

Victor Santos

DYSTOPIA: cyberpunk e moda na contemporaneidade

Belo Horizonte
2022

Victor Santos

DYSTOPIA: cyberpunk e moda na contemporaneidade

Monografia proposta como Trabalho de Conclusão de Curso
do Bacharelado em Design de Moda da Escola de Belas
Artes da Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientadora: Adriana Bicalho

Belo Horizonte
2022

RESUMO

O presente trabalho trata da pesquisa realizada a fim de desenvolver a coleção Dystopia, que é uma coleção de roupas femininas e masculinas inspirada no *cyberpunk*, subgênero da literatura de ficção científica surgido por volta dos anos 70. Esse subgênero tornou-se popular e originou vários outros produtos culturais como histórias em quadrinhos, filmes e animações. Minha principal referência para essa coleção é o anime *Ghost in the Shell*, dirigido por Mamoru Oshii em 1995.

Palavras-Chaves: Cyberpunk, Ficção, Subgênero da Literatura. Moda. Coleção de moda.

ABSTRACT

The present work deals with the research carried out to develop the Dystopia collection, which is a collection of women's and men's clothing inspired by cyberpunk, a subgenre of science fiction literature that emerged around the 70s. other cultural products such as comics, films, and animations. My main reference for this collection is the anime Ghost in the Shell, directed by Mamoru Oshii in 1995.

Keywords: Cyberpunk, Fiction, Subgenre of Literature. Fashion. Fashion collection.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Cena do filme Ghost in the Shell: O Fantasma do Futuro (1995).....	22
Figura 2: Cena do filme Ghost in the Shell: O Fantasma do Futuro (1995).....	23
Figura 3: Cena do filme Ghost in the Shell: O Fantasma do Futuro (1995).....	24
Figura 4: Cena do filme Ghost in the Shell: O Fantasma do Futuro (1995).....	25
Figura 5: Cena do filme Ghost in the Shell: O Fantasma do Futuro (1995).....	26
Figura 6: Cena do filme Blade Runner: o Caçador de andróides (1982).....	27
Figura 7: Cena do filme Blade Runner: o Caçador de andróides (1982).....	28
Figura 8: Cena do filme Blade Runner: o Caçador de andróides (1982).....	29
Figura 9: Cena do filme Akira (1988).....	30
Figura 10: Cena do filme Akira (1988).....	31
Figura 11: Cena do filme Ghost in the Shell: O Fantasma do Futuro (1995).....	32
Figura 12: Cena do filme Ghost in the Shell: O Fantasma do Futuro (1995).....	33
Figura 13: Cena do filme Ghost in the Shell: O Fantasma do Futuro (1995).....	34
Figura 14: Cena do filme Ghost in the Shell: O Fantasma do Futuro (1995).....	35
Figura 15: Cena do filme Akira (1988).....	36
Figura 16: Figurino de Rick Deckard em Blade Runner - O Caçador de Andróides (1982)....	37
Figura 17: Figurino de Rachel em Blade Runner - O Caçador de Andróides (1982).....	38
Figura 18: Figurino de Pris em Blade Runner - O caçador de andróides (1982).....	39
Figura 19: Figurino de Roy Batty em Blade Runner - O caçador de andróides (1982).....	40
Figura 20: Figurino de Trinity em Matrix (1999).....	41
Figura 21: Figurino de Neo em Matrix (1999).....	42
Figura 22: Look da coleção Executive Realness Outono 2018 por Alexander Wang.....	43
Figura 23: Look da coleção Executive Realness Outono 2018 por Alexander Wang.....	44
Figura 24: Look da coleção Executive Realness Outono 2018 por Alexander Wang.....	45
Figura 25: Look da coleção Executive Realness Outono 2018 por Alexander Wang.....	46
Figura 26: Look da coleção Executive Realness Outono 2018 por Alexander Wang.....	47
Figura 27: Look da coleção Executive Realness Outono 2018 por Alexander Wang.....	48
Figura 28: Look da Coleção Line Fuses High Fashion with Fantasy Outono 2018 por Jeremy Scott.....	49

Figura 29: Look da Coleção Line Fuses High Fashion with Fantasy Outono 2018 por Jeremy Scott.....	50
Figura 30: Look da Coleção Line Fuses High Fashion with Fantasy Outono 2018 por Jeremy Scott.....	51
Figura 31: Look da Coleção Line Fuses High Fashion with Fantasy Outono 2018 por Jeremy Scott.....	52
Figura 32: Look da Coleção Line Fuses High Fashion with Fantasy Outono 2018 por Jeremy Scott.....	53
Figura 33: Look da Coleção Line Fuses High Fashion with Fantasy Outono 2018 por Jeremy Scott.....	54
Figura 34: Croqui coleção Dystopia.....	55
Figura 35: Croqui coleção Dystopia.....	56
Figura 36: Croqui coleção Dystopia.....	57
Figura 37: Croqui coleção Dystopia.....	58
Figura 38: Croqui coleção Dystopia.....	59
Figura 39: Croqui coleção Dystopia.....	60
Figura 40: Croqui coleção Dystopia.....	61
Figura 41: Croqui coleção Dystopia.....	62
Figura 42: Croqui coleção Dystopia.....	63
Figura 43: Croqui coleção Dystopia.....	64
Figura 44: Croqui coleção Dystopia.....	65
Figura 45: Croqui coleção Dystopia.....	66
Figura 46: Croqui coleção Dystopia.....	67
Figura 47: Paleta de cores.....	68
Figura 48: Paleta de cores.....	69
Figura 49: Paleta de cores.....	70
Figura 50: Paleta de cores.....	71
Figura 51: Paleta de cores.....	72
Figura 52: Paleta de cores.....	73
Figura 53: Amostra de tecido.....	75
Figura 54: Amostra de tecido.....	75
Figura 55: Amostra de tecido.....	76
Figura 56: Amostra de tecido.....	76

Figura 57: Amostra de tecido.....	77
Figura 58: Amostra de tecido.....	77
Figura 59: Amostra de tecido.....	78
Figura 60: Amostra de tecido.....	79
Figura 61: Ziper de nylon.....	80
Figura 62: Teste de estamparia.....	81
Figura 63: Material flex para estamparia.....	81
Figura 64: Modelagem frente e costas do macacão feminino.....	82
Figura 65: Molde da gola, macacão feminino.....	83
Figura 66: Correção do molde da gola, macacão feminino.....	83
Figura 67: Molde com recortes frente e costas do macacão feminino.....	84
Figura 68: Molde da manga com os recortes do macacão feminino.....	85
Figura. 69: Molde das pernas com recortes do macacão feminino.....	86
Figura 70: Molde drapeado.....	87
Figura 71: Defeito na gola do macacão feminino.	88
Figura 72: Primeiro protótipo do macacão feminino.....	89
Figura 73: Segundo protótipo do macacão feminino.....	90
Figura 74: Construção do drapeado no tecido.....	91
Figura 75: Construção do macacão feminino.....	92
Figura 76: Construção do macacão feminino.....	93
Figura 77: Construção do macacão feminino.....	94
Figura 78: Molde frente e costas com os recortes do macacão masculino.....	95
Figura 79: Molde da manga com recortes do macacão masculino.....	96
Figura 80: Defeito na cava da manga do macacão masculino.....	97
Figura 81: Defeito no gancho do macacão masculino.....	98
Figura 82: Finalizando o macacão masculino.....	99
Figura 83: Finalizando o macacão masculino.....	100

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
CAPÍTULO 1 MOTOKO KUSANAGI, MULTICULTURALIDADE E IDENTIDADE	9
CAPÍTULO 2 REFERÊNCIAS IMAGÉTICAS / REFERÊNCIAS VISUAIS DO CYBERPUNK	12
2.1 A representação da Metrópole no Cyberpunk	13
2.2 O Figurino nas Histórias Cyberpunks	13
2.3 Coleções de moda inspiradas no Cyberpunk.....	15
CAPÍTULO 3 DESENVOLVIMENTO DA DYSTOPIA.....	16
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	19
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	20
CADERNO DE IMAGENS.....	23

INTRODUÇÃO

O *cyberpunk* tem como característica o *High tech, Low life*, que significa “alta tecnologia e baixa qualidade de vida”. Os personagens clássicos do *cyberpunk* são pessoas que vivem à margem da sociedade, muitas vezes em um futuro distópico em que a vida cotidiana é moldada por rápidas mudanças tecnológicas e uma atmosfera de informações computadorizadas ambíguas, em que há modificação invasiva do corpo humano. Por esta razão, existe uma conexão direta da alta tecnologia com o corpo humano.

O escritor William Gibson foi um dos precursores da literatura de ficção científica e criou o *cyberpunk* em seu livro *Neuromancer* de 1984, publicado no Brasil em 1991. Este livro é o primeiro de sua trilogia. O autor aborda temas como a tecnologia emergente, visual urbano, os movimentos *punks*, o desenvolvimento de grandes corporações, a popularização dos computadores pessoais e uma sensação de melancolia constante.

Além da produção literária, existem muitos filmes populares nesse gênero, alguns deles criados a partir de obras literárias, mangás ou *graphic novels*, como *Blade Runner*, *O Caçador de Androides* (1982), *RoboCop: O Policial do Futuro* (1987), *Akira* (1988), *O Exterminador do Futuro: O Julgamento Final* (1991), *Matrix* (1999) e o filme investigado no presente trabalho, *Ghost in the Shell: O Fantasma do Futuro* (1995).

O filme *Ghost in the Shell: O Fantasma do futuro* é uma animação japonesa, do ano de 1995, dos gêneros ficção científica e ação, dirigido por Mamoru Oshii. O mangá que inspirou o filme, e seu roteiro, foram escritos por Masamune Shirow. Como na obra *Neuromancer*, *Ghost in The Shell* abrange temas como a introdução de novos conceitos da época: inteligências artificiais, a existência da matrix e um ciberespaço quase tangível.

A trama de *Ghost in the Shell* é a seguinte: no ano de 2029, as barreiras globais foram quebradas pela Internet e pela cibernética, mas isso traz uma nova vulnerabilidade aos seres humanos com os *hackers* mentais. Quando um *hacker* altamente procurado, conhecido como Mestre das Marionetes, se envolve na política, um grupo de policiais ciberneticamente aprimorados, conhecido como Seção 9, é chamado para investigá-lo e detê-lo. A Major Motoko Kusanagi, uma mulher ciborgue da Seção 9, faz parceria com Batou, um policial fortemente armado. Ela persegue o Mestre das Marionetes e acaba se fundindo com ele, desaparecendo no vasto mar da rede. Nessa busca questiona-se o que é humano e o que é o Mestre de Marionetes, em um mundo onde a distinção entre humano e máquina é cada vez mais obscura.

A temática principal do filme é a relação entre humanidade e tecnologia e as questões surgidas a partir da existência da protagonista Motoko Kusanagi e seu lugar na sociedade. O filme desenvolve conceitos sobre o que é ser um indivíduo, o que faz alguém ser reconhecido como um ser social. A estrutura física da protagonista a faz se sentir ausente, desconectada dos outros com quem convive. A protagonista raramente pisca, o que causa certa estranheza no espectador. O Mestre de Marionetes, antagonista no filme, traz outras temáticas que são abordadas nessa pesquisa como a mortalidade e a capacidade de reprodução de ciborgues.

Nessa investigação teórico-prática, o filme *Ghost in the Shell* é tanto uma referência visual para o desenvolvimento da coleção Dystopia como também um ponto de partida para discutir e compreender as questões relativas ao ciberespaço e à cibercultura, à multiculturalidade, à diversidade, aos dualismos mente/corpo, humano/máquina, especialmente a partir das obras de Pierre Levy (1999) e Adriana Amaral (2005). Dystopia, título do trabalho e nome da coleção, foi criado a partir da palavra distopia, que significa lugar hipotético onde se vive sob sistemas opressores, autoritários, de privação, perda ou desespero; antiutopia. É uma demonstração de uma sociedade futura que vive sob condições de extrema opressão, desespero ou privação.

O *ciberespaço* é o ambiente criado de forma virtual através do uso dos meios de comunicação destacando-se, entre eles, a internet. Envolve toda uma infraestrutura das redes de telecomunicações composta por cabo, fios, computadores assim como as informações dos seres humanos que fazem uso desta tecnologia.

É o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo (LEVY, 1999. p. 17).

Cibercultura são hábitos novos criados para conviver no ciberespaço. Para Pierre Lèvy (1999, p. 111) a internet traz a possibilidade de trocas de informações que fazem ampliar os conhecimentos da chamada inteligência coletiva.

A cibercultura pode ser universalizante por proporcionar o multiculturalismo da imagem, do som e dos vídeos, isto é, acesso à cultura do outro.

Quanto mais o ciberespaço se amplia, mais ele se torna "universal", e menos o mundo informational se torna totalizável. O universal da cibercultura não possui nem centro nem linha diretriz. [...] Este acontecimento transforma, efetivamente, as condições de vida da sociedade. Contudo, trata-se de um universo indeterminado e que tende a manter sua indeterminação, pois cada novo nó da rede de redes em expansão constante pode tornar-se produtor ou emissor de informações, imprevisíveis, e reorganizar uma parte da conectividade global por sua própria conta (LEVY, 1999, p. 111).

A princípio para melhor entendimento do filme *Ghost in the Shell*, é preciso se ter em conta as características do personagem Motoko Kusanagi. Indispensável é o fato de que Motoko Kusanagi possui um corpo totalmente reconstruído ciberneticamente, apenas uma parte de seu cérebro que é orgânica, isso a torna uma ciborgue - a personagem é uma criatura formada por fusões entre mecanismo e organismo, resultado de realidade social e ficção.

O termo ciborgue foi criado em 1960 por Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline, cientistas das áreas da neurologia e psicofarmacologia, interessados na criação de um super-homem, tendo em vista o avanço do programa espacial estadunidense. O ciborgue foi uma solução para mudanças nas funções corporais, adaptando-se a diferentes ambientes. O termo tornou-se popular depois de 1965, quando D. S. Halacy publicou *Cyborg - Evolution of the Superman*.

Nos filmes, os ciborgues aparecem como híbridos homem-máquina, organismos que são a humanidade, próteses e implantes que suprimem imperfeições ou aumentam as potencialidades do corpo.

A realidade social é a construção simbólica de um determinado desenvolvimento social. A realidade social entendida pela maioria das pessoas é a condição de existência sofrida por um grupo de pessoas. Pode-se ver o desenvolvimento da ciência e da tecnologia em que as fronteiras entre homem e animal, organismo e máquina, físico e não-físico são fluidas. Ligando vários gêneros, política, movimentos no tempo e no espaço, o ciborgue reflete a mudança na relação entre humanos, tecnologia e política.

No final do século XX são todos ciborgues, híbridos de mecanismo e organismo. O *Manifesto Ciborgue* (2000), de Donna Haraway criou uma prática política irônica e pós-moderna que pode ser utilizada para examinar muitos aspectos da condição contemporânea. No meu trabalho exploro essas ideias visualmente e na construção da roupa. Qual seria o vestuário do ciborgue contemporâneo? As diferenças de gênero devem manter-se no vestuário? Quais os acessórios vestíveis necessários para o ciborgue contemporâneo, constantemente conectado, vigiado pelos sistemas de reconhecimento facial e agora ameaçado pela pandemia? Alguns elementos do figurino do filme, como o aspecto de uniforme urbano, estão presentes nas roupas através da escolha de tecidos como a brim, e de uma cartela de cores que tende para os neutros e acromáticos, capaz de invisibilizar aquele ou aquela que a veste na paisagem urbana.

No Capítulo 1, são discutidas algumas questões levantadas pelo filme *Ghost in the Shell* como ciberespaço, multiculturalidade, diversidade, dualismos mente/corpo, humano/máquina, a partir dos textos de Pierre Levy e Donna Haraway. No Capítulo 2, são apresentadas e discutidas as referências visuais, especialmente do anime *Ghost in the Shell* e sua relação com outras obras *cyberpunks*, que também são referência para a coleção Dystopia. Analisam-se ainda duas coleções com a temática *ciberpunk*. Foram estudados recortes, cimento, tecidos, texturas para complementar a pesquisa visual. A primeira coleção é *Executive Realness*, do outono 2018, de Alexander Wang que tem visual futurista e foi inspirada no filme *Matrix* (1999). A segunda coleção é *Line Fuses High Fashion with Fantasy*, de outono 2018, de Jeremy Scott, que é inspirada no filme *O Quinto Elemento* (1997). No Capítulo 3, é apresentado o processo de desenvolvimento da coleção Dystopia, de forma a enfatizar a ligação entre os aspectos visuais e construtivos com as ideias de ciborgue contemporâneo.

CAPÍTULO 1 MOTOKO KUSANAGI, MULTICULTURALIDADE E IDENTIDADE

Motoko Kusanagi é o principal protagonista do filme *Ghost in the Shell* e é a segunda em comando de Aramaki na Seção 9. Ela é uma líder muito eficaz e é capaz de usar sua inteligência e seu corpo cibernético para levar criminosos à justiça. No entanto, apesar do número de ciborgues na Seção 9, Kusanagi escolheu como parceiro Togusa, que passou por uma modificação cerebral mínima. Kusanagi é frequentemente contemplativa e meditativa, enquanto seu colega Batou é mais extrovertido e animado.

Como ela tem um corpo cibernético completo, não tem certeza de que seu fantasma - sua alma - retém qualquer humanidade. De fato, ela especula sobre a possibilidade de ser totalmente sintética, com memórias geradas artificialmente para enganá-la a pensar que já foi humana. Frequentemente, ela mergulha no mar para relaxar, embora seja tão pesada que afundaria como uma âncora, caso ocorresse algum defeito nos seus dispositivos de flutuação. Sua atitude fatalista em relação ao mergulho confunde completamente Batou.

Ao longo do filme, ela procura encontrar respostas para suas perguntas e finalmente conhece o Puppet Master, uma Inteligência Artificial desonesta que se tornou senciente e que é semelhante a ela em sua busca por significado existencial. No final do filme, Kusanagi e o Puppet Master se fundem para formar uma nova entidade que se propaga artificialmente.

Um aspecto importante da protagonista de *Ghost in the Shell* é a sua dúvida em relação a sua existência. Motoko Kusanagi é angustiada e contemplativa porque sente que talvez o seu corpo a torne menos humana, de fato um fantasma dentro de uma concha artificial.

A consciência, segundo Sartre (1943, p.107), precisa ser compreendida como a maneira que o ser humano se relaciona com o mundo, que o autor chama de corpo-mente-mundo. Motoko, por exemplo, é uma ciborgue que vive conflitos existenciais que estariam no nível do *ser para si*, pois possui consciência e ao se comparar com o mundo, percebe-se em um processo dinâmico. Como Motoko é uma alma dentro de uma máquina, quando se depara com o *ser em si*, Motoko não tem como fugir de seus conflitos internos, pois não se identifica com o que já existe no mundo humano. É necessária, portanto, a compreensão de dois seres: *ser em si* e o *ser para si*. O *ser para si* é e faz com que o *em-si* se manifeste.

Mais precisamente, o para-si se refere a toda a consciência. Sartre sugere que o ser do para-si é a liberdade, ele funciona pela negação do em-si; em seus próprios termos, o para-si está continuamente se determinando a não ser o em-si (REYNOLDS, 2013, p. 89).

Para se distinguir de forma mais simples, o *ser em si* e o *ser para si*, o "ser em si" seria simplesmente o ser, e o "ser para si" seria a consciência (vazia, sem antes ser). Nas palavras de Maciel (1980):

Distinguindo o "ser-em-si" do "ser-para-si": o primeiro, região das coisas materiais, é pura inércia; o segundo, região da consciência, é pura abertura espontânea, pura vacuidade e, portanto, uma "nadicificação" na totalidade do ser. (MACIEL, 1980, p. 115).

A consciência é a liberdade de ser. E por não ter sua essência pré-definida, ou um propósito que dê sentido à existência, surge o sentimento de angústia, segundo Sartre (1943). É o que se percebe na trajetória da personagem Motoko. Norberto (2008) disserta a este respeito:

A angústia é necessariamente a forma de se dar conta da liberdade e de sua indeterminação. O homem se angustia ao perceber que sua constituição é o nada e que, por isso mesmo, sua condição é uma radical indeterminação. É o viver sem referências, num estado onde o homem sente o peso da ausência de qualquer determinação, o angustiando (SARTRE (1943) *apud* NORBERTO, (2008), p. 02).

A personagem Motoko Kusanagi (figura 01) se mostra angustiada nas cenas em que mergulha na água do mar profundamente, diz que sente medo, frio e solidão e às vezes um pouco de esperança ao mergulhar, sentimentos que a fazem lembrar de sua humanidade. Quando volta à superfície, quer se sentir como uma outra pessoa. Ainda no mar, conversando com seu companheiro Batou, se pergunta como eram seus corpos originais. Ela se sente confinada em seu corpo ciborgélico, mas possui um "eu" cheio de possibilidades. Alguns minutos depois está novamente em dúvida sobre ser quem é (*Ghost in the Shell*, 1995): "Parece que ciborgues como eu têm uma tendência para serem paranoicos com a sua origem, às vezes suspeito que não sou quem sou ... Talvez não exista mesmo um 'eu'. Motoko segue com seu pensamento sobre a importância da existência do ser humano que existe nela

Motoko Kusanagi quase se encaixa na concepção de Haraway (1985) de ciborgue:

A máquina não é uma coisa a ser animada, idolatrada e dominada. A máquina coincide conosco, com nossos processos; ela é um aspecto de nossa corporificação. Podemos ser responsáveis pelas máquinas; elas não nos dominam ou nos ameaçam. Nós somos responsáveis pelas fronteiras; nós somos essas fronteiras (HARAWAY, 1985, p. 66).

A esses rearranjos das relações sociais, que são da ordem mundial, nas áreas da ciência e tecnologia, Haraway (1985) dá o nome de “informática da dominação”. A eletrônica, segundo a autora, desempenha uma função central nesta ordem do capitalismo multinacional:

As tecnologias da comunicação dependem da eletrônica. Os estados modernos, as corporações multinacionais, o poder militar, os aparatos dos estados de bem-estar, os sistemas de satélite, os processos políticos, a fabricação de nossas imaginações, os sistemas de controle do trabalho, as construções médicas de nossos corpos, a pornografia comercial, a divisão internacional do trabalho e o evangelismo religioso dependem, estreitamente, da eletrônica (HARAWAY, 1985, p. 66).

Por outro lado, o antagonista, Puppet Master, se considera um ser pensante, uma forma de vida inteligente, já que consegue reconhecer sua própria existência: "Uma simples cópia não tem variedade ou individualidade. A vida se perpetua através da diversidade" (*Ghost in the Shell*. 1995). Percebe-se a diferença de posicionamento frente ao mundo dos dois personagens. Motoko que se vê aflita por não se identificar com nada que existe no mundo, o Puppet Master, por outro lado, reconhece sua identidade enquanto um ser pensante em um corpo cibernetico e por isso, diferente de Motoko, não vivencia seus conflitos internos advindos de ser uma máquina com consciência.

Este conflito existencial se observa nas cenas de *Ghost in the Shell*, como se pode ver a seguir. Na primeira imagem (figura 01), a ciborgue se expressa como um "eu", sentindo-se presa em um corpo fixo. Já na segunda imagem (figura 02), Puppet Master invade a rede de Motoko, com a intenção de se fundir com ela, explica que com a sua habilidade de *hacking* atravessou várias redes infinitas, adquiriu e processou tanta informação que conseguiu se tornar autoconsciente.

CAPÍTULO 2 REFERÊNCIAS IMAGÉTICAS / REFERÊNCIAS VISUAIS DO CYBERPUNK

Neste capítulo, apresentam-se as referências imagéticas que influenciaram o *cyberpunk*, enquanto estética de moda. Um exemplo seria *Androides sonham com ovelhas elétricas?* é uma das obras de Philip K. Dick de 1968 em que o autor utiliza de referências sombrias para trazer reflexões acerca da natureza da vida, religião, tecnologia e da própria condição humana. Amaral (2005, p.269), um dos autores que contribuíram muito para este trabalho, afirma que Philip criou uma estética *cyberpunk* por influência das subculturas, aproveitando uma estética pautada na conexão homem-máquina.

Nos anos 80, o *cyberpunk* como gênero literário caracterizava-se por narrativas projetadas no futuro, de natureza distópica e tecnológica, como aponta Souto (2014, p.11). Essa influência originária do *Punk* impactou o vestuário *cyberpunk* retratado na literatura como em *Neuromancer* de William Gibson e no cinema, em *Blade Runner* dirigido por Ridley Scott e *Matrix* dirigido por Lilly e Lana Wachowski. De acordo com Amaral (2005), é nessa década que surge a tríade que compõem significados para o *Cyberpunk*: (a) Ridley Scott - define visualmente o clima decadente da sociedade urbana e aborda também temas deste gênero, como conflito entre homem e máquina, caos urbano e grandes corporações com controlo de tecnologia de ponta; (b) Bruce Bethke, por sua vez foi o primeiro a cunhar o termo *Cyberpunk* e William Gibson, ao lançar livros que vão criar essa visão de mundo. Muitos dos temas abordados envolvem guerras nucleares, ameaça biológica e a evolução da robótica cibernetica. Lemos (2004, p.13) retoma a perspectiva de William Gibson sobre o *cyberpunk* que muito se relaciona com o contexto histórico da Guerra Fria, pano de fundo no surgimento do estilo:

Como diz William Gibson, um dos autores mais importantes do movimento, o *cyberpunk* não está preocupado com monstros alienígenas ou conquistas intergalácticas, o que ele faz é uma paródia do presente. Assim, o universo da ficção científica *cyberpunk* põe em conjunção o reino da tecnologia de ponta, da racionalidade da hard science, por um lado, e do subterrâneo, do poder ditatorial de megacorporações, de inteligências artificiais, de vírus e do caos urbano, por outro (LEMOS 2004, p. 13).

Segundo Lemos (2004, p.13), William Gibson afirma que a preocupação do *cyberpunk* seria com a paródia do presente. Ao retratar na ficção, o avanço tecnológico e científico tão relevante para hegemonia política em sua época, o autor se preocupa em tratar de temas atuais e comuns ao cotidiano. Gibson popularizou muitos termos ainda usado na cultura *cyber* como inteligências artificiais e a ideia de ciberespaço com sua obra mais influente para o gênero, *Neuromancer*, lançado em 1984. Da mesma forma, *Blade Runner* consagra-se no mundo futurista em que as cidades estão em decadência: vícios em drogas, caos urbano e crimes. Bruce Sterling se torna mais conhecido por editar a antologia do *cyberpunk* em *Mirrorshades* (1986).

Seguindo a linha do tempo, em 1995, é produzido *Ghost in the shell* por Mamoru Oshii. O filme acontece tomando o contexto de grandes corporações em que a atuação de um hacker ciborgue com consciência leva à crimes cibernéticos investigados pela polícia. Percebe-se a influência da tríade da década de 80 na composição simbólica do filme na referência ao ciborgues, alta tecnologia, bem como, a apresentação de cidades com grandes letreiros, que remetem à tecnologia, mas também à exploração de pessoas em uma sociedade decadente.

2.1 A representação da Metrópole no *Cyberpunk*

Para o desenvolvimento do presente trabalho, foi feita uma análise imagética do tema *cyberpunk* a partir, principalmente do filme *Ghost in the Shell*, que norteia toda a presente pesquisa devido à contribuição visual que expressa o *cyberpunk*; *Blade Runner: O caçador de Andróides*, por ser esta uma obra cinematográfica pioneira do *cyberpunk* e *Akira*, por ser uma animação clássica do estilo.

Em primeiro lugar, apresenta-se a metrópole, cidades que servem de pano de fundo para as narrativas *cyberpunks*. A presença da metrópole nessas narrativas é extremamente significativa, elas têm uma representatividade igual aos personagens que as habitam. É a cidade que os torna cidadãos reflexivos, buscando um motivo para a sua existência, em meio aos entulhos, caos e luzes neons da cidade.

Além do caos urbano que tem na cidade, é nela que também se encontra a parte mais tecnológica. Sempre há artefatos tecnológicos presentes por todo lado: muitas placas e propagandas em neon com cores vibrantes para a contraposição da escuridão e da chuva eterna. Tudo isso sempre em exagero, muitas placas, muitas pessoas nas ruas, muitas telas, televisores, cabos, muitos prédios, arranha-céus, alguns decadentes e outros em perfeito estado.

A caracterização das imagens das metrópoles pode-se observar melhor nas figuras 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09 e 10 nos anexos que retratam trechos das obras já mencionadas nesta seção.

2.2 O Figurino nas Histórias *Cyberpunks*

O vestuário *cyberpunk* é bastante variado, mas tem características específicas. Existem algumas semelhanças entre o figurino nas narrativas das produções cinematográficas *Ghost in the Shell*, *Blade Runner*, *Akira*, *Matrix* e na obra literária *Neuromancer*, como cores escuras, metais, piercings, óculos espelhados, máscaras, materiais sintéticos, roupas de tecidos inteligentes que podem mudar de cor, adaptar a temperaturas e até eliminar bactérias, bem como, uso de computadores que podem ser vestíveis, e o vestuário que é funcional e, geralmente, híbrido com máquinas.

O visual *cyberpunk* tem como uma das características a roupa de guerrilha, multifuncional, o personagem que sempre está em combate com as grandes corporações, e empresas de tecnologia, com peças de roupas militares e táticas para combate e proteção, coturnos, calças e jaquetas *cargo*, luvas, máscaras de gás. O militarismo também é uma característica muito forte no visual *cyberpunk*. O uso de tais roupas reflete o uso de poder por governos totalitários, seja através de religião, influência cultural, poderio químico ou armamento. O militarismo também exerce um tipo de intimidação, de poder manifestado pelo uso da força, portanto há o uso de adereços como braçadeiras, medalhas de condecoração, estampas camufladas, boinas, coturnos militares e outros. Segundo a Adriana Amaral (2005, p.253) o potencial do *cyberpunk* é a criação de imagens - ela acredita que os tecidos sintéticos estão constantemente presentes no visual *cyberpunk*, assim como a cor preta.

No filme *Ghost in the Shell*, o vestuário de Motoko varia entre uma vestimenta de combate com luvas e acessórios de proteção, combinados com sua habilidade de ficar invisível como estratégia de abordagem policial (figuras 11, 12 e 13).

No filme *Akira* o vestuário é semelhante ao do filme *Ghost in the Shell* como nas peças que usam e nas cores, Motoko usa uma jaqueta laranja, e Kaneda usa a sua roupa vermelha. Os personagens fazem a utilização de roupas de gangue de motoqueiros, jaquetas de couro, luvas, calças e botas (figura15).

Rick Deckard em *Blade Runner* assume um visual sóbrio e despojado, uma releitura do visual característico dos filmes *noir* da década de 1940, com elementos da década de 1980, como no caso dos sobretudos e ternos desestruturados que ficaram populares em tecidos mais maleáveis. Ele usa tons terrosos como marrom, bordô e cinza na composição da calça (FIG.16). Rachel também tem uma releitura do visual da década de 1940 (figura 17).

Pode-se notar que o estilo de alguns personagens em *Blade Runner* ainda remete ao punk, principalmente os personagens Pris e Roy Batty (figuras 18 e 19).

Já em *Matrix* tem bastante uso de material sintético nas roupas, cor preta, óculos escuros, como por exemplo, a roupa de Trinity, toda de vinil, com um forte apelo fetichista (figuras 20 e 21).

Em *Neuromancer*, de William Gibson, o autor faz uma descrição detalhada da vestimenta dos personagens. Através das descrições dos personagens pode-se notar algumas peças semelhantes: “Uma garota japonesa, vestindo uma camiseta preta sem mangas” (2016, p. 26). “Ela usava óculos

espelhados. Suas roupas eram pretas” (2016, p. 32). “Ela vestia jeans de couro preto justíssimos e uma jaqueta preta grande feita de algum material fosco que parecia absorver a luz” (2016, p. 33). “Ele se levantou e vestiu um par amarrulado de jeans pretos novos que estavam aos seus pés, e se ajoelhou para mexer nas sacolas” (2016, p. 47). “Ela vestia uma camiseta de malha preta enfiada em calças baggy de algodão preto” (2016, p.47). Assim é possível notar algumas semelhanças entre os figurinos dos personagens dos filmes e do livro de Gibson.

2.3 Coleções de moda inspiradas no *cyberpunk*

No mundo das passarelas foram analisadas duas coleções de moda com inspirações em filmes *cyberpunk*. A primeira coleção é *Executive Realness*, do outono 2018, de Alexander Wang que tem visual futurista e foi inspirada no filme *Matrix* (1999) (figuras 22, 23, 24, 25, 26 e 27). Algumas peças da coleção lembram muito o figurino do filme , o material utilizado, o caiamento e movimento das peças, além dos óculos escuros que as modelos usam, dão uma conexão maior com a estética do filme.

A segunda coleção é *Line Fuses High Fashion with Fantasy*, de outono 2018, de Jeremy Scott, que é inspirada no filme *O Quinto Elemento* (1997). Uma das características mais marcantes são as faixas que são usadas nas peças, que fazem uma ligação com o figurino da personagem principal do filme que é basicamente composto por faixas brancas. As cores da coleção também são uma característica forte. A coleção lembra discotecas italianas dos anos 80, jogos de fliperama, agasalhos no estilo Juicy, acessórios de néon e penugem fluorescente. Pode-se perceber tais características compartilhadas nas imagens em anexo (figuras 28, 29, 30, 31, 32 e 33).

CAPÍTULO 3 DESENVOLVIMENTO DA DYSTOPIA

Diante da análise do visual cyberpunk dos filmes, literatura e das coleções de moda, pode-se perceber alguns elementos que estão presentes em todas elas. Esses elementos evocam a vida nas metrópoles as luzes, arranha-céus, chuva, população, combates, tecnologia por toda parte. Nos figurinos há algumas peças como por exemplo, a jaqueta de couro e sobretudo com gola avantajada, luvas, botas, coturnos, coletes, equipamentos tecnológicos, e as cores como o preto e neutros que são frequentes.

Considerando os elementos que se encontram em todas as referências visuais, torna-se inevitável pensar como seria a roupa de um ciborgue contemporâneo que vive em uma metrópole cheia de arranha-céus, que luta contra os perigos dos hackers, contra um sistema opressor, e contra criminosos de todos os tipos. Para sobreviver no mundo cyberpunk, é preciso ter uma vestimenta que camuflar-se no meio da cidade, entre os prédios e escombros. A roupa precisa estar equipada para proteger de ataques, e são necessários bolsos táticos para carregar equipamento. Além disso, a roupa precisa ser fácil e prática de ser vestido. A coleção Dystopia foi criada a partir dessas ideias e de elementos das referências (figuras 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42 e 43).

Os elementos que definiram a coleção foram: a roupa como proteção, resistência e utilitária. Dois looks foram selecionados para serem confeccionados, um look feminino e um look masculino. O primeiro look foi um macacão feminino (figura 34). Este look foi escolhido pensando na personagem Motoko de *Ghost in the Shell*, uma ciborgue policial que tem a habilidade de ficar invisível.

Inicialmente o macacão seria uma peça com poucos recortes, a gola mais avantajada, e tecido canelado seria usado nas mangas na altura do antebraço e nas pernas. O tecido canelado criaria uma braçadeira e caneleira. Os bolsos seriam fechados com zíper.

Durante o processo de pesquisa de material para a confecção, foram encontradas várias opções que poderiam servir para a coleção, tecidos sintéticos e naturais na paleta de cores pré-definida, que foi retirada de cenas do filme *Ghost in the Shell*. As cores escolhidas foram: #0E1214 (figura 47), #B7AD97 (figura 47) e #DEE1E2 (figura 50). Dentre essas opções, encontrei o tecido ideal para a peça em questão, que foi o brim (figura 60), na cor mais próxima da paleta de cor pré-definida, tecido forte e resistente remete à ideia de proteção. Para as partes caneladas não encontrei o tecido da espessura que queria para combinar com o brim, o que encontrei foi um canelado muito fino (figura 57), não iria se adequar à proposta do trabalho.

Para produzir o macacão, começou-se pela modelagem básica, juntando parte superior (camisa) e inferior (calça), gola, mangas e pernas, já adaptando o molde com os recortes que iriam constar na peça (figuras 64, 65, 67, 68 e 69).

Já na confecção do protótipo da peça, houve um problema na modelagem da gola. Não fazia parte do projeto, mas ao fim, surgiu um bico para cima que não estava na proposta (figura 71). Foi feito um novo molde para consertar.

O look não estava encaixando no conceito, fez-se necessário fazer algumas alterações no croqui. A decisão foi colocar mais recortes, no peito, costas, mangas e pernas (figura 46), e adicionar outra cor nos recortes dos joelhos. A cor escolhida foi o preto, para dar contraste. Também foi adicionado uma luva na manga. Os recortes adicionados foram colocados para dar um efeito de colete de proteção, ou até mesmo uma ideia de montagem de um corpo de ciborgue, já que a Motoko tem um corpo totalmente cibernético.

Para as regiões da canela e antebraço, partes em que desejava-se adicionar o tecido canelado, houve a ideia de trabalhar o mesmo tecido, brim, pensando em um *design* de superfície para dar o efeito do canelado. Neste momento, surgiu a ideia de usar a técnica de drapeado. Essa foi uma ótima ideia para o look, pois com a técnica de drapeado, o tecido fica mais grosso por se tratar de dobras em cima do próprio tecido, enriquecendo o conceito de proteção (FIG. 74). A técnica foi utilizada apenas nos recortes do antebraço e perna. Para tanto, foi feito um molde a partir desta técnica para definir o tamanho do drapeado (figura 70).

Com os recortes já definidos e molde corrigido, foi feito o segundo protótipo para visualizar como os recortes se encaixariam no tecido (figura 73). Após essa correção no segundo protótipo, iniciou-se a confecção do look já com o tecido brim. Para os bolsos, foi escolhido o zíper de nylon da cor preta, para dar um destaque a mais na peça (figura 61).

O segundo look escolhido, masculino, foi o que sofreu mais alterações. Inicialmente, a ideia seria utilizar-se de duas peças, uma jaqueta corta vento e uma calça cargo (figura 35). Seria utilizado o tecido corta vento preto (figura 59) e o brim, também preto. Na jaqueta, trabalhou-se com estamparia. Por ser um material sintético, fez-se uma pesquisa para saber qual material e qual tipo de estampa se adequaria para tal tecido. Foi então que se fez um teste de estamparia com a prensa térmica, e o material utilizado para a estampa foi o *flex*, que é o mais utilizado em vestuário desportivo (figura 62 e 63).

Antes de começar a modelagem para iniciar o protótipo, foi discutida a ideia de se trocar o look masculino que foi escolhido para ser confeccionado. Neste momento, ficou decidido que seria mais adequado criar um macacão, que seria mais coerente com a proposta da coleção. Foi feito um novo croqui pensando no look feminino confeccionado (figura 45), e a ideia de trabalhar com a estampa foi descartada devido às últimas mudanças.

Como no look feminino confeccionado foi utilizado o tecido de cor clara, no masculino preferiu-se utilizar o tecido escuro com recortes na cor clara, para ter esse contraste e conexão entre os dois looks. Com o croqui, cores e tecidos definidos, foi feito o molde para o protótipo. Iniciou-se a modelagem básica juntando a parte superior (camisa) e inferior (calça) para formar o molde do macacão, gola e mangas (figuras 78 e 79).

Na confecção do protótipo, a peça teve partes que precisaram de uma nova modelagem: o gancho ficou alto e apertado; a cava das mangas também estava apertada (figuras 80 e 81). Já com essas partes corrigidas, a peça foi confeccionada. Nessa peça também foram trabalhados os recortes para remeter ao mesmo conceito de colete de proteção, e a um corpo de ciborgue. A técnica do drapeado também foi utilizada neste look.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não é exagero afirmar que, sob muitos aspectos, hoje já vivemos o cyberpunk.

Nas análises que tiveram como ponto de partida o filme *Ghost in the Shell*, pode-se notar algumas características que já não fazem mais parte só da ficção científica dos anos 80 e 90, mas já estão presente no dia a dia do século XXI. Percebe-se o quanto rápido a tecnologia evoluiu do período da criação de *Neuromancer*, *Blade Runner* e *Akira* para as invenções que na época das criações das obras, eram só especulações, como a amplitude do ciberespaço, tecidos tecnológicos, criação de robôs, inteligência artificial. O mundo ficou cada vez mais cyberpunk. Hoje o cyberpunk não é mais uma subcultura ficcional do cibernetico com o punk, atualmente tudo é cyberpunk, vive-se literalmente o *high tech, low life*, alta tecnologia e baixa qualidade de vida na segunda década do novo milênio.

O quanto distópico foi viver no Brasil nesses últimos dois anos: enfrentando a pandemia global Covid-19, com a utilização de máscaras, trabalho e ensino remoto, as brigas no cenário político e econômico, manifestações e guerras entre potências mundiais que deixaram as pessoas cada vez mais exaustas e com crises existenciais. Foi nesse cenário que a coleção tomou forma.

Como resultado da pesquisa, foi alcançado o que se esperava: a coleção Dystopia transmite o visual cyberpunk nos 10 looks que retratam o personagem que vive a cidade distópica, enfrentando os seus combates diários. Sobre o trabalho prático, percebo a possibilidade de continuar com a pesquisa e aprofundar mais para obter peças mais avançadas em termos funcionais e tecnológicos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AKIRA. Katsuhiro Otomo. Japão. Ryohei Suzuki, Shunzo Kato. Filme de ficção científica. 2h 4min. Disponível em: plataforma de streaming Netflix. Acessado em 2022.

AMARAL, Adriana. **Uma breve introdução à subcultura cyberpunk:** estilo, alteridade, transformações e hibridismo na cibercultura. Compoós - Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Curitiba, agosto de 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.30962/ec.36>. Acessado em: outubro de 2020.

AMARAL, Adriana. **Visões perigosas.** Uma arque-genealogia do cyberpunk – Do romantismo gótico às subculturas. Comunicação e cibercultura em Philip K. Dick. Tese (Doutorado em Comunicação Social da Faculdade de Comunicação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2005.

BLADE Runner: o caçador de Andróides. Ridley Scott. Estados Unidos. Michael Deeley. Filme de ficção científica. 1h 57min. Disponível em: plataforma de streaming Amazon Prime Video. Acessado em 2022.

CABRAL, João Francisco Pereira. **Consciência e suas relações com o outro e o ser-em-si, segundo Sartre.** Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/filosofia/consciencia-suas-relacoes-com-outro-ser-em-si-segundo-sartre.htm>. Acessado em maio de 2020.

CLOVER, Joshua. **The Matrix.** London: British Film Institute, 2004.

DESCARTES, René. **Discurso do método.** Porto Alegre: Editora L&PM, 2005.
_____. **Meditações metafísicas.** São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2018.

Equipe editorial de Conceito.de. (17 de Novembro de 2015). *Conceito de realidade social.* Conceito.de. <https://conceito.de/realidade-social>. Última visualização: 19 de dezembro de 2022.

FONTGALAND, Arthur; CORTEZ, Renata. **Manifesto ciborgue:** enciclopédia de antropologia. São Paulo: Universidade de São Paulo, dezembro de 2015. Disponível em: <http://ea.fflch.usp.br/obra/manifesto-ciborgue>. Acessado em: outubro 2020.

GHOST in the Shell: O fantasma do Futuro. Mamoru Oshii. Tóquio. Bandai Visual Company, Kodansha Production I.G. Metrodome Distribution, Flashstar Home Vídeo. Filme de animação. 1h 23min. Kôkaku kidôtai. Disponível em: plataforma de streaming Netflix. Acessado em 2020.

GIBSON, William. **Neuromancer.** 5ª Edição. São Paulo. Aleph, 2016.

HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. **Cochabamba Hotel.** 2017. Disponível em: https://cochabambahotel.noblogs.org/files/2017/03/Manifesto_Ciborgue.pdf. Acessado em: maio de 2020

LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulima, 2005.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOPES, Zélia Maria de Melo. 2014. 47f. **Antropologia ciborgue**: a onipresença da tecnologia e a condição humana no ciberespaço. Monografia (graduação em Publicidade e Propaganda) – Faculdade de Publicidade e Propaganda, Faculdades Integras Hélio Alonso. Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/zeliamlopes/antropologia-ciborgue-tcczelialopes2014>. Acessado em: outubro 2020.

MACIEL, Luiz Carlos. **Sartre**: vida e obra. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1980.

MATRIX. Lana Wachowski, Lilly Wachowski. Joel Silver. Estados Unidos. Filme de ficção científica. 2h 16min. Disponível em: plataforma de streaming Youtube. Acessado em 2022.

NORBERTO, Marcelo da Silva. 2008. 7f. **Consciência em Sartre**. Iniciação Científica (Departamento de Filosofia) - PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: https://www.puc-rio.br/ensinopesq/ccpg/pibic/relatorio_resumo2007/relatorios/fil/fil_marcel_da_silva_norberto.pdf. Acessado em: maio de 2020.

POHL, Rebecca. Donna Haraway's a cyborg manifesto: **science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century**, Londres: Macat Library, 2018.

REYNOLDS, Jack. **Existencialismo**. Petrópolis: Editora Vozes, 2012.

SARTRE, Jean-Paul. **O ser e o nada**: ensaio de ontologia fenomenológica. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.

SIQUEIRA, Giani de Fátima Bolfoni. **Moda underground**: O discurso cyberpunk na década de 1980 a partir de sua estética em Blade Runner. TCC (graduação em Tecnologia em Design de Moda) – Universidade do Sul de Santa Catarina. Florianópolis, 2021.

SILVA, Eduardo Araújo. **Ciberespaço e cibercultura**: definições e realidades virtuais inseridas na práxis do homem moderno. **Só pedagogia**. Abril de 2014. Disponível em: http://www.pedagogia.com.br/artigos/ciberespaço_cibercultura/?pagina=1. Acessado em: maio de 2020.

VIGILANTE do Amanhã, A. Rupert Sanders. Paramount Pictures; DreamWorks Pictures; Reliance Entertainment; Amblin Partners; Arad Productions. Filme. 1h 47m. Ghost in the Shell, 2017. Disponível em: plataforma de streaming Netflix. Acessado em: 2018.

CADERNO DE IMAGENS

Figura 1

Motoko em *Ghost In The Shell*.
Fonte: *Ghost in the Shell* (1995). Recorte do autor.

Figura 2



Motoko em *Ghost In The Shell*.
Fonte: *Ghost in the Shell* (1995). Recorte do autor.

Figura 3



Em *Ghost in the Shell* é marcante a presença das pessoas, excesso de placas e luzes neon. Fonte: *Ghost in the Shell* (1995). Recorte do autor.

Figura 4



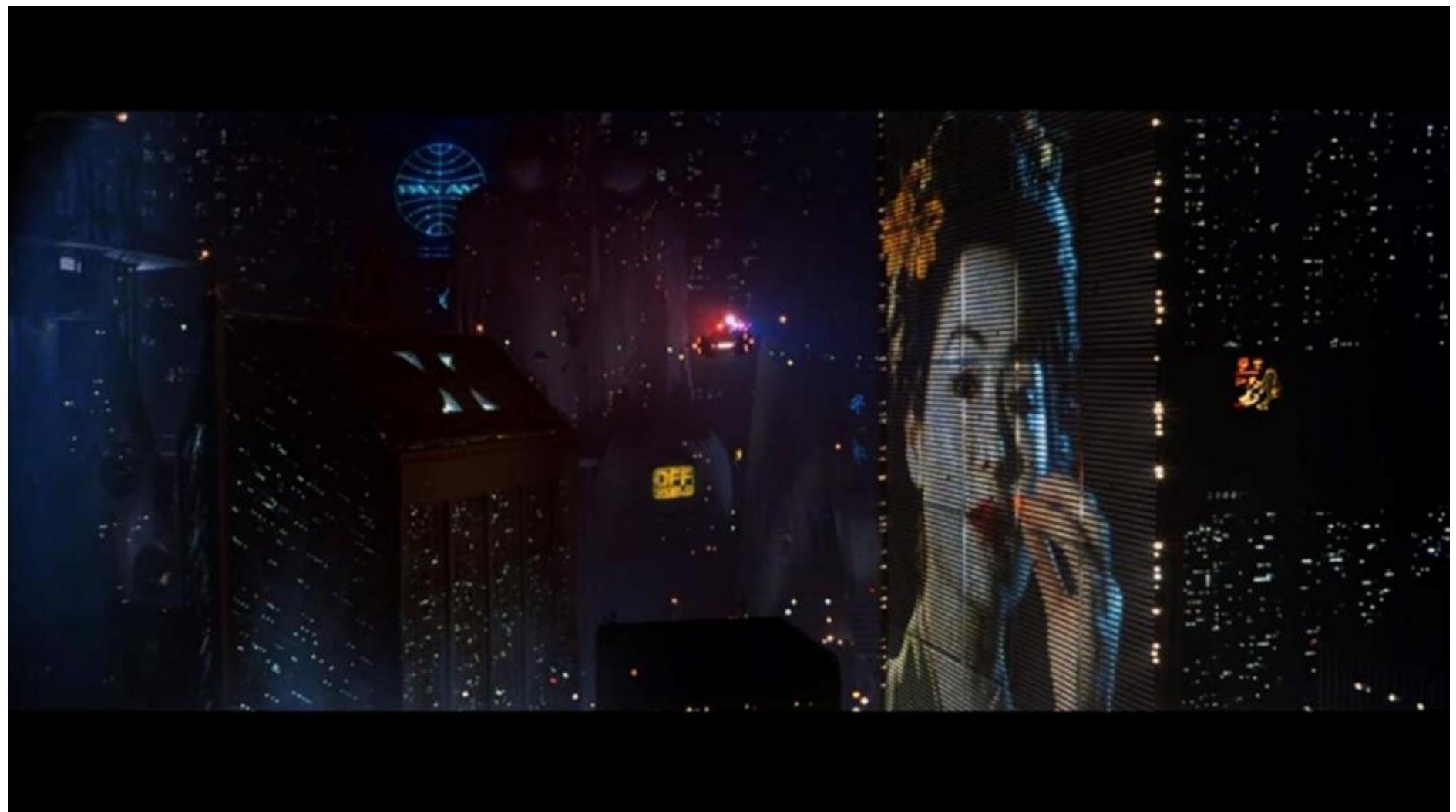
Excesso de placas e propagandas, cabos e prédios. Fonte: *Ghost in the Shell* (1995). Recorte do autor.

Figura 5



Aqui também há excesso de placas e propagandas, e prédios. Fonte: *Ghost in the Shell* (1995). Recorte do autor.

Figura 6



Em Blade Runner é marcante o grande telão de propaganda, arranha-céus e luzes. Fonte: *Blade Runner- O caçador de andróides* (1982). Recorte do autor.

Figura 7



A chuva eterna e a presença de muitas pessoas. Fonte: *Blade Runner- O caçador de andróides* (1982). Recorte do autor.

Figura 8



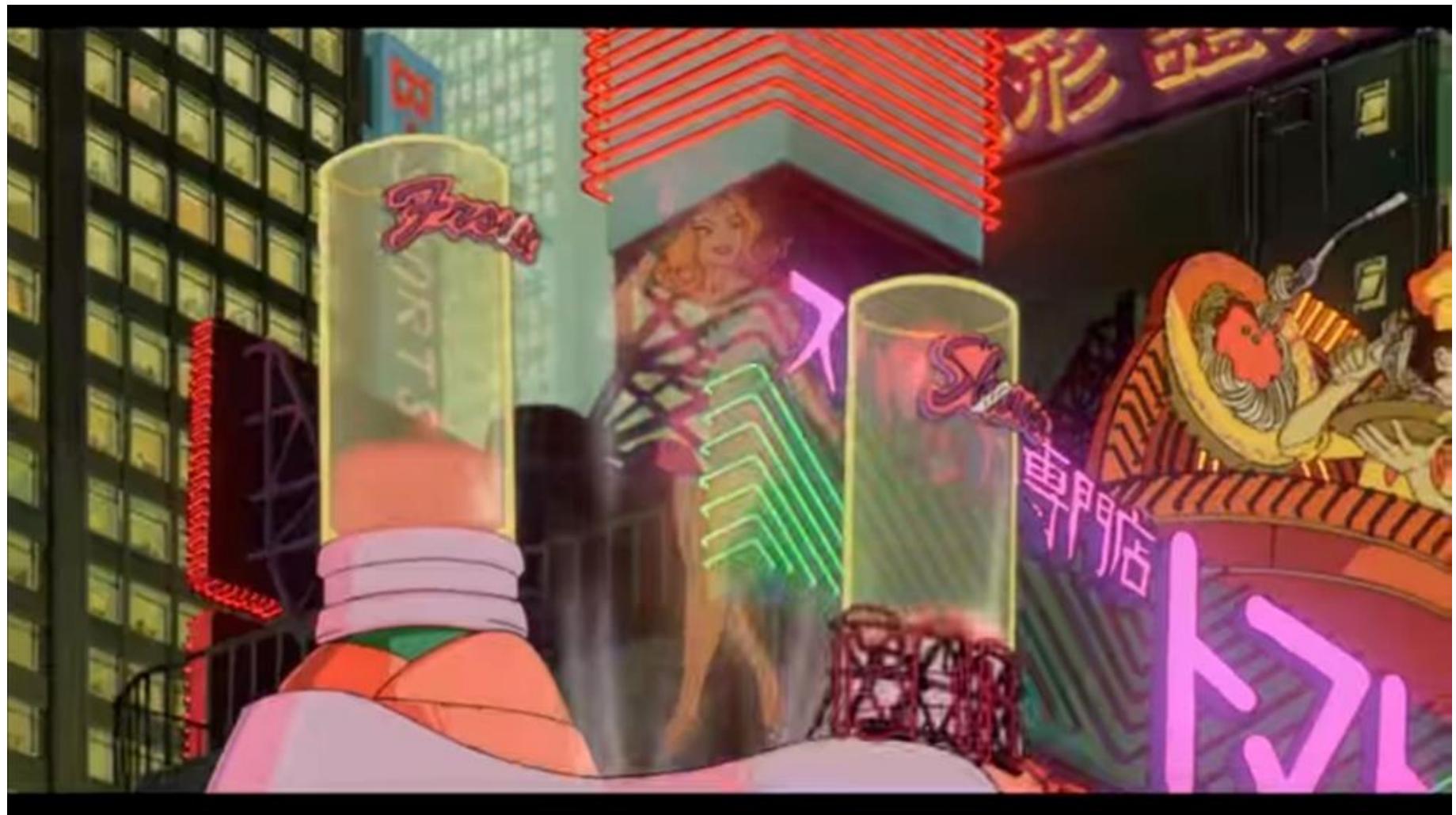
Presença de placas neon. Fonte: *Blade Runner- O caçador de andróides* (1982). Recorte do autor.

Figura 9



Em *Akira* é notável o excesso de prédios e luzes neon. Fonte: *Akira* (1988). Recorte do autor.

Figura 10



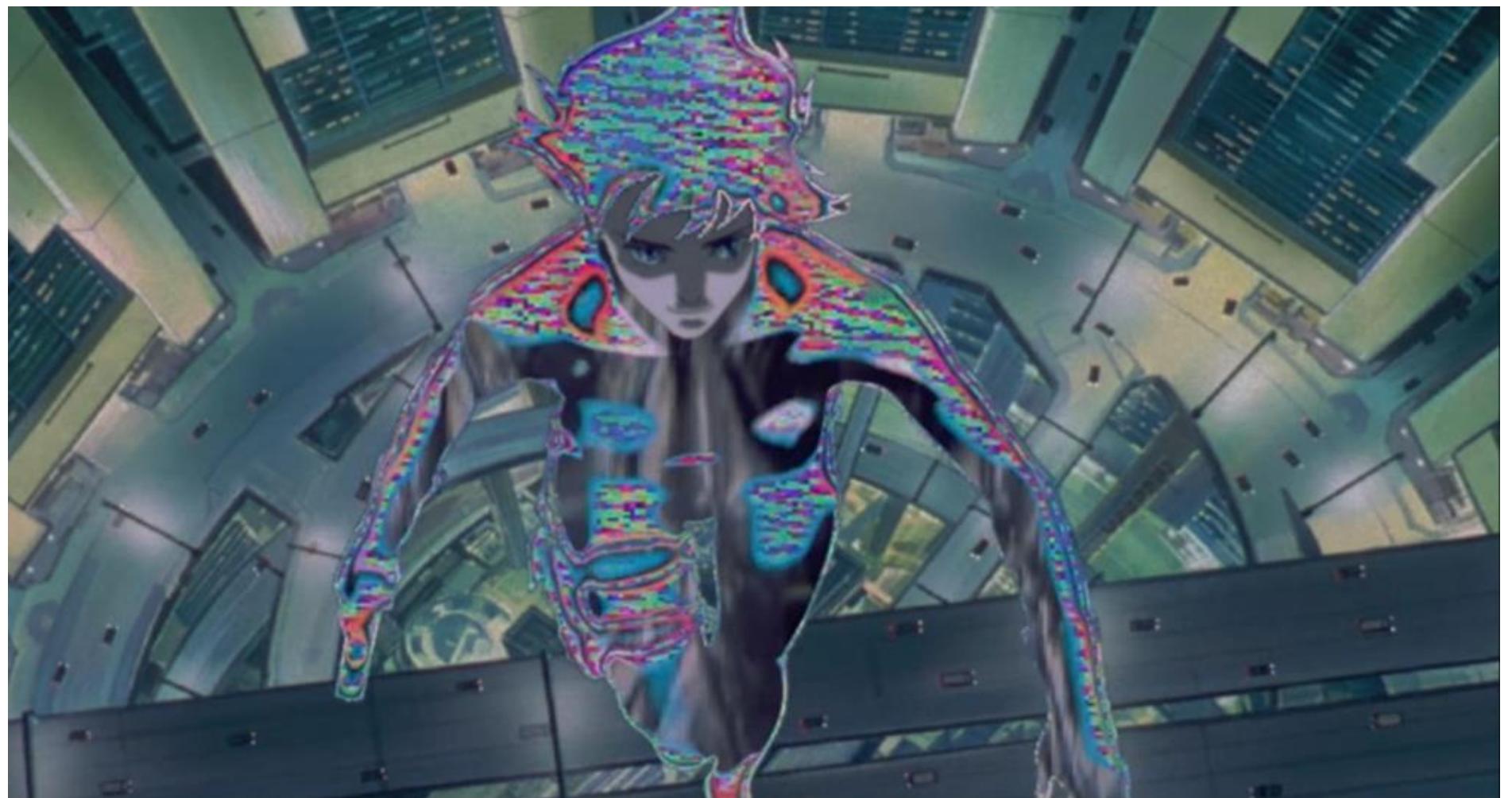
Placas e propagandas neon. Fonte: *Akira* (1988). Recorte do autor.

Figura 11



Motoko com sua vestimenta para operação policial. Faz o uso de colete, luvas, braçadeira, botas, óculos inteligentes. Fonte: *Ghost in the Shell* (1995). Recorte do autor.

Figura 12



Motoko utilizando a sua habilidade de ficar invisível. Fonte: *Ghost in the Shell* (1995). Recorte do autor.

Figura 13



Motoko com sua roupa casual, jaqueta, luvas e calça. Fonte: *Ghost in the Shell* (1995). Recorte do autor.

Figura 14



Batou também utiliza uma roupa similar com a de Motoko, jaqueta, luvas e calça. Fonte: *Ghost in the Shell* (1995). Recorte do autor.

Figura 15



Kaneda e seus amigos de gangue utilizam peças similares, como jaquetas, luvas, calça e botas. Fonte: *Akira* (1988). Recorte do autor.

Figura 16

Figurino de Rick Deckard em *Blade Runner - O Caçador de Andróides* (1982). Fonte

<https://br.pinterest.com/pin/181621797463410594/>

Figura 17

Figurino de Rachel em *Blade Runner - O Caçador de Andróides* (1982).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/817473769881676026/>

Figura 18

Figurino de Pris em *Blade Runner - O caçador de andróides* (1982).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/89298005103787094/>

Figura 19



Figurino de Roy Batty em *Blade Runner - O caçador de andróides* (1982).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/1688918583535884/>

Figura 20

Figurino da personagem Trinity em *Matrix* (1999).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/774124916681834/>

Figura 21



Figurino de Neo em *Matrix* (1999).
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/5418462040984520/>

Figura 22

Look da coleção *Executive Realness* Outono 2018 por Alexander Wang.

Fonte: <https://www.elle.com/runway/g17013236/alexander-wang-runway-show-new-york-fashion-week-fall-2018/>.

Figura 23

Look da coleção *Executive Realness* Outono 2018 por Alexander Wang.

Fonte: <https://www.elle.com/runway/g17013236/alexander-wang-runway-show-new-york-fashion-week-fall-2018/>.

Figura 24



Look da coleção *Executive Realness* Outono 2018 por Alexander Wang.

Fonte: <https://www.elle.com/runway/g17013236/alexander-wang-runway-show-new-york-fashion-week-fall-2018/>.

Figura 25

Look da coleção *Executive Realness* Outono 2018 por Alexander Wang.

Fonte: <https://www.elle.com/runway/g17013236/alexander-wang-runway-show-new-york-fashion-week-fall-2018/>.

Figura 26

Look da coleção *Executive Realness* Outono 2018 por Alexander Wang.

Fonte: <https://www.elle.com/runway/g17013236/alexander-wang-runway-show-new-york-fashion-week-fall-2018/>.

Figura 27

Look da coleção *Executive Realness* Outono 2018 por Alexander Wang.

Fonte: <https://www.elle.com/runway/g17013236/alexander-wang-runway-show-new-york-fashion-week-fall-2018/>.

Figura 28

Look da Coleção *Line Fuses High Fashion with Fantasy* Outono 2018 por Jeremy Scott.

Fonte: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2018-ready-to-wear/jeremy-scott>.

Figura 29

Look da Coleção *Line Fuses High Fashion with Fantasy* Outono 2018 por Jeremy Scott.
Fonte: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2018-ready-to-wear/jeremy-scott>.

Figura 30

Look da Coleção *Line Fuses High Fashion with Fantasy* Outono 2018 por Jeremy Scott.
Fonte: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2018-ready-to-wear/jeremy-scott>.

Figura 31

Look da Coleção *Line Fuses High Fashion with Fantasy* Outono 2018 por Jeremy Scott.
Fonte: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2018-ready-to-wear/jeremy-scott>.

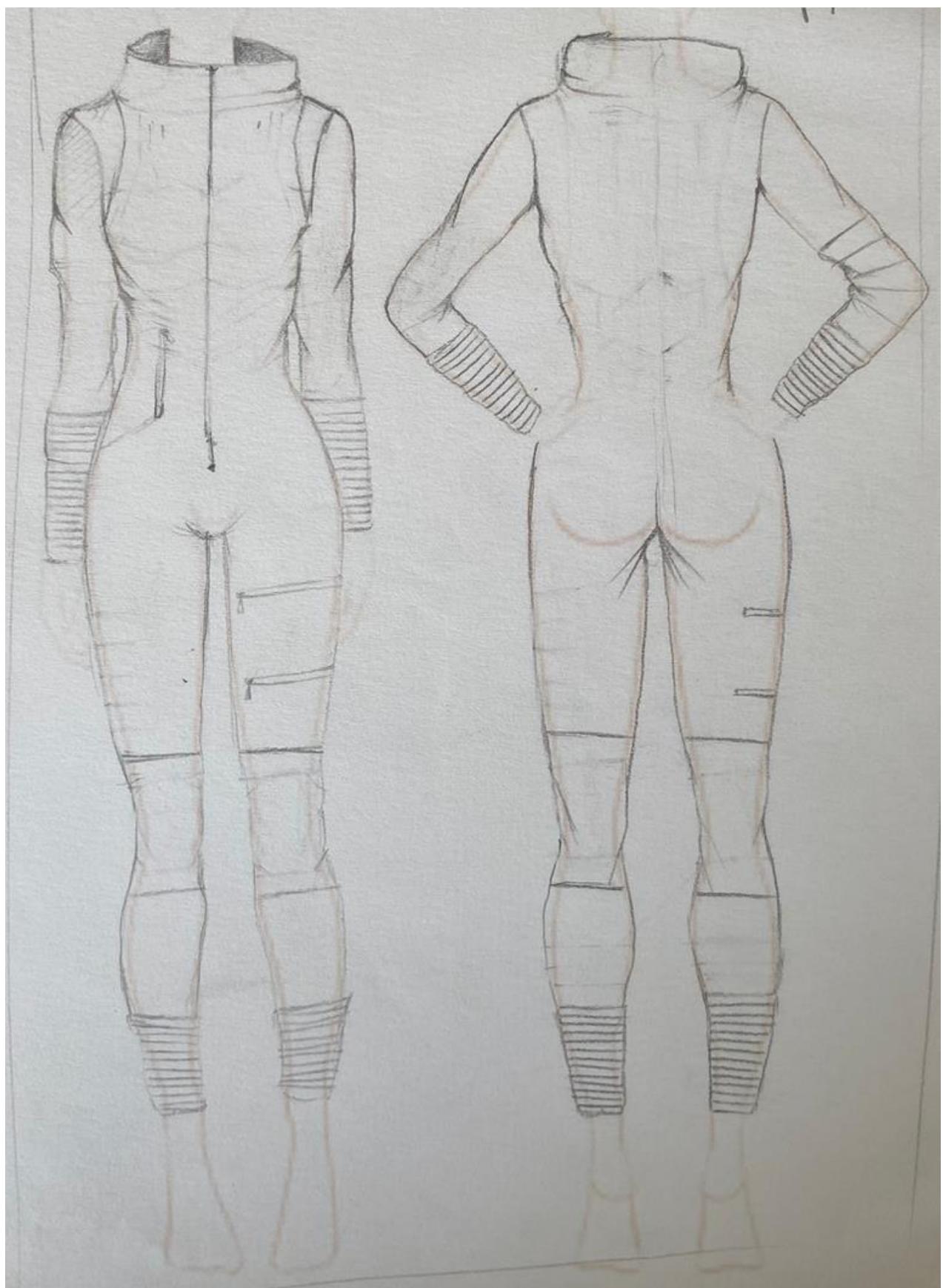
Figura 32

Look da Coleção *Line Fuses High Fashion with Fantasy* Outono 2018 por Jeremy Scott.

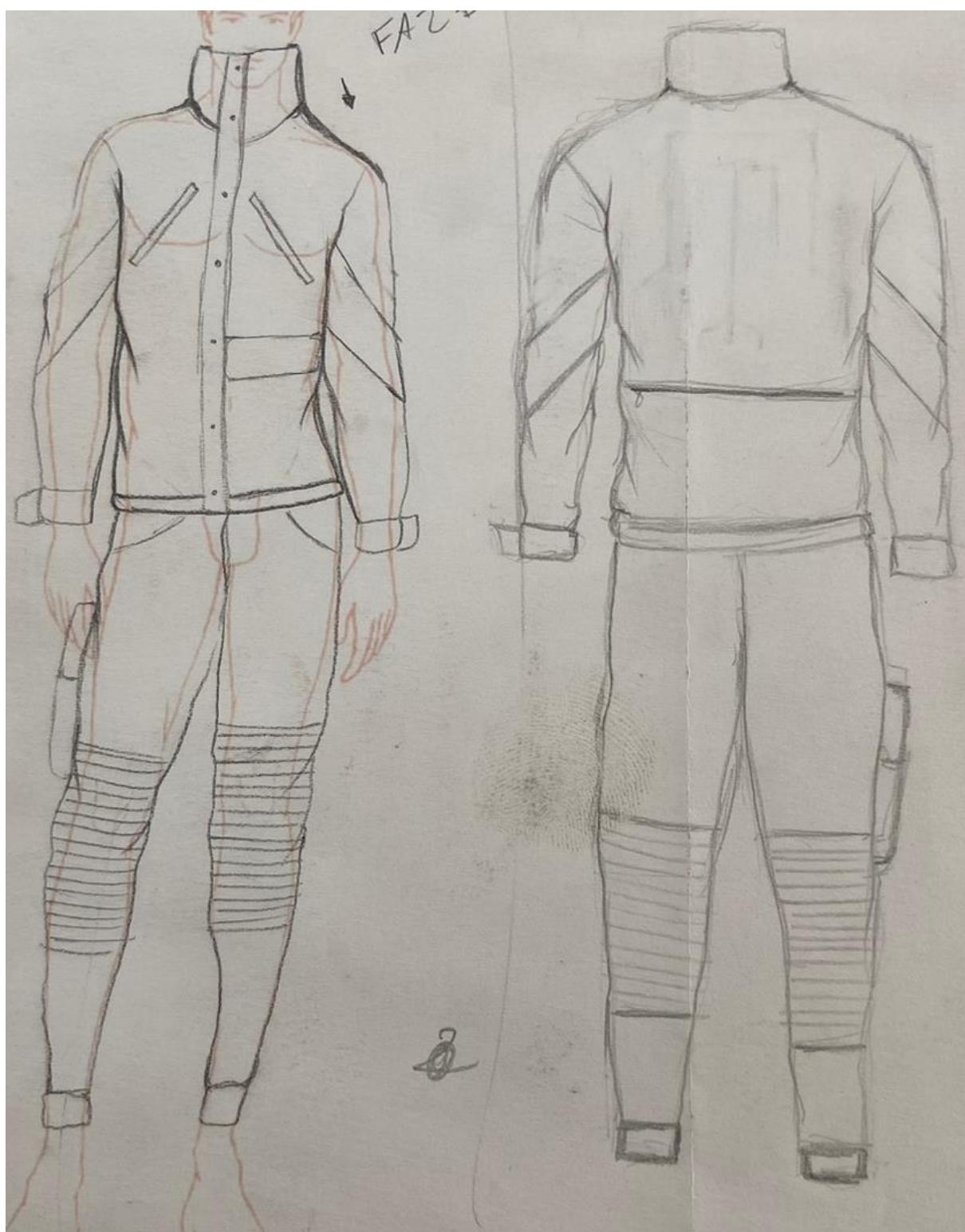
Fonte: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2018-ready-to-wear/jeremy-scott>.

Figura 33

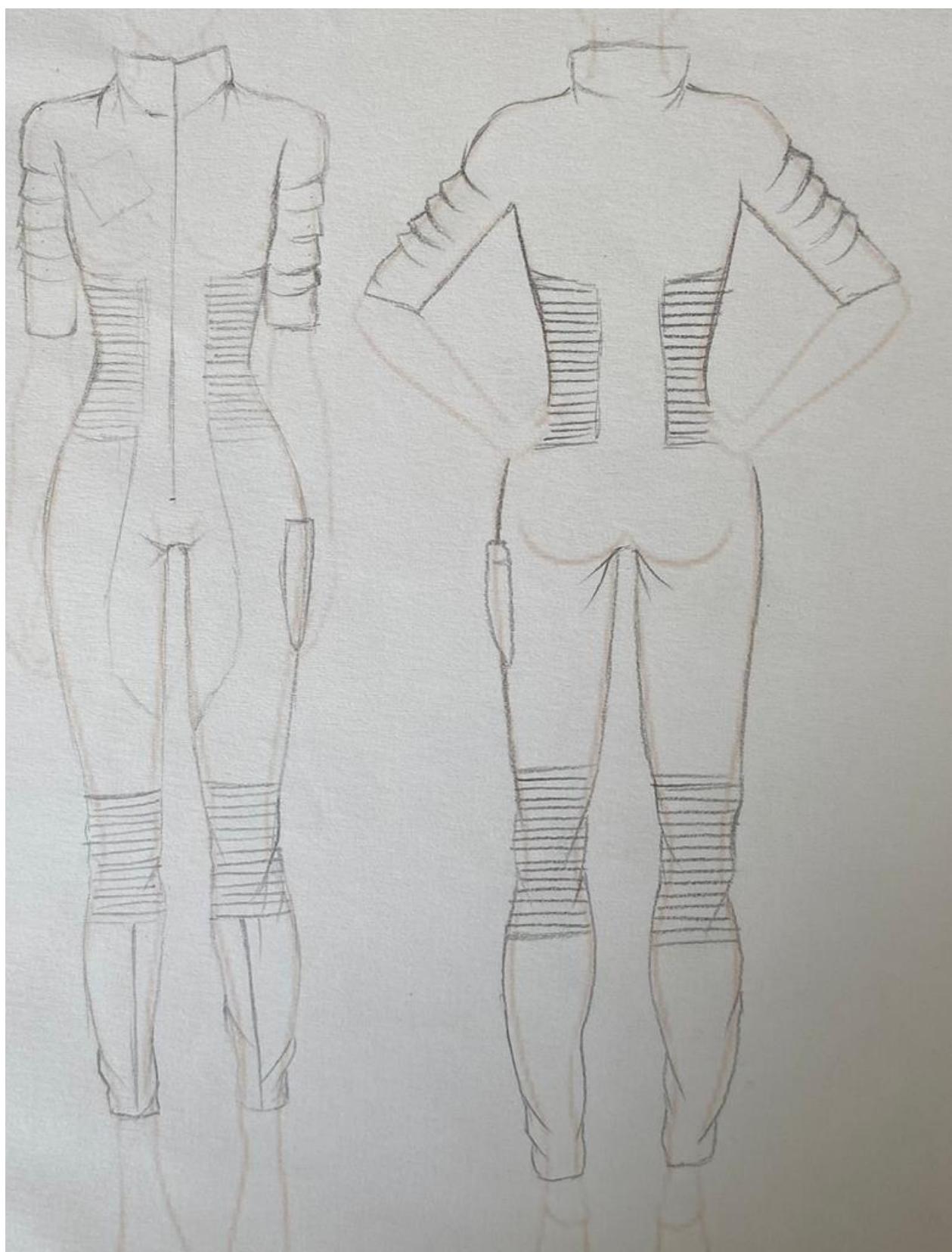
Look da Coleção *Line Fuses High Fashion with Fantasy* Outono 2018 por Jeremy Scott.
Fonte: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2018-ready-to-wear/jeremy-scott>.

Figura 34

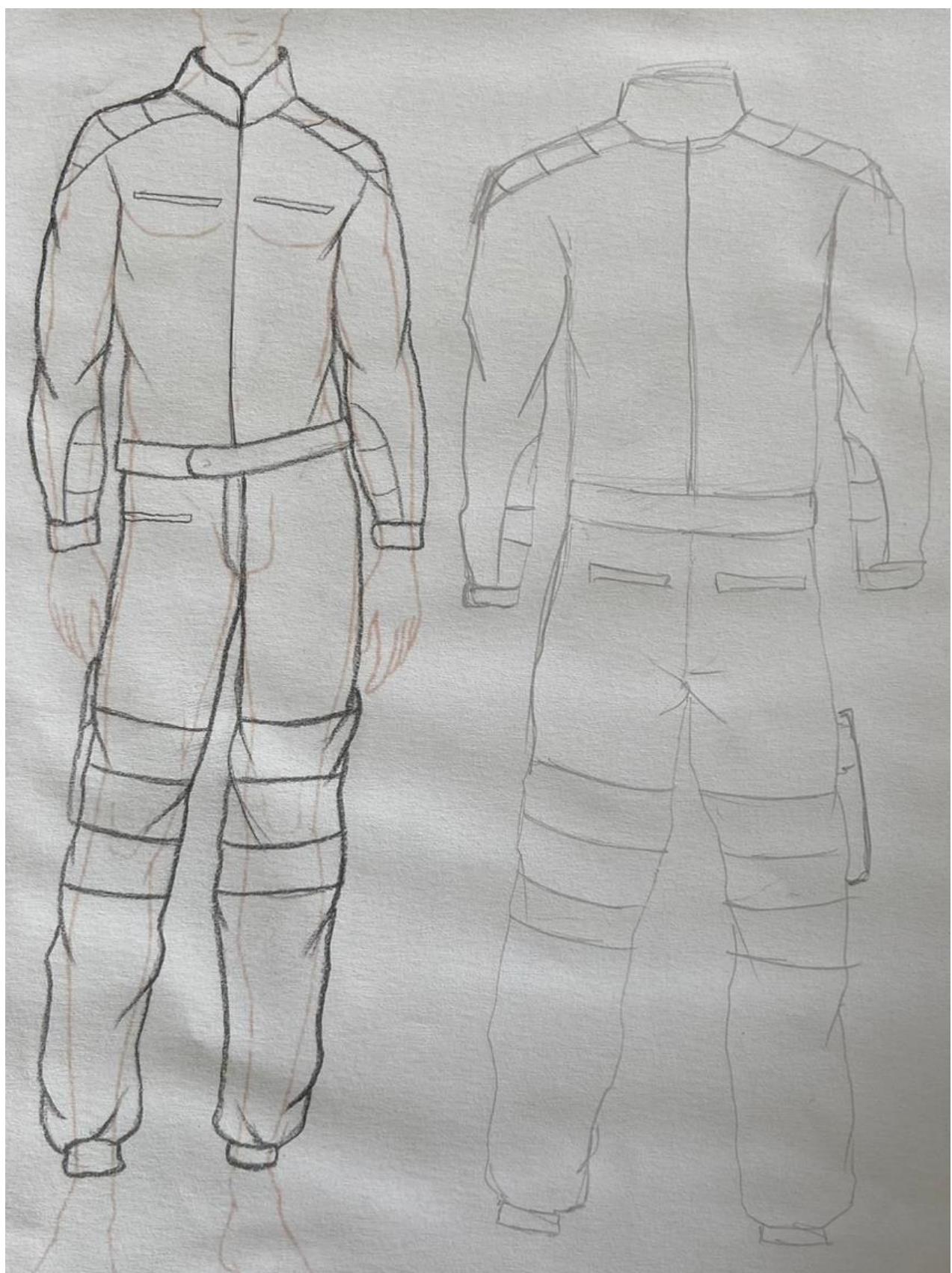
Croqui coleção Dystopia.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 35

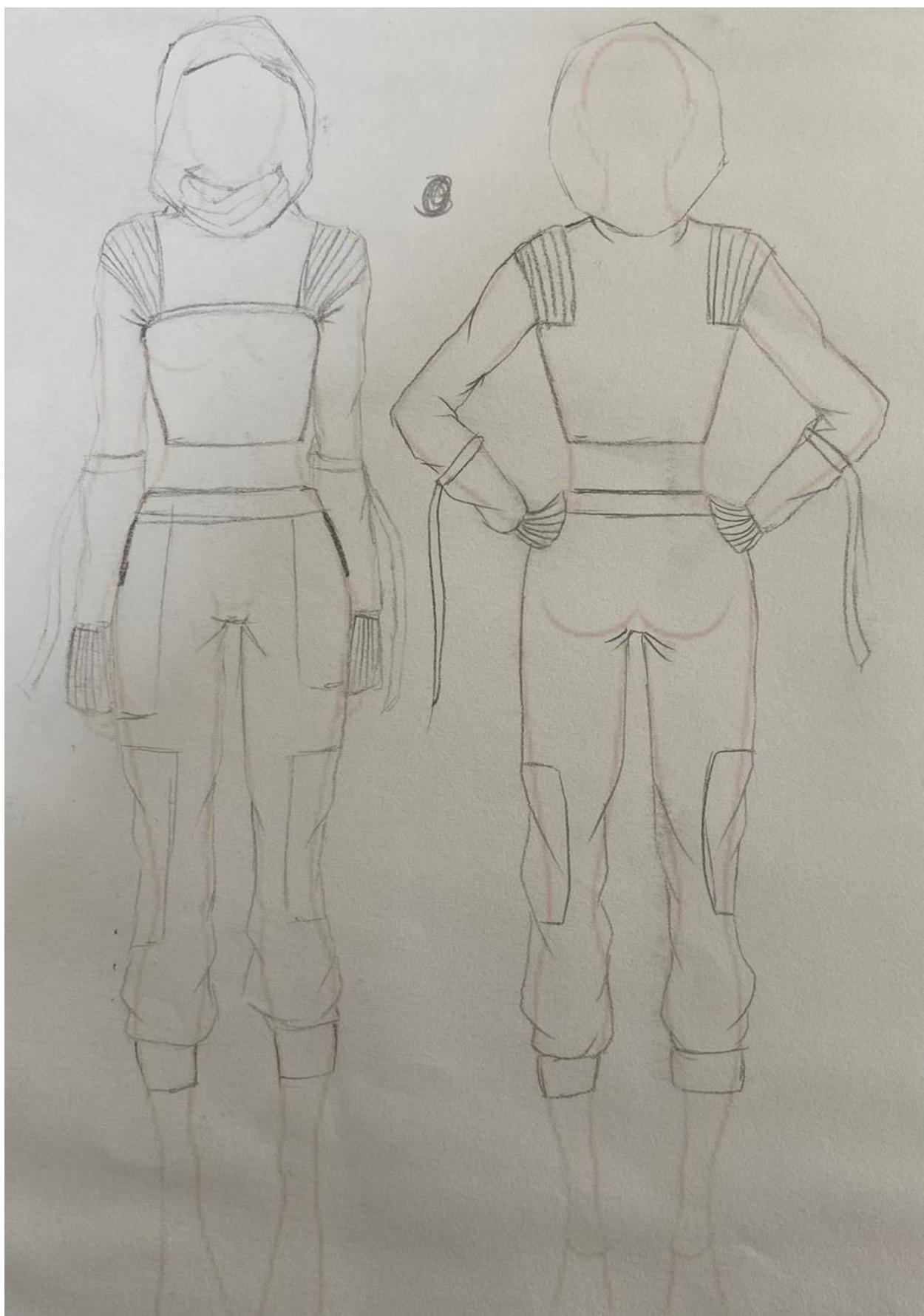
Croqui coleção Dystopia.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 36

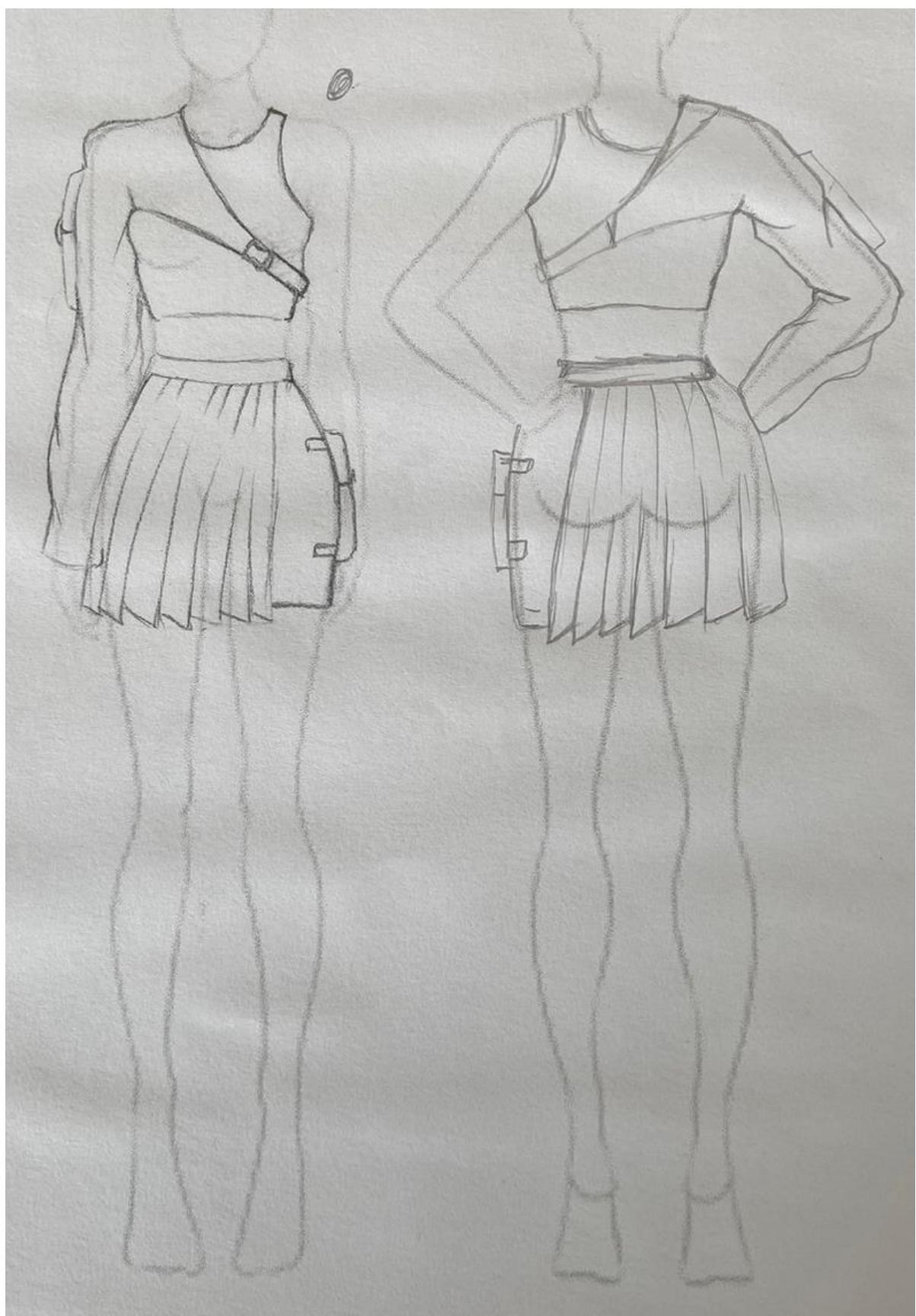
Croqui coleção Dystopia.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 37

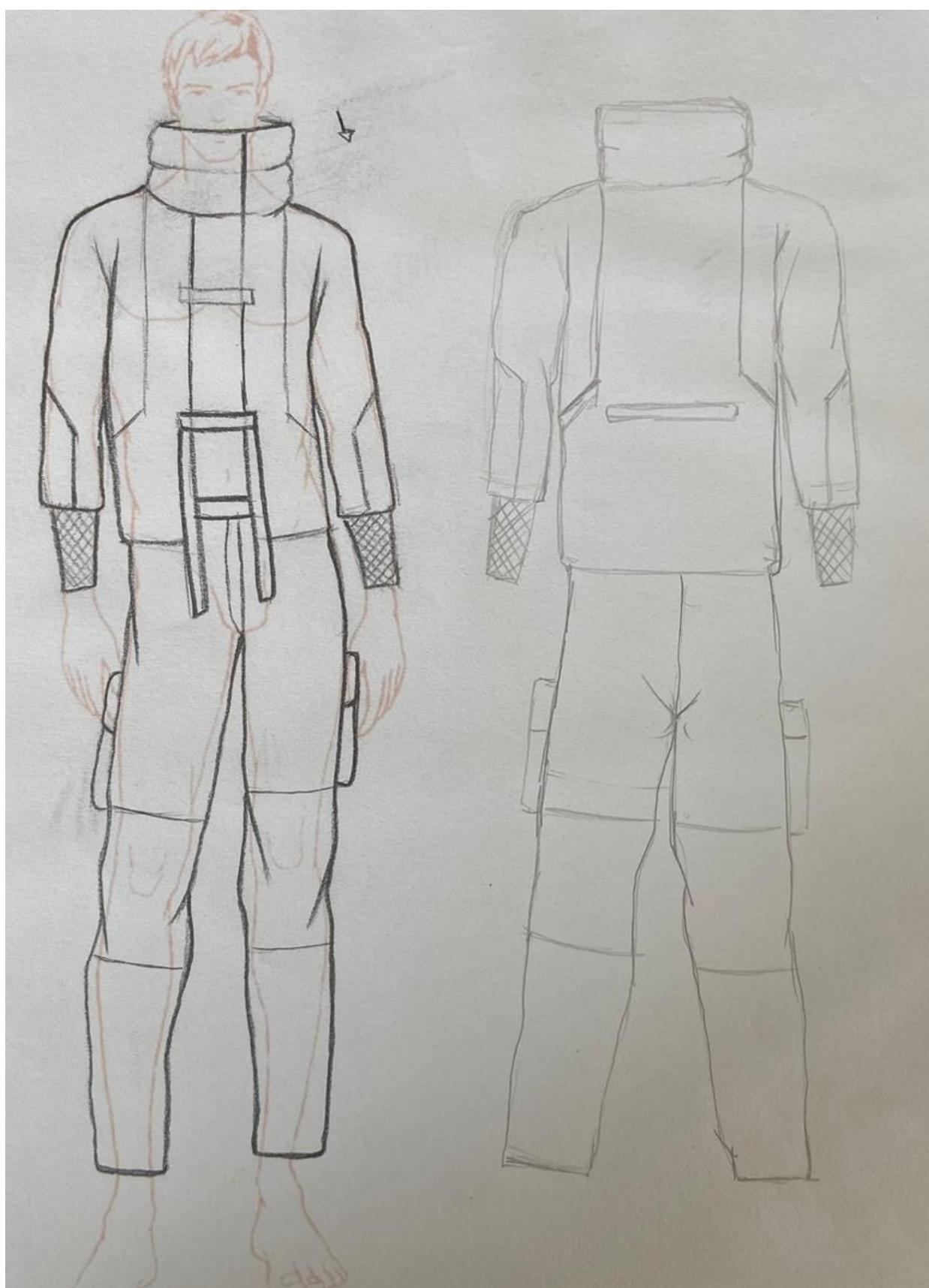
Croqui coleção Dystopia.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 38

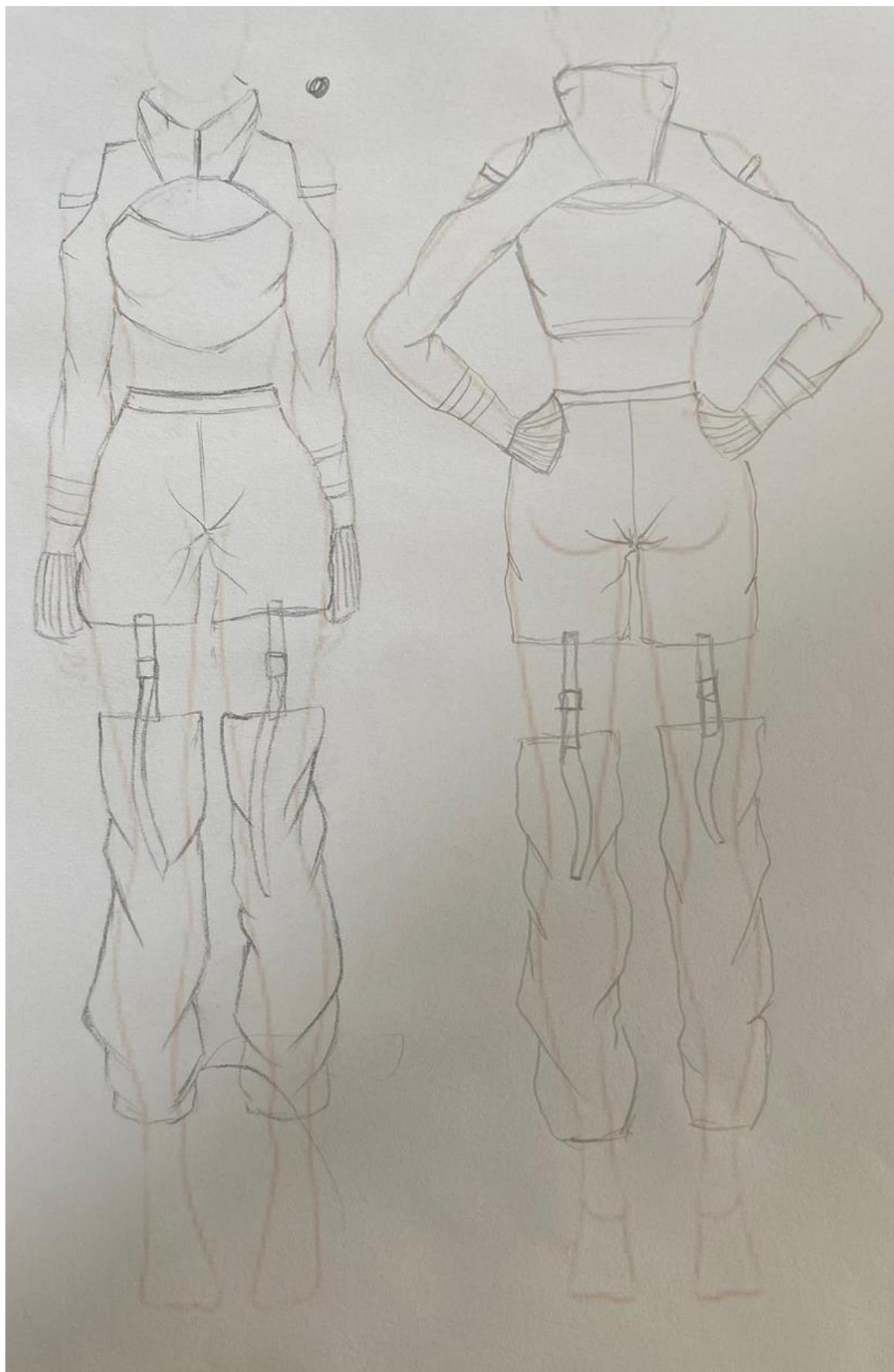
Croqui coleção Dystopia.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 39

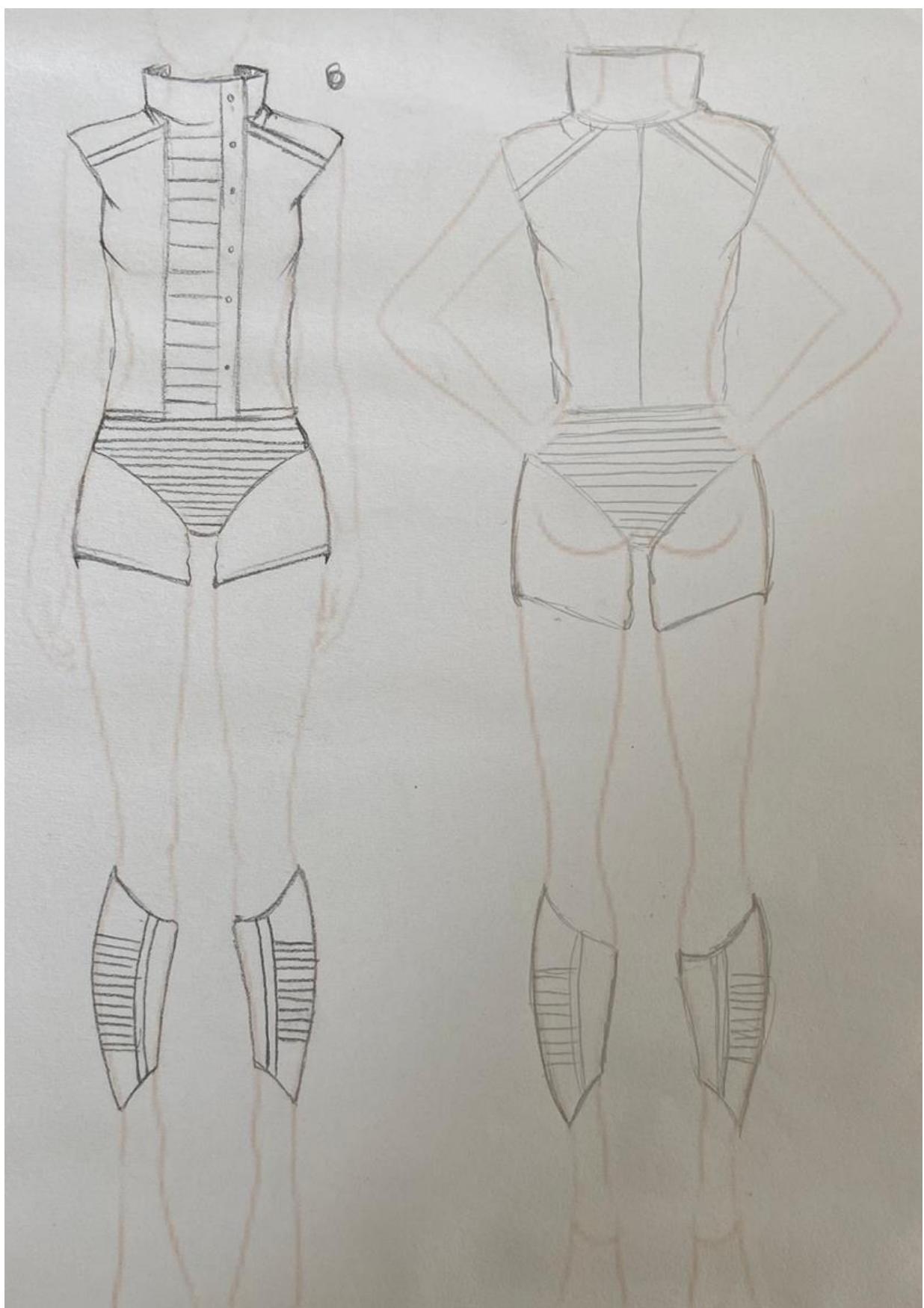
Croqui coleção Dystopia.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 40

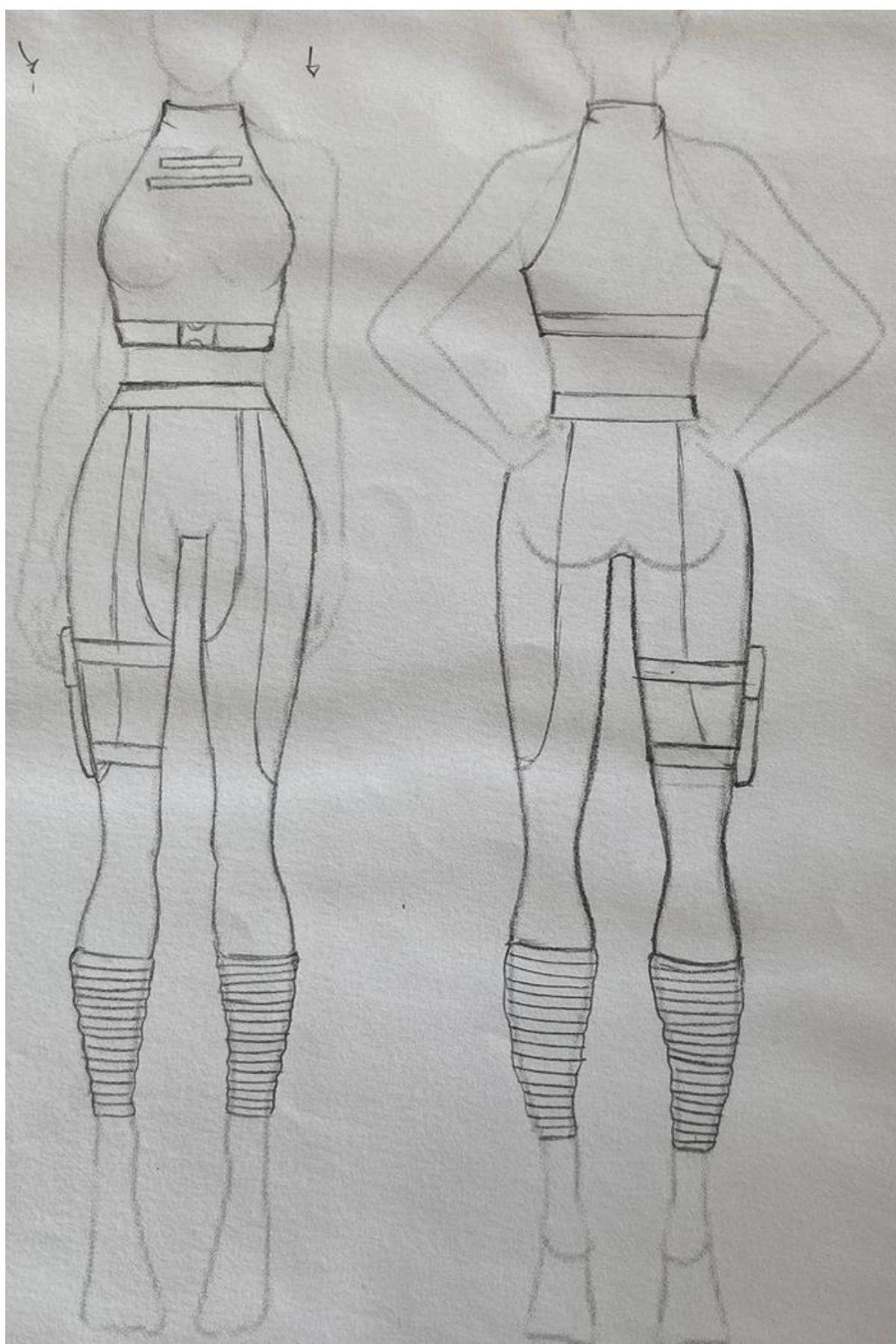
Croqui coleção Dystopia.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 41

Croqui coleção Dystopia.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 42

Croqui coleção Dystopia.
Fonte: Acervo pessoal.

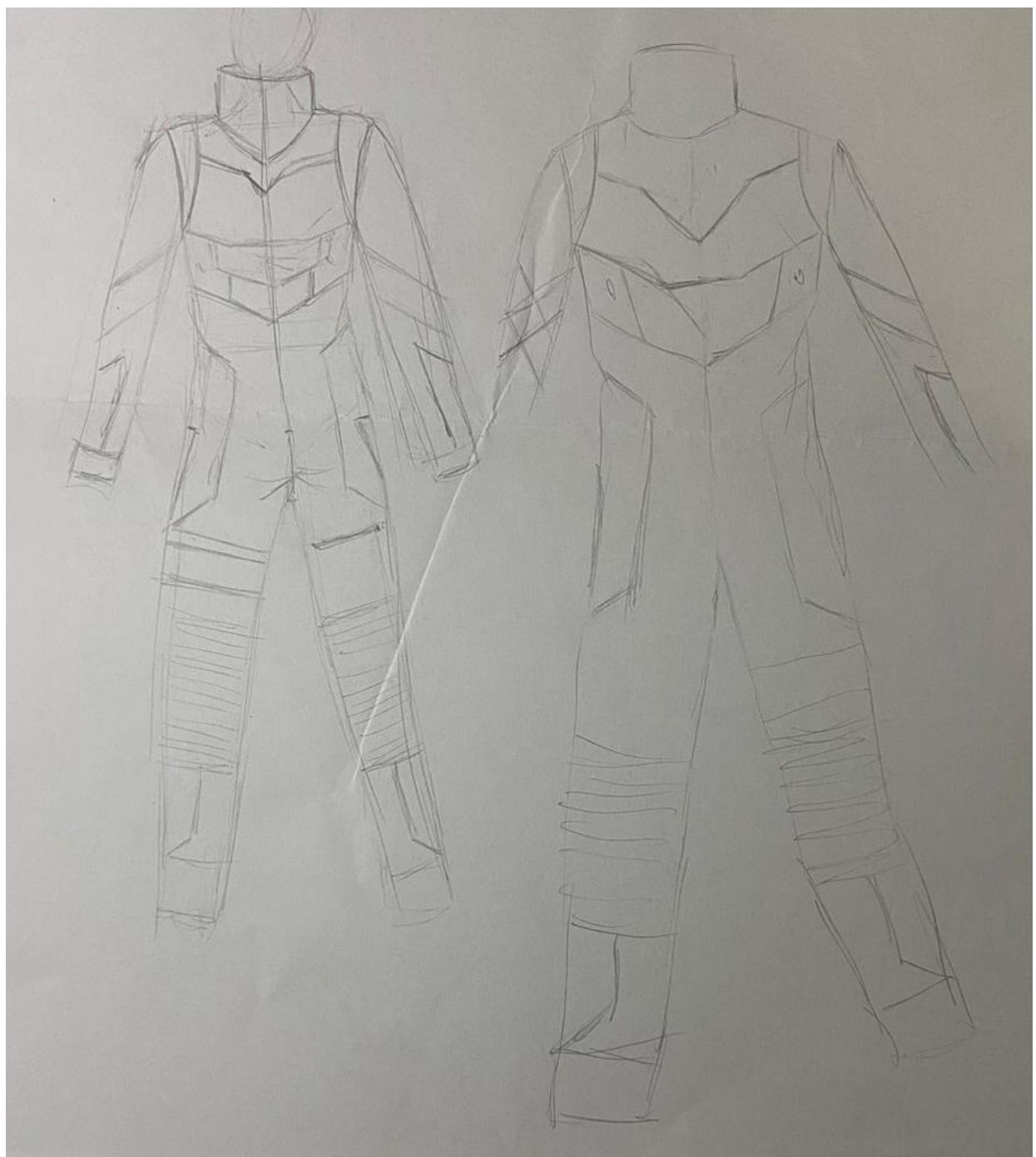
Figura 43

Croqui coleção Dystopia.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 44

Primeira alteração nos croquis.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 45



Nova alternativa do look masculino.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 46



Croqui final da peça feminina e masculina.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 47



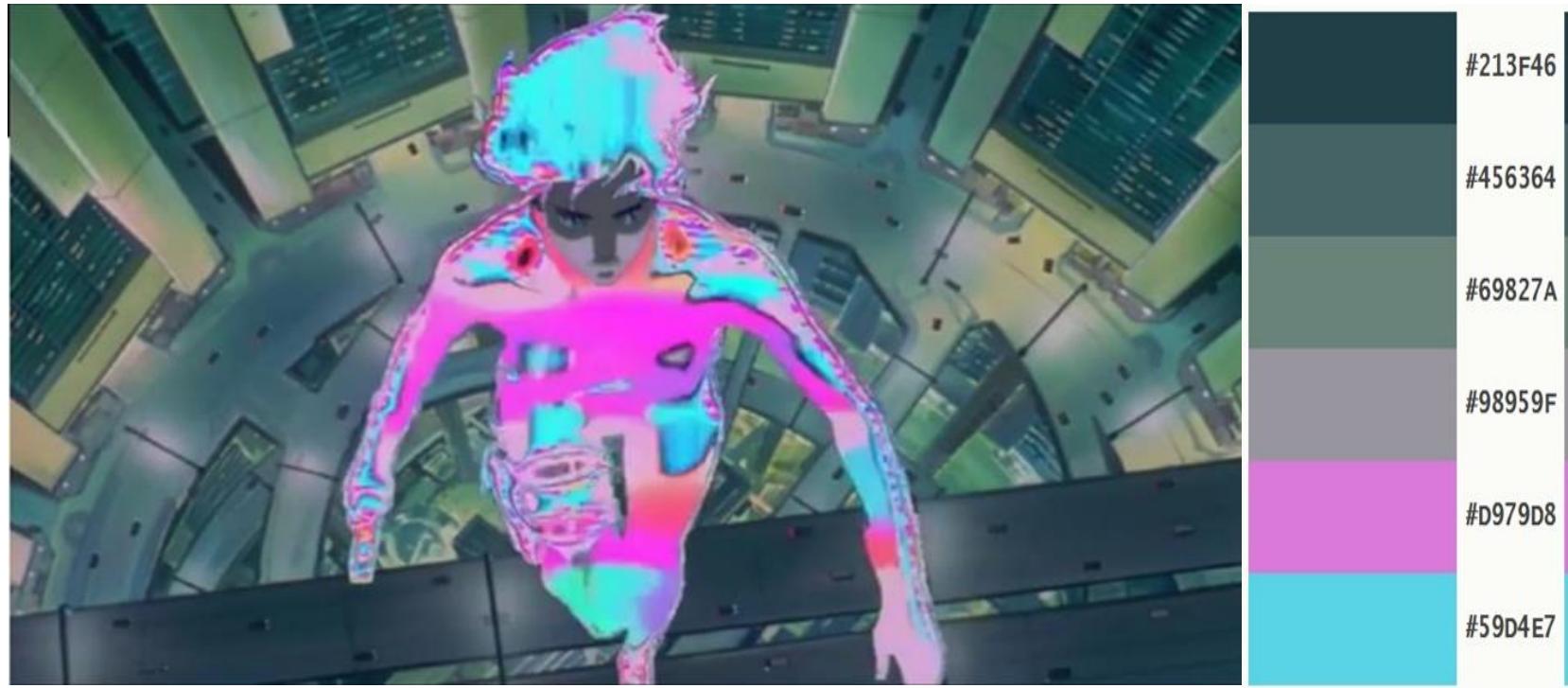
Paleta de cores retirada de cena do filme *Ghost in the Shell*.

Figura 48



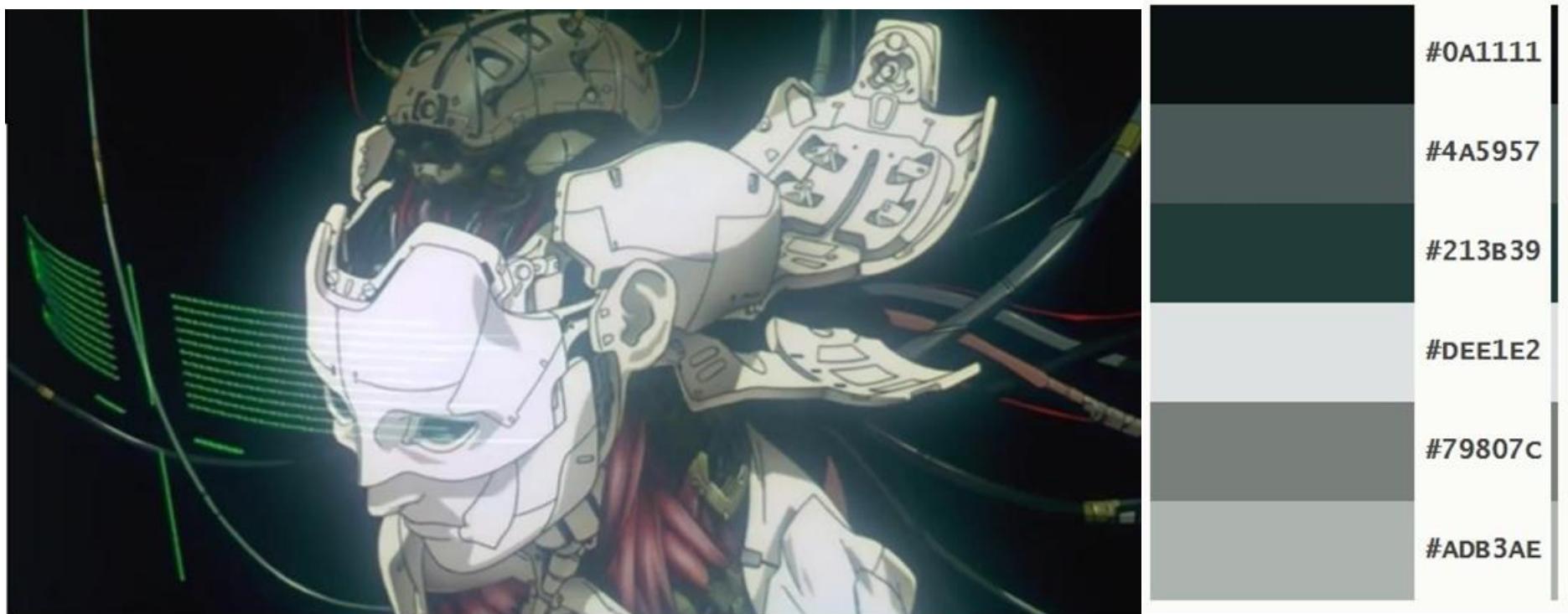
Paleta de cores retirada de cena do filme *Ghost in the Shell*.

Figura 49



Paleta de cores retirada de cena do filme *Ghost in the Shell*.

Figura 50



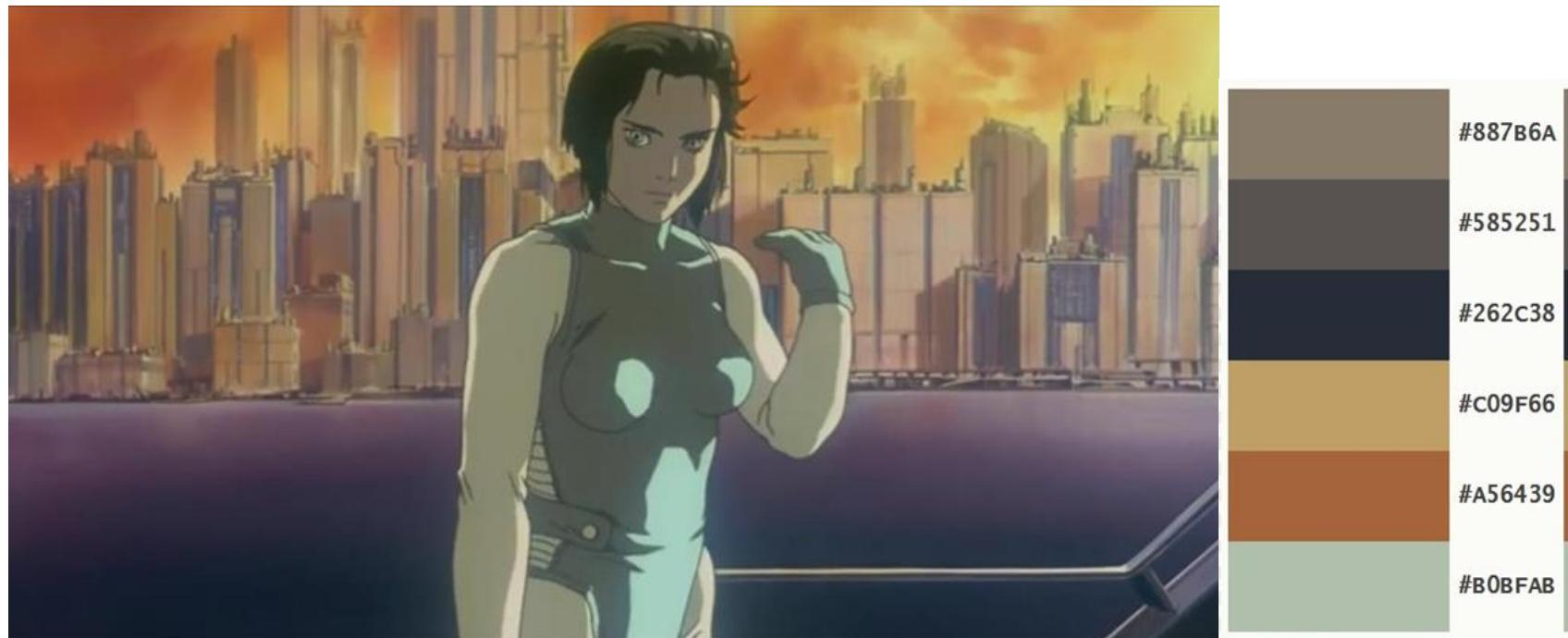
Paleta de cores retirada de cena do filme *Ghost in the Shell*.

Figura 51



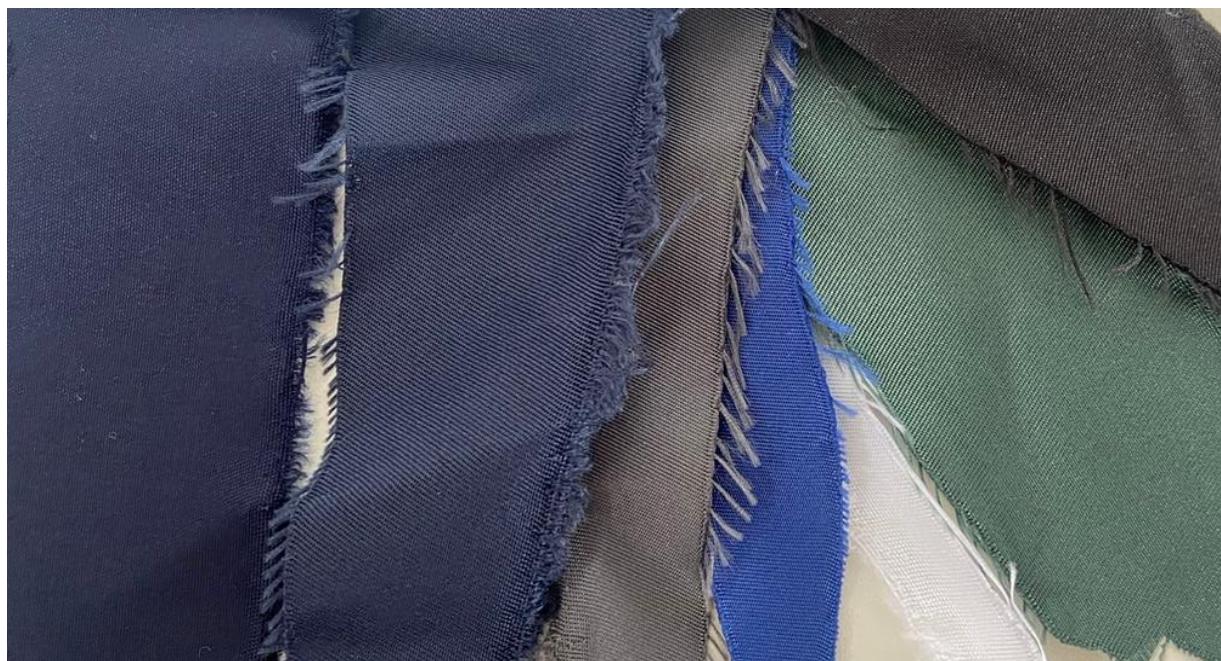
Paleta de cores retirada de cena do filme *Ghost in the Shell*.

Figura 52



Paleta de cores retirada de cena do filme *Ghost in the Shell*.

Figura 53



Amostra de tecido coletada.
Fonte: Acervo pessoal.

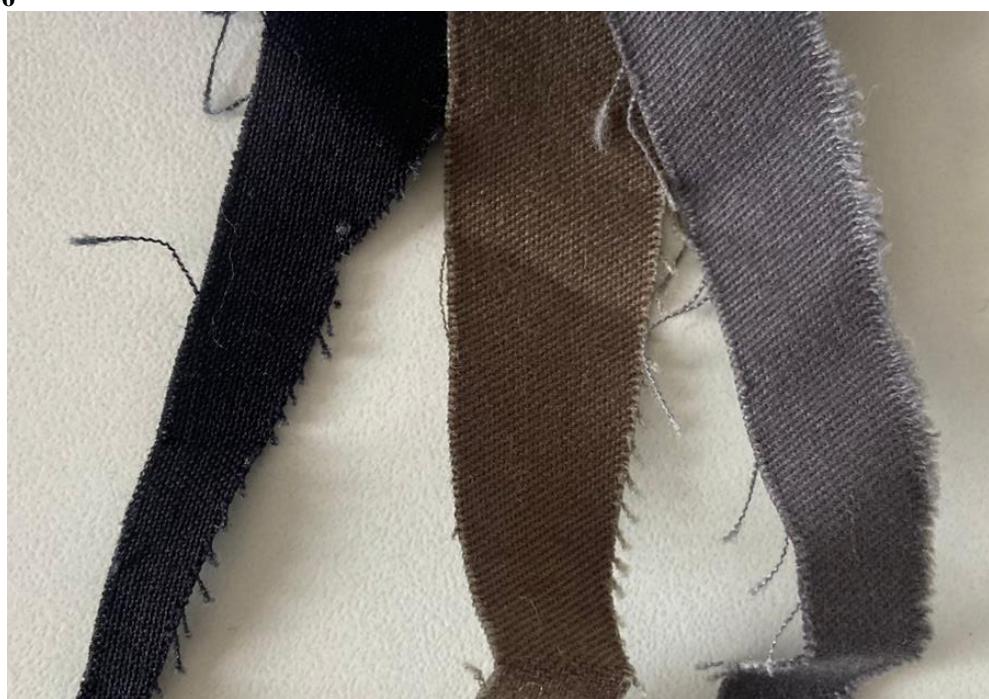
Figura 54



Amostra de tecido coletada.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 55

Amostra de tecido coletada.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 56

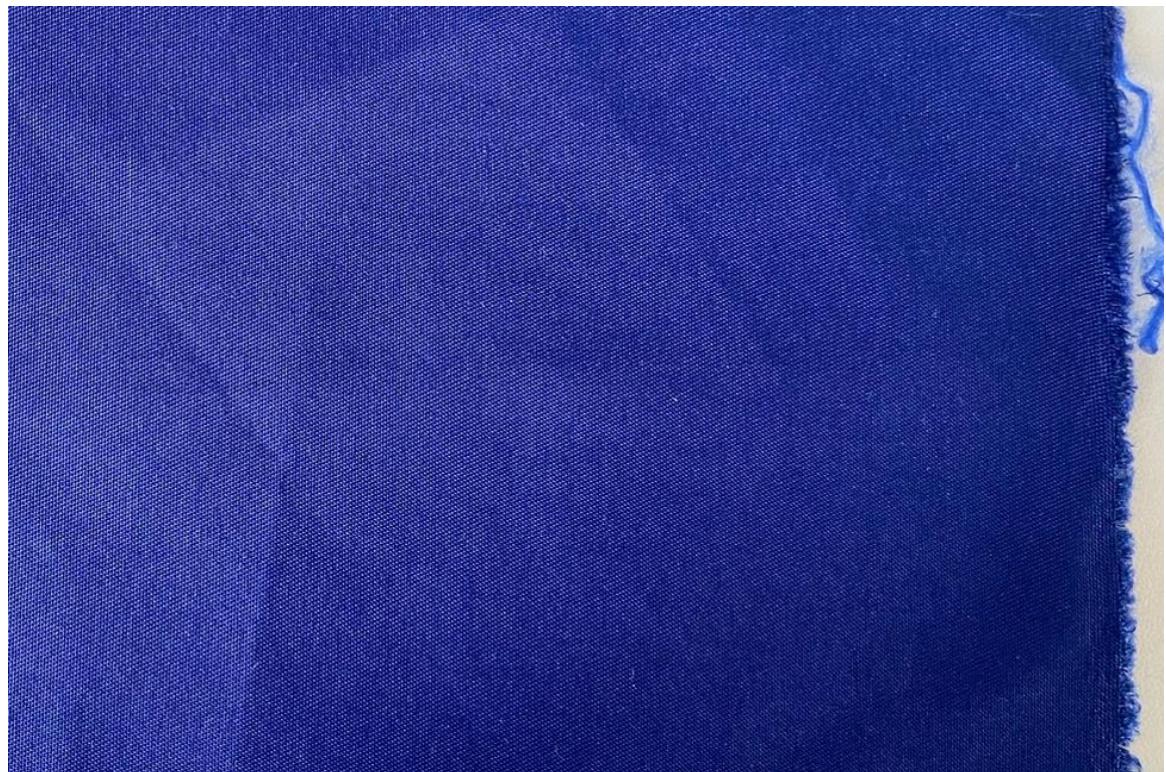
Amostra de tecido coletada.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 57



Amostra de tecido coletada.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 58



Amostra de tecido coletada.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 59



Amostra de tecido coletada.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 60



Amostra de tecido coletada.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 61



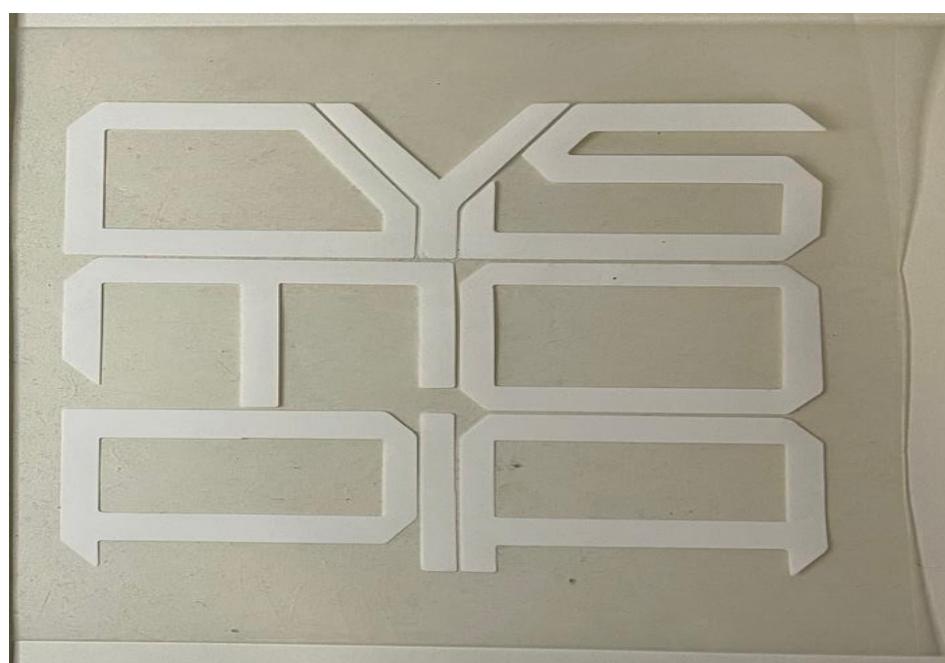
Ziper de nylon.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 62



Teste de estampa com prensa térmica no tecido corta vento.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 63



Material Flex utilizado para a estamparia.
Fonte: Acervo pessoal.

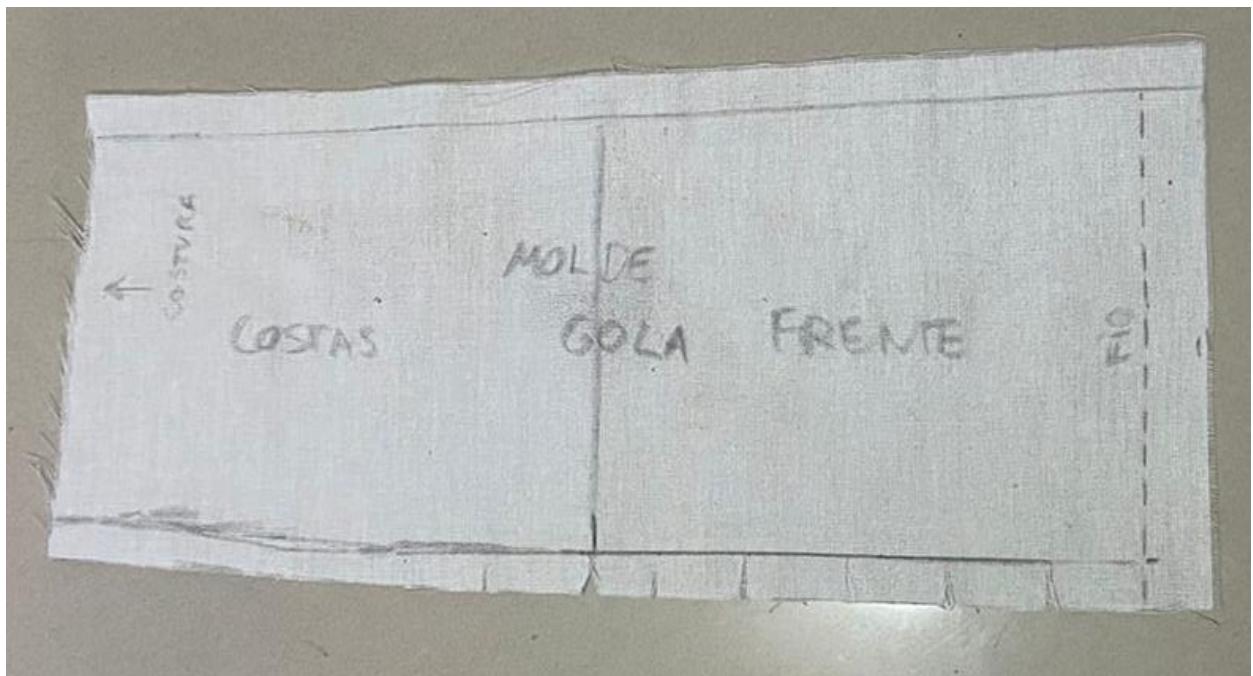
Figura 64

Modelagem frente e costas, macacão feminino.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 65

Molde da gola, macacão feminino.

Fonte: Acervo pessoal.

Figura 66

Correção do molde da gola, macacão feminino.

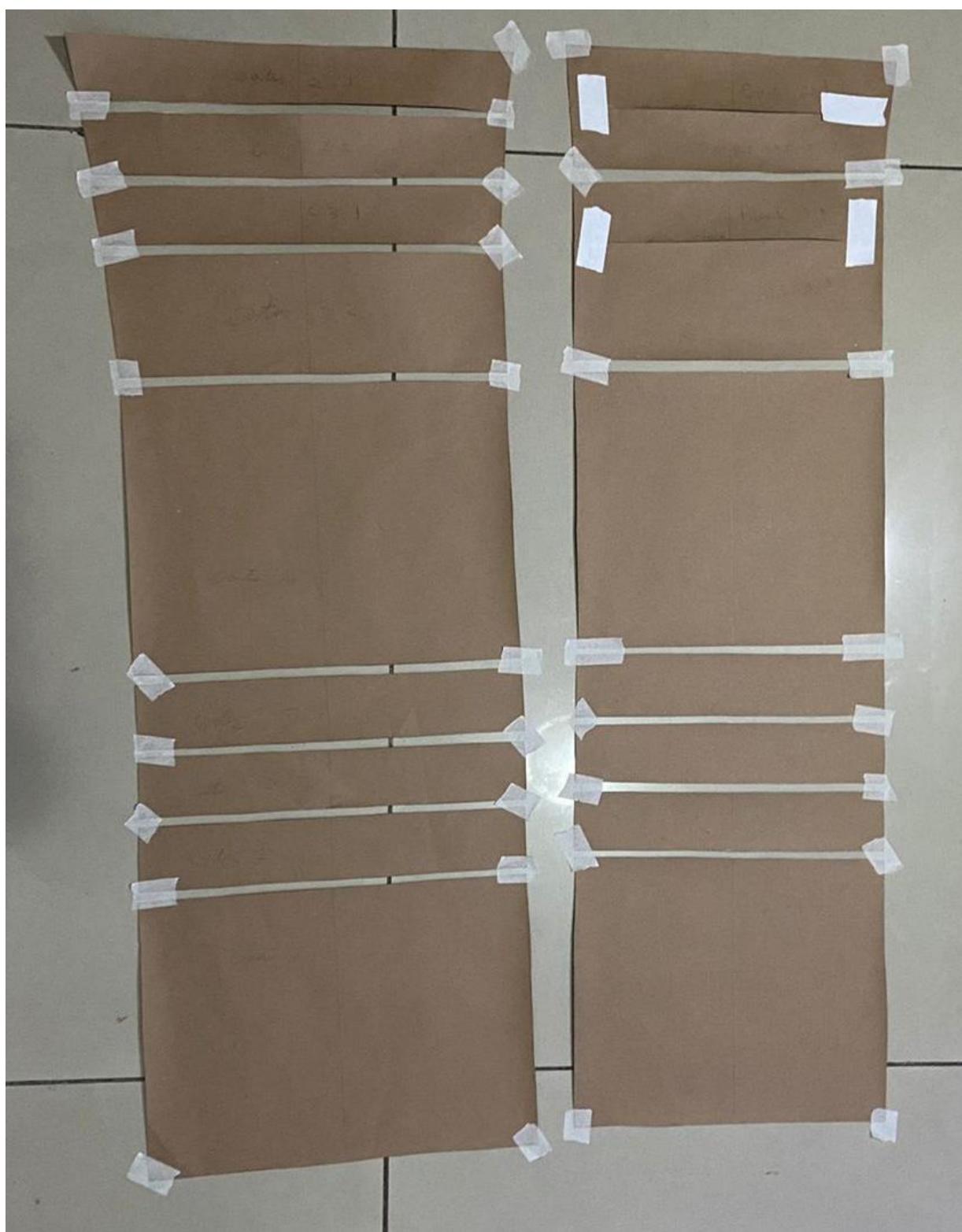
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 67

Molde com recortes frente e costas do macacão feminino.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 68

Molde da manga com os recortes do macacão feminino.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 69

Molde das pernas com recortes do macacão feminino
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 70



Molde drapeado
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 71



Defeito na gola, deu um bico na frente.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 72



Primeiro protótipo.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 73



Segundo protótipo, testando os recortes.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 74



Construção do drapeado no tecido.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 75



Construção do primeiro look.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 76

Finalizando o primeiro look.

Fonte: Acervo pessoal.

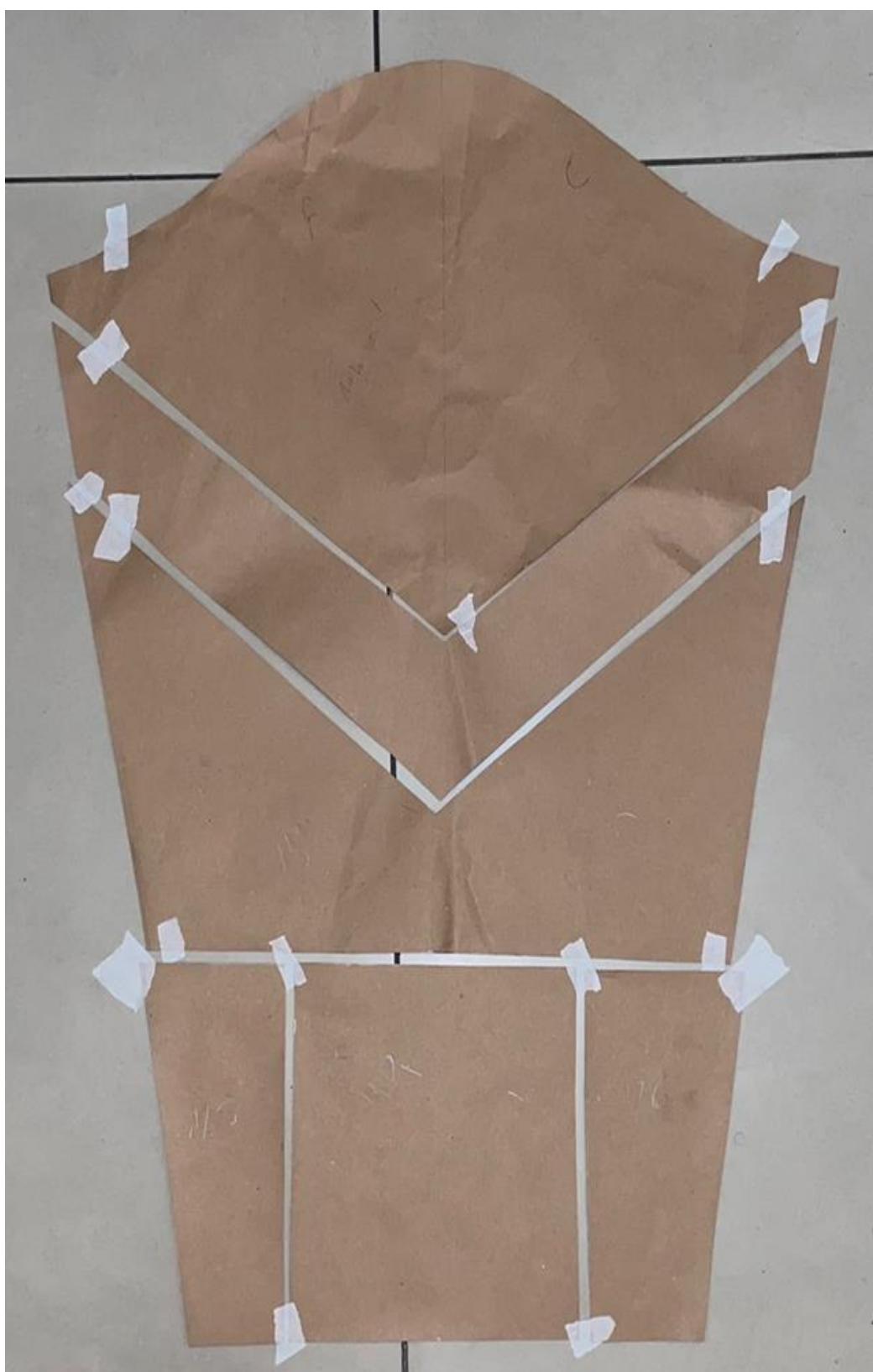
Figura 77



Finalizando o primeiro look.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 78

Molde frente e costas com os recortes do macacão masculino.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 79

Molde da manga com recortes do macacão masculino.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 80



Defeito na cava da manga do macacão masculino.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 81

Defeito no gancho do macacão masculino.

Fonte: Acervo pessoal.

Figura 82

Finalizando macacão masculino.
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 83

Finalizando o macacão masculino.
Fonte: Acervo pessoal.