéis e o Hobbit” e “ Divergente”, trazendo com ele um público bastante fiel, consumindo não apenas aos filmes, mas também o vestuário, a música e vários tipos de produtos que estejam vinculados com a série que são fãs. Segundo Sousa (2014) essa

indústria de entretenimento, que envolve vários meios de comunicação, como televisão, cinema, música e literatura, é chamada de cultura pop.²

Figura 3- Livro e filme “Harry Potter e a Pedra Filosofal”.



Fonte: <<http://mundosdostrouxas.blogspot.com/2012/08/debate-harry-potter-e-pedra-filosofal.html>>
Acesso em: 07 set. 2020.

Portanto, nota-se a importância do figurino no enredo das obras de ficção do cinema, devido ao fascínio do espectador pelo real, o que torna importante o papel do figurinista no processo de construção do personagem na obra, assim como os outros elementos cênicos que juntos compõem a narrativa e dão “vida” a história. O cinema se torna um mercado de consumo e conseqüentemente os figurinos presentes nos filmes, influencia a maneira de vestir do espectador.

² “[...] conjunto de práticas, experiências e produtos norteados pela lógica midiática, que tem como gênese o entretenimento; se ancora, em grande parte, a partir de modos de produção ligados às indústrias da cultura (música, cinema, televisão, editorial, entre outros) e estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante.” SOARES, Thiago. Abordagens Teóricas para Estudos sobre Cultura Pop. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/viewFile/14155/10727>>. Acesso: 17 ago. 2020.

3.2 O traje e o figurino

Desde os primeiros registros da indumentária, entende-se que ao longo do período da história, o homem procurou modificar a sua imagem, por meio de pinturas, tatuagens e panos sobre o corpo, assim como afirmam Leite e Guerra (2002):

[...]. Por meio da pintura e de intervenções corporais com argila e tatuagens, da superposição de peles e panos sobre o corpo, ele vem buscando transformar seu físico ao longo do tempo, desenhando assim inúmeras silhuetas para si. (LEITE; GUERRA, 2002, p.22)

A vestimenta nas sociedades pré-história, passou por um período de poucas mudanças, de acordo as particularidades de cada povo, seguindo suas tecnologias específicas, não sofrendo suficientes mudanças no seu desenho original, segundo Leite e Guerra (2002). Além disso, o vestuário para a sociedade antiga, tinha a função muito além de somente cumprir as necessidades físicas, como protegê-lo do frio, mas também, de diferenciarem por conta de sua cultura e religião, além do interesse de se ornamentarem, como cita Boucher (2010):

O fato de que, nas regiões de clima mais temperado, os povos caçadores se enfeitavam mais do que se vestiam leva a “ buscar as origens desse comportamento na vontade de se distinguir dos outros membros do grupo, razões tanto espirituais quanto materiais: desejo de atrair a atenção ou a simpatia, de delimitar faixas etárias, a classificação tribal ou a condição do indivíduo – solteiro, casado ou viúvo. Relações podem igualmente ser estabelecidas com as cerimônias religiosas, as manifestações de luto e de guerra. ” (BOUCHER, 2010, p. 21)

Assim como Boucher (2010), para Lipovetsky (2008, p.27) a sociedade dita primitiva tinha a preocupação não somente da roupa ter a função de proteção “ [...] múltiplos os tipos de enfeites, os acessórios e penteados, as pintura e tatuagens permanecem fixadas pela tradição [...] ”. Dessa maneira, nota-se que no traje, os povos antigos tinham a preocupação de se ornamentarem para se diferenciarem, para serem admirados, mas não se ocorria muitas mudanças físicas durante esse tempo, sendo só no decorrer dos séculos, em meados do século XV, segundo Lipovetsky (2008), que surge as primeiras evidências do sistema de moda, ocorrendo de certa forma mudanças mais acentuadas e aceleradas nas variações dos tipos de roupas, que com o passar dos séculos foi se tornando mais evidente. Assim, com o decorrer dos séculos o traje de certo modo tem a maneira de diferenciar as camadas sociais, profissões, idade ou sexo, segundo Nery (2009). Além disso, trajes tradicionais como de religião e

místicos, retrata uma maneira do homem se simbolizar como personagem, afirmando Leite e Guerra (2002):

Nas cerimônias religiosas ou místicas, a vestimenta dos participantes cumpre o papel de fio condutor por onde passa o transcendente. O traje induz à incorporação de “personagens” dentro do círculo ritual. [...]Esse pode caracterizar o homem como um ser diferente dele mesmo: um ser que traja não as suas vestimentas, mas um figurino que o faz assumir um “personagem”. (LEITE; GUERRA, 2002, p.62)

O traje é uma vestimenta que traduz a maneira de como o ser humano procurar se identificar, se expressar, seguir um estilo ou um ritual. Assim, o indivíduo se mostra como um personagem do palco do mundo real, o espetáculo aberto, já o figurino é a representação desse mundo real, o espetáculo fechado, porém não seguindo a rigor o sistema de moda e sim se inspirando e se reinventando no contexto que é vivido na narrativa do espetáculo, segundo afirmam Leite e Guerra (2002):

[...] O conceito de espetáculo aberto inscreve a moda no sistema vestimentar que transfigura seus personagens. Leva-se em conta, na abertura proposta, isto é, na idéia de espetáculo aberto, o sentido de flexibilidade e de mobilidade. Ao contrário, do espetáculo fechado que se insere em uma estrutura fixa enquanto espetáculo, não sendo o traje aí representado pelo sistema de moda, e sim por um sistema vestimentar próprio que pode reproduzir as formas da moda ou reinventá-las, acabando por vezes inspirando o figurino. (LEITE; GUERRA, 2002, p.43)

Assim sendo, o figurino é a reprodução da indumentária e dos acessórios de um certo período histórico ou usando os elementos históricos como fonte de inspiração, vestindo assim o ator, este sendo parte integrante do espetáculo, como afirma Abrantes (2001):

[...] O figurino apresenta características sugestivas indispensáveis para manter o clima plástico que os outros elementos cênicos instauram no palco. O teatro não vive sem referências; sobretudo históricos e culturais. Recorro com frequência à história da indumentária como fonte de inspiração ou como informação histórica-temporal. (ABRANTES, 2001, p. 9)

Contudo, entende-se que o figurino é um elemento que faz parte do conjunto do espetáculo, sendo ele uma maneira de comunicar o espectador o personagem que o artista está representando, como a idade e a época.

3.3 Classificação do figurino

No estudo do figurino é essencial a análise do tempo e espaço em que a obra está inserida. Assim, para a melhor compreensão do figurino dos filmes do Jogos Vorazes, seus significados, seu tempo e espaço, utiliza-se da categorização adotada por Betton (1987).

Segundo Betton (1987), o figurino de cinema é um espetáculo artístico, um meio de comunicar ideias, pensamentos e expressar sentimentos, como visto pelo autor:

O cinema é antes de mais nada, uma arte, um espetáculo artístico e também uma linguagem estética, poética ou musical - com uma sintaxe e um estilo, é uma escrita figurativa, e ainda uma leitura, um meio de comunicar pensamentos, veicular idéias e exprimir sentimentos. Uma forma de expressão tão ampla quanto as outras linguagens (literatura, teatro, etc.) bastante elaborada e específica [...] (BETTON, 1987, p.1)

Dessa forma, sendo necessária classificações que possam melhor compreender o figurino de cinema. Segundo a classificação adotada por Betton (1987), o figurino de cinema pode ser classificado em três categorias.

A primeira categoria é a Realista, a qual todos os elementos que compõem a roupa retratam o vestuário da época da obra, sendo o mais fiel possível a precisão histórica da época. A segunda categoria é a Pára-Realista, representa quando o figurinista se utiliza de um contexto histórico, porém não mantém totalmente fiel ao contexto da época, existe pequenas fugas no tempo. A terceira categoria é a Simbólica, consiste de um figurino de não ter o objetivo de representar um contexto histórico de uma época e sim utilizar da liberdade criativa para poder simbolizar e de se comunicar.

Em relação ao figurino dos filmes Jogos Vorazes, ressalta que houve quatro figurinistas, que são Judianna Makovsky (Jogos Vorazes), Trish Summerville (Jogos Vorazes: Em Chamas) e a dupla Kurt Swanson e Bart Mueller (Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I) e (Jogos Vorazes: A Esperança. O final.). Assim, os figurinistas trabalharam nos quatros filmes elementos visuais que não tem o objetivo de representar um contexto histórico fielmente de uma época, mas sim, utilizando-se de elementos que foge do realismo. Categorizando o figurino da saga Jogos Vorazes como Simbólico, pois pelo estudo dos figurinos dos filmes, percebe-se a presença de várias épocas misturadas em um mesmo ambiente, como o exagero das roupas dos cidadãos da Capital, remetendo ao estilo Barroco, devido a extravagância das roupas e elementos ornamentais. Dessa maneira, demonstrando uma liberdade simbólica do figurino, sem a necessidade de uma representação fiel de uma época.

3.4 Funções comunicativas do figurino cênico

O figurino cênico tem a função comunicativa de transmitir ao espectador as características do seu personagem, tanto física, como psicológica, que segundo Sousa (2014, p. 6), “ A arte de encenar, na qual o indivíduo é capaz de exteriorizar sentimentos, vivências, desejos e fantasias, só se completa a partir da utilização de elementos visuais capazes de comunicar uma mensagem [...] para um espectador”. Afirmando também Abrantes (2001, p.15) que, o figurino evidencia de uma dimensão que demonstra as características dos tipos de personagem, sendo, por exemplo, capaz de eliminar ou acentuar um comportamento. Nesse sentido, o figurino formado por elementos visuais, como a roupa e os acessórios, é uma composição essencial para a construção do personagem e para a compreensão do observador, assim como essencial na formação do espetáculo.

Na construção do espetáculo, seja na televisão, cinema ou no teatro, o figurino é um dos elementos que compõe parte do espetáculo, tendo por meio do figurino, que veste o artista e constrói o personagem elementos comunicador como: época do evento, idade, profissão e gênero. Como afirmam Leite e Guerra (2002):

[...] Além de vestir os artistas, respalda a história narrada como elemento comunicador: induz a roupa a ultrapassar o sentido apenas plástico e funcional, obtendo dela um estatuto de objeto animado. Percorre a cena no corpo do ator, ganha a necessária mobilidade, marca a época dos eventos, o *status*, a profissão, a idade do personagem, sua personalidade e sua visão de mundo, ostentando características humanas essenciais e visando à comunicação com o público. (LEITE; GUERRA 2002, p.62)

O figurino é um elemento comunicador do espetáculo sendo fundamental na construção da cena, mas é importante que ele esteja entrelaçado com os outros elementos em cena, como a luz, o cenário e a música, como descreve Abrantes (2001):

O figurino teatral não pode ser mais relevante que os outros elementos da cena. Tal como um quadro, não é apenas um elemento plástico a ser decodificado, mas o recurso que permite à personagem projetar-se para viver o artístico, a representação. O figurino deve ser pensado como elemento artístico integrando conjunto de cenário, luz música etc... [...]. (ABRANTES, 2001, p.15)

Leite e Guerra (2002, p. 63) também afirmam que o figurino deve ser a soma para compor o espetáculo, descrevendo as autoras, metaforicamente, que o figurino, pode-se ser

pensado como um componente de pintura, união de pinceladas e que todo o conjunto forma a obra, sendo eles o cenário, a luz, a direção e tudo que constrói o espetáculo.

Desse modo, compreende-se que o figurino é um elemento visual que transmite sua linguagem por meio da vestimenta, desempenhando a função muito importante na construção do espetáculo, para que exista o entendimento do personagem e do enredo que estar envolvido, junto com os outros elementos cênicos, como o cenário, a música e a luz.

Sendo assim, o estudo de análise do figurino, baseia-se na interpretação dos elementos visuais, como os códigos de mensagem e seus signos da vestimenta, que o traje cênico transmite ao espectador. Para o estudo desses elementos é fundamental o uso do estudo da semiologia, método proposto por Saussure, que segundo Carvalho (2017, p.17), esse método tem o objetivo de buscar a compreensão e significação de símbolos e signos.

A semiologia, historicamente, conforme Kwitko (2010, p.2), teve início com os estudos do linguista Ferdinand de Saussure, sendo contemplado como a ciência para analisar os signos sociais. Pode-se ser entendido como signos, segundo Kwitko (2010, p.7), como sendo algo ou algum acontecimento que tenha a capacidade de representação, desde o som até uma peça de roupa. Sendo para a semiologia, o signo tem a finalidade de transmitir uma ideia por meio da mensagem.

Para Saussure a área da Linguística, tinha carência de uma melhor definição do seu objetivo de estudo, fazendo-se necessário uma melhor organização conforme afirma Kwitko (2010, p.2;3). Assim, tendo em seu trabalho a divisão do conceito entre Língua e Fala na análise linguística, sendo a Língua uma instituição social, um contrato do indivíduo que independe do indivíduo e a Fala como individual e particular, mas que ambas estão ligadas.

Com os estudos de Saussure sobre a Língua e a Fala, iniciou caminho para outros intelectuais que se inspiraram em suas ideias, como Roland Barthes, considerando a dicotomia entre a Língua e a Fala, utilizando em seus estudos na semiológico sobre o vestuário, segundo Kwitko (2010).

Os estudos de Barthes, sobre a dicotomia Língua e Fala presente no vestuário, compreende-se que o figurino é um objeto de estudo, segundo o método de Barthes. Logo, entende-se que essa teoria de linguagem, a Língua no figurino é entendida como um conjunto de formas e estruturas, a sua indumentária, exemplo disso são as saias e vestidos, que são trajes ditos do universo feminino, esses sinais dão sentido a roupa, sem necessidade de falar ao observador. A Fala no figurino é a parte particular do indivíduo, é a característica particular do personagem, por exemplo, na escolha no uso das cores, estampas, estilo e

estética para a interpretação do personagem. Contudo, é importante ressaltar que ambas estão interligadas conforme Barthes (1997, p.19), citado por Kwitko (2010, p.4), “[...] não há língua sem fala e não há fala fora da língua; é nessa troca que se situa a verdadeira práxis linguística[...]”.

Portanto, nota-se a importância do uso da análise semiológica no estudo do figurino, pois este transmite um conjunto de informações e significados presente em sua veste. Tal análise é essencial para o objetivo de estudo da pesquisa do figurino da saga Jogos Vorazes, para obter compreensão dos signos presente nos trajes cênicos, assim como entendimento no código de diferenciação de classes.

3.5 Elementos de composição do figurino

Para o desenvolvimento para a construção do figurino é fundamental para o figurinista a compreensão dos elementos de composição como: a cor, a silhueta e a textura, para a criação do personagem. Como afirma Abrantes (2001):

Todos os elementos da cena estão embutidos de formas, linhas, cores e quando começamos um trabalho temos uma enorme gama de possibilidades de materializar o figurino [...]. Ao dar forma ao figurino teatral eu configuro e ordeno muitos elementos que incursionam o meu pensamento criativo através da correspondência de novos significados. Desde a escolha do tecido, da silhueta, da definição de uma época histórica ou não, dos aviamentos, dos beneficiamentos até alguns tratamentos de envelhecimento eu experimento muitas formas de expressão. (ABRANTES,2001, p. 11,12)

A utilização da cor no figurino, tem como uma das funções de transmitir ao observador características emocionais do personagem, segundo Castro e Costa (2010, p.84), por meio das cores é possível compreender outras características da cena, como o estado de espírito do personagem, exemplo: tristeza, alegria e angústia, como também, o gênero a definição do gênero do espetáculo, como drama ou comédia, além da interação como espectador.

A silhueta é outro elemento importante para a formação do figurino, tem por objetivo de evidenciar os traços da silhueta corporal, como para definir o gênero do personagem e a identificação de uma época.

A textura é também um elemento essencial para a composição do figurino, tornado o traje cênico mais rico e real para quem assiste, principalmente, no cinema em que a câmera realça todos os detalhes, tendo os figurinistas uma preocupação maior nos mínimos detalhes do figurino, além também da utilização de outros materiais, o que possibilita reinventar a roupa. Castro e Costas (2010, p. 84) afirmam que, “A textura é um elemento muito explorado na composição de figurinos, pois altera a percepção óbvia dos materiais empregados na construção do figurino aos olhos do público, agregando status aos materiais. ”

Logo, nota-se a importância da função do figurino na composição do espetáculo, para que se tenha o entendimento do espectador e o envolva na narrativa da história. Como também, essencial na elaboração do figurino, os elementos de composição, pois eles bem elaborados expressam de melhor forma as características do personagem.

4. O SURGIMENTO DO CONCEITO DE INFÂNCIA E A RELAÇÃO COM ANÁLISE DO FIGURINO INFANTIL

A fim de possibilitar a compreensão da análise dos figurinos infantis de uma obra de ficcional, vale ressaltar o significado de infância e sua evolução no contexto social. Deste modo, destaca-se que o atual conceito relacionado as fases do desenvolvimento infantil foram originadas por volta do século XII, Idade Média, na Europa. Nessa época, era desconhecida o conceito de infância, os adultos tratavam as crianças como adultos em tamanhos reduzidos, segundo Mélo, Ivashita e Rodrigues (2009, p.311) “A idéia de infância concebida na atualidade não existia até o fim da Idade Média, tendo se desenvolvido no período denominado pela historiografia como Renascença”. Além disso, as crianças da época, conviviam no mesmo ambientes que os adultos sem restrições no que viam e escutavam, conforme afirmam Mélo, Ivashita e Rodrigues (2009, p. 311) era inexistente a ideia de “vergonha” e moral, como é entendido na modernidade, assim como o conceito de escolarização como preparação para o mundo adulto.

A mortalidade infantil do período da Idade Média era elevada, por conta disso as pessoas não construía laços familiares tal próximos, tornando-se comum e insignificante a morte de muitas crianças, por consequência da falta de higiene e de saneamento, como visto do trecho de Ariès (2012):

[...] a infância era apenas uma fase sem importância, que não fazia sentido fixar na lembrança [...] o da criança morta, não se considerava que essa coisinha desaparecia tão cedo fosse digna de lembrança: havia tantas crianças, cuja sobrevivência era tão problemática [...] (ARIÉS, 2012, p.21)

Na Idade Média, segundo Ariès (2012), mesmo com a impassibilidade com o conceito de infância e a escassez de retratos pintados de crianças, era notável que elas eram representadas nas pinturas com características de adultos, até mesmo com a presença de musculaturas que não pertenciam morfológicamente a uma criança. Entretanto, em meados do século XIII e do decorrer dos séculos, surgiram alguns tipos de representações de crianças um pouco mais próximas do sentimento moderno, como a representação do anjo, o menino Jesus e na fase gótica a representação da criança nua, segundo visto Ariès (2012):

Surgiu o anjo, representado sob a aparência de um rapaz muito jovem, de um jovem adolescente [...] O anjo de Reims, por exemplo, [...] com afetação os traços redondos e graciosos [...] segundo tipo de criança seria o modelo e o ancestral de todas as crianças pequenas da história da arte: o Menino Jesus

[...]. Um terceiro tipo de criança apareceu na fase gótica: uma criança nua[...] (ARIÈS,2012, p.18 e 19)

Figura 4- Duccio di Buoninsegna- Crevole Madonna.



Fonte: < <https://www.passeidireto.com/arquivo/1020136/duccio-di-buoninsegna-crevole-madonna> >. Acesso em: 12 set. 2020.

No século XVI, conforme Mélo, Ivashita e Rodrigues (2009, p. 312) com o surgimento da prensa tipográfica, possibilitou a difusão da escrita, proporcionando com que a leitura passasse a ser uma condição dos adultos e que as crianças para entrarem no mundo letrado, precisaria antes se tornar adultos alfabetizados. Assim, iniciando-se a transição da separação do universo dos adultos com o das crianças. Também, com a escolarização na Europa, pelos educadores e padres, acarretou uma transformação na formação moral e espiritual da criança, conforme afirma Del Priore (2013):

[...] a escolarização, iniciada na Europa do século XVI e levada a cabo por educadores e padres, católicos e protestantes, provocou uma metamorfose na formação moral e espiritual da criança, em oposição a educação medieval feita apenas pelo aprendizado de técnicas e saberes tradicionais[...] (DEL PRIORE,2013, p.9)

Na segunda metade do século XVIII, com as ideias iluministas como de Jean-Jacques Rousseau, divulga uma nova visão da infância e que ela tem os seus valores próprios, esta não podendo ser encarada como adultos de tamanho reduzido, como descrevem Moutinho e Valença (2003):

[...] às idéias revolucionárias do filósofo, sociólogo e pedagogo (especialista em educação e ensino) Jean-Jacques Rousseau, para quem a infância era um estado natural e com características próprias; logo a criança não deveria ser encarada como um adulto imperfeito em tamanho reduzido. (MOUTINHO; VALENÇA,2003, p.50)

Com o decorrer dos séculos XVI, XVII, XVIII e XIX, conforme Mélo, Ivashita e Rodrigue (2009, p. 313), tornou-se gradativamente visível as diferenças entre crianças e adultos, como no vestuário, publicação de livros referentes a pediatria infantil e a desenvolvimento à literatura infantil.

No Brasil, o entendimento sobre a infância, ocorreu de forma mais tardia, pois as crianças não eram separadas das atividades dos adultos, nem da privacidade e nem da escolaridade, porém não significava que os pais não tinham zelo pelos seus filhos, conforme descreve Del Priore (2013):

[...] o início da colonização, as escolas jesuítas eram poucas [...] O ensino público só foi instalado, e mesmo assim de forma precária, durante o governo do marquês de Pombal, na segunda metade do século XVIII [...]. Quanto à evolução da intimidade, sabemos como ela foi precária entre nós. Os lares monoparentais, a pobreza material e arquitetônica – exemplificada nos espaços onde se misturavam indistintamente crianças e adultos[...] jovens mães no século XVII não escondem a preocupação com o destino de seus “filhinhos de coração”. Os viajantes estrangeiros [...] descrever o demasiado zelo com que, numa sociedade pobre e escravista, os adultos tratavam as crianças[...] (DEL PRIORE,2013, p.10 e 11)

No mundo, na modernidade, no século XXI, as crianças têm mais acessos aos meios de comunicação, como a televisão e outros aparelhos eletrônicos, o que gera um maior contato com várias informações, necessitando do controle maior dos pais. Assim, esses meios influenciam na perda da infância, conforme visto em Monteiro (2009):

Com o século XX, surge a concepção dos direitos da infância, juntamente com a visão da criança agora como cidadã. Ela, que precisava ser protegida do mundo dos adultos para preservar sua inocência, hoje tem acesso a todo tipo de informação apresentada pelos meios de comunicação de massa, juntamente com as representações da infância como uma fase cada vez mais constituída por compras, poder de persuasão sobre os pais e status [...] (MONTEIRO,2009, p.38)

Afirmando também, Mélo, Ivashita e Rodrigues (2009, p.314), que “ A sociedade na atualidade é marcada pela presença da mídia eletrônica, sobretudo a televisão, que tem homogeneizado informações e entretenimento ao público[...] constata-se uma proximidade entre o mundo das crianças e o dos adultos. ”

Dessa forma, entende-se que o conceito de infância segue evoluindo, a partir de discussões e avanços ocorridos ao longo dos séculos. No entanto, a globalização e o acesso rápido e fácil, como no uso de internet ainda nos primeiros anos de vida, suscitam atenção acerca de novas realidades e desafios de adequação para esta fase do desenvolvimento.

4.1 Indumentária infantil

As vestimentas infantis durante a Idade Média, na Europa, segundo Moutinho e Valença (2003, p. 49), por vários séculos, as crianças usavam batas e vestidos compridos, não existindo entre os pequenos a diferenciação de roupas entre os sexos, mas entre os três e seis anos, os meninos usavam as roupas dos homens adultos e as meninas se vestiam como as mulheres adultas, o que ocorria era o cuidado na diferenciação dos status sociais e não na diferença da criança com o adulto. Assim, não acontecendo a preocupação no conforto para os pequenos, como afirmam Moutinho e Valença (2003):

[...] Idade Média e do Renascimento, [...] crianças pequenas vestindo roupas desconfortáveis, com golas franzidas, anquinhas, calções bufantes, mangas cheias de ornamentos, saias compridas e pesadas e até espartilhos[...] (Moutinho; Valença, 2003, p.49)

Figura 5 – Família nobre medieval, século XV.



Fonte: < <https://br.pinterest.com/pin/814307176356721050/>>. Acesso em: 13 set. 2020.

No período medieval e durante muito tempo, conforme Bezerra (2017, p.17) não se existiam o entendimento de infância, acarretando nessa sociedade a não compreensão de que essas crianças eram um indivíduo com o corpo em desenvolvimento. Tornava-se necessária uma vestimenta própria para ela, fazendo com que a criança pudesse se movimentar e que não restringisse a evolução do seu corpo. Conforme Moutinho e Valença (2003, p. 50), era nas crianças nobres que se exigiam toda a complexidade da vestimenta dos adultos nos pequenos, como sapatos de salto alto e chapéus enfeitados com penas e flores.

Figura 6- Obra de Nicolas de Largillière: Prince James Francis Edward Stuart and Princess Louisa Maria.



*Fonte: <[No período colonial, no Brasil, os portugueses recém-chegados ao país tinham o hábito de agasalhar seus bebês e dar poucos banhos, diferentes do modo dos costumes indígenas, como visto em Del Priore \(2013\):](https://pt.wahooart.com/@/ARC8Q3-Nicolas-De-Largilli%C3%A8re-Pr%C3%ADncipe-james-francis-edward-stuart-Princesa-louisa-maria-H%C3%A1-um-Stuart. Ac. >Acesso em: 13 set. 2020.</i></p>
</div>
<div data-bbox=)*

[...]. Os lusos recém-chegados traziam consigo rígidas noções de resguardo e agasalho. Tinham horror aos banhos e ao ar livre. O médico holandês Guilherme Piso, morador de Recife na primeira metade do século XVII[...] concluiu pela superioridade do método indígena no qual a criança era livre de

panos grossos e agasalhos pesados como os que enfaixavam a criança europeia a fim de dar firmeza aos seus membros. (DEL PRIORE,2013, p.91)

Por volta do século XVII, na Europa, começou a surgir uma pequena diferenciação das roupas das crianças com a dos adultos, havendo uma roupa infantil mais adequada para a criança, porém era a nobreza e a burguesia que tinham acesso. Segundo Ariès (2012) até mais ou menos os três anos de idade, as crianças de ambos os sexos se vestiam da mesma forma, com batas e vestidos compridos. A diferença de roupa de adulto para a infantil se fez mais presente nos meninos do que nas meninas, pois estes por volta dos seis anos de idade, deixavam as chamadas “toucas de criança” para ser substituída pelo chapéu de um homem adulto e com sete anos deixavam de usar vestido para usar as calças, já que as meninas continuavam a usar os vestidos, como descreve Ariès (2012):

[...] saia, vestido e avental. Este era o traje dos meninos menores [...] meninas [...] continuavam a se vestir como as mulheres adultas. A separação entre crianças e adultos ainda não existia no caso das mulheres. (ARIÉS, 2012, p.33)

Conforme Costa (2016, p.11) as meninas se aproximavam mais da vestimenta dos adultos, para que elas se tornassem adultas mais rápido, pois aos dez anos de idade já eram tratadas como mulheres. Desde cedo tinham que se comportar como adultas como intuito da preparação da vida doméstica. Logo, nota-se que o entendimento do conceito de infância da época foi mais evidente nas roupas dos meninos do que nas meninas, pois nelas ainda se caracterizava uma vestimenta de uma mulher adulta.

Além disso, conforme Ariés (2012) um adereço semelhante para ambos os sexos era o uso de duas fitas largas que ficava presa ao vestido atrás dos dois ombros, isso ajudava a criança a andar, essas fitas nas costas se tornando um símbolo da roupa infantil do século XVII e início do século XVIII. Mas o ato de vestir os meninos como as meninas até os sete anos de idade continuou até o fim do século XIX, desaparecendo após a primeira Guerra Mundial, segundo Ariés (2012):

[...] o hábito de efeminar os meninos só desapareceria após a Primeira Guerra Mundial, e seu abandono deve ser relacionado com o abandono do espartilho das mulheres: uma revolução do traje que traduz a mudança dos costumes. (ARIÉS, 2012, p.39)

Em meados do século XVIII, é percebido com mais ênfase as preocupações com o conceito de infância, a educação delas e seu modo de veste, visto nas ideias de Jean-Jacques

Rousseau, especialista em educação e ensino. Moutinho e Valença (2003, p.51) descrevem: “[...] Rousseau defendia a ideia de que a educação é um processo espontâneo e sublinhava a necessidade de que a criança vivesse em contato com a natureza. Para tanto, era preciso alterar o seu modo de trajar.” Sendo para ele necessário o uso de batas e roupas folgadas para o melhor movimento dos pequenos, principalmente para as meninas uma época que era incentivado o uso do espartilho.

Nos séculos XVIII e XIX, conforme Costa (2016, p.12) foi se ampliando a variedade de roupas para crianças, havendo a mudança de forma mais gradual para a fase adulta. A moda das meninas no século XVIII, era constituída por roupas românticas e cheias de babados. Conforme Moutinho e Valença (2003, p.52), a partir de 1820, “as saias das meninas [...] começam a encurtar [...], revelando as anáguas com barra de renda e *pantalettes* (calças compridas de cambraia ou algodão usadas debaixo da roupa e que apareciam sob as saias).” Moutinho e Valença (2003, p. 52) também afirmam que “ Já os meninos foram deixando o usar coletes justos, camisas de colarinho alto, casacos compridos e culotes, como de seus pais: trajavam jaqueta curta, camisa mais confortáveis e calças. ”

No final do século XVIII, o surgimento da roupa de marinheiro influenciou a indumentária infantil, tornando-se popular e usada nas crianças. Segundo Bezerra (2017, p. 22), esse traje no início foi introduzido nas escolas de treinamento para os rapazes da marinha, depois se tornou popular para vestir as crianças, mantendo-se até o começo do século XX. Essa roupa era considerada um padrão na vestimenta do cotidiano das crianças de classe média. A diferença da roupa de marinheiro dos meninos para das meninas, conforme Moutinho e Valença (2003, p. 53), era o uso de calças, comprida ou curta, para os meninos e uso de saia para as meninas.

Figura 7- Trajes de marinheiro.



Fonte: <<http://docplayer.com.br/78795993-A-segregacao-de-generos-na-moda-infantil-e-a-importancia-do-agenero-na-formacao-do-carater.html>>. Acesso em: 13 set. 2020.

No fim do século XIX, surge outro estilo bastante usado para os meninos, era a moda *Fauntleroy*, que segundo Lurie (1997), o traje era adorado pelos pais e detestado pelos filhos, era uma composição de uma jaqueta preta ou azul safira de veludo, camisa branca de colarinho rendado, calças, meias de seda, sapato afivelado, boina e o uso de cabelos cacheados. Esse traje era uma inspiração das primeiras edições da obra *Little Lord Fauntleroy*, segundo Kern, Schemes e Araújo (2010, p. 406).

Figura 8- Traje inspirado no Pequeno Lord Fauntleroy.



Fonte: <<http://modahistorica.blogspot.com/2013/05/trajes-infantis-na-era-vitoriana.html>>. Acesso em: 13 set. 2020.

De acordo com Lurie (1997), com o fim da moda *Fauntleroy*, as calças curtas continuaram a ser utilizadas nos meninos, até uns sete anos de idade. Surgiu na época, a calça golf na altura do joelho, começando-se a adaptar roupas esportivas de adulto para roupas do cotidiano das crianças.

No Brasil, a elite brasileira, no período Imperial, seguia a risca os modelos que os franceses vestiam, assim as crianças de famílias nobres se vestiam como os franceses variando o tipo de tecido empregado, segundo Del Priore (2013):

A França era efetivamente um modelo a ser seguido ou mesmo adaptado. As fotografias mostram que os modelinhos das meninas e meninos de elite seguiam à risca o figurino francês. O que variava era o tipo de tecido empregado: morim, algodão, morim superior, cambraia, chita, cretone, lãzinha, seda, mermó e cetim[...] (DELPRIORE, 2013, p.143)

Sendo importante ressaltar que em Paris, por volta de 1900, já se tinha costureiras especializadas em roupas infantis, como a Jeanne Lanvin, criando vestidos e ternos coloridos conforme Moutinho e Valença (2003, p.54).

A moda infantil, segundo Costa (2016, p.13) não progrediu no início do século XX até a Primeira Guerra Mundial, tendo modificações leves. Depois da guerra, Kern, Schemes e Araújo (2010, p. 407), descrevem que “[...] os trajes se tornaram mais leves, menos rebuscados e elaborados”.

No final da década de 1920, conforme Kern, Schemes e Araújo (2010), em estudo baseados nas fotografias publicadas nas revistas da época, relatam que a principal indumentária para as meninas e que foi desaparecendo no fim da década de 1940, era o uso de vestidos amplos, estilo de saia de formato cônico que alarga em baixo, amplo e rodado, um enorme laço no cabelo e sapatos de estilo boneca, os meninos também usavam o sapato estilo boneco, sendo também muito comum o uso de uniforme.

Na década de 1940, mesmo no período pós-guerra, as roupas infantis não sofreram muitas mudanças, apenas se demonstraram ser mais práticas e confortáveis. Importante ressaltar que segundo Kern, Schemes e Araújo (2010), as mudanças da moda adulta não ocorriam da mesma forma para os pequenos, mesmo ocorrendo fatos históricos que causam influência na indumentária.

Nesse período, as meninas que usavam vestidos amplos, laços na cabeça e sapato boneca foram de forma gradual substituído por modelos mais confortáveis, já os meninos usavam macaquinho, blazer, calças ou short e uso de sapatos sociais com meias de náilon. Podendo-se dessa forma notar que as crianças da época, mesmo já existindo a compreensão da infância e o zelo pelos pequenos, essas crianças estavam com roupas características dos adultos. Kern, Schemes e Araújo (2010) afirmam que nos estudos das fotografias, as imagens interpretam que essas crianças estavam ocupando o seu papel, de criança bem-comportada, representante de sua família e do padrão social e cultural da época.

Figura 9- Moda infantil para meninas, fotografia de 1939.



Fonte: < <https://www.redalyc.org/pdf/3055/305526881010.pdf>>. Acesso em 13 set. 2020.

Para Kern, Schemes e Araújo (2010, p. 407), é notável que as maiores mudanças da indumentária infantil são a partir do momento em que são construídos o entendimento de infância e o sentimento de afeição do adulto com elas. Entretanto, na atualidade, conforme Lurie (1997) descreve que retornamos ao sistema medieval, sendo uma crítica ao pararmos para observar as roupas que estão sendo vendidas no mercado, se caracterizando com roupas dos adultos.

Com o processo de globalização, as crianças de todas as partes do mundo são influenciadas por meio das mídias, como propagandas em revistas, internet e televisão, o que acaba intervindo em suas roupas, seus cabelos entre outros, que, às vezes, acabam não sendo adequadas para sua idade, conforme visto em Medeiros (2014):

[...]. Em um mundo que supervaloriza a aparência e o estar socialmente apresentável, torna-se difícil imaginar que as crianças ficassem imune a esse culto à beleza. As mídias colocam um estereótipo de beleza que não condiz, muitas vezes, com a realidade e faz as pessoas se sentirem a parte desse padrão e infelizes com o seu corpo, cabelo, pele e roupas. Além do mais, esse padrão tem oprimido não só adultos, as crianças têm tido a preocupação precoce de estar de acordo com o que é cultuado na mídia. A beleza se tornou uma condição importante para construção de relações sociais (...) (MEDEIROS, 2014, p.9)

Ao longo da história, com o desenvolvimento do entendimento da infância e sendo construído e discutido, reflete-se em uma melhor vestimenta para os pequenos. Na atualidade,

existe a preocupação das empresas com o vestuário infantil, como as normas de proteção de roupas infantis, a fim de fazer com que os fabricantes produzam roupas confortáveis e ergonômicas ao corpo das crianças, também uso adequado de tecidos e aviamentos que não provoquem possíveis acidentes. Entretanto, como visto em Medeiros (2014) com o mundo globalizado e o excesso de informações, as crianças acabam que sendo afetadas pelo meio que favorece as aparências, isso sendo também uma forma de aceitação social. Podendo-se ser uma preocupação aos pais, como o medo de seus filhos não serem inseridos em um padrão e aceitos em algum grupo, refletindo-se em uso de roupas adultizadas nas crianças.

5. OS FIGURINOS INFANTIS DE JOGOS VORAZES

5.1 Enredo dos filmes – Jogos Vorazes

Como base para o desenvolvimento do estudo, foi desenvolvido uma breve narrativa sobre os enredos dos filmes, para melhor compreensão da pesquisa. No primeiro filme *Jogos Vorazes* (2012), a história se passa em uma época futurística, com uma nação chamada Panem, a região antes equivalia a América do Norte, que fora destruída devido as guerras e desastres naturais, surgindo assim Panem. Nessa localidade existem 13 distritos governado pela Capital, este se concentra todo o poder e controle perante os outros. Os distritos estão divididos de acordo com as necessidades de matéria-prima da Capital, como pecuária, agricultura e extrato de carvão.

Panem é formada por esses 13 distritos e a Capital, que é o centro de poder. Entretanto, o último distrito, o treze, foi destruído pela Capital, por conta do distrito 13 ter liderado uma rebelião junto com os outros distritos. Essa rebelião ficou sendo chamada de Dias Escuros. Com o levante, os 12 distritos foram derrotados e o treze bombardeado pela Capital. Um tratado, chamado Tratado da traição, deram novas leis para os distritos como forma de manter a paz, para que isso jamais se repetisse, surgindo assim como punição os Jogos Vorazes.

Os Jogos Vorazes têm como regra fazer com que os 12 distritos ofereçam todo ano, uma garota e um garoto entre 12 e 18 anos para lutar até a morte em uma arena arquitetada

pelos os idealizados dos jogos da Capital, o último tributo restante será o vencedor, que levará prêmios aos seus distritos, como alimentação. Para a população da Capital os jogos são uma forma de diversão, um reality show.

O filme *Jogos Vorazes* se inicia na colheita do distrito 12, essa colheita é o dia em que selecionam um menino e uma menina para participarem dos jogos. A protagonista Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence), tem uma irmã de 12 anos chamada Primrose Everdeen (Willow Shields) cuja é a primeira vez que ela irá participar da Colheita, já que completou os seus 12 anos. Quando ocorre a seleção, Prim é sorteada, porém Katniss se oferece como tributo no lugar de sua irmã, já que ela é apenas uma criança. Na seleção do garoto, Peeta Mellarck (Josh Hutcherson) foi o selecionado.

O filme se passa na 74ª edição dos Jogos Vorazes, onde Katniss e Peeta irão ser preparados para irem ao jogo. Os tributos são levados a Capital onde se passarão por estilistas, para torná-los mais atraentes ao público, pois os que se destacam são adorados pela audiência e assim conseguindo patrocinadores que irão ajudá-los na arena, como envio de alimentos e remédios. Depois de serem apresentados na cerimônia de abertura, passando por entrevistas e treinamento, iram para o clímax da história que é a arena dos jogos.

Katniss e Peeta como forma de sobrevivência fingem um romance para conquistar o público, ficando conhecidos como “os amantes desafortunados do doze”. Na arena, por eles terem conquistado o público, tem a vantagem de conseguirem patrocinadores e receberem suplementos. Com o desenrolar da história os tributos são eliminados um a um. No final, ficam somente os tributos do distrito 12 e como a regra é clara, somente pode ter um vencedor na arena. O casal no ato de sobrevivência, simula comer frutas venenosas com a intenção de se matarem. Assim, obrigando os idealizadores dos Jogos a aceitarem dois vencedores. Entretanto, tal ato não é visto com bons olhos pelo governo da Capital, pois isso repassa a ideia de contrariar as leis dela, já que eles poderão ser uma faísca de esperança para os outros distritos e dar início novamente as rebeliões e levantes contra a Capital.

Figura 10- Filme e livro “Jogos Vorazes”.



Fonte: <<https://filmetipo.com/film/17203-jogos-vorazes>>; <<https://www.amazon.com.br/Jogos-Vorazes-1-Suzanne-Collins/dp/8579800242>>. Acesso em: 29 set. 2020.

Segundo filme *Jogos Vorazes: Em Chamas* (2013), Katniss e Peeta voltam para o seu distrito, após sobreviverem aos Jogos Vorazes. Mesmo tendo ganhado o jogo, eles estão submetidos à vontade da Capital, têm que continuar fingindo um romance. Eles têm que realizar uma turnê, chamada Turnê da Vitória. Assim, passando em todos os distritos, para que os habitantes de Panem vejam os vencedores do jogo. Entretanto, na turnê da vitória Katniss nota que existem atos de rebeldia em alguns distritos, como no distrito 11, o qual a sua aliada na arena vivia, Rue (Amandla Stenberg). Além disso, o broche de Katniss, o tordo, símbolo do seu distrito e usado por ela durante os jogos, é utilizado pelos rebeldes como um símbolo de revolução.

Sendo o aniversário de 75 anos de Jogos Vorazes e a cada 25 anos se realiza o Massacre Quaternário, e este terá na arena os tributos vencedores das outras edições. A arena do Massacre Quaternário é mais hostil e mortal, uma área de praia e floresta, levando os participantes a vários perigos extremos, como animais violentos e chuva de sangue. Katniss e Peeta se aliam a outros tributos, como do distrito 4, Finnick Odair (Sam Claflin) e Mags (Lynn Cohen), depois com o distrito 3, Beetee (Jeffrey Wright) e Wiress (Amanda Plummer) e do distrito 7, Johanna Mason (Jena Malone). Ao longo da história Beetee planeja uma armadilha para que os tributos inimigos sejam eliminados, seu plano é eletrocutar os seus rivais na praia. Entretanto, tal armadilha não ocorre com sucesso.

No ato final do filme, a arena é destruída, pois Katniss destruiu o campo de força que havia no jogo, deixando os idealizadores sem acesso a arena. Katniss é salva pelo distrito 13.

Ela, ao acordar, vê seu melhor amigo, Gale. Ele a explica que estão no distrito 13 e que depois do que ela fez no jogo, a Capital bombardeio e destruiu o seu distrito. O filme termina demonstrando o total sentimento de repúdio dela diante dos horrores da Capital, por conta da destruição de seu distrito e a morte de várias pessoas inocentes.

Figura 11- Filme e livro “Jogos Vorazes: Em Chamas”.



Fonte: <<https://ewmix.com/produto/27065/jogos-vorazes-em-chamas>>; <<https://www.amazon.com.br/chamas-Trilogia-Jogos-Vorazes-Livro-ebook/dp/B00A3D1GUW>>. Acesso em: 28 set. 2020.

No Terceiro filme *Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I* (2014), Katniss depois de ter sobrevivido a dois Jogos Vorazes, encontra-se no subterrâneo do distrito 13. A presidente do local, Coin (Julianne Moore), e Plutarch (Philip Seymour), tentam fazer com que Katniss aceite ser o símbolo da rebelião, o Tordo, para incentivar que outros distritos, que ainda não aderiam a rebelião se aliem a eles. Ela aceita esse torna o símbolo da rebelião.

Na Capital, o presidente Snow decreta que qualquer pessoa que estiver portado algo símbolo da rebelião será condenada à morte por traição. As execuções em praça pública ocorrem em alguns distritos, pessoas condenadas por traição a Capital. Com o avanço da estória, Katniss vê Peeta na transmissão da Capital, pois ele não foi resgatado pelo o distrito 13. Katniss percebe que a fisionomia de Peeta muda de uma entrevista para outra, estando visivelmente torturado pela Capital. Uma equipe do distrito 13 vão para a missão de resgatar Peeta e outros vitoriosos preso na Capital. Ao resgatarem Peeta, descobrem que ele sofreu uma lavagem cerebral pela Capital, fazendo com que ele pense que Katniss é a verdadeira inimiga. O enredo encerra com Katniss transtornada com o que a Capital fez com Peeta.

Figura 12- Filme e livro “Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I”.



Fonte: < <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-200088/>>; < <https://lelivros.love/book/download-a-esperanca-trilogia-jogos-vorazes-vol-3-suzanne-collins-em-epub-mobi-pdf/>>. Acesso em: 28 set. 2020.

O quarto filme *Jogos Vorazes: A Esperança. O final* (2015), com o objetivo de derrubar a Capital, Katniss consegue unificar os distritos e com eles juntos terão mais forças para derrubar o governo tirano do presidente Snow. Entretanto, Katniss tem seus próprios planos e fica decidida a qualquer custo matar o presidente Snow.

Com o desenrolar da história o esquadrão que Katniss se encontrava, que inicialmente tinham por objetivo fazer gravações para as propagandas da rebelião, porém com as várias mortes ocorridas no esquadrão, eles decidem seguir o plano de Katniss, que é assassinar presidente. A missão de Katniss não ocorre conforme o planejado, mas Snow é preso pelo os aliados que são contra a Capital.

No final do filme, a presidente do distrito 13, Coin, relata que irá ocorrer a morte de Snow e que Katniss fará isso. Na cerimônia Katniss irá realizar o que tinha planejado há muito tempo, porém no momento que mira para atira a flecha em Snow, ela mira em Coin, pois naquele momento percebe que Coin irá somente continuar o que Snow havia feito, como continuar os Jogos Vorazes, mas com os jovens da Capital, deixando o sistema ainda tirano. A população de vários distritos ataca o presidente Snow e, com isso, Katniss vai para o seu distrito, morar na única parte que restou do distrito 12, a Aldeia dos Vitoriosos.

Figura 13- Filme e livro “Jogos Vorazes: A Esperança. O final”.



Fonte: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-204925/>> ; <<https://lelivros.love/book/download-a-esperanca-trilogia-jogos-vorazes-vol-3-suzanne-collins-em-epub-mobi-pdf/>>. Acesso em: 28 set. 2020.

5.2 Referências estéticas da saga Jogos Vorazes

Nos figurinos da saga Jogos Vorazes, esteve presente quatro figurinistas diferentes, ao longo das obras cinematográficas. No primeiro filme, *Jogos Vorazes*, está Judianna Makovsky, que segunda em entrevista à MTV Style ³, Makovsky relata que junto ao diretor Gary Ross, buscaram influências das décadas de 1930 à 1950, para o vestuário dos distritos, estudando características das cidades mineradoras americanas, com uso de roupas clássicas e simples, mas os cidadãos da Capital com características mais ornamentada, nas cores se usou uma paleta de inspiração no Expressionismo Alemão⁴, com o uso de cores fortes. Descreve também Makovsky, que ela e o diretor não queriam realizar cenas com roupas típicas de filme do futuro, como o uso da assimetria. Observou-se as influências das modelagens das décadas

³ Entrevista com Judianna Makovsky, figurinista de Jogos Vorazes. Distrito 13. Disponível em: <<https://www.distrito13.com.br/filmes/jogos-vorazes-filme/entrevista-com-judianna-makovsky-figurinista-de-jogos-vorazes/>>. Acesso em 16 set. 2020.

⁴ “O Expressionismo alemão consistiu em uma série de movimentos criativos na Alemanha, na época da Primeira Guerra Mundial, que teve seu auge em Berlim, nos anos 1920. No cinema, essa característica é mais particularmente associada a sets pouco realistas, ângulos profundos e sombras marcantes, para intensificar a atmosfera do filme.” Expressionismo Alemão. Academia Internacional de Cinema, 2018. Disponível em: <<https://www.aicinema.com.br/expressionismo-alemao-movimentos-cinematograficos/>>. Acesso em: 16 set. 2020.

de 1930 a 1950 tantos nos adultos como nas crianças do distrito 12, já na população da Capital, seus vestuários têm influência de várias épocas da história da moda Ocidental, como o período do Rococó do século XVIII, devido ao excesso de ornamentação, volume, perucas e pele cor de porcelana.⁵

Figura 14- Cena do filme “Jogos Vorazes”, o dia da colheita no distrito 12.



Fontes: <<http://thg-roleplaygame.weebly.com/os-jogos-vorazes.html>>; <<https://medium.com/@davidcarneiro300/depois-da-utopia-uma-interpreta%C3%A7%C3%A3o-do-tri%C3%A2ngulo-amoroso-de-jogos-vorazes-2c9fb3e7233d>>. Acesso em: 16 set. 2020.

Figura 15- Roupas americanas para meninas, década de 1940.



Fonte: < <https://br.pinterest.com/pin/289637819768470122/> >. Acesso em: 16 set. 2020.

⁵ NERY, Marie Louise. A evolução da Indumentária: subsídios para a criação de figurino. 3. reimpr. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2009, 304 p.II.

Figura 16- Cena do filme “ Maria Antonieta”, indumentária estilo Rococó.



Fonte :<<https://br.pinterest.com/pin/210332245083627116/>>. Acesso em: 28 set. 2020.

No segundo filme, *Jogos Vorazes: Em Chamas*, Trish Summerville assume os figurinos, com a direção Francis Lawrence, explorando o universo de Makovsky e ampliando. No filme explorou materiais naturais como linho, algodão e couro, nos tons de cinza e bege.

Nos distritos, Summerville, continuou com as modelagens remetentes a década de 1930 e 1940⁶. Sendo importante ressaltar que a vida dos distritos não era fácil, devido a pobreza e fome, principalmente nos mais pobres, necessitando eles de roupas práticas. Os vencedores da 74ª edição dos Jogos Vorazes, Katniss Everdeen e Peeta Mellark, se vestem ainda com as roupas do seu distrito, porém com alguma interferência da Capital, como o uso de sobreposição assimétrica.

⁶ WITTMANN, Isabel. Figurino: Jogos Vorazes- Em Chamas: moda e ambiguidade na Capital. Estante da Sala, 2013. Disponível em: < <https://estantedasala.com/figurino-em-chamas/> >. Acesso em: 16 set. 2020.

Figura 17- Cena do filme “Jogos Vorazes: Em Chamas”, habitantes do distrito 12 e Katniss.



Fonte: Print feito pela autora. Imagem do filme “Jogos Vorazes: Em Chamas”; < <https://br.pinterest.com/pin/66850375693345689/> >. Acesso em: 16 set. 2020.

Nos filmes *Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I* e *Jogos Vorazes: A Esperança. O final*, ficou o cargo dos figurinistas Kurt e Bart, com o mesmo diretor do segundo filme, Francis Lawrence. Kurt e Bart, trabalharam os trajes cênicos de forma minimalista, mas com alguns elementos dos figurinos dos filmes anteriores, como o uso das roupas simples dos distritos, como tecido de algodão e nos tons bege e cinza. No *Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I*, os moradores do distrito 13 são revelados, todos se vestem com uniformes cinzas, calças de cintura alta e camisa abotoada com bolsos, mas existindo diferença por conta da profissão, como os médicos.

A indumentária é presente também na continuação do filme *Jogos Vorazes: A Esperança. O final*. As peças dos moradores do distrito 13, têm influência nos uniformes das mulheres americanas que trabalharam na 2ª Guerra Mundial. O uniforme de cor neutra, passa a ideia de falta de individualidade entre os habitantes, pelo fato de estarem todos vestidos na mesma maneira, porém na elite política do distrito, encontra-se alguns detalhes que os diferenciam dos outros, como o uso de ombreiras, colarinho fechado e tecido mais grosso, passando uma mensagem de liderança. A personagem Effie Trinket que acostumada com a moda da Capital, fez algumas modificações no uniforme, por querer expressar a sua individualidade. Os habitantes da Capital continuam a se vestir de forma frívola, mas pelo ambiente de rebelião dos distritos contra a Capital, nota-se um pouco menos de exagero e colorido nos habitantes. O presidente Snow ainda se veste de forma simples e minimalista em

todos os filmes, ressaltando a ideia de que a imagem frívola não condiz a mensagem de um bom governador.⁷

Figura 18-Cena do filme “Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I”, no distrito 13.



Fonte: < <https://br.pinterest.com/pin/101753272807126252/> >. Acesso em: 16 set. 2020.

Figura 19- Uniforme feminino de trabalho na 2ª Guerra Mundial.



Fonte: < <https://br.pinterest.com/pin/177329304049209374/> >. Acesso em: 16 set. 2020.

Além disso, conforme Sousa (2014), o figurino presente nos filmes obteve indicação a melhor figurino pelo “ Costume Designers Guild Awards”, este sendo uma premiação anual em que os profissionais da área, os figurinistas, recebem reconhecimento e são homenageados

⁷ WITTMANN, Isabel. Figurino: Jogos Vorazes: A Esperança- Parte I e Jogos Vorazes: A Esperança. - Final. Estante da Sala, 2014 e 2016. Disponível em: < <https://estantedasala.com/a-esperanca-parte-1/> >; < <https://estantedasala.com/figurino-jogos-vorazes-final/> >. Acesso em: 16 set. 2020.

pelo seu trabalho, seja no cinema ou na televisão. A premiação ocorre nos Estados Unidos, em Los Angeles, e o primeiro filme *Jogos Vorazes*, foi indicado ao prêmio de melhor figurino em 2013, com a figurinista Judianna Makovsky. Em 2014, foi indicado novamente com o segundo filme *Jogos Vorazes: Em Chamas*, mas com outra figurinista, Trish Summerville, que ganhou o prêmio de melhor figurino em filme de fantasia.

5.3 Distrito 12- Primrose Everdeen

Como objetivo de estudo da pesquisa seguem as análises dos figurinos infantis a partir da compreensão das roupas de cena como expressão de linguagem. Foram analisados os figurinos de três personagens infantis, de acordo com a ordem que os mesmos aparecem no enredo desta obra ficcional.

O primeiro figurino analisado, pertence a personagem Primrose Everdeen, atriz americana Willow Shields. Prim, como é chamada pela irmã mais velha, Katniss Everdeen, vive no distrito 12, um dos distritos mais pobres de Panem. Ela e sua irmã ficam órfãs de pai, pois ele faleceu em um acidente nas minas onde trabalhava, sua mãe entrou em choque e passou um tempo sem reagir, fazendo com que Katniss, na época com onze anos, já fosse chefe de família, trazendo alimento para casa e cuidando de Prim, na época com sete anos de idade. Sua irmã mais velha por meio da caça e venda consegue adquirir alimento para a família. Katniss quando fez doze anos, seu nome vai para o sorteio dos tributos e por motivos de necessidade para ajudar a mãe e Prim, ela opta por colocar seu nome mais vezes no sorteio por troca de tésseiras, cada tésseira equivale a um suprimento anual de grãos e óleos para cada pessoa e as inscrições são acumulativa, também por conta da idade, aos 12 anos é inscrito uma vez aos 13 anos duas vezes, podendo aumentar por conta das tésseiras e assim por diante. Demonstrando a total opressão da Capital perante os distritos.

Nesse primeiro filme, *Jogos Vorazes*, o figurino é assinado pela figurinista Judianna Makovsky, com direção de Gary Ross. Sendo importante ressaltar que como o filme é baseado no livro da escritora Suzanne Collins, Katniss é a personagem principal, teremos a visão dessa personagem no filme sobre sua irmã Prim, demonstrando Katniss muita preocupação em cuidar e proteger Prim do sistema de opressão da Capital, como visto na

escritora do livro *Jogos Vorazes*, Collins (2010, p.22) “ Eu protejo Prim de todas as formas que posso, mas não tenho poderes contra a colheita. ”

Figura 20- Cena do filme “ Jogos Vorazes”, Prim sorteado na colheita.



Fonte: Print feita pela autora. Imagem retirada do filme “Jogos Vorazes” (2012).

Figura 21-Figurino da personagem Primrose no dia da colheita e, ao lado direito, vestuário americano para meninas, década de 1940.



Fonte:

<<https://br.pinterest.com/pin/770748923722829647/>>; <<https://br.pinterest.com/pin/292945150766818414/>>; <<https://br.pinterest.com/pin/417005246753763334/>>. Acesso em: 18 set. 2020.

Na cena (Figura 20), dia da colheita, Prim é selecionada no sorteio, porém sua irmã Katniss no ato de proteção se oferece como voluntária no lugar da Prim como tributo. Prim está vestida para no dia da colheita, a melhor roupa que tem, não por conta de o dia ser importante, mas para a Capital o dia é “especial”, exigindo que a população dos distritos

esteja bem vestida. Nessa ocasião Prim está muito assustada, devido ao fato de ser a primeira vez que participa do sorteio, ela acaba de completar 12 anos, e fora sorteada para participar do jogo.

Na (Figura 21), primeira e segunda imagem, conseguimos observar que Prim veste uma camisa branca, abotoada, com golinha e mangas bufantes, em baixo o uso da saia cinza que marca a cintura em um estilo godê, as roupas estão um pouco frouxas por ter sido antes de Katniss, conforme visto no livro de Collins (2010):

[...] Prim está usando as roupas que usei pela primeira vez em um dia de colheita, uma saia e uma blusa franzida. Estão um pouco grandes nela, mas minha mãe ajustou com alfinetes. Mesmo assim, ela está tendo problemas em manter a blusa presa nas costas. [...] (COLLINS,2010, p.21)

A roupa se caracteriza com os trajes da década de 1940, segundo Kern, Schemes e Araújo (2010, p. 420) nessa época os vestuários para as meninas acima dos cinco anos se caracterizava por vestidos com cintura marcada, muito semelhante à moda feminina adulta e sapato de boneca. Sendo evidente que no figurino de Prim, sua vestimenta está presente também nas mulheres adultas de seu distrito, porém alguns detalhes trazem alusão à infância, como as mangas bufantes, que segundo Lurie (1997, p. 229) no início do século XIX, período do Romantismo, as mulheres adultas eram definidas como crianças e anjos, seres frágeis, inocentes e tímidas, o que era representado em suas roupas como vestidos de mangas curtas e decotadas, que conforme Boucher (2010, p. 349) nesse mesmo período, por volta do século XIX, “ [...] assim que a moda geral se complica, o traje das crianças segue essa evolução com exageros que beiram a fantasia pseudo-históricos”.

O figurino expressa que ela pertence a um distrito de pouco recursos e tecnologia, tendo o estilo clássico e simples. Prim, transmite a ideia de ser uma menina doce e gentil, mas fragilizada e assustada com o sistema tirano da Capital. De acordo com Collins (2010, p. 25) a fala de Katniss, denuncia a injustiça da Capital diante da realidade das crianças nos distritos, “ Levar as crianças de nossos distritos, forçá-las a se matar umas às outras enquanto todos nós assistimos pela televisão. Essa é a maneira encontrada pela Capital de nos lembrar de como estamos totalmente subjugados. ”

A silhueta da roupa de Prim é de formato ampulheta. Uso de mangas bufantes, cintura marcada e saia que se abre no estilo godê.

O material da vestimenta da personagem é composto por tecidos planos, e aviamentos simples como botões de cor branca, presentes na parte frontal da camisa de Prim. Observam-se detalhes de renda na camisa, como forma de trazer delicadeza e embelezamento na peça.

Nas cores da roupa de Prim, o branco da camisa, segundo Heller (2013), é a cor imaculado, da inocência, é feminino, é nobre, cor silenciosa e da higiene, porém fraco. A cor cinza utilizada na saia, conforme Heller (2013) essa cor remete a algo que destroem a alegria de viver, desânimo e tristeza, é uma cor vaga. Na situação em que Prim se encontra, ela representa um personagem puro, inocente e que precisa dos cuidados de sua irmã e mãe, tem que procurar junto com a Katniss maneiras de sobreviver, como vender o leite de sua cabra para conseguir comprar alimentos. Além disso, encontra-se em tristeza e angústia, pelo fato de viver na pobreza como a maioria dos que vivem no distrito 12, não existe luxo, excesso de alimento, nem extravagância em suas vestimentas, vivem submetidos à Capital para não serem mortos.

Figura 22-Personagem Prim, cenas do filme “Jogos Vorazes”.



Fonte: Print feita pela autora. Cenas do filme “Jogos Vorazes”; bastidores do filme “Jogos Vorazes”. < <https://www.youtube.com/watch?v=ZpTPMxZDrZO> >. Acesso em: 28 set. 2020.

O segundo figurino estudado é também da personagem Prim e está presente no segundo filme, *Jogos Vorazes: Em Chamas*. Prim está um ano mais velha, nesse filme ela está mais ativa e demonstra ter conhecimentos em cuidar de pacientes, aprendidos por sua mãe que tem conhecimento medicinais. Devida a vitória de sua irmã ela passa a morar da Aldeia dos Vitoriosos. Sendo importante ressaltar que no segundo filme, o figurino é desenvolvido por Trish Summerville, que manteve as roupas simples dos cidadãos do distrito 12, assim como nas crianças, como formas simples e com referências das décadas de 1930 e 1940⁸, mas destacando cores como o marrom, vermelho escuro, cinza e o branco bege.

Figura 23-Personagem Prim, cena do filme “Jogos Vorazes: Em Chamas”. Sorteio de Katniss para o Massacre Quaternário.



Fonte: Print feita pela autora. Cenas do filme “Jogos Vorazes: Em Chamas”.

⁸ WITTMANN, Isabel. Figurino: Jogos Vorazes- Em Chamas: moda e ambiguidade na Capital. Estante da Sala, 2013. Disponível em: < <https://estantedasala.com/figurino-em-chamas/> >. Acesso em: 29 set. 2020.

Figura 24- Personagem Prim e moda infantil da década de 1940, uso de jardineira.



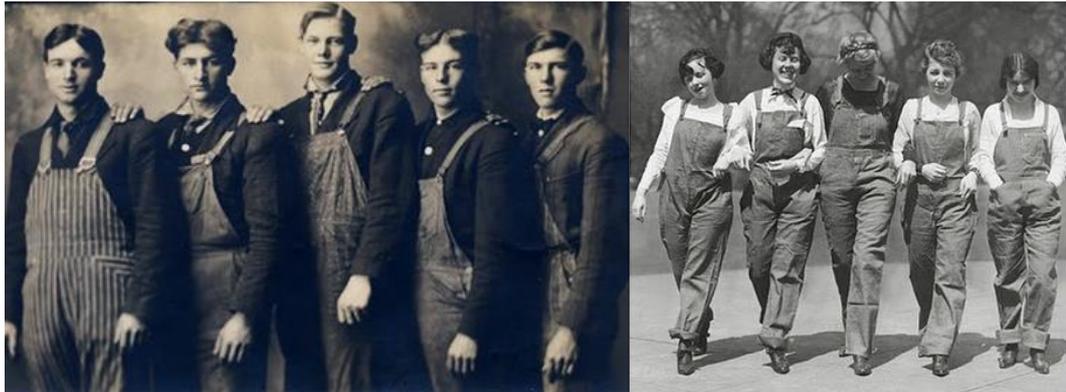
Fonte: Print feita pela autora. Cenas do filme “Jogos Vorazes: Em Chamas”; < <https://br.pinterest.com/pin/770748923722604304/> >. Acesso em: 29 set. 2020.

Na cena (Figura 23) é o dia em que Katniss terá que ser selecionada para participar do Massacre Quaternário, somente os vitoriosos vivos serão selecionados. Katniss é o único tributo feminino. Prim terá que ver novamente sua irmã voltar aos jogos. O estado psicológico de Prim nessa cena é um pouco mais forte em comparação de como ela se encontrava no primeiro filme. Ela passa a ideia de mais independência em relação a Katniss e sua mãe, a preocupação dela é que a sua irmã sobreviva ao jogo.

Na (Figura 24) observamos que Prim em sua indumentária, primeira imagem, veste uma camisa de botões, de gola e manga bufante. Na sua sobreposição, ela usa uma jardineira de cintura marcada e a modelagem sendo em saia estilo cônico. As roupas de Prim remete as vestimentas da década de 1940, a camisa abotoada, com gola e manga bufante é típico da moda da época para crianças. Prim também usa uma jardineira, mas tendo o seu acabamento em saia. O uso da jardineira segundo Milléo e Cunha (2013) na moda infantil, tornou-se popular para o dia-a-dia das crianças e foi ganhando mais ênfase com as outras décadas. A jardineira para as crianças veio da indumentária adulta, usada inicialmente para os operários nos Estados Unidos, no século final do século XVIII, com um tecido rígido, algodão resistente, com o intuito de ser uma peça duradoura e tivesse a função de proteção. Essa indumentária passou para o vestuário feminino no período da Primeira Guerra Mundial, pela

necessidade de mão de obra, devido a masculina está na guerra.⁹ Contudo, o uso da jardineira em acabamento de saia foi um desenvolvimento do avental, este tem como simbologia no uso do trabalho doméstico e para se proteger da sujeira, também usados pelas enfermeiras para evitar os fluidos dos pacientes em sua roupa.¹⁰

Figura 25- Roupas de operário americano, século XX e uso de jardineira por mulheres.



Fonte: < <https://essenciapink.wordpress.com/category/historia-das-pecas/>>; < <https://blog.modacad.com.br/o-macacao-na-historia-da-moda/>>. Acesso em: 30 set. 2020.

Figura 26- Uniforme de enfermeira, 1942.



Fonte: < <https://br.pinterest.com/pin/770748923722626374/>>. Acesso em: 30 set. 2020.

⁹ VIEGA, Karina. Macacão feminino e jardineiras – Da 1ª Guerra ao verão de 2014. Acorda, bonita! Disponível em: < <http://www.acordabonita.com/2013/09/macacao-feminino-e-jardineiras-da-1a-guerra-ao-verao-2014/>>. Acesso em: 30 set. 2020.

¹⁰ NARRACCI, Camila. Curiosidade da Moda: Salopete! Mulher versus Moda. Disponível em: < <https://mulherversusmoda.com/2019/03/01/curiosidade-da-moda-salopete/>>. Acesso em: 30 set. 2020.

O figurino de Prim expressa que ela tem a necessidade de se fortalecer de forma precoce, devido aos horrores da Capital. Ela não demonstra o medo que teve como no primeiro filme. Tem agora a preocupação com sua irmã indo ao jogo novamente e sabe que Katniss pode ser um início de esperança para o fim dos jogos. Em suas roupas de algodão simples, evidência a simplicidade do seu distrito. A camisa dá ênfase a sua fase de infância, porém a jardineira que tem a modelagem de saia, lembra os aventais de enfermeiras usados na Segunda Guerra Mundial, tendo como simbologia trabalho e proteção. Lembrando que essa fase de Prim, ela já ajuda a sua mãe nos cuidados com pacientes.

A silhueta da roupa de Prim, tem referência de ampolheta, as margas bufantes são ressaltadas, a sua cintura é levemente marcada e a saia vai se abrigo em formato cônico, trazendo um ar ainda delicado e jovial.

Nos materiais da vestimenta de Prim, nota-se que é utilizado tecido plano, algodão, com características de um material simples, tanto na camisa como na jardineira. Nos aviamentos, percebemos o uso de botões brancos simples na camisa.

As cores utilizadas nesse figurino foram tons mais terrosos, o tom de marrom envelhecido na camisa e branco bege na jardineira, com aparência de um tom de tecido cru. Conforme Heller (2013) a cor marrom, na Idade Média era considerada uma cor não agradável, pois o marrom era uma cor em que as pessoas simples usavam, como camponeses e servos. A vestimenta marrom, na época, eram vestimentas sem o tingimento e sinônimo de pobreza, em uma época em que a roupa de cor era sinônimo de status. Heller (2013) também descreve que o marrom no sentido psicológico é tido como feio e vulgar. Entretanto, no caso do figurino de Prim, observamos que o marrom de sua roupa tem uma simbologia voltado ao sentido de pobreza do distrito que ela vive, sendo presente também em outros personagens do distrito 12.

Na cor de sua jardineira, nota-se um tom branco bege, com um ar envelhecido. Heller (2013) afirma que o branco é feminino, nobre, limpo, higienizado e elegância, também trazendo referência a inocência. Entretanto, a jardineira de Prim, que lembra os aventais brancos de enfermeiras do século XX, pois segundo Lurie (1997, p. 199) antes do século XX os médicos não tinham conhecimento aos germes e higienização e usavam roupas escuras. A jardineira de Prim faz alusão à vida profissional dela, que é visto com mais ênfase nos outros filmes. Contudo, Prim nesse segundo filme passa por um período de transição, existe as características infantis nela, porém evidências da necessidade precoce de amadurecer.

Figura 27- Cena do filme “Jogos Vorazes: Em Chamas” e bastidores.



Fonte: Print feito pela autora. Cena do filme “Jogos Vorazes: Em Chamas”; < <https://www.youtube.com/watch?v=Lk4fD3y3snY> >. Acesso em: 30 set. 2020.

No estudo do terceiro figurino, do filme *Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I*, houve mudança de figurinista, estando agora a dupla Kurt e Bart, no filme eles deixam alguns elementos estéticos nos figurinos no filme anterior, como modelagens da década de 40 e cores no tom bege e cinza na vestimenta dos outros distritos, mas, trazem roupas minimalista nos uniformes do distrito 13, evidenciando a ideia de grupo e também um período de restrição e escassez, pois a população do 13 vivem em subsolo. Prim nesse filme está provavelmente com 14 anos de idade. Ela vai passar a morar no distrito 13 devido a Capital ter destruído o seu distrito. Prim se demonstra mais ativa, tem no distrito 13 a função de aprendiz de medicina.

Em um trecho do terceiro livro *A Esperança*, Collins (2011, p. 42), Katniss descreve como Prim estava diferente e teve que amadurecer por conta das circunstâncias, “O tempo e a

tragédia forçaram-na a crescer rapidamente [...] e se transformar numa jovem que dá pontos em ferimentos [...].”

Figura 28- Cena do filme “Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I”.



Fonte: Print feito pela autora. Cena do filme “Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I”.

Figura 29- Cena do filme “Jogos Vorazes. A Esperança. O final” e uniforme de enfermeiras década de 1940.



Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/770748923722209803/>>; <<https://br.pinterest.com/pin/83738874307601595/>>. Acesso em: 30 set. 2020.

Na (Figura 28) Prim visita Katniss. Sua irmã está na enfermaria, devido a um enforcamento que Peeta a causou, pois ele sofreu uma lavagem cerebral pela Capital e ver Katniss como inimiga. Prim nessa cena se encontra psicologicamente mais madura

comparado aos outros filmes, mesmo ainda com 14 anos, percebe-se isso pelo modo dela falar e também por estar tendo uma profissão na área da saúde, tendo mais responsabilidades.

Observa-se na (Figura 29) a indumentária de Prim, primeira imagem, ela veste um uniforme de sua profissão, os que não trabalham na área da saúde vestem camisa abotoadas e calças de cintura alta de cor cinza. Ela usa um vestido um pouco abaixo do joelho, com meia calça, manga comprida e gola alta. Também um avental, traje que compõe o uniforme das enfermeiras, que é abotoado por trás e cinturado. Esse figurino de Prim traz aparência de estar mais velha e com mais obrigações. Devido ao avental que carrega evidência sua profissão na área da saúde e os aspectos minimalistas no vestido, como o uso de gola alta, trazem referências de ideais futurísticas.

Tais referências futurísticas, como nos cortes mais simplificados, uso de ângulos retos, é comparado com as mudanças do vestuário da década de 1960, período marcante pela mudança do modo de vestir dos jovens, trazendo referências do minimalismo, era espacial e da Pop Art, como expressão do futuro. Segundo Boucher (2010, p.413), existiu um aumento na taxa de natalidade entre os anos de 1945 a 1965. Em 1965 quase 10% da população mundial tinha menos de 20 e os jovens, como começaram a ser chamados, que não conheceram o período de guerra e desprezam a sociedade de consumo, manifestam maneira de vestir diferente de seus pais. O estilista francês André Courrèges que, segundo Moutinho e Valença (2003), deu a moda um aspecto dinâmico exigido pelos jovens da época, tornado a roupa mais estruturada e com formas geométricas, como uso de vestidos encurtados com características espaciais.

Além disso, um outro exemplo é do seriado de televisão americana *Lost in Space* de 1965, que traz a história de uma família no espaço. Nos figurinos dos personagens dessa série, tem um ideal minimalista, com formas geométrico, como na modelagem mais reta dos vestidos e uso de gola alta, trazendo simbolicamente ideia de futuro. Assim, o figurino de Prim comparado as suas vestes no distrito 12, que tem modelagem retro, no distrito 13 as formas minimalistas trazem alusão de futuro, demonstrando que esse distrito expressa o conceito de mudança, revolução contra a tirania da Capital.

Figura 30- Modelo usando vestido de André Courrèges e cena da série americana "Lost in Space".



Fonte: < <https://br.pinterest.com/pin/312718767873575727/>>;
< <https://br.pinterest.com/pin/770748923722672116/>>. Acesso em: 01 out. 2020.

No uso do avental de Prim, revela uma linguagem simbólica do uniforme de enfermeiras, pois segundo Peres e Padilha (2014), nos estudos dos uniformes de enfermeiras da década de 1920 e 1930, a imagem desse traje é marcada por um simbolismo que revela a identidade de sua profissão, como no uso de avental branco e a touca branca, que se estende para as outras décadas. Afirmam também, que a principal função do avental na história do vestuário é a de proteção, simbolizando os trabalhos domésticos. As enfermeiras que retiram o avental no uniforme caracterizavam que estava preparada para sua função, sendo o avental parte do vestuário dos aprendizes.

Nesse filme, o figuro de Prim caracteriza que ela teve que amadurecer de forma precoce por consequência do contexto que ela vive. Ela aparenta ter mais que sua idade, as suas atitudes são de uma pessoa com bastante responsabilidade. Também o ambiente que ela está se demonstra com bastante restrições no modo de vestir, fazendo com que todos se vistam da mesma forma, mas Prim devido a sua profissão se veste com trajes que simbolizam que ela é da área da saúde, expressando um figurino com ideias de diferencial simbólica e de utilização, como no uso do avental, pois segundo Jones (2011) o uso de uniformes expressa um símbolo de identificar a profissão, e a utilitária que tem a função prática e de proteção. As formas retas e o uso de gola alta, trazem alusão de que o ambiente que ela vive, é um ambiente que traz esse ideal de futuro.

A silhueta do figurino tem a cintura marcada, deixando amplo o vestido e o avental em formato cônico. O uso de mangas longas, gola alto e do avental, traz um ar mais formal e sério para Prim.

No material desse figurino, observa-se que o tecido do vestido é mais pesado que do avental que se mostra com uma leve transparência, mas ambos aparentam ser de algodão. O vestido tem forma frontal com recorte assimétrico. Nos aviamentos, foi possível analisar que o avental é abotoado por trás.

Nas cores utilizadas no figurino, teve presença de tons neutros, com o uso do cinza no vestido e de um tom verde claro no avental. A cor cinza, segundo Heller (2013) está relacionada aos conceitos de velhice, tédio, tristeza e desânimo. No caso do contexto em que Prim se encontra, esse cinza no seu vestido está ligado a ideia de velhice, pois ela se encontra por conta da circunstância aparentemente e psicologicamente mais velha. A cor do avental, um verde de tom claro, conforme Heller (2013), o verde está relacionado a natureza, que tranquiliza, que acalma e transmite segurança. A cor da saúde e da vida. No caso de Prim, o seu avental de cor verde claro, está se relacionando a saúde, a vida, a segurança e de tranquilizar, já que a sua profissão está ligada em cuidar de vidas.

Figura 31- Cenas do filme “Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I”, Katniss e Prim.



Fonte: Print feito pela autora. Cenas do filme “Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I”.

5.4 Distrito 11- Rue

Na continuação do objetivo deste estudo, a segunda personagem infantil a ser analisada é a Rue, atriz americana Amandla Stenberg. Ela está presente somente no primeiro filme, *Jogos Vorazes*, devido a sua morte na arena do jogo. Pertence ao distrito 11, que cuida da parte da agricultura, esse distrito é também provido de poucos recursos como o 12. Rue demonstra ser uma menina esperta e inteligente. Ela tem apenas 12 anos de idade e será mais uma vítima do sistema tirano da Capital. Em Collins (2010, p.109) em *Jogos Vorazes*, Katniss descreve Rue, “ [...] vejo a garota do Distrito 11[...]. É a tal garota de doze anos, a que me lembrou Prim em estatura. De perto parece ter dez anos [...]”.

Figura 32- Cena do filme “Jogos Vorazes”. Rue em entrevista.



Fonte: Print feito pela autora. Cena do filme “Jogos Vorazes”.

Figura 33- Vestido azul de Rue, cena do filme “Jogos Vorazes” e obra de John Hoppner “The sackville children”, 1797.



Fonte: < <https://br.pinterest.com/pin/770748923722828810/> >;
< <https://br.pinterest.com/pin/635640934901064953/> >; < <https://br.pinterest.com/pin/167759154858657590/> >.
Acesso em: 03 out. 2020.

Na (Figura 32), Rue se encontra em uma entrevista, pois antes dos tributos entrarem na arena, eles têm que ser entrevistado, para que a população da Capital os conheça melhor. Sendo, um verdadeiro reality show para os cidadãos da Capital escolherem seu favorito. O tributo que for mais simpatizado pelo público, entra em vantagem no jogo, porque assim consegue patrocinadores que podem ajudar o participante, como comida e medicamentos. Na entrevista, Rue tem que passar uma boa impressão para conquistar o público e conseguir patrocinadores.

O figurino de Rue na (Figura 33) que ela utiliza na entrevista, presente na primeira e segunda imagem, é um vestido azul delicado, representando ser um vestido de festa. Nota-se a presença de mangas bufantes, decote quadrado e uma saia godê que se abre um pouco acima da sua cintura. Presença de flores no mesmo tom de cor do vestido, no local onde se separa a parte de cima com a parte da saia. Também flores na barra do vestido. Seu penteado têm as flores na cor do vestido. Assim, as características em que se encontra nessa entrevista dão ênfase a sua infância.

As referências vestimentas de Rue trazem alusão das roupas usadas por mulheres do final do século XVIII, período Diretório na França e no início do período Império de Napoleão I. Nery relata que, (2009, p. 144 -145) a revolução francesa suscitou em

movimentos revolucionários que durou uns 10 anos e, colocou fim no regime monárquico na França, fatores políticos e econômicos da monarquia, como a escassez de alimento para a população, ocasionando revolta contra o regime. Conforme a autora a Revolução Francesa tinha ideias de liberdade e exigência dos direitos humanos, com isso se foi refletindo na indumentária francesa, rejeitando ao estilo extravagante da sociedade de corte, como o Rococó, trazendo uma indumentária mais confortável e prática. Segundo Boucher (2010, p.321) no período do Diretório (1795 a 1799), que é uma das fases do período da revolução francesa, as roupas femininas eram influenciadas pelo estilo greco-romano, usavam-se vestido de cor branca, comprido, franzido, bastante decotado, uso de xale e a cintura era marcada abaixo dos seios, tal indumentária feminina fora usada por países sob influência francesa. Além disso, conforme o autor, surgem túnicas, chamada *à la romana*, que era drapejada sobre o ombro. Segundo Nery (2009, p. 145) é no final do século XVIII que Jean-Jacques Rousseau irá vim com as ideias de simplicidade, tais ideias serão refletidas na indumentária infantil, que conforme Lurie (1997) essa ideologia exigia que as crianças usassem roupas simples e folgadas e não roupas segundo a moda adulta.

Com o fim do Diretório, surge o período do Império de Napoleão I, proclamado Imperador da França. Sobre as vestimentas feminina segundo Nery (2009, p. 152 e 154), haverá pouca diferença entre o estilo anterior com o do Império, o que ocorreu foi a retomada do luxo, na produção de peças para as classes dominantes. Boucher (2010, p. 311), descreve que “A queda do regime político francês e o fim da vida de corte acarretam a supressão de todo “traje de corte” até seu restabelecimento por Napoleão”. No uso da vestimenta feminina segundo Boucher (2010, p. 322), tinham cintura bem alta, decote quadrado, as saias iam até os pés e conservará uma calda pendente nos primeiros anos desse período. As mangas dos vestidos eram bem curtas, em forma de pequenos balões. As cores utilizadas nessa época eram segundo Boucher (2010, p. 325) o preto, o escarlate, o alaranjado e o verde-escuro. No verão se preferia branco e tons claros. Nery (2009, p. 153) descreve que os tecidos utilizados no império eram o “ [...] tafetá, veludo e brocados fabricados em Lyon, na França. ”, não somente os tecidos leves.

Figura 34- Moda feminina período do Diretório e do período do Império de Napoleão I.



Fonte: < <http://regencyfashion.org/jd2.html>>;< <https://br.pinterest.com/pin/770748923722820848/>>. Acesso em: 05out. 2020.

O figurino de Rue, que ela usa na entrevista passa a linguagem de uma menina doce e gentil. As características de sua vestimenta como a manga bufante, o uso da saia godê que se abre a partir de uma cintura um pouco abaixo do busto, o uso de tecidos leves e a utilização de flores tanto na roupa como no cabelo, trazem a alusão de delicadeza, inocência e de infância. Revelando assim que ela expressa para o público da Capital um ar genuíno de pureza, mas os habitantes alienados pelo sistema não enxergam a injustiça dos jogos, mesmo diante de uma criança.

Na indumentária de Rue, a silhueta de seu vestido traz influências do estilo Neoclássico, do greco-romano, utilizado no final do século XVIII e início do século XIX na Europa. A silhueta realça seus ombros com as mangas bufantes, decote quadrado e marcam a cintura um pouco abaixo do busto, abrindo a saia de forma cônico.

Os materiais utilizados na vestimenta de Rue, nota-se no uso de tecidos de melhores qualidades, pois o figurino se trata de ser para ocasião de festa. O uso do tafetá no vestido dá estrutura para a manga em um leve brilho para a peça. Na sobreposição da saia das laterais, observa-se o uso do tule no mesmo tom de azul do vestido, dando um ar de leveza e romântico. Uso de detalhes de flores na parte de cima das mangas, também no cós do vestido e na sobreposição da saia. As flores na parte de cima da manga e do cós são visivelmente do

mesmo tecido do vestido e na saia por cima do vestido, flores costuradas com o tecido tule. No uso de aviamento, uso do elástico nas barras das mangas para dar o efeito franzido.

A cor presente no figurino é no tom azul, conforme Heller (2013) “ O azul é a cor de todas as características boas que se afirmam no decorrer do tempo, de todos os sentimentos bons que não estão sob o domínio da paixão pura e simples, e sim da compreensão mútua”. Assim, associando o azul a sentimentos não negativos, que conforme Heller (2013) o azul se une a sentimentos como da harmonia, da amizade e da confiança. A autora também descreve que o azul é a cor feminina, segundo tradições antigas, o azul simbolizava princípios femininos, cor simbólica da Virgem Maria, a mulher de bastante destaque nas pinturas do período do cristianismo, sendo esse azul pertencendo a qualidades como passividade, busca por harmonia e amor à ordem. No contexto em que a Rue se encontra com seu vestido azul na entrevista, ela tem que fazer com que o público simpatize com sua personalidade, mesmo que no fundo esteja sofrendo com a injustiça da Capital. Dessa maneira, o intuito é conseguir os patrocinadores, e seu vestido azul que a fizeram usar simboliza sentimentos bons de harmonia, gentileza e calma.

Figura 35- Rue em cenas do filme “ Jogos Vorazes”.



Fonte: <<https://www.themarysue.com/the-hunger-games-rue/>>; <<http://www.mtv.com/news/2343984/hunger-games-rue-saddest-moments/>>. Acesso em: 06 out. 2020.

O segundo figurino de Rue a ser estudado, é a roupa que ela usa para entrar na arena da 74ª edição dos Jogos Vorazes. Antes de ela entrar realmente no jogo, existe um treinamento para os tributos, como de sobrevivência em floresta. Assim, Rue fez alguns treinamentos para conseguir sobreviver e no jogo ela se demonstra bastante ágil em subir em árvores e tem conhecimentos em plantas medicinais. Na arena ela se torna aliada de Katniss.

Katniss tem um afeto por Rue devido ela lembrar sua irmã e também porque Rue a ajudou quando ela tinha sido picada por insetos que a fez delirar e desmaiar. A pequena Rue cuidou das picadas de Katniss com folhas medicinais que haviam na floresta.

Figura 36- Cena do filme “Jogos Vorazes”. Rue e Katniss na floresta.



Fonte: Print feito pela autora. Cenas do filme “Jogos Vorazes”.

Figura 37- Uniforme distrito 11. Rue em cena do filme “Jogos Vorazes” e Elvis Presley, década de 1950.



Fonte: < <https://www.pinterest.fr/pin/849210073470131409/>>; < <https://br.pinterest.com/pin/770748923722720413/>>; < <https://gauchazh.clicrbs.com.br/donna/moda/noticia/2014/07/dia-mundial-do-rock-como-o-estilo-inspirou-a-moda-decada-a-decada-de-elvis-ao-grunge-cjplb0rlc00qlb9cn6i6mup7i.html>>. Acesso em: 03 out. 2020.

Na cena da (Figura 36) Katniss acaba de se recuperar das picadas de insetos que sofreu na arena e conseguiu se recuperar porque Rue a ajudou nas ferroadas que Katniss sofreu. Na cena, como Katniss havia caçado um animal, elas se alimentam da caçada. A personagem Rue

demonstra ser uma menina muito gentil e perspicaz, por até o momento antes de se tornar aliada de Katniss ter conseguido sobreviver, depois de tantos outros tributos mortos.

Na indumentária que Rue veste (Figura 37), na primeira e segunda imagem, ela utiliza t-shirt, jaqueta, calça e uso de botas. O figurino que Rue usa na arena é igual a todos os outros tributos presente no jogo, não diferencia pela idade e nem sexo, o que diferencia é uma variação nos tons das cores, para diferenciar os distritos, mas todas de tom escuro. Essa vestimenta representa seu uniforme de combate. Assim, devido a circunstância em que ela se encontra, seus trajés não fazem nenhuma alusão a sua infância e revela uma desigualdade de condições de sobrevivência, porque Rue ainda é uma criança em comparação a um tributo de 18 anos.

Logo, os elementos presentes no figurino de Rue, no caso do uso da jaqueta que ela utiliza faz referência as jaquetas de couro usado na década de 1950, com o movimento musical rock. Conforme Nery (2009, p.240) na década de 1950, ocorreu a fabricação melhor desenvolvida dos tecidos sintéticos, como de fibras acrílicas e de poliéster. Na época foram criadas várias tendências e linhas de moda, como na arte pop, literatura e na música. Assim, os ídolos como no cinema e na música, foram ganhando sucesso e influenciando no modo de vestir, como Marlon Brando, James Dean e Elvis Presley, com seu rock. Nery (2009, p. 241) afirma que após o New Look de Dior, várias outras tendências surgiram e os jovens no final da década de 1950, procuram maneiras diferentes de se vestir dos seus pais, vindo a manifestar também na década de 1960, esses jovens rejeitavam e criticavam a sociedade consumo.

As ideias de rebeldia, segundo Moutinho e Valença (2003, p.161) sendo transpassado nas roupas, se iniciou pela a fascinação dos jovens pelos ídolos da década de 1950, do cinema e também na música. Elvis Presley foi um grande exemplo, influenciando jovens a se vestirem com o uso de t-shirt, com jaqueta de couro, simbolizando rebeldia, ousadia e força, demonstrando a rejeição dos trajés de décadas anteriores. O símbolo do uso da jaqueta de couro como forma de rebeldia e força, foi visto também nos anos de 1960, conforme Moutinho e Valença (2003, p. 188) esses jovens que desprezam a sociedade de consumo, se manifesta adotando roupas de aparência de classes mais pobres, como no uso de jeans, roupa sem gravata e jaqueta de couro. Nos anos de 1970, a jaqueta de couro é vista no movimento punk, segundo Nery (2009, p. 258) esse estilo buscava chocar a sociedade, reagindo com o grande desemprego da época. Boucher (2010, p. 420) descreve a suas vestem “ [...] corpo espetado

por alfinetes de fralda, jaqueta reluzente cheia de emblemas, roupas rasgadas, cabelos espetados à moicano”. A jaqueta simbolizava uma forte linguagem de manifestação, contradição, rebeldia e força.

Figura 38- Movimento punk, década de 1970.



Fonte: < <https://br.pinterest.com/pin/131378514101956978/> >. Acesso em: 03 out. 2020.

No uniforme que Rue utiliza na arena do jogo, transmite a linguagem de que ela não é diferenciada pelos outros tributos, mesmo por conta de sua idade, refletindo a injustiça do sistema da Capital ao colocar crianças de 12 anos com tributos mais velhos. O uso da jaqueta transmite a simbologia de força, de uma sobrevivente, mas também de função de proteção, pois a jaqueta a protege do frio. Rue está ali para lutar pela sua vida e tentar ficar viva até o final do jogo. A roupa não reflete sua infância, nem seu sexo, nem sua ingenuidade. A personagem mesmo só tendo 12 anos, passa a linguagem não verbal, por meio de seu figurino, de que ela está ali para lutar e sobreviver.

Sobre a silhueta, o figurino tem modelagens retas que não marcam o corpo. A t-shirt, a calça e a jaqueta são largas. Rue nesse uniforme de combate, usa uma vestimenta que tem o intuito de proteção e não de embelezamento.

Observa-se que existe uma variação de material, dependendo da peça. No caso da t-shirt, aparenta ser malha de algodão. A calça tem textura de um tecido mais rígido, como o brim. A jaqueta tem um material sintético e com características de ser impermeável, com uso de vários bolsos. Sobre os aviamentos é possível ver que na jaqueta que existe vários zíperes,

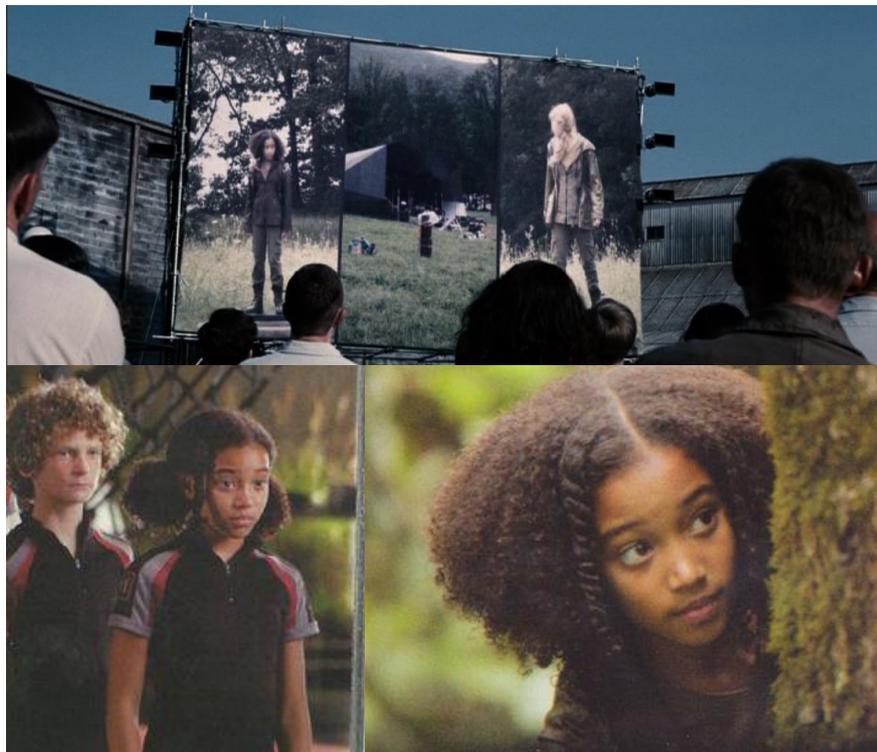
devido aos bolso e fechamento da jaqueta, além também do uso dos botões de pressão. Na calça uso de zíper na braguilha e botão no fechamento no cós para calça.

Nas cores, foram utilizados na t-shirt de cor cinza, a jaqueta de tom marrom e a calça o tom verde escuro. O uso do cinza na t-shirt de Rue segundo Heller (2013) o cinza representa a cor sem força, o velho sem nenhum embelezamento, também descreve que psicologicamente é um tom difícil de se apreender, pois não é quente e nem frio. Segundo a autora a cor cinza nada é decisivo, é uma cor vaga, mas acompanhado de outra cor ele passará a ter um significado diferente, como no caso do cinza com o marrom, presente no uniforme de Rue, conforme Heller (2013), essas cores juntas representam o acorde do tedioso e do aborrecido. Contudo, dando a presença dessas cores dão a Rue ausência de sua infância, para um ser mais velho.

O uso do marrom da jaqueta, conforme o contexto da personagem, que é de sobreviver na arena, Heller (2013) descreve a cor como: “ A maioria dos tons de marrom contém vermelho, amarelo, azul e preto [...] o marrom rouba o caráter de qualquer cor que for acrescentado a ele. ”, sendo assim, no marrom as outras cores desaparecem, se associando ao que é sem personalidade, sem encanto. Conforme a autora, os que usam o marrom não querem ser expostos e sim se adaptar, é uma cor que retira a força das outras cores. Contudo, o marrom utilizado no figurino da personagem e que junto com o verde, presente na calça, passam a linguagem de que aquela cor de vestimenta não transmite sua personalidade e sim de se adaptar, de força para o ambiente que precisa sobreviver.

A cor verde na calça, para Heller (2013), o verde é a cor do meio, como descreve, “ O verde é a cor intermediária nas mais diversas dimensões: o vermelho é a cor quente; o azul é o frio; a temperatura do verde é agradável. O vermelho é ativo, o azul é passivo; o verde tranquilizador. [...]”, ou seja, o verde utilizado na roupa de Rue na arena, transmite a linguagem de neutralidade, como não expressando sua idade e nem seu sexo, assim como a ausência de sua infância, devido ao uso do cinza com o marrom.

Figura 39- Cenas do filme “Jogos Vorazes”, personagem Rue.



Fonte: Print feito pela autora. Cena do filme “Jogos Vorazes”; <
<https://br.pinterest.com/pin/770748923722720487/> >;
 <<http://images5.fanpop.com/image/photos/29500000/The-Hunger-Games-Movie-thresh-and-rue-29529538-385-289.png>>. Acesso em: 03 out. 2020.

5.5 Capital- Neta do presidente Snow

A terceira personagem a ser estudada, é a neta do presidente Snow, interpretado pela atriz americana Erika Bierman. No filme ela tem uma aparição em *Jogos Vorazes: Em Chamas*, *Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I* e sendo mencionada no último filme. Nos livros de Suzanne Collins, ela é mencionada no último livro. A personagem não possui um nome, quando é mencionado só descrevem que Snow tem uma neta. O fato da personagem não possuir nome poderá estar associado pelo fato de que no filme, a protagonista Katniss, que é um personagem de um distrito pobre, e como nos outros distritos, eles têm que suprir as necessidades da Capital, assim como estando vulneráveis as crueldades do sistema. Demonstrando que a presença da neta do presidente Snow que pertence à classe privilegiada, revela por meio das suas vestimentas a desigualdade social, assim não sendo necessária a revelação de seu nome na estória.

Figura 40- Cena do filme “Jogos Vorazes: Em Chamas”.



Fonte: Print feito pela autora. Cena do filme “Jogos Vorazes: Em Chamas”.

Figura 41- Roupas infantis década de 1950. Cena do filme “Jogos Vorazes: Em Chamas”. Cena do filme “Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I”.



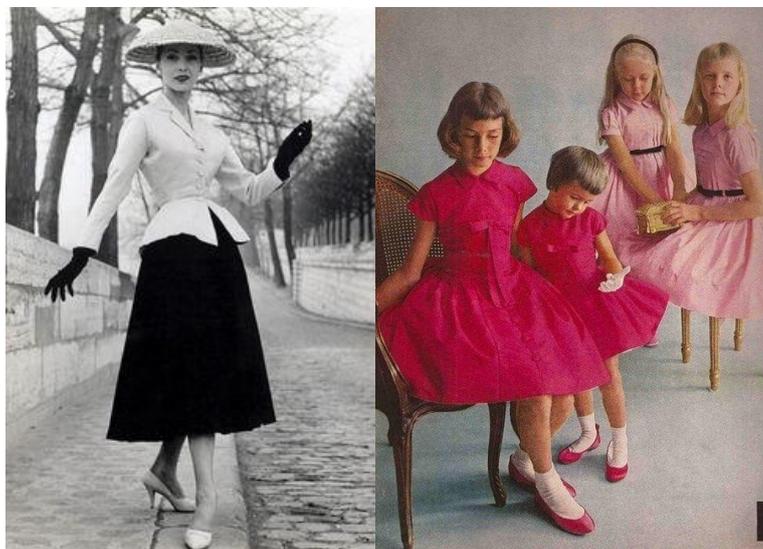
Fonte: < <https://br.pinterest.com/pin/770748923722853025/>>; < Print feito pela autora. Cena do filme “Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I”><<https://estantedasala.com/a-esperanca-parte-1/>>. Acesso em: 07 out. 2020.

Na (Figura 40) cena do filme *Jogos Vorazes: Em Chamas*, se encontram a neta do presidente Snow e o próprio Snow. Eles realizam uma refeição enquanto assistem Katniss e Peeta nas realizações da Turnê da Vitória. Snow observa que sua neta está com uma trança para a lateral igual à que Katniss usa. Ele fala para sua neta que seu cabelo está lindo e pergunta quando ela começou a usá-lo daquela forma, ela responde dizendo que todo mundo da escola usa ele daquela forma. Tal cena, demonstrou que Katniss estava influenciando grande parte das pessoas como também da Capital. A cena, transmite a mensagem de que a neta de Snow, por viver na Capital, está alienada pelo sistema, e acaba que não vendo as injustiças cometidas pelo seu avô e pelas autoridades da Capital.

No figurino da neta do presidente Snow (Figura 41), presente na segunda imagem, demonstra que ela está usando um vestido com bastante volume na saia e uso de bolero curto de mangas longas. Tal modelo faz referência as modelagens as décadas de 1950, mas importante ressaltar que os modelos usados pelos cidadãos da Capital, tem influências de várias épocas, sendo visto nas crianças figurantes. Logo, as vestimentas vistas pelas crianças da Capital e também pelos os adultos, é possível ver a nítida diferencia entre as roupas dos habitantes da Capital com os dos distritos, visto na (Figura 41), terceira imagem, cena do filme *Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I*, os habitantes do distrito 8 em seu hospital improvisado, com suas vestes mais simples, sem luxo nos tecidos.

Sobre a referência do tipo de modelagem da roupa da neta do presidente Snow, (Figura 41), segunda imagem, observa-se que a roupa traz alusão aos modelos de vestidos do ano de 1947, devido ao volume da saia, como o New Look de Christian Dior (Figura 42), primeira imagem, período pós-guerra, conforme Boucher (2010, p.406), esse estilo apagou de forma instantânea as lembranças da guerra, fornecendo um ideal de imagem da mulher para a época, uso de ombros retos, os seios desenhados pelo sutiã-corpete, saias alongadas, cintura bem marcada, devido ao uso da cinta. Nery (2009, p. 232) descreve que o estilo New Look, usava-se saias que gastavam cerca de 15 e 50 metros de tecido, querendo incentivar a indústria têxtil. Tornando-se o estilo símbolo de ostentação, riqueza e superioridade. Segundo Kern, Schemes e Araújo (2009), nos anos de 1950, (Figura 42), segunda imagem, as meninas com mais de cinco anos passam usar vestido com cintura bem marcada e sapato de boneca, sendo visto em roupas das mulheres adultas da época.

Figura 42- Estilo New Look de Christian Dior e roupas infantil para meninas década de 1950.



Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/472244710903687197/>>; <<https://br.pinterest.com/pin/329607266459443338/>>. Acesso em: 11 out. 2020.

Sobre a distinção social por meio da roupa, dos distritos e da Capital, é visto nas imagens que se seguem (Figura 43) e (Figura 44), é possível observar a diferença dos cidadãos da Capital com dos distritos, demonstrando a distinção social e opressão de classes. Conforme Lurie (1997, p. 129) ao longo da história determinados estilos de moda corresponderam a uma classe alta ou nobre, algumas sociedades elaboram decretos para preservar ou proibir um uso de estilo específicos em outras classes, como as leis suntuárias, no período da Idade Média. A autora Lurie (1997, p.129) também descreve que “ Durante a Idade Média, quase todo aspecto do vestuário era controlado em certo lugar ou momento- embora, nem sempre com muito sucesso”. Afirmando a autora que essas leis sobre o que podia ser vestido e por quem, ficou em voga na Europa até 1700. Entretanto, na medida em que as barreiras de classes se enfraqueciam, o sistema pelo qual diferenciava as classes pela cor da roupa e as formas começou a cair. O que passou a designar status social alto, foi o custo evidente das roupas, como material rico e adornos supérfluos, sendo visto como no período do Rococó, século XVIII.

Figura 43- População da Capital, cenas dos filmes “Jogos Vorazes” e “Jogos Vorazes: A Esperança. O final”.



Fonte: Print feito pela autora. Cenas dos filmes “Jogos Vorazes” e “Jogos Vorazes: A Esperança. O final”.

Figura 44-População de alguns distritos, cenas dos filmes “Jogos Vorazes” e “Jogos Vorazes: Em Chamas”.



Fonte: Print feito pela autora. Cenas dos filmes “Jogos Vorazes” e “Jogos Vorazes: Em Chamas”.

A linguagem simbólica do figurino da neta do presidente Snow, passa a mensagem de que ela pertence a um grupo social privilegiado, observa-se que ela está alienada do sistema, como muitos da Capital, ela não sofre com a pobreza e miséria, usufrui de toda a riqueza que os distritos fornecem para a Capital. Além disso não participa dos jogos por ser uma criança da Capital. Ela assiste aos jogos, pois ele é reality show para as pessoas da Capital, e por ser uma criança não contradiz com o sistema, ver os tributos favoritos como modelos de moda a ser seguido, como no uso da trança que Katniss utiliza.

A silhueta utilizada no figurino da personagem, nota-se que tem formato de ampulheta, com cintura marcada e dando um efeito de um quadril mais largo devido ao volume da saia.

No uso de material para o figurino da neta de Snow, observa-se o uso de tecido de melhor qualidade. No vestido, nota-se ser de seda, tem presença de brilho. Em relação ao volume da saia, poderá ter uma saia tule, removível ou não, para dar a estrutura necessária na saia do vestido. Em relação a manga do vestido não é possível verificar, devido o bolero está por cima. No uso do bolero de manga longa, percebe-se que ele é bem maleável, possivelmente, malha de algodão. Tenha-se presença de poá na parte da frente do bolero. Sobre os aviamentos, provavelmente, terá a utilização do zíper invisível na parte de trás do vestido.

A cores utilizadas no figurino da neta de Snow, tem a presença do violeta no vestido e o branco no bolero. Assim, a cor violeta, conforme Heller (2013), é uma cor que une qualidades opostas, pois nele é a junção do vermelho com o azul, a sensualidade e a espiritualidade. Também, está associado a cor do poder, a autora relata que na Antiguidade, era a cor dos que governavam, dos grandiosos. No Império Romano, somente o imperador, a sua esposa e os seus herdeiros podiam vestir túnicas dessa cor.

No uso da cor branca presente no bolero, Heller (2013) descreve que a cor branca está vinculada com a verdade, a honestidade, o bem, a inocência, ao nobre, a pureza e o higiênico. Mas também, associado a símbolos de status, a autora apresenta que, antigamente, a cor branca que um homem utilizava no trabalho, indicava o seu status profissional, pois em uma camisa branca se reconheciam os cargos mais elevados, pois era aquele que não precisava se sujar para trabalhar. Portanto, em relação ao ambiente em que a neta do presidente Snow vive, seu avô que está governando Panem e sua família estando no patamar social, assim se observa por meio de seu vestido de cor violeta, o poder social em que sua família está inserida, e com o branco do bolero, nota-se a sua inocência e pureza, devido ela ser uma criança, porém a cor branca remete também ao papel social em que está inserida, que é de ser as crianças privilegiadas e protegidas pela Capital.

Figura 45-Cenas dos filmes “Jogos Vorazes: Em Chamas” e “Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I”.



Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/311029917998786991/>>; <<https://i.pinimg.com/originals/02/45/2b/02452b2a831f80c724aabda795b117d0.jpg>>. Acesso em: 07 out. 2020. Print feito pela autora. Cena do filme “Jogos Vorazes: A Esperança. Parte I”.

6. CONCLUSÃO

O figurino tem por objetivo, transmitir as características físicas e psicológicas do personagem no enredo, que é complementado pelos outros elementos cênicos: como o cenário, a iluminação e a música. Com todo o arranjo, constroem-se para o espectador as fascinantes histórias de forma a alcançar o real, o que é pretendido nas obras do cinematográficas.

O presente trabalho consistiu na análise dos figurinos das personagens infantis da saga Jogos Vorazes, que tratou de três personagens: a Primrose Everdeen do distrito 12 e as fases de sua vida, com seu amadurecimento precoce devido as circunstâncias. A personagem Rue do distrito 11, que simbolizou em suas vestes a delicadeza e inocência, porém na arena teve que atribuir as simbologias de força no uniforme que utilizou. A personagem da Capital, neta do presidente Snow, que foi possível verificar a diferencial de classes em relação as crianças que sofriam com a opressão da Capital. Assim, buscando um novo ponto de vista ao pesquisar os trajes dos personagens jovens que estão atrelado e subjugados pelo o sistema da tirania da Capital. Pesquisando aspectos como, a compreensão do figurino e sua comunicação visual, também o entendimento do conceito de infância ao longo da história e como as vestimentas infantis foram influenciadas por esse conceito, atrelados ao figurino cinematográfico.

Com a presente pesquisa, pretende-se contribuir para a área de estudo do figurino do cinema, e tendo como diferencial, também amparar o estudo do conceito de infância e a indumentária infantil, áreas poucos exploradas no âmbito acadêmico. A pesquisa beneficiou, nos estudos semiológicos nos figurinos das personagens infantis estudadas, havendo a compreensão de que os códigos de linguagem visual de seus trajes cênicos revelam signos de diferencial social, o que influência na maneira de vestir dessas personagens e como elas eram ser tradadas.

O presente estudo se limita a abrangência de análise dos figurinos infantis não apresentado intenção de contemplar toda a obra cinematográfica selecionada. Entretanto, a pesquisa possibilitará na contribuição de novos estudos de trabalhos acadêmicos, contribuindo de maneira mais aprofundada no estudo dos filmes Jogos Vorazes. Desta maneira, a continuidade de análise da presente obra fica como sugestão para trabalhos futuros em outras instâncias acadêmicas relacionadas ao estudo de figurino.

Contudo, o trabalho realizado, é uma contribuição na área de estudo dos figurinos, assim como da indumentária infantil, para que se possa haver futuros interesses no estudo da área, em outros trabalhos acadêmicos.

REFERÊNCIAS

ABRANTES, Samuel. **Heróis e bufões: o figurino encena**. Rio de Janeiro: Agora da Ilha, 2001. 90 p.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Philippe Ariès; tradução de Dona Flaksman.-2.ed.-Rio de Janeiro: LTC, 2012.

BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002. Disponível em: <<https://tecnologiamidiaeinteracao.files.wordpress.com/2017/10/pesquisa-qualitativa-com-texto-imagem-e-som-bauer-gaskell.pdf>>. Acesso em: 20 ago. 2020.

BETTON, Gérard. **Estética do Cinema**, 1º ED. Brasileira, outubro de 1987.

BEZERRA, Gleyciane Ximenes. **Moda infantil e sua abordagem no curso de Design-Moda/UFC**. Fortaleza. Monografia, 2017.

BOUCHER, François. **História do vestuário no ocidente**. São Paulo: Cosacnayfi, 2010.

CARVALHO, Celina Sousa. **Análise do figurino do filme Jogos Vorazes**. Fortaleza. Monografia, 2017.

CASTRO, Marta Sorelia de; COSTA, Nara Célia Rolim. **Figurino - O Traje de Cena**. São Paulo: Iara – Revista de Moda, Cultura e Arte, V.3 Nº .1. Artigo 1, 2010. Disponível em: <

http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistaiara/wp-content/uploads/2015/01/05_IARA_vol3_n1_Artigo.pdf >. Acesso em: 02 ago. 2020.

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Editora Rocco 1ª edição, 2010.

COLLINS, Suzanne. **A Esperança**. Rio de Janeiro: Editora Rocco 1ª edição, 2011.

COSTA, Neusa Maria Rocha da. **A história da moda infantil e sua evolução até o século XXI**. Juiz de Fora, Monografia. 2016. Disponível em: <<https://www.ufjf.br/posmoda/files/2015/02/Monografia-Neusa-Rocha-da-Costa.pdf>>. Acesso em: 11 set. 2020

DEL PRIORE, Mary. **História das crianças no Brasil**. 7ª Ed. São Paulo: contexto, 2013.

ESCHER, Paula. **O Figurino e o Cinema Mudo**. Rio Grande do Sul. Artigo, 2008. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/coloquio2017/anais/anais/edicoes/4-Coloquio-de-Moda_2008/42136.pdf>. Acesso em: 05 set. 2020.

FIGUEIREDO, N.M.A. **Método e metodologia na pesquisa científica**. 2ª ed. São Caetano, do Sul, São Paulo, Yendis Editora, 2007.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projeto de pesquisa**. 4ª Ed. São Paulo: Atlas, 2002. Disponível em: <http://www.uece.br/nucleodelinguasitaperi/dmdocuments/gil_como_elaborar_projeto_de_pesquisa.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2020.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. 1.ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

JONES, Sue Jenkyn. **Fashion Design-** manual do estilista. 3ª edição, São Paulo. 2011.

KERN, Monica Tonding; SCHEMES, Claudia; ARAÚJO, Denise Castilhos. **A moda infantil no século XX: Representação imagéticas na revista do Globo (1929-1960)**. Diálogos, DMI/PPH/UEM, v.14, n.2, p.399-427,2010. Disponível em:<<https://www.redalyc.org/pdf/3055/305526881010.pdf>>. Acesso em: 11 set. 2020.

KWITKO, Ana Paula. **O sistema do figurino de cinema.** Uma abordagem semiológica. Artigo. Revista Eletrônica de Pós-graduação. Volume 2, número1- junho 2010.

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

LIPOVETSKY, Gilles. **O Império do Efêmero:** a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

LURIE, A. **A linguagem das roupas.** Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1997.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica.** Lisboa: Dinalivro, 2ªed., 2005. Disponível em: < file:///C:/Users/user/AppData/Local/Temp/50611174-A-Linguagem-Cinematografica-Marcel-Martin.pdf > . Acesso em: 04 set. 2020.

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial.** Campinas: Papyrus Editora, 2006. Disponível em: <<http://paginapessoal.utfpr.edu.br/cfernandes/linguagem-visual-2/textos/historia-do-cinema-mundial.pdf> >. Acesso em: 04 set. 2020.

MEDEIROS, Talita Franco. **As tendências atuais de roupas infantis:** uma análise dos catálogos da marca Chiquinha Fulô. Fortaleza. Monografia, 2014.

MÉLO, Cristiane Silva; IVASHITA, Simone Burioli; RODRIGUES, Elaine. **O desaparecimento da infância.** Campinas: Revista HISTEDBR ON-line, Resenha do livro de POSTMAN, Neil, O Desaparecimento da infância, 2009. Disponível em: < http://www.histedbr.fe.unicamp.br/revista/edicoes/35/res02_35.pdf >. Acesso em :09 set. 2020.

MENDONÇA, Marianna Calixto. **Análise de figurino para a construção do personagem: Saga Harry Potter.** Fortaleza: Monografia, 2017.

MILLÉO, Bianca Pomini; CUNHA, Joana. **A evolução da moda infantil.** Disponível em: < http://www.coloquiomoda.com.br/coloquio2017/anais/anais/edicoes/9-Coloquio-de-Moda_2013/COMUNICACAO-ORAL/EIXO-5-MARKETING_COMUNICACAO-ORAL/A-evolucao-da-moda-infantil.pdf >. Acesso em: 13 set. 2020.

MONTEIRO, Maria Clara Sidou. **Publicidade e Infância: A Influência da memorização dos jingles radiofônicos dos anos 1980 e 1990 para as crianças da época e os jovens adultos de hoje.** Monografia. Fortaleza. 2009.

MOUTINHO, Maria Rita; VALENÇA, Máslova Teixeira. Departamento Nacional. **A moda no século XX**, Rio de Janeiro: Ed. SENAC Nacional, 2003.

MUNIZ, Rosane. **Vestindo os nus: o figurino em cena.** Rosane Muniz- Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2004.

NERY, Marie Louise. **A evolução da Indumentária: subsídios para a criação de figurino.** 3. reimpr. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2009, 304 p.II.

OLIVEIRA, M. M. **Como fazer pesquisa qualitativa.** Petrópolis, Vozes, 2007.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de filmes-** conceitos e metodologia (s).VI CONGRESSO SOPCPM, 2009. Disponível em:< <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf> >. Acesso em: 20 ago. 2020.

PERES, Maria Angélica de Almeida; PADILHA, Maria Itayra Coelho de Souza. **Uniforme como signo de uma nova identidade de enfermeira no Brasil (1923-1931).** Disponível em: < <https://www.scielo.br/pdf/ean/v18n1/1414-8145-ean-18-01-0112.pdf> >. Acesso em: 30 set. 2020.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani César de. **Metodologia do Trabalho Científico** [recurso eletrônico]: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico. 2ª Ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. Disponível em: < <http://feevale.br/Comum/midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf> >. Acesso em: 20 ago.2020.

SOARES, Thiago. **Abordagens Teóricas para Estudos sobre Cultura Pop.** Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/viewFile/14155/10727>>. Acesso: 17 ago. 2020.

SOUSA, Jessika Yanne Alves Gomes. **Moda e cinema: análise do figurino do filme “Jogos Vorazes”.** Fortaleza: Monografia, 2014.

Sites consultados

ABREU, Katia. Como funcionava o primeiro cinematógrafo? **Super Interessante**, 2016. Disponível em: < <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-funcionava-o-primeiro-cinematografo/>> Acesso em: 04 set. 2020.

Entrevista com Judianna Makovsky, figurinista de Jogos Vorazes. **Distrito 13**. Disponível em: < <https://www.distrito13.com.br/filmes/jogos-vorazes-filme/entrevista-com-judianna-makovsky-figurinista-de-jogos-vorazes/>>. Acesso em: 16 set. 2020.

Expressionismo Alemão. **Academia Internacional de Cinema**, 2018. Disponível em: < <https://www.aicinema.com.br/expressionismo-alemao-movimentos-cinematograficos/>>. Acesso em: 16 set. 2020.

NARRACCI, Camila. Curiosidade da Moda: Salopete! **Mulher versus Moda**. Disponível em: <<https://mulherversusmoda.com/2019/03/01/curiosidade-da-moda-salopete/>>. Acesso em: 30 set. 2020.

VIEGA, Karina. Macacão feminino e jardineiras- Da 1ª Guerra ao verão de 2014. **Acorda, bonita!** Disponível em: < <http://www.acordabonita.com/2013/09/macacao-feminino-e-jardineiras-da-1a-guerra-ao-verao-2014/>>. Acesso em: 30 set. 2020.

WITTMANN, Isabel. Figurino: Jogos Vorazes- Em Chamas: moda e ambiguidade na Capital. **Estante da Sala**, 2013. Disponível: < <https://estantedasala.com/figurino-em-chamas/>>. Acesso em: 16 set. 2020.

WITTMANN, Isabel. Figurino: Jogos Vorazes: A Esperança- Parte I e Jogos Vorazes: A Esperança. - Final. **Estante da Sala**, 2014. Disponível em: < <https://estantedasala.com/a-esperanca-parte-1/>>. Acesso em: 16 set. 2020.

WITTMANN, Isabel. Figurino: Jogos Vorazes: A Esperança. - Final. **Estante da Sala**, 2016. Disponível em: < <https://estantedasala.com/figurino-jogos-vorazes-final/>>. Acesso em: 16 set. 2020.

Vídeos consultados

A VIAGEM à lua. Direção de Georges Méliès. Produção de Georges Méliès. França: 1902
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=a6f80XxlCZk> >. Acesso em: 05 set.
2020.

JOGOS Vorazes. Direção de Gary Ross. Produção de Nina Jacobson e Jon Kilik. Estados
Unidos: Lions Gate Entertainment, Lionsgate Films, Color Force e Estúdio Babelsberg, 2012.
1 DVD (142 min.).

JOGOS Vorazes: Em Chamas. Direção de Francis Lawrence. Produção de Nina Jacobson e
Jon Kilik. Estados Unidos: Lionsgate Films e Color Force, 2013. 1 DVD (146 min.).

JOGOS Vorazes: A Esperança. Parte I. Direção de Francis Lawrence. Produção de Nina
Jacobson e Jon Kilik. Estados Unidos: Lions Gate Entertainment, Lionsgate Films, Color
Force e Estúdio Babelsberg, 2014. 1 DVD (123 min.).

JOGOS Vorazes: A Esperança. O final. Direção de Francis Lawrence. Produção de Nina
Jacobson e Jon Kilik. Estados Unidos: Lions Gate Entertainment, Lionsgate Films, Color
Force e Estúdio Babelsberg, 2015. 1 DVD (137 min.).