

Centro de Tecnologia da Indústria Química e Têxtil

Faculdade SENAI/CETIQT

Curso de Bacharelado em Design

Marina de Arruda Quevedo

Figurino e sua importância para caracterização de personagem

Uma coleção inspirada em Marla Singer de Clube da Luta.

Rio de Janeiro

2021

Centro de Tecnologia da Indústria Química e Têxtil

Faculdade SENAI/CETIQT

Curso de Bacharelado em Design

Marina de Arruda Quevedo

Figurino e sua importância para caracterização de personagem

Uma coleção inspirada em Marla Singer de Clube da Luta.

Projeto de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Design, da Faculdade SENAI-CETIQT, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design.

Prof. Orientador: Paulo de Tarso Fulco

Rio de Janeiro

2021

Ficha catalográfica

Quevedo, Marina

Figurino e sua importância para a caracterização de personagem: uma coleção inspirada em Marla Singer de Clube da Luta. / Marina de Arruda Quevedo. – Rio de Janeiro, 2021.

125 p.

Projeto de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Design, da Faculdade SENAI-CETIQT, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design.

1. Design de Moda. 2. Figurino. I. Personagem.

Marina de Arruda Quevedo

Figurino e sua importância para caracterização de personagem

Uma coleção inspirada em Marla Singer de Clube da Luta.

Projeto de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Design, da Faculdade SENAI CETIQT, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design.

Data de Aprovação: 30/06/2021.

Banca Examinadora:



Paulo de Tarso Fulco
Especialista em Design de Interiores, Faculdade SENAI CETIQT,
Docente, SENAI CETIQT

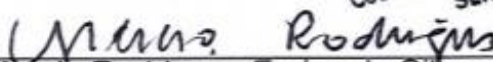


Rosanna Naccarato
Especialista em Educação Estética, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO),
Docente, SENAI CETIQT



Iria Wessler Fois
Especialista em Docência do Ensino Superior, Universidade Cândido Mendes,
Docente, SENAI CETIQT

Mércia Rodrigues
Coordenadora de Ensino Superior
SENAI CETIQT



Mércia Rodrigues Farias da Silva
Coordenadora de Ensino Superior

Agradecimento

Agradeço aos meus professores orientadores Paulo de Tarso Fulco e Reginaldo Silva pela ótima orientação e inspiração para a realização deste trabalho.

Agradeço às minhas professoras Iria Wessler, Cynara Lourenço e Rosanna Naccarato por acreditarem no meu potencial, compartilharem seus preciosos conhecimentos e me ajudarem nessa trajetória.

Agradeço aos meus colegas Gabriel Dau, Arad Walsh, Isabela Santhiago, Isabelle Gouveia, Larissa Ribeiro, Mayra Carvalho, Juliana Ponciano, Nara Domingos e Lucas Maciel pela grande parceria e difusão de experiências.

Obrigada.

“Minhas roupas possuem histórias. Elas possuem identidade. Elas têm personalidade e propósito. E é por isto que se tornam clássicos. Porque permanecem contando uma história. E ainda estão fazendo isto.”

(Vivienne Westwood)

Resumo

Neste trabalho, pretende-se abordar a relevância da caracterização do personagem por seu figurino e a absorção do espectador dentro deste aspecto cinematográfico. O figurino é um objeto de estudo tão complexo e multifacetado que permite diversas identificações do personagem apenas pelo modo com o qual o mesmo é caracterizado. Foi feita uma coleção inspirada na personagem Marla Singer de Clube da Luta (1999). O método aplicado foi uma pesquisa qualitativa que gerou a conclusão de que o nicho estudado, influenciado pelas culturas *punk*, *gótica* e *grunge*, identifica-se com a personagem de maneira imagética e psicológica, e gostaria de ser reconhecido com confiabilidade, dignidade e respeito no mercado de trabalho e em relação às camadas sociais mais tradicionais. Então, foi feita uma coleção que teve por objetivo utilizar de modelagens drapeadas, de alfaiataria e com versatilidade para que as mulheres não percam seus visuais compostos pela característica contra cultural e que provém de um sentido crítico, mas sendo, ainda assim, vestíveis em diversas ocasiões.

Palavras-chave: Design de Moda. Figurino. Personagem.

Abstract

In this work, it is intended to approach the relevance of the character's characterization by the costume and the absorption of the spectator within this cinematographic aspect. The costume is such a complex and multifaceted object of study that it allows different identifications of the character just by the way in which it is adapted. A collection inspired by the character Marla Singer from Fightclub (1999) was made. The method developed was a qualitative research that generated the conclusion that the studied niche, influenced by punk, goth and grunge cultures, identifies with the character in an imagetic and psychological way, and would like to be recognized with reliability, dignity and respect in the labor Market and in relation to the more traditional social strata. So, a collection was made that aimed to use draped, tailoring and versatility shaping so that the woman do not lose their looks composed by the counter-cultural characteristic and which comes from a critical sense, but still being wearable on several occasions.

Key-words: Fashion Design. Costume. Character.

Sumário

Introdução.....	17
1. A importância do figurino para caracterização de personagem	19
1.1 Relação figurino x personagem.....	19
1.2 Os arquétipos e a construção de personagem.....	21
1.3 Diretor de arte e figurinista.....	24
1.4 O valor representativo da indumentária.....	28
2. Particularização de análise de personagem, público-alvo e concorrência.....	37
2.1 Texto sobre a personagem Marla Singer de Clube da Luta (David Fincher, 1999) e contextualização do enredo para expressão de sua figura simbólica.....	37
2.2 Movimento <i>punk</i> e público-alvo.....	43
2.3 Concorrentes da Coleção Marla.....	48
3. Marcas Vivienne Westwood, Christian Dior, Rodarte e Alexander McQueen e relações com a coleção proposta.....	55
4. Coleção Marla.....	65
5. Considerações finais	131
Referências	133
Apêndice	135

Introdução

O projeto tem como objetivo geral relacionar a importância da caracterização de personagens pelo figurino com a percepção do público. Com o estudo da construção da imagem da personalidade abordada, é apontada sua relação para com o vestuário. Como objetivo específico, há a intenção de executar uma coleção inspirada na personagem Marla Singer do filme *Clube da Luta* (David Fincher, 1999).

O tema do projeto foi escolhido com base na necessidade da existência de vestimentas características da personagem e inspiradas na mesma para um nicho de mercado o qual é influenciado pelo *punk*, *grunge* e/ou alternativo.

A pesquisa qualitativa em relação ao tema foi sobre a aceitação da coleção entre o público e as demandas do mesmo acerca da identificação das mulheres com a personagem em termos imagéticos e psicológicos. Os resultados esperados seriam que as mulheres se identificassem com a personagem em ambos os termos citados e demandassem vestimentas semelhantes às que a personalidade usa no filme.

No primeiro capítulo, ressalta-se a comunicação visual, as formas com as quais a linguagem visual se mostra satisfatória, os signos de identificação e contextualização da trama em relação ao observador. Há também a menção da relevância da direção de arte na concepção do personagem no material audiovisual.

Então, no capítulo seguinte, contempla-se a análise da personagem Marla Singer em seu contexto e a relevância de sua indumentária para a expressão das características peculiares que apresenta. Assim, contextualiza-se o público-alvo sob a influência do *punk* feminista e o mercado o qual a coleção proposta irá atender.

Levando em conta a experimentação e aplicabilidade de uma personagem de uma ficção no estudo, no capítulo três coloca-se em pauta a linha de identidade visual da estética das marcas Vivienne Westwood, Christian Dior como ponto de partida de relação entre o estilo adotado e ponto de vista e propõe-se a construção de uma coleção apontando-se as referências dos traços da manifestação das marcas e suas semelhanças e divergências com a sua proposta.

Então, no capítulo quatro há a coleção em si, de acordo com as especificações coletadas na pesquisa e as cartelas de materiais utilizados, as fichas técnicas e as de desenvolvimento, etc. Há também a proposta do ensaio fotográfico.

1: A importância do figurino para a caracterização do personagem

A relação entre moda e cinema é direta. A partir do momento em que a imagem-movimento foi possibilitada de ser capturada, os atores e atrizes simulam a vida real ou idealizada com seus figurinos característicos. A imagem do personagem, com seus símbolos e signos, é assimilada pelo espectador e assim reflete toda a carga da humanidade e seu desenvolvimento. É, assim, reflexo de revoluções, aprimoramentos, estilos de vida e diversos aspectos sociais e tecnológicos referentes ao modo de se viver e sentir coletivos. Assim, o cinema pode influenciar de maneira eficaz o mecanismo de as pessoas usarem suas vestes.

O figurino, que engloba não somente as roupas, mas também a maquiagem, a maneira de usar os cabelos e todos os acessórios utilizados pelo personagem, possui a função de expressar todo o seu universo e, sendo assim, é o primeiro fator que faz com que as pessoas identifiquem a figura que vai se expressar verbalmente e por meio de suas ações em um momento seguinte.

Então, a maneira com que o figurinista executa seu trabalho é imprescindível para a compreensão do ser idealizado, o qual pode ser enquadrado de maneira genérica como um arquétipo, quando suas vestimentas são padronizadas de tal maneira que possibilita a audiência de encontrar em seu subconsciente o significado das vestimentas que estariam assistindo. Seria como identificar a personagem de uma bruxa, por exemplo.

Assim sendo, a importância de o figurino expressar corretamente a ideia que se deseja passar sobre o personagem é fundamental para a compreensão e imersão do observador em seu universo singular.

1.1 Relação entre figurino x personagem

O cinema constitui uma das artes de expressão. Poderosa e muito difundida, é uma relevante ferramenta que propõe reflexões culturais, lúdicas, comportamentais, instrutivas e até educativas. A forma de entretenimento dessa sétima arte possui a capacidade de despertar sentimentos, questionamentos e identificações com relação a trama envolvida e seus personagens. Henri Angel (1952), diz que o cinema é

intensidade, intimidade e ubiquidade. Intenso pois a imagem cinematográfica possui força quase mágica, propiciando uma realidade fictícia muito perfeita; intimidade por sua capacidade de penetração nos seres, e ubiquidade devido à sua característica de transporte através do tempo e pelo fato de que o faz ter duração própria.

A percepção do expectador com relação ao personagem se manifesta a partir de sua construção, e um dos fatores mais importantes é o elemento do figurino. Como cita Costa (2003):

Um figurino descuidado afeta a chamada “suspensão da descrença¹”, interferindo na verossimilhança da narração; como toda roupa, ele está “em contato com o corpo, funcionando, ao mesmo tempo, como seu subtítulo e cobertura”, e funciona assim como elemento do visual da obra cinematográfica e tudo que é inferido dele.

A caracterização de um personagem fictício por seu figurino, portanto, é de suma importância, pois esta torna-se o mecanismo de linguagem pelo qual se dá a percepção da figura na produção cinematográfica. Pode-se, a partir dela, fazer inferências relacionadas a personalidade do ícone em questão, da época em que vive, de seus valores, de sua psique e seu contexto social posicionado na narrativa.

Segundo Cândido (1976), um personagem se diferencia de uma pessoa no sentido de que um ser possui características ilimitadas a serem desenvolvidas ou transformadas ao longo de sua existência, de acordo com suas vivências, enquanto a personalidade de um personagem é limitada e definida do começo até o momento em que o enredo se finaliza. Assim, segundo o que podemos compreender sobre o tema, o espectador pode até observar o processo mental ou emocional do personagem, conhecendo assim seu mecanismo de funcionamento e suas qualidades.

O vestuário do personagem, então, deve fazer parte da descrição da “realidade” e do universo do mesmo, impactando e transportando o observador ao campo da percepção sensorial da essência da figura levantada em questão. Seus elementos

¹ “Suspensão da descrença” é um termo referente ao fato de um leitor ou espectador aceitar como verdadeiros os aspectos fictícios, fantasiosos e muitas vezes impossíveis que uma situação de uma narrativa ou cinematográfica pode propiciar, e assim inserir-se amplamente o universo da trama.

significativos devem dialogar entre si e agregar na materialização corpórea do ser, sendo fator de expressão e captação imediata de comunicação.

Oliver Burguelin (1995) aborda o vestuário como um conjunto de peças de roupas, acessórios, adornos, tatuagens, joias, que compõem partes culturais das sociedades, fundamentais e definidas por características costumeiras específicas que são carregadas de significados próprios. Sendo assim, o figurino carrega o poder de transformar a silhueta do ator em uma imagem, onde o sensível e o sensorial habitam, produzem efeitos e enviam mensagens que acessam o inconsciente simbólico das pessoas.

A indumentária influencia de forma ampla na percepção do comportamento do ator, de função metamórfica, e então o personagem ganha vida através de sua aparência e revestimento, provocando um novo nível de existência participante do espetáculo que compõe a cena dramática.

Em *Clube da Luta* (1999), por exemplo, o personagem de Helena Bonham-Carter usa roupas escuras, que simbolizam o quão sombria é a personagem, enquanto o personagem de Edward Norton usa ternos cinzas, simbolizando a falta de vitalidade e alegria na vida do personagem. Ao mesmo tempo em que estas roupas são significantes de características psicológicas dos personagens, elas são realistas, cabíveis e esperadas para pessoas com os traços sociológicos destes personagens. (COSTA, 2003).

Portanto, as vestimentas de fato são objetos de informação capazes de modificar de forma crucial e interferir na percepção do espectador, sendo assim, ocorre a necessidade de estarem alinhadas com a mensagem que o diretor de arte deseja manifestar.

1.2 Os Arquétipos e a Construção de Personagem

O efeito de representação de identidade do figurino opera no objetivo de contagiar o espectador e o induzir a compreensão do personagem. O ato de caracterizar pode ser equiparado ao conceito de classificar o personagem, o que remete ao conceito arquetípico do psiquiatra e psicanalista Carl Gustav Jung. Arquétipos, segundo Jung (2000), são estruturas que se moldaram no inconsciente coletivo. Ele os apresenta na

forma de míticas figuras universais que conseguem ser contextualizados por símbolos e seus significados de cunho atemporal, os quais, são também personagens.

Os arquétipos de Jung se assemelham com o vestuário no caráter simbólico, que contextualiza o espectador metaforicamente à situação observada. Estes, representam motivações humanas gerais. Um arquétipo possui traços expressivos, significados e valores específicos que comumente influenciam na personalidade da maioria dos seres humanos. São eles o arquétipo do herói, do sábio, da mãe, do pai, do rei, da rainha, da mulher bruxa, da mulher princesa, e outros tantos infinitos ideais.

As pesquisas principais de Jung se basearam nas cartas de tarot, que em suas ilustrações são providas de aspectos simbólicos significativos. Há maneiras de retratar também estes arquétipos, como “A Morte”, carta e arquétipo do Tarot de Marselhas, que poderia ser traduzida no vestuário como vestimentas na coloração negra, com cortes retos e drásticos, com uma certa rigidez ou deformidade presente na roupa. Poderia ser caracterizada com maquiagem escura ou a sua utilização de modo que a personagem se mostre abalada, com olheiras por exemplo, até mesmo o corpo sendo representado sem vida, com o ar de necrosado.

O arquétipo “O Louco” do Tarot de Marselhas, por sua vez, representado por um homem vestido de “bobo da corte” ou “coringa”, caminhando em direção a um precipício sem ao menos notar o que faz, com uma trouxa na mão e seguido por um cachorro, dá a impressão de partir para uma jornada sem se ponderar e estar aberto ao novo, ao inesperado, pode se assemelhar ao Chapeleiro Maluco de *Alice no País das Maravilhas* (2010), de Lewis Carroll por seu caráter subversivo e completamente insano e imprevisível, muitas vezes com um ar carinhoso, que pode se transformar em arrogante de acordo com a situação, imprevisível. Seus vestuários se assemelham por serem ambos repletos de cores e informações, compostos por chapéus, botas e vestes bem trabalhadas como um paletó informal e propositalmente caótico no caso do Chapeleiro e as tradicionais vestes d’O Louco, que passam a mesma impressão de transtorno.

Figura 1: Carta de Tarot “O Louco”.



Fonte: Rosane Tarot.²

² Disponível em <https://www.rosanetarot.com.br/2020/02/o-louco.html>. Acesso em 06/10/2020.

Figura 2: Chapeleiro Maluco, personagem do filme Alice no País das Maravilhas (2010).



Fonte: Pinterest.³

Há diversos fatores que compõem o vestuário que podem interferir no fator simbólico relacionado ao personagem. Características vestimentais como o estilo da pessoa a ser tratada interferem na captação imagética que o significado propõe. A utilização de linhas, texturas, formatos, cores, dimensões, movimentos, utensílios característicos, quantidade e qualidade de peças são fatores a serem levados em conta que causam interpretações sugestivas da imagem. A moda, em geral, trata-se de uma linguagem a qual comunicação e percepção atingem também o inconsciente. Deve, então, ser manifestada de maneira intencional para a caracterização.

³ Disponível em <https://br.pinterest.com/pin/339529259412506723/>. Acesso em 26/10/2020.

1.3 Diretor de Arte e Figurinista

O profissional responsável em instruir o figurinista e os demais participantes da composição da produção cinematográfica é o diretor de arte. Vera Hamburger (2014, p.18), descreve:

Quando falamos em direção de arte, estamos referindo-nos à concepção do ambiente plástico de um filme, compreendendo que este é composto tanto pelas características formais do espaço e objetos quanto pela caracterização das figuras em cena. A partir do roteiro, o diretor de arte baliza as escolhas sobre a arquitetura e os demais elementos cênicos, delineando e orientando os trabalhos de cenografia, figurino, maquiagem e efeitos especiais. Colabora, assim, em conjunto com o diretor e o diretor de fotografia, na criação de atmosferas particulares a cada novo filme e na sua impressão de significados visuais que extrapolam a narrativa.

Todos os componentes da produção possuem a missão de transcrever visualmente a ideia que o diretor de arte possui do roteiro, sendo responsabilidade deste as decisões acerca de aspectos estéticos de direção e fotografia, e também os fatores técnicos da produção da película. Tal profissional dirige também os atores e suas relações com seus personagens.

A função do figurinista é criar roupas e acessórios que traduzam o personagem em questão, podendo este desenhar todas as vestes ou optar por compor também o vestuário com peças já existentes, define Marco Sabino (2007). O profissional precisa estar intimamente ligado com o enredo da trama, com os atores que a traduzirão, com o perfil da psique do personagem e com o desenvolvimento de seus caracteres na narrativa. À medida que os acontecimentos se apresentam, o vestuário deve acompanhar assiduamente as especificidades das ocorrências e se manter coerente durante toda a narrativa. Na saga *Harry Potter (2001-2011)*, por exemplo, os jovens bruxos mudam seu vestuário e seus acessórios ao estarem presentes no universo dos “não-mágicos” a fim de conservarem suas identidades e retornam às vestes características da escola de *Hogwarts*, quando nesta habitam. O mesmo acontece no caso dos super-heróis quando dentro e fora de performance ou em situações menos fantasiosas, como vestuário do personagem em uma festa ou em sua situação cotidiana.

Figura 3: Elenco do filme Harry Potter (2011).



Fonte: Oriental Trading. ⁴

⁴ Disponível em <https://www.orientaltrading.com/harry-potter-ron-hermione-and-harry-stand-up-a2-13793697.fltr>. Acesso em 06/10/2020.

Figura 4: Elenco do filme Harry Potter (2001).



Fonte: Pinterest.⁵

⁵ Disponível em <https://br.pinterest.com/pin/364932376048299154/> . Acesso em 06/10/2020.

Figura 5: Vestuário do filme Bonequinha de Luxo (1961).



Fonte: Pinterest. ⁶

A partir do ponto de vista do diretor de arte sobre o roteiro e a construção visual do filme, e estabelecendo qual o viés poético utilizado, o figurinista é capaz de realizar seu trabalho, tendo sempre em mente o resultado final da combinação da indumentária dos personagens.

⁶ Disponível em <https://br.pinterest.com/pin/60165344997178274/>. Acesso em 06/10/2020.

1.4 O valor representativo da indumentária

A indumentária é capaz de evidenciar a idade ou fase da vida em que a pessoa se encontra ou se identifica, podendo ou não ser acompanhada por seu desenvolvimento físico, “o envelhecer”, o gênero construído socialmente a qual pertence, ou a falta deste, e ainda o status social do indivíduo, evidenciado em circunstâncias e acontecimentos diários. A adequação da roupa e a observação ambientes frequentados também sugere a forma de inserção do indivíduo à sociedade.

Em *O Diabo Veste Prada* (2006), a protagonista, Andrea, possui uma maneira de se vestir antes e uma outra oposta após seu dia-a-dia ser modificado ao ir trabalhar na revista de moda Runway e passar a frequentar o universo *fashion*. Sob a influência de sua chefe Miranda, e tendo seu *background*, seu ciclo social e até mesmo seu status econômico sido alterados, transforma-se de alguém que não ligava nem um pouco para sua aparência e representava o semblante de cansaço e ingenuidade para uma mulher sofisticada e vanguardista.

Figura 6: Protagonista da película “O Diabo Veste Prada” (2006).



Fonte: *Incluir é moda*.⁷

Objeto significativo que compõe o corpo do personagem, o figurino determina posições de autoridade e importância, podendo ser modificado oscilantemente de acordo com o sentimento de poder que o mesmo esteja vivendo em sua narrativa. Os super-heróis, por exemplo, tendem a mudar completamente suas posturas quando adotam a performance de salvadores nos filmes, e isso fica evidenciado pelo figurino fantasioso que adquirem, em um momento anterior sendo caracterizados apenas como “cidadãos normais” nas realidades de suas narrativas. Pode-se usar de exemplo o personagem Clark Kent, em *Super Homem* (1980), que ao se transformar no herói assume a pose como tal, modificando sua postura e comportamento.

⁷ Disponível em <https://incluiremoda.wordpress.com/2017/07/17/figurinos-que-marcaram-epoca-no-cinema/>. Acesso em 06/10/2020.

Figura 7: Clark Kent, de Super Homem (1980).



Fonte: *Quadrinheiros*.⁸

Elementos como o corte da roupa adequam-se às características práticas do personagem na produção, ou seja, sua profissão, contexto do papel ou impacto. A questão do movimento da roupa na sequência da trama precisa ser levada em conta pois torna-se parte do campo visual da imagem da parte total do filme. É de suma importância também, conciliar o fator do cenário com o figurino, para que estes comuniquem-se bem e façam sentido no contexto de universo vivo aos olhos da plateia.

Em *Mad Max (2015)*, o elenco apresenta o figurino de acordo com o universo futuramente distópico em que a película se passa, e assim sendo, também de acordo com o cenário, que se assemelha a um deserto cujos recursos naturais são escassos e os personagens frequentemente lutam por suas vidas em batalhas armadas.

⁸ Disponível em <https://quadrinheiros.com/2016/10/03/a-ciencia-comprova-os-oculos-de-clark-kent-funcionam/> . Acesso em 06/10/2020.

Figura 8: Personagem do filme Mad Max (2015).



Fonte: Pinterest.⁹

⁹ Disponível em https://br.pinterest.com/pin/307230005833051134/?nic_v2=1a4IXTqel%20. Acesso em 06/10/2020.

Pela silhueta da personagem fundamentada na forma de seu ser, pode-se captar a época contextualizada na produção, assim como os tipos de tecido e as combinações dos mesmos podem inferir em qual lugar a mesma se passa. Pela paleta de cores é possível captar a intensidade de impacto visual, referente muitas vezes ao gênero da trama. Observa-se, por exemplo, que *O Grande Gatsby* (2013) é referente aos anos 1920, período em que os Estados Unidos passou por um ague econômico pós-guerra, quando fortunas criadas nas bolsas de valores eram ostentadas (as quais seriam destruídas mais tarde na crise de 1929), por conter um figurino extremamente característico, composto por cortes retos de silhueta andrógina, saias plissadas abaixo dos joelhos e cinturas baixas femininas, cortes de cabelos curtos também para as mulheres, indumentária de tons pastéis e suaves, colares de pérolas e contas, vários ornamentos brilhantes também nos cabelos, chapéus, ternos para os homens e o consumo exagerado de álcool, além do tabagismo evidente.

Figura 9: Cena de O Grande Gatsby (2013).



Fonte: Revista Marie Claire.¹⁰

Logo, constata-se a grande relevância da composição elaborada do figurino para a obra cinematográfica total, sendo esta parcela significativa do impacto visual do espetáculo em si e objeto sensível crucial da cena dramática, tal qual seu valor para interpretação direcionada do personagem pelo espectador.

¹⁰ Disponível <https://revistamarieclaire.globo.com/Lifestyle/noticia/2013/06/cinco-otimos-motivos-para-assistir-o-grande-gatsby-no-cinema.html>. Acesso em 06/10/2020.

2: Particularização de análise de personagem, público-alvo e concorrência

A personagem a ser analisada é a Marla Singer de *Clube da Luta* (1999). Mostrando-se uma personalidade extremamente obscura e misteriosa, Marla possui uma vida extremamente intensa e até amedrontadora, principalmente pela maneira com que o narrador a descreve, forma da qual sente-se ameaçado.

A personagem foi escolhida por ter uma personalidade forte e crítica, sendo a composição perfeita como figura feminina em um filme que é composto quase que completamente por figuras masculinas e ser um ambiente inóspito para as figuras femininas.

A personagem possui um visual que é composto por influências *punk*, *gótica* e *grunge*, cuja mensagem imagética é identificada por jovens mulheres que desejam a expressão de seus estilos e também desejam que suas expressões sejam ampliadas para seus vestuários e é com base neste público que a coleção será executada.

2.1 Texto sobre a personagem Marla Singer do filme *Clube da Luta* (David Fincher, 1999) e contextualização do enredo para expressão de sua figura simbólica.

Clube da Luta (1999), escrito por Chuck Palahniuk e cinematograficamente dirigido por David Fincher, retrata uma crítica ao sistema capitalista e sua capacidade de causar graves danos ao psicológico do ser humano. Aborda a temática do consumismo e da tendência da manipulação pela qual o indivíduo é submetido ao viver em uma sociedade que a todo momento o bombardeia pela pressão de modelos de produtividade e estilo de vida a serem seguidos e como esses fatores podem produzir danos à saúde.

O protagonista do enredo é um jovem executivo que, consumido por seu trabalho, cansaço e solidão, experiencia graves crises de insônia e quando seu médico o aconselha a frequentar grupos de apoio onde pessoas com doenças terminais compartilham suas experiências com o objetivo de vislumbrar o que seria o verdadeiro sofrimento, ele finalmente consegue soltar suas emoções e angústias e assim consegue voltar a dormir normalmente.

A partir do momento em que o narrador conhece a personagem Marla Singer em uma reunião dos grupos, é atormentado por um grande sentimento de desconfiança por identificar que ambos seriam impostores dentro dos locais destinados ao tratamento de pacientes em estados críticos de sofrimento, o qual servia de alimento para o consolo de suas vidas vazias e miseráveis.

Figura 1: Personagem Marla Singer. Clube da Luta, 1999.



Fonte: Pinterest.¹¹

O figurino de Marla, elaborado pelo figurinista Michael Kaplan, é composto peças que remetem a uma carga emocional apelativa por seus looks monocromáticos pretos, cuja ausência de cor remete à independência, mistério, sofrimento e ainda, ao desconhecido, fator que causa estranhamento à personagem pelo narrador e, sendo assim conduzidos, os espectadores. Seus cabelos completamente bagunçados e seu ar de imponência colaboram para seu aspecto duvidoso. Ainda que em meio ao grande caos que se encontra e transpore, seu figurino e proposta refletem uma

¹¹ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/556616835165553315/>. Acesso em 22/11/2020.

personalidade forte que, apesar de inúmeras controvérsias presentes no enredo, contempla uma maneira autêntica de se viver. O vestuário em algumas das cenas que possui coloração é composto por peças com lantejoulas e adornos brilhosos que quebram a sobriedade de sua personagem e indicam leves características românticas.

Figura 11: Sketches de Michael Kaplan referentes à personagem Marla Singer.



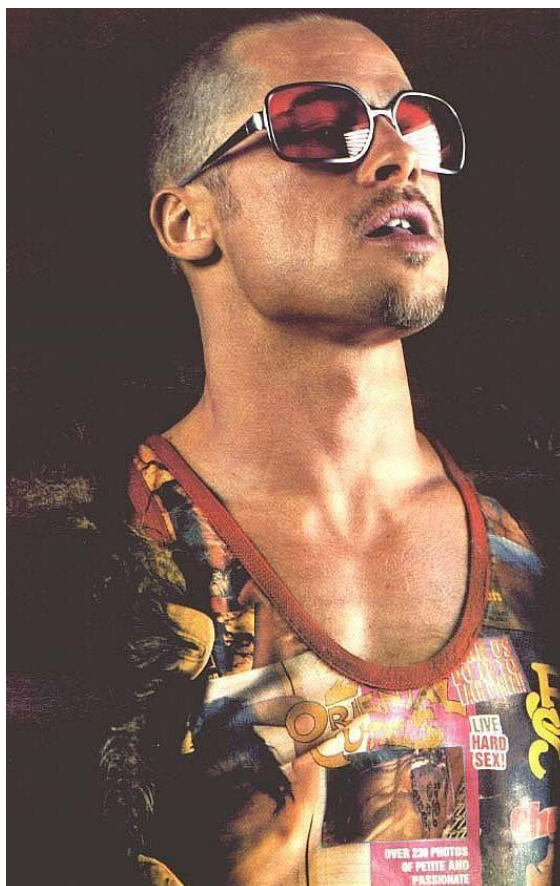
Fonte: Pinterest.¹²

A participação de um terceiro personagem é identificada quando o narrador conhece o fabricante de sabonetes Tyler Durden e suas ideias cruas e mecânicas, ainda assim revolucionária e fora dos padrões, sobre o funcionamento do mundo e identifica-se com sua maneira de interpretá-lo. Ao decorrer da produção compreende-se que Tyler é uma alucinação própria do narrador que o guia por seu inconsciente como uma espécie de álter ego. A trama no geral induz o observador a questionar fatores como a descartabilidade dos objetos de consumo e logo o fato da descartabilidade do ser

¹² Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/90283167517104299/>. Acesso em 23/11/2020.

humano em si, como é tratado como uma marionete e o desejo de ir contra o sistema ou encontrar alguma solução para se encontrar a verdadeira liberdade em existir, solidificada no personagem Tyler de forma grotesca e fisicamente agressiva.

Figura 12: Personagem Tyler Durden. Clube da Luta, (1999).



Fonte: Pinterest.¹³

O vestuário de Tyler é composto por peças que combinadas geram a impressão de um ser caótico e fora do padrão de consumo, tais quais modismos ou normas de vestuário, sendo utilizadas jaquetas de couro em tons vibrantes que entram em choque com camisas com estampas florais, ou casacos de pele e óculos excêntricos vermelhos, fator de grande contraste com o figurino do narrador-não-nomeado, que

¹³ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/54113632995796107/>. Acesso em 22/11/2020.

usa ternos cinzas e carrega o semblante de morbidade, expressando sua angústia e falta de vitalidade.

Figura 13: Tyler Durden e o Narrador do enredo. Clube da Luta, (1999).



Fonte: Obvious Magazine.¹⁴

A personagem em questão, Marla, evidencia novamente seu figurino apelativo quando, em uma cena do filme, aparece usando um vestido comprado em brechó, comunicando que havia custado apenas um dólar, e como foi um vestido usado por uma dama de honra em um casamento, repleto de carga emocional e ainda assim, utilizado apenas uma vez e depois descartado, e com essa referência transparece ainda mais a liquidez dos relacionamentos e permite a inferência de que, em uma análise mais especulativa, as pessoas são como objetos, usados e descartados, de que não são especiais em suas individualidades únicas ou “manifestações de amor”, como possa pregar a igreja católica ou quaisquer tipos de crença, ou ainda qualquer indivíduo provido de “senso de humanidade”, que seja. Ainda provoca

¹⁴ Disponível em: <http://lounge.obviousmag.org/faiscas/2012/05/alter-egos-um-outro-eu.html>. Acesso em 22/11/2020.

questionamentos sobre o consumismo e o caráter inútil dos objetos, após terem cumprido suas limitadas funções e então transformando-se em lixo, como se também as pessoas fossem mercadorias e assim, descartáveis após cumpridas suas funções.

Figura 14: Personagem Marla Singer. Clube da Luta, (1999).



Fonte: Giant Bomb.¹⁵

Essa característica apelativa e repleta de conteúdo a ser transmitido no vestuário é muito presente no visual dos movimentos punk, *new wave*¹⁶, *grunge*¹⁷ e gótico¹⁸, os quais utilizam de fatores altamente chamativos como calças rasgadas, coturnos pesados, correntes, *spikes*, maquiagem, diversos adornos que transparecem uma linguagem de ironia e modos de usar os cabelos e tais acessórios em si, e entre outros, se enquadra no tipo de linguagem visual utilizado na composição da

¹⁵ Disponível em: <https://www.giantbomb.com/marla-singer/3005-40093/>. Acesso em 22/11/2020.

¹⁶ Estilo musical e movimento popular semelhante ao punk rock com instrumentações eletrônicas da década de 1980, que engloba uma estética tanto colorida, animada e futurística, como também um som mais sombrio e meditativo.

¹⁷ O termo grunge, em inglês, significa “sujeira” ou “imundice” e descreve um estilo visual de cabelos desgrehados, roupas velhas e folgadas e um som musical saturado e distorcido de guitarras das bandas dos anos 1980 e 1990.

¹⁸ O movimento gótico é referente ao quadro musical e estético melancólico, compondo-se por mixes de acordes com letras tristes e desencantadas. Visualmente, o estilo é marcado por roupas escuras e acessórios pesados com o toque misterioso de morbidez e horror.

personagem Marla, por conter elementos que induzem o sentimento de “rebeldia”, questionamentos como o “fora do padrão”, além de muitas vezes expressar movimentos políticos e sociais por frases em roupas ou usar cores que simbolizam mais do que poderiam aparentar, quando utilizados propositalmente. Logo, a mesma representa a persona à qual a coleção é direcionada, visto que a mesma também é a inspiração comportamental e psicológica da coleção, repleta de mistério e ainda sim, muito intrigante.

2.2 Movimento *punk* e público-alvo

O chamado movimento *punk* surgido na Inglaterra nos anos 1970 foi identificado como contracultura por sua forte ideologia de contestação do sistema capitalista, defendendo então o anarquismo como solução aos problemas sociais existentes no mundo. Esse movimento possui uma vertente feminista que surgiu nos anos 1990 nos Estados Unidos, formado por mulheres que contestavam os papéis sociais femininos referentes à ideologia de gênero e igualdade política e social dos sexos. Nomeado “*Riot Grrr*”, o fenômeno abrange culturalmente de maneira ampla as artes da música, literatura, o cinema e etc., tema diretamente relacionado aos propósitos de libertação e emancipação visual da mulher como fatores de significado simbólico a serem expressos na Coleção Marla.

Figura 15: Jovens adolescentes estilosos.



Fonte: Fashion Bubbles.¹⁹

Personalidades como Joan Jett e Courtney Love adotam o visual “punk” e são porta-vozes de movimentos como o feminista, anti-proibicionista e contra cultura, e além do vestuário, também fazem referências aos seus ideais nas suas artes musicais, adotando posturas transgressoras e mensagens libertadoras relacionadas ao feminismo em si e às vozes e posturas femininas que precisam ser ouvidas e consideradas pela sociedade atual, mesmo que em evolução, ainda carregada de vários comportamentos arcaicos gerais nos quais as mulheres são submissas e

¹⁹ Disponível em: <https://www.fashionbubbles.com/historia-da-moda/punks-e-rockers/1422/> . Acesso em 22/11/2020.

enfrentam preconceitos diários em relação as questões de igualdade de gênero em sociedade.

Figura 16: Joan Jett posando.



Fonte: Pinterest.²⁰

O público-alvo a ser tratado engloba garotas ou pessoas que se enquadrem nos padrões do corpo dito feminino ou que desejem adaptar o vestuário proposto a seus corpos e as denominações de sexo pela qual se intitulam. Destinado à faixa etária de 20 à 32 anos e de classe média alta, a coleção Marla destina-se à pessoas que se identifiquem com a ideologia de contestação e expressão emocional da juventude marginalizada e que desejem que seus corpos expressem a beleza feminina de uma forma que exija respeito e ainda sim liberdade de ir contra a normatividade social. Entretanto, nada impede que pessoas de diversas idades ou gêneros identifiquem-se com a coleção e desejem vesti-la, o que seria o público-alvo ideal. Como público-alvo real, há o pessoal jovem, como citado em uma edição da *revista Ártemis*:

²⁰ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/151855818673022838/>. Acesso em 24/11/2020.

[...] a juventude identificada com o ritmo, às ideias anarquistas e revolucionárias das letras que tratam de problemas sociais como o desemprego, as guerras, a violência, a contestação da ordem burguesa, o papel do estado, além de temas do cotidiano como relacionamentos, [...] (RIBEIRO et. Al, 2012, p.1).

Figura 16: Courtney Love e Kurt Cobain.



Fonte: Metal Wani.²¹

Apropriando-se da linguagem anarquista dos jovens revolucionários e usando o culto ao corpo feminino como princípio básico de existência e linguagem comunicativa que visa o empoderamento feminino, a coleção a seguir objetiva alimentar o público de jovens garotas que buscam a autenticidade de peças que tragam engajamento em questões relativas a problemas sociais encontrados pelas pessoas que se identifiquem com o sexo feminino. Com o desejo de expressar força e contestação, a coleção visa atingir mulheres que buscam liberdade e, por seus vestuários, assim a composição completa de seus ideais. A reivindicação do “eu” e autovalorização é o tema crucial de identificação destes seres com a proposta da coleção.

²¹ Disponível em <https://metalwani.com/2018/05/courtney-love-reveals-why-kurt-cobain-really-wanted-to-quit-nirvana.html>. Acesso em 02/12/2020.

Figura 17: Jovem punk.



Fonte: Pinterest.²²

Assim mostrando-se, o público-alvo que a Coleção Marla visa atingir busca uma gama de produtos específicos para a composição de seu estilo de vida e logo, propõe-se sua satisfação pela execução de uma coleção rica no quesito do vestuário.

Foi feita uma pesquisa qualitativa por meio de questionário aberto em vídeo chamada entre mulheres de uma média de idade de 25 a 30 anos sobre o interesse das mesmas na coleção baseada na personagem Marla. Foram escolhidas 8 pessoas que possuem um estilo semelhante ao da personagem e que conhecem a trama. Todas as entrevistadas se consideram feministas, e a maioria pensa que sua forma de se vestir demonstra seus ideais e mencionaram seus piercings e tatuagens como uma forma

²² Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/556898310180224021/> Acesso em 24/11/2020.

contracultural de expressarem-se. Uma pequena parcela das entrevistadas alega que a maneira com a qual se vestem pouco tem a ver com seus ideais e não possuem o interesse de transmitir ideias com seus vestuários. Outra pequena parte gostaria de transmitir melhor sua imagem e relacioná-la com suas ideias de que, apesar de estarem usando roupas possivelmente consideradas do estilo rebelde e punk, exigem respeito e gostariam de serem colocadas no mesmo patamar masculino e/ou das pessoas tradicionais e que se vestem de uma maneira que remeta a tal adjetivo, mencionaram.

A maioria das entrevistadas vestiria-se com o estilo da personagem citada pois consideram sua forma de se vestir empoderada e irreverente, identificando-se então com o estilo da personagem. Mencionaram, porém, que gostariam de se vestir com um toque menos “sujo” que a personagem transmite, considerando assim que seriam mais respeitadas em seus lugares de fala, visto que, apesar de a personagem ser considerada forte, ainda remete uma ideia de irresponsabilidade e até uma índole duvidosa, podendo também tal fator ser relacionado mais com a postura da personagem do que com as roupas que usa, constataram.

Foi gerada pelas participantes a ideia de que a personagem não seria um símbolo de feminismo por conta de sua conduta duvidosa na trama, apesar de ser considerada por elas uma mulher forte e empoderada, por não necessariamente defender esse ideal. Entretanto, afirmam que sua aparência remete ao anarquismo e caos.

A pesquisa foi aberta em vídeo chamada e todas as componentes ouviram suas respectivas opiniões, possibilitando, assim, as mesmas de concordarem ou discordarem de suas ideias entre si.

2.3 Concorrentes da Coleção Marla

A Coleção Marla englobará os seguintes itens de vestuário: roupas, calçados e acessórios, e assim, contempla concorrentes de mercado diretos, indiretos e de referência a serem tratados, sendo eles, respectivamente, a loja *Yellow Factory*, que produz roupas, sapatos e acessórios, a marca *Sri Clothing*, que comercializa roupas,

sapatos e acessórios, e a marca *Vilela Boots*, a qual vende calçados, entre eles botas, sandálias e coturnos.

Yellow Factory

A marca *Yellow Factory* comercializa desde peças de vestuário à calçados e acessórios. Se auto denomina uma marca independente brasileira que iniciou seu processo de ingresso no mercado em 2014 e foi bem recebida pelo público jovem. Mostra-se promissora em suas redes sociais, principalmente no instagram. A faixa de preço é acessível a diversos públicos, contendo desde acessórios pequenos como brincos por R\$ 29,00 a camisetas na faixa de R\$ 69,00. Os calçados são os itens de valor mais elevado da marca, custando na faixa de 259,00, além dos vestidos, que variam na precificação a partir de R\$159,00. Também possuem linhas de produtos veganas, desprovidas de exploração animal. Não possuem loja física.

Figura 18: produto da loja Yellow Factory.



**ACROSS THE UNIVERSE t-
shirt - preto (unissex)**



R\$ 69,90

Fonte: Yellow Factory.²³

²³ Disponível em <https://www.lojayf.com/produto/across-the-universe-t-shirt-preto-unissex-3440>. Acesso em 24/11/2020.

Figura 19: produto da loja Yellow Factory.



PLANET brinco - dourado / prata

R\$ 29,90

Fonte: Yellow Factory.²⁴

²⁴ Disponível em <https://www.lojayf.com/produto/planet-brinco-dourado-prata-3099>. Acesso em 24/11/2020.

Figura 20: produto da loja Yellow Factory.



**STARDUST bota chelsea
alta - preto (vegan)**



R\$ 259,90

Fonte: Yellow Factory.²⁵

Sri Clothing

Uma outra concorrente direto para a proposta da coleção Marla seria a marca *Sri Clothing*, situada no Rio de Janeiro, visto que a coleção visa atender as necessidades da classe média alta e não de jovens que possam arcar com grandes marcas de luxo. A *Sri Clothing* diz que surgiu do desejo de criar uma linguagem própria e tem como princípio ser multilíngue, aberta e sensível aos processos de transformação. O próprio discurso da marca é baseado nos três registros da dimensão humana: “simbólico, real e imaginário” e, ainda manifesta que “ao ultrapassar o imaginário, campo das representações e se valer da linguagem e expressão concreta do simbólico, *SRI* se aproxima do desejo que é da ordem do real. Revela a essência da realidade e o invisível que permanece em toda criação”, palavras da marca.

²⁵ Disponível em <https://www.lojayf.com/produto/stardust-bota-chelsea-alta-preto-vegan-3317>. Acesso em 24/11/2020.

Figura 21: foto do site da loja Sri Clothing.

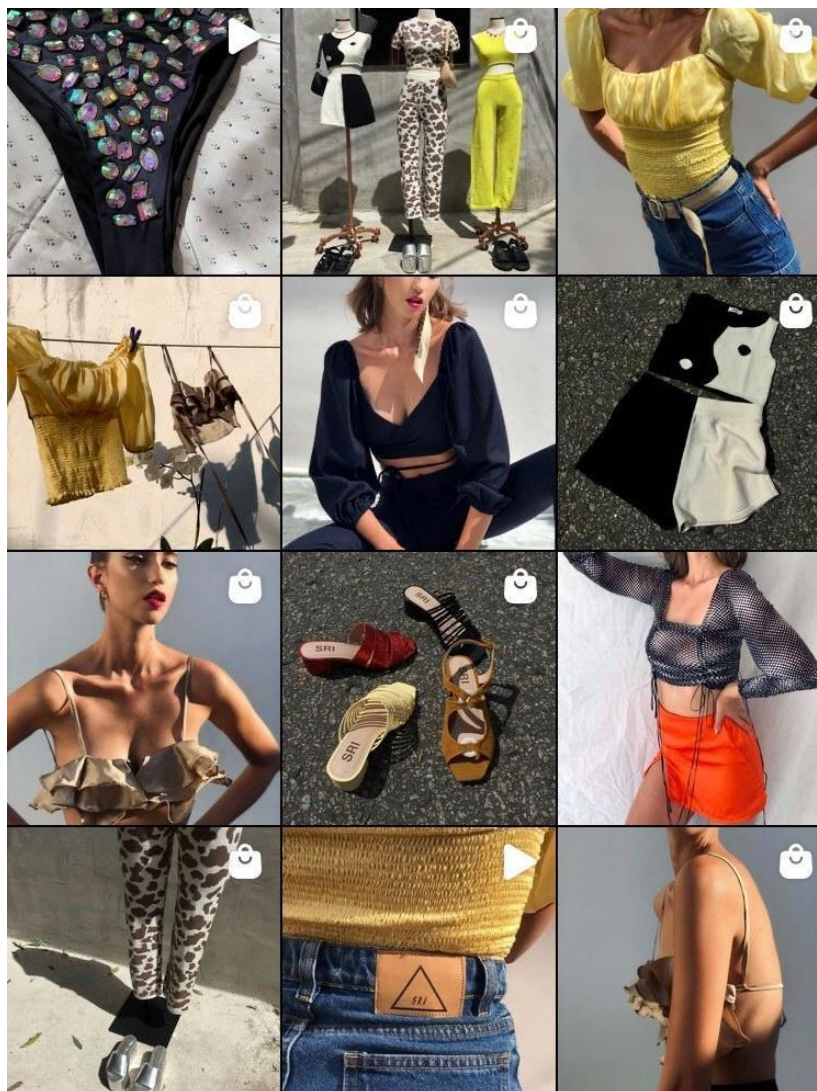


Fonte: Sri Clothing.²⁶

A loja *Sri Clothing* possui pontos de venda físicos no Rio de Janeiro e loja online, dipondo de itens de vestuário, dentre eles tops, saias, shorts, calças, vestidos, jeans, bodys, hot pants, casacos, quimonos e macacões; possuem uma seção de beachwear composta por tops, hot pants, calcinhas e maiôs. Além disso, possuem linhas de acessórios que englobam sapatos e sandálias, chokers e colares, cintos, bolsas, brincos, revendem melissas, meias, mochilas, acessórios de cabelos e etc. A faixa de preço é de R\$ 29,90 a mais de R\$ 489,00.

²⁶ Disponível em <https://www.sriclothing.com/p/sobre>. Acesso em 13/01/2021.

Figura 22: Instagram da loja Sri Clothing.



Fonte: Instagram.²⁷

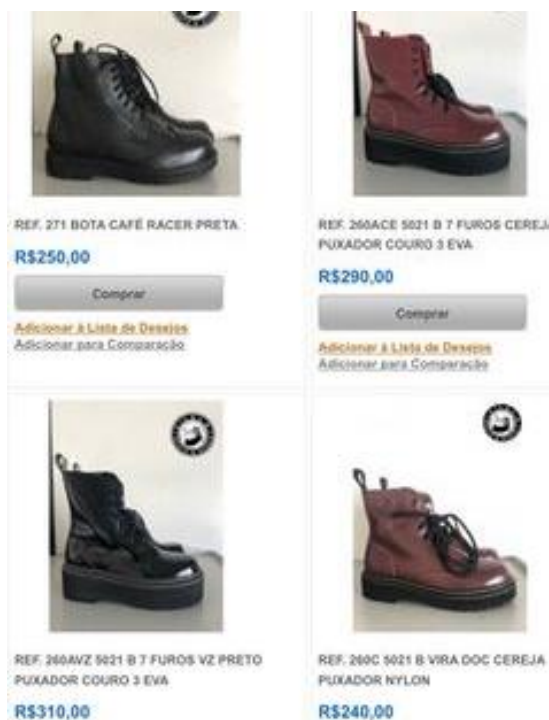
Vilela Boots

A Vilela Boots é uma marca de sapatos e acessórios de São Paulo, disponibilizando coturnos e calçados em geral “para o público do Rock”, como assim diz sua rede social

²⁷ Disponível em: <https://www.instagram.com/sriclothing/?hl=pt-br>. Acesso em 13/01/2021.

instagram. É possível entrar em contato com a marca via *instagram*, *e-mail*, *site* e até mesmo telefone, além de sua loja física na Galeria do Rock em São Paulo. Os preços dos calçados variam de R\$130,00 a R\$700,00, em média.

Figura 23: Site da loja Vilela Boots.



Fonte: Vilela Boots.²⁸

²⁸ Disponível em

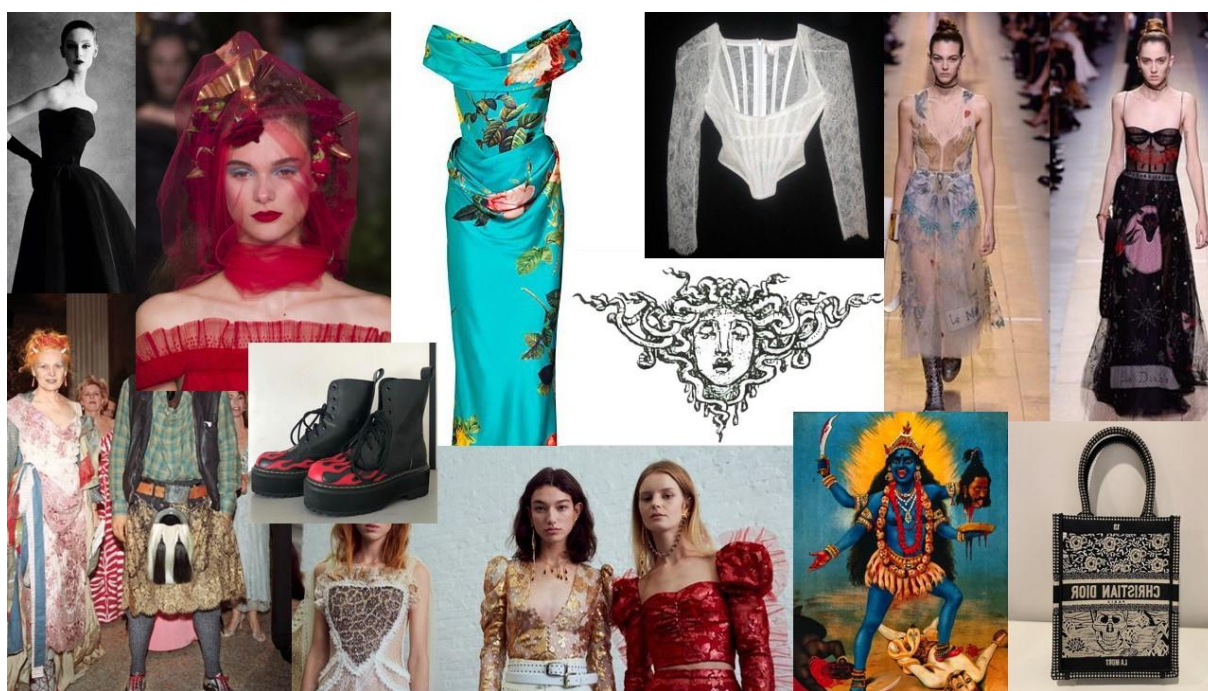
<https://www.vilelaboots.com.br/departamento/50090/02/coturnos?viewtype=M&ordem=V&nrows=12&idpage=2>. Acesso em 24/11/2020.

3 Marcas Vivienne Westwood, Christian Dior, Rodarte e Alexander Mcqueen e relações com a coleção proposta

Vivienne Westwood, Christian Dior, Rodarte e Alexander McQueen foram escolhidas por serem concorrentes de referência para a coleção Marla. Tais marcas possuem peculiaridades que se assimilam com a proposta da coleção por se manterem atuais mesmo possivelmente contendo influências de épocas diversas, algumas por se posicionarem politicamente, e principalmente por teletransportarem o observador para um outro universo que conta uma história, como se fossem personagens, contendo personalidade e propósito e esculpindo o corpo feminino em sua mais bela forma.

A coleção Marla deseja acatar as reivindicações femininas de igualdade e respeito e simultaneamente fazer jus ao aspecto lúdico que o universo da moda permite, juntando a figura da mulher urbana e moderna com a criação deste figurino alternativo: atual e apelativo.

Figura 24: Colagem



Fonte: elaborado pela autora.

Vivienne Westwood

Vivienne Westwood é uma marca que sempre nutriu a provocação em suas peças em prol de temas políticos, históricos, direitos humanos e ambientalismo, criando coleções que questionam temas que propõe a liberdade e a crítica ao capitalismo. Em seus desfiles, oferece abaixo-assinados e formulários de doações para entidades como ONGS. Já usou frases como “Não sou terrorista, não me prenda”, em protesto a aprovação do governo britânico à lei antiterrorismo. Chama a atenção para as mudanças climáticas as quais o planeta está passando usando o tema “*climate revolution*” no final de seus desfiles, sendo considerada uma autêntica ativista política que se baseia em seu critério de que “é preciso desconfiar do governo”.

Apropriando-se do fenômeno *punk*, Vivienne sintetizou sua marca com influências musicais e a cena da contracultura, adotando a estética do “faça você mesmo”, o que visava habilitar o indivíduo a construir sua própria identidade através de sua aparência e atitude. A autoexpressão, experimentação e indignação são seus princípios de formação de sua abordagem. Tende a atrair adolescentes insatisfeitos por seu espírito revolucionário e sempre acompanhando a atualidade com seus métodos não tradicionais.

Figura 25: Vivienne Westwood.



Fonte: Exame.²⁹

Christian Dior

Christian Dior é uma marca que nos transporta por viagens únicas e extraordinárias através do tempo e do caráter lúdico do universo da moda. Seu senso de ousadia e audácia perpetuam seu nome, conhecido como um dos mais famosos do mundo, colaborando ao universo das artes com sua paixão pela criatividade e estética inspiradora. Os vestidos de Alta Costura da Dior são espetaculares objetos de linguagem, assim como os próprios croquis feitos pelo próprio Christian, criador do *New Look*, e abrangendo muitas colorações e refletindo seus tantos anos de criação. Os trabalhos mergulham o espectador em sonhos mágicos e desejos, celebrando a beleza e elegância preenchida em suas formas complexas ou mesmo nas simples, integradoras.

²⁹ Disponível em: <https://exame.com/casual/vivienne-westwood-prega-compre-menos-e-fantasie-se-mais-em-nova-colecao/>. Acesso em 04/12/2020.

Marcante pelo New Look, Christian Dior incorporou nos anos 1950 o retorno da figura da ampulheta na modelagem do corpo feminino em contraste com a silhueta masculina inspirada nos uniformes militares pela qual a moda passava na época. Considerado então, revolucionário a partir de tal feito. O estilista conseguiu então mudar o conceito de usabilidade das roupas pelo corpo feminino estipulado e extremamente marcado anteriormente por Coco Chanel, a mulher do pós guerra. Dior é conhecido pelo uso extravagante dos tecidos desde seu princípio combinado com uma visão romântica e nostálgica da feminilidade, tendo a capacidade de criar modelos luxuosos, sofisticados e elegantes com vestidos longos, bustos acentuados, cinturas bem-marcadas e saias amplas, valorizando o corpo da mulher de maneira desigual.

Figura 26: Propaganda da marca Christian Dior.



Fonte: L'official.³⁰

³⁰ Disponível em: <https://www.revistalofficiel.com.br/cultura/dior> Acesso em: 04/12/2020.

Rodarte

As designers Mulleavy, da Rodarte, são conhecidas por seus olhares um tanto quanto obscuros e por explorar identidades não tão óbvias de suas inspirações iniciais, motivo de seus respectivos sucessos e aclamações vindas do público. Suas ideologias apresentam explorar o lado estranho, palavra dita por elas mesmas sobre a marca. Suas ideologias são extremamente presentes em seus vestuários, como se contassem uma história ou escrevessem o roteiro de um filme, tendo ainda a preocupação da usabilidade real de suas roupas, com o objetivo de desafiar as pessoas a repensar esse termo. “Nós amamos a beleza de um jeito estranho”, sinalizam as irmãs Mulleavy, o que serve de síntese para a essência da Rodarte, em uma entrevista para a FFW.

Figura 27: Propaganda da marca Rodarte.



Fonte: Vogue. ³¹

Colocando a mulher também como “furiosamente forte e viva”, as últimas coleções de Rodarte são inspiradas no lado sombrio feminino e de ar vampíresco, com desfiles em

³¹ Disponível em: <https://vogue.globo.com/moda/noticia/2019/09/rodarte-reune-celebridades-fashionistas-para-look-book.html>. Acesso em 04/12/2020

ambientes propositalmente mal iluminados para a contextualização do espetáculo em si e valorização do produto que transmite uma personalidade irreverente do sexo feminino.

Figura 28: Desfile da marca Rodarte.



Fonte: L'official.³²

A garota calma e bem-educada antes explorada como temática das coleções de Rodarte tem se apropriado de uma nova forma de existência transparecido em bordados em formato de teias de aranha mesmo sendo mantida a silhueta de mangas bufantes, drapeados e vestidos chamativos, a transformação da mulher aparente se mostra visível como se a presa anteriormente indefesa estivesse transformando-se em predador.

Alexander Mcqueen

A grife de luxo Alexander Mcqueen, marca inglesa conhecida por roupas inovadoras e audaciosas, cujas características são uma espécie de romântico sombrio e teatral e que reverenciam o corpo feminino de maneira desigual, além de desfiles dramáticos,

³² Disponível em: <https://www.revistalofficiel.com.br/fashion-week/a-mulher-furiosamente-forte-e-viva-da-rodarte-na-nyfw>. Acesso em 04/12/2020.

busca sempre manifestar-se cultural e politicamente. A marca torna-se uma referência de admiração profunda da coleção Marla, pois seus visuais grotescos e violentos compõem looks elegantes e expressivos, que provinham da paixão do estilista por teatro e artes cênicas e de épocas em que trabalhou como figurinista.

Figura 29: Desfiles da marca Alexander Mcqueen



Fonte: Polícia da Moda.³³

O projeto coleção Marla se posicionaria de maneira ativista em frente aos anseios da mulher jovem brasileira de maneira semelhante à Vivienne Westwood, tendo um objetivo claro de comunicar posicionamentos feministas e que propõe acatar as garotas por seus designs inovadores e de caráter lúdico, semelhante ao proposto por Rodarte e Mcqueen. Diferencia-se da Dior por não transportar o espectador durante as décadas do tempo, mas sim reverenciar uma cultura urbana que permaneceu

³³ Disponível em: <http://policiadamoda.flashvidas.pt/2015/05/iconic-runway-alexander-mcqueen-ss-rtw-1998-2/>. Acesso em: 21/06/2021.

quase que intacta em maneira visual desde a década de 1970, o visual punk apelativo e o culto à beleza sensível feminina.

Assemelhando-se às marcas citadas em algumas das propostas, a coleção tratada propõe não apenas a reflexão acerca dos acontecimentos mundiais e sim as reivindicações de respeito ao corpo feminino e da figura feminina enquanto ser humano, sensibilizado em construção social e também provocativo, rebelde e poderoso na proposta da Coleção Marla, de maneira impactante e abrangente ao observador geral e a ativação deste caráter artístico e potencialmente cinematográfico nos produtos.

4 Coleção Marla

A coleção Marla, inspirada nas temáticas punk, grunge e culturas alternativas, será composta por 15 looks, todos baseados na temática da personagem Marla Singer de Clube da Luta e nas reivindicações que as participantes da pesquisa, cujos estilos se assemelham com o da personagem, fizeram, e logo, com o objetivo de transformar seus estilos em trajes que também dialogassem com um estilo vintage, clássico alternativo e que ainda transparecesse que reivindicassem respeito e inclusão social nas mais variadas situações do cotidiano.

Moodboard

Figura 30: Moodboard



Fonte: elaborado pela autora.

A coleção foi elaborada com base neste moodboard. Os cortes e caimentos foram inspirados na dramaticidade expressada pela personagem durante a trama e o impacto que se deseja exprimir pelo vestuário. Assim, foram escolhidas as cores, aviamentos e cartela de tecidos.

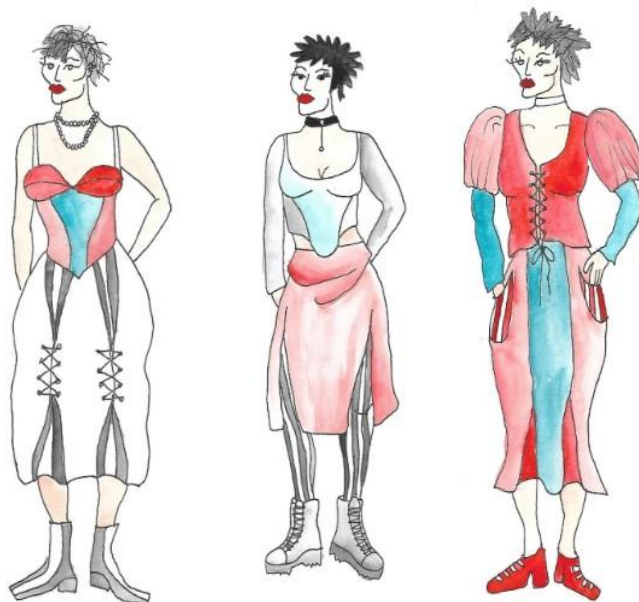
Logo, foram adotadas bases com modelagens clássicas que foram transfiguradas para modelagens mais drapeadas e com tecidos mais leves, levando em consideração o clima brasileiro e a versatilidade das roupas.

O estilo da personagem foi expresso pela produção de moda feita no ensaio fotográfico e nos acessórios desenhados nos croquis, mostrando que roupas com modelagens clássicas e adaptadas de tais podem ser trazidas ao público que é associado a movimentos contra culturais e alternativos.

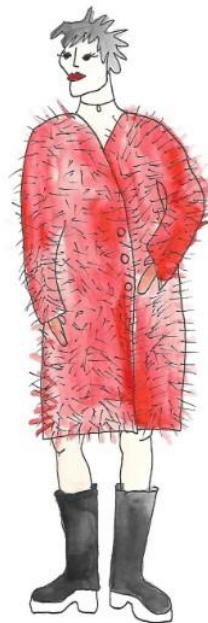
Foram desfigurados os looks que a personagem usa nas cenas dos filmes e reinventados de forma com a qual fossem aplicáveis ao projeto, como a pesquisa apontou, foram incrementados modelos clássicos inspirados nas coleções da marca Vivienne Westwood, também desfigurados e transformados em peças completamente novas.

A coleção também contou com influências também de elementos brasileiros e, mais especificamente, cariocas, como ondas que foram mostradas em drapeados e em tecidos fluidos, mas também sem perder o toque londrino do punk e as referências do filme, como casacos de pele de castor para as noites cariocas, e/ou as mais variadas temperaturas climáticas, possibilitando a versatilidade da coleção.

Coleção







Cartela de Cores

Foi feita uma pesquisa relacionada às cores favoráveis nos estilos das coleções da designer Vivienne Westwood e nas tendências mundiais, porém foram escolhidas as colorações que possuem simbologias relacionadas com a trama. A cor preta foi escolhida com o objetivo de passar ao espectador o aspecto de obscuridade, vida sombria, sobriedade e mistério, e a cor branca para balancear tal fator.

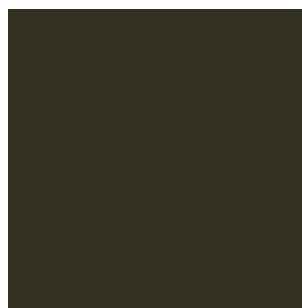
Já o rosa claro foi escolhido com a inspiração do próprio filme na cena em que Marla apresenta o vestido de dama de honra comprado em um brechó. O roxo foi escolhido como representação do mistério que a personagem traz em sua expressividade, enquanto o vermelho foi utilizado com o critério de indicar a possível paixão da personagem e como estímulo visual indicativo de sua índole intensa e a sensação de perigo. O azul contempla um certo contraste simbólico em relação às demais cores presentes na coleção. Os formatos das peças foram introduzidos com os critérios das cenas do filme, no contexto da personagem e com base na pesquisa feita, a qual dizia que as mulheres que se interessavam pela coleção gostariam de um toque mais requintado no estilo de uma coleção que impusesse mais respeito, sem perder o ar punk e rebelde do estilo das mesmas.

Vermelho Kill Bill



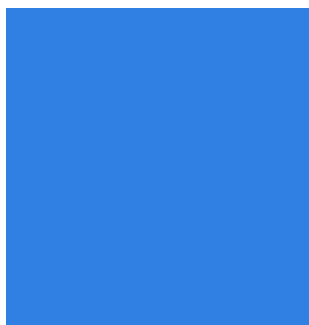
PANTONE
2028 C

Donnie Darkie



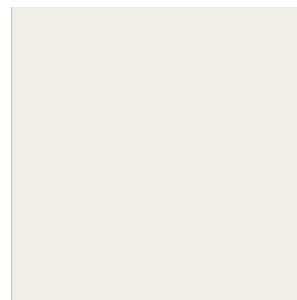
PANTONE
Black 2 C

Avatar



PANTONE
2727 C

Interestelar



PANTONE
11-4202 TCX
Star White

Pretty in Pink



PANTONE
13-1510 TPG
Impatiens Pink

Violet Sky



PANTONE
Medium Purple U

O tom de cinza



PANTONE
Cool Gray 5 C

Azul é a cor mais punk



PANTONE
4148 C

Cartela de Tecidos

A escolha dos tecidos foi feita a partir da ideia de deixar a personagem elegante sem perder seu toque de dramaticidade e sua característica essencial de uma estética anarquicamente visual, e ainda assim fazendo sentido quando se trata de seu contexto.

O tecido tricoline e o linho foram escolhidos para dar uma certa sobriedade ao look, diferentemente do cetim, do tule, do filó e da pele de castor, cujas características são individualmente específicas e chamativas. A viscolycra foi selecionada para que as peças gerassem também um ar de praticidade.



Nome/descrição: Tricoline

Composição: 100% Algodão

Fabricante/fornecedor: Maximus
Tecidos Finos

Gramatura: 300 gr/m

Largura: 150 cm

Preço: R\$ 33,00 o metro

Referência: T01



Nome/descrição: Linho

Composição: 100% Linho

Fabricante/fornecedor: Maximus
Tecidos Finos

Gramatura: 300 gr/m

Largura: 150 cm

Preço: R\$ 109,00 o metro

Referência: T02



Nome/descrição: Pele de Castor

Composição: 100% Poliéster

Fabricante/fornecedor: Maximus

Tecidos Finos

Gramatura: 300 gr/m

Largura: 150 cm

Preço: 99,00 o metro

Referência: T03



Nome/descrição: Cetim com
Elastano

Composição: 97% Poliéster 3%

Elastano Fabricante/fornecedor:

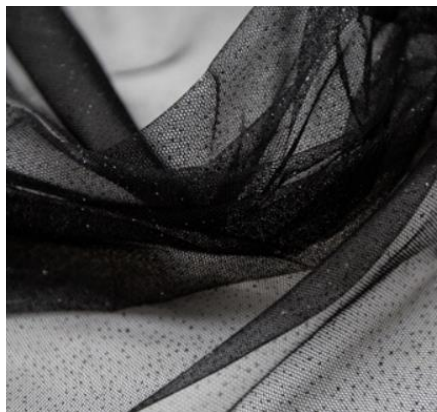
Maximus Tecidos Finos

Gramatura: 200 gr/m

Largura: 150 cm

Preço: R\$ 19,00

Referência: T04



Nome/descrição: Tule com Glitter
Preto

Composição: 100% Poliéster

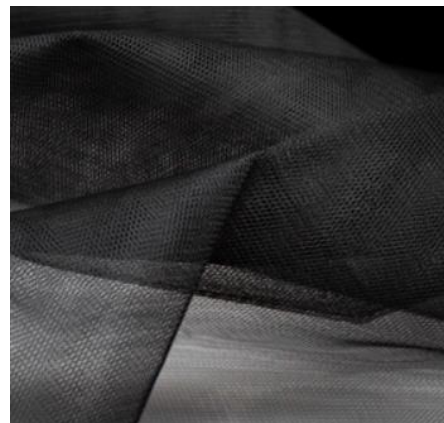
Fabricante/fornecedor: Maximus
Tecidos Finos

Gramatura: 300 gr/m

Largura: 145 cm

Preço: R\$ 24,00

Referência: T05



Nome/descrição: Filó

Composição: 100% Poliéster

Fabricante/fornecedor: Maximus
Tecidos Finos

Gramatura: 300 gr/m

Largura: 280 cm

Preço: R\$ 14,00

Referência: T06



Nome/descrição: Viscolyra

Composição: 96% Viscose 4%

Elastano Fabricante/fornecedor:
Center Fabril

Gramatura: 230 gr/m²

Rendimento (malhas): 2,70m/kg.

Largura: 160 cm

Preço: R\$ 29,80

Referência: T07

Cartela de Aviamentos



Nome/descrição: Bojo Meia Taça

Material/composição: Espuma PU, tecido poliamida

Fabricante/fornecedor: Aviamentos Brás

Tamanho: P/M/G

Preço: 10 pares – R\$ 26,90

Referência: A01



Nome/descrição: Barbatana

Material/composição: Plástico

Fabricante/fornecedor: Silvia Armarinho

Tamanho: 7mm

Preço: 10m – R\$4,19

Referência: A02



Nome/descrição: Cadastrarço

Material/composição: Algodão

Fabricante/fornecedor: Rollatextil

Tamanho: 4mm

Preço: 100 mts – R\$48,00

Referência: A03



Nome/descrição: Ilhós

Material/composição: Ferro

Fabricante/fornecedor:
Divinópolis Botões

Tamanho: 7 mm

Preço: 1.000 u – R\$ 39,40

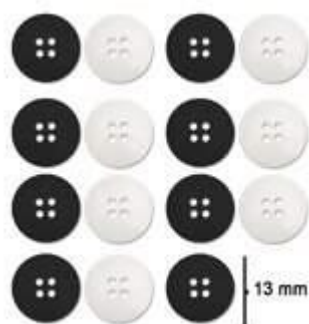
Referência: A04



Nome/descrição: Corrente
Material/composição: Alumínio
Fabricante/fornecedor: Silvia
Amarinho
Tamanho: 10 x 15 mm
Preço: 1m – R\$ 6,49
Referência: A05



Nome/descrição: Argola
Material/composição: Aço Inoxidável
Fabricante/fornecedor: Selaaria Pinheiro
Tamanho: 50 mm
Preço: R\$ 5,30
Referência: A06



Nome/descrição: Botão
Material/composição: Plástico
Fabricante/fornecedor: Cooper
Botões/Amarinho São José
Tamanho: 10 mm
Preço: 144 u - R\$ 10,29
Referência: A07



Nome/descrição: Zíper
Material/composição: Metal
Niquelado
Fabricante/fornecedor:
Divinópolis botões
Tamanho: 10 cm
Preço: R\$ 1,16
Referência: A08



Nome/descrição: Elástico

Material/composição: fibras de elastano e poliéster

Fabricante/fornecedor: Zanotti Savana/Oeste Brás

Tamanho: 2 cm

Preço: 20m – R\$8,30

Referência: A09



Nome/descrição: Linha

Material/composição: 100% poliéster fiado

Fabricante/fornecedor: Armarinho São José

Tamanho: 120

Preço: 1500 m – R\$2,99

Referência: A10



Nome/descrição: Fio para Overlock

Material/composição: 100% poliéster texturizado

Fabricante/fornecedor: Armarinho São José

Tamanho: 100g

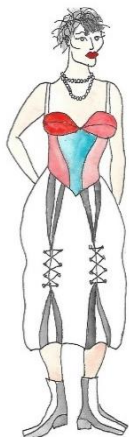
Preço: R\$5,69

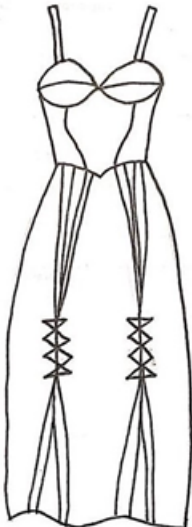
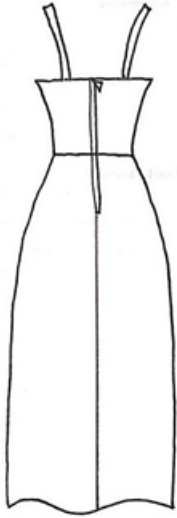
Referência: A10

Tabela de Medidas

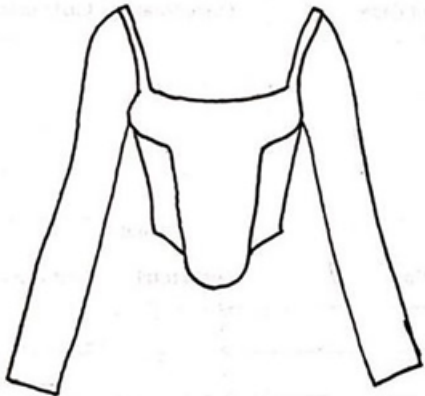
TABELA DE MEDIDAS FEMININAS						
TAMANHO DA ETIQUETA		36	38	40	42	44
CIRCUNFERÊNCIAS	1. BUSTO	80	84	88	92	96
	2. CINTURA	60	64	68	72	76
	3. QUADRIL	90	94	98	102	106
	4. PESCOÇO	33	34	35	36	37
	5. TÓRAX	76	80	84	88	92
	6. BRAÇO (BÍCEPS)	24	25,5	27	28,5	30
	7. PUNHO (MÃO)	18	19	20	21	22
DISTÂNCIAS	8. ALTURA DAS COSTAS	39,5	40	40,5	41	41,5
	9. LARGURA DAS COSTAS	34	35	36	37	38
	10. DISTÂNCIA DO BUSTO	17	18	19	20	21
	11. ALTURA CINT. / BUSTO	16,5	16,5	16,5	16,5	16,5
	12. COMPRIMENTO DO BRAÇO	59	59,5	60	60,5	61
	13. ALTURA CINT. / QUADRIL	20	20	20	20	20
	14. ALTURA CINT. / JOELHO	57	57,5	58	58,5	59
	15. ALTURA CINT. / SOLO	98	99	100	101	102
	16. ALTURA ENTREPERNAS	73,5	73,75	74	74,25	74,5
	17. ALTURA DO GANCHO	24,5	25,25	26	26,75	27,5

Fichas de Criação

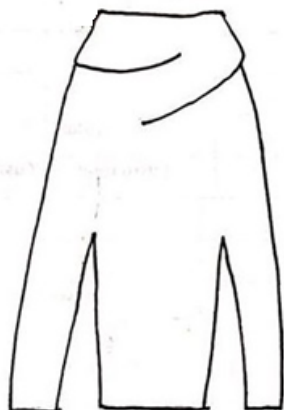
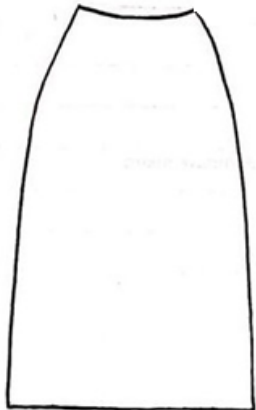


Coleção: Marla		Data: 29/05/21	
Descrição do modelo: Vestido em corpete forrado com o mesmo tecido e saia franzida			
Segmento: Inteiros		Ref.: I03	
Tipo de produto: Vestido			
Tamanho da peça piloto: P		Grade de corte: P, M, G	
Designer: Marina Quevedo		Modelista: Marina Quevedo	
DESENHO TÉCNICO			
Frente		Costas	
			
Tecido		Fornecedor	
Cetim		Maximus Tecidos Finos	
Aviamentos			
Cadaço		Rollatextil	
Zíper		Divinópolis Botões	
Barbatana		Sílvia Armarinho	
Bojo meia taça		Aviamentos Brás	

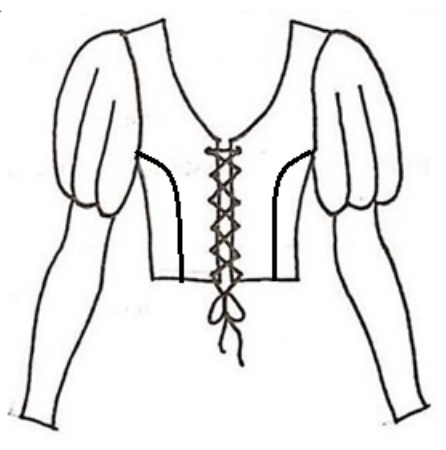
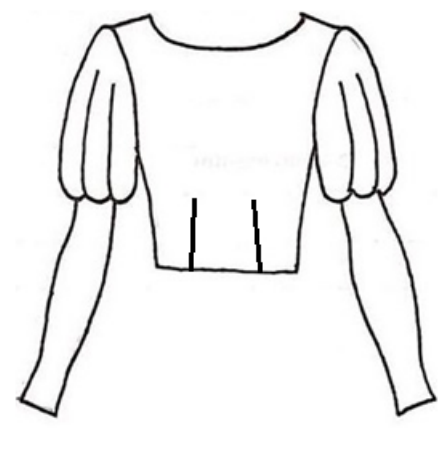


Coleção: Marla	Data: 29/05/21
Descrição do modelo: Corpete forrado com o mesmo tecido, com recorte frontal e mangas	
Segmento: Tops	Ref.: T111
Tipo de produto: Corpete	
Tamanho da peça piloto: P	Grade de corte: P, M, G
Designer: Marina Quevedo	Modelista: Marina Quevedo
DESENHO TÉCNICO	
Frente 	Costas 
Tecido	Fornecedor
Cetim	Maximus Tecidos Finos
Aviamentos	
Zipper	Divinópolis Botões
Barbatana	Silvia Armarinho

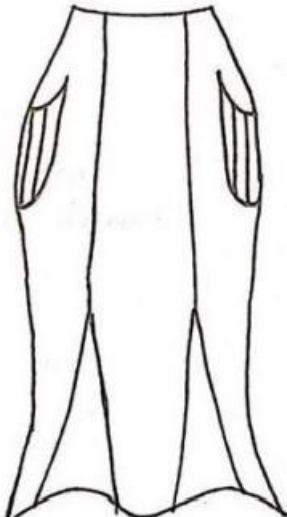
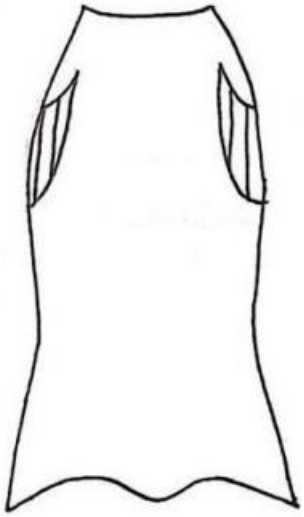


Coleção: Marla		Data: 29/05/21	
Descrição do modelo: Saia com recortes nas extremidades frontais, drapeadas na cintura.			
Segmento: Bottoms		Ref.: XYXYXY	
Tipo de produto:			
Tamanho da peça piloto: P		Grade de corte: P, M, G	
Designer: Marina Quevedo		Modelista: Marina Quevedo	
DESENHO TÉCNICO			
Frente		Costas	
			
Tecido		Fornecedor	
Viscolycra		Center Fabril	
Aviamentos			
Elástico		Oeste Brás	

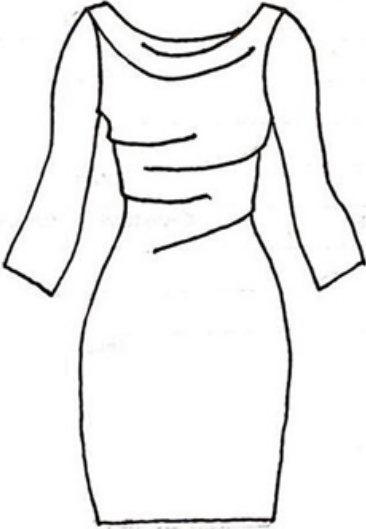
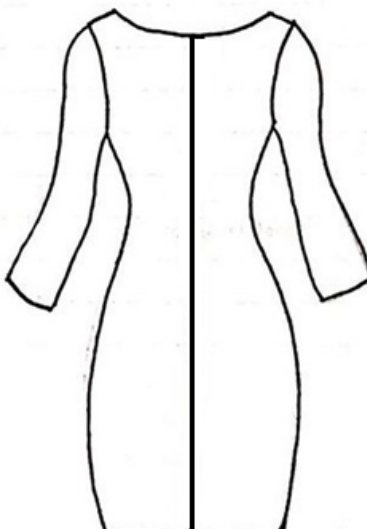


Coleção: Marla	Data: 29/05/21
Descrição do modelo: Corpete com mangas bufantes. Corpo forrado com o mesmo tecido.	
Segmento: Tops	Ref.: T101
Tipo de produto: Corpete	
Tamanho da peça piloto: P	Grade de corte: P, M, G
Designer: Marina Quevedo	Modelista: Marina Quevedo
DESENHO TÉCNICO	
Frente	Costas
	
Tecido	Fornecedor
Cetim	Maximus Tecidos Finos
Aviamentos	
Cadarço	Rollatextil

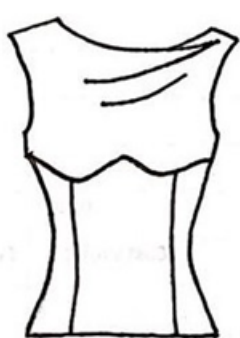


Coleção: Marla		Data: 29/05/21	
Descrição do modelo: Saia com recorte frontal e bolsos			
Segmento: Bottoms		Ref.: B01	
Tipo de produto: Saia			
Tamanho da peça piloto: P		Grade de corte: P, M, G	
Designer: Marina Quevedo		Modelista: Marina Quevedo	
DESENHO TÉCNICO			
Frente		Costas	
			
Tecido		Fornecedor	
Viscolycra		Center Fabril	
Aviamentos			
Elástico		Oeste Brás	

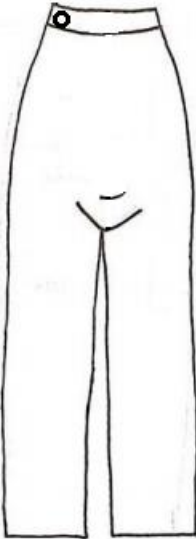
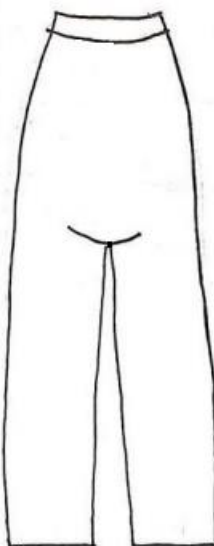


Coleção: Maria		Data: 29/05/21	
Descrição do modelo: Vestido drapeado no decote e na cintura			
Segmento: Inteiros		Ref.: 102	
Tipo de produto: Vestido			
Tamanho da peça piloto: P		Grade de corte: P, M, G	
Designer: Marina Quevedo		Modelista: Marina Quevedo	
DESENHO TÉCNICO			
Frente		Costas	
			
Tecido		Fornecedor	
Viscolycra		Center Fabril	
Aviamentos		—	

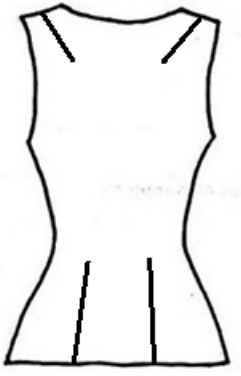


Coleção: Marla	Data: 29/05/21
Descrição do modelo: Corpete com drapeado no decote e ombros irregulares. Forrado no mesmo tecido.	
Segmento: Tops	Ref.: T102
Tipo de produto: Corpete	
Tamanho da peça piloto: P	Grade de corte: P, M, G
Designer: Marina Quevedo	Modelista: Marina Quevedo
DESENHO TÉCNICO	
Frente	Costas
	
Tecido	Fornecedor
Cetim	Maximus Tecidos Finos
Aviamentos	
Barbatana	Silvia Armarinho
Zíper	Divinópolis Botões

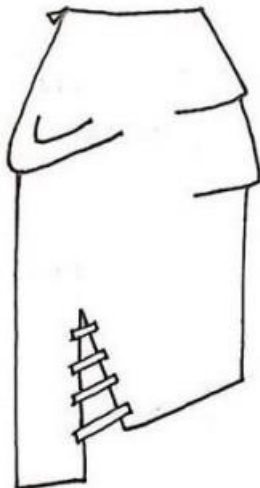
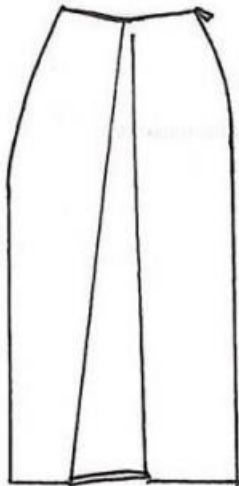


Coleção: Marla	Data: 29/05/21
Descrição do modelo: Calça sarouel com zíper e botão laterais.	
Segmento: Bottoms	Ref.: B02
Tipo de produto: Calça	
Tamanho da peça piloto: P	Grade de corte: P, M, G
Designer: Marina Quevedo	Modelista: Marina Quevedo
DESENHO TÉCNICO	
Frente 	Costas 
Tecido	Fornecedor
Tricoline	Maximus Tecidos Finos
Aviamentos	
Zíper	Divinópolis Botões
Botão	Armarinho São José

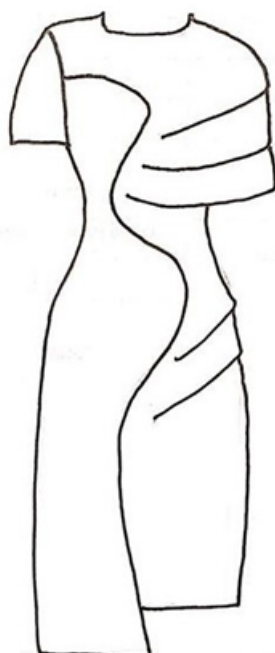
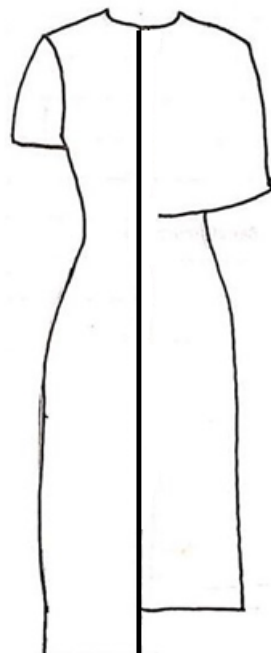


Coleção: Marla	Data: 29/05/21
Descrição do modelo: Camisa sem mangas drapeada na cintura. Corpo forrado no mesmo tecido.	
Segmento: Tops	Ref.: T108
Tipo de produto: Camisa	
Tamanho da peça piloto: P	Grade de corte: P, M, G
Designer: Marina Quevedo	Modelista: Marina Quevedo
DESENHO TÉCNICO	
Frente	Costas
	
Tecido	Fornecedor
Tricoline	Maximus Tecidos Finos
Aviamentos	
Botão	Armarinho São José



Coleção: Marla	Data: 29/05/21
Descrição do modelo: Saia drapeada vertical e horizontalmente com fenda	
Segmento: Bottoms	Ref.: B07
Tipo de produto: Saia	
Tamanho da peça piloto: P	Grade de corte: P, M, G
Designer: Marina Quevedo	Modelista: Marina Quevedo
DESENHO TÉCNICO	
Frente	Costas
	
Tecido	Fornecedor
Tricoline	Maximus Tecidos Finos
Aviamentos	
Zíper	Divinópolis Botões

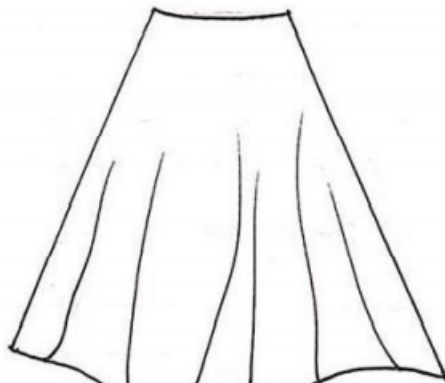


Coleção: Marla		Data: 29/05/21	
Descrição do modelo: Vestido assimétrico com recorte drapeado			
Segmento: Inteiros		Ref.: I04	
Tipo de produto: Vestido			
Tamanho da peça piloto: P		Grade de corte: P, M, G	
Designer: Marina Quevedo		Modelista: Marina Quevedo	
DESENHO TÉCNICO			
Frente		Costas	
			
Tecido		Fornecedor	
Viscolycra		Center Fabril	



Coleção: Marla	Data: 29/05/21
Descrição do modelo: Blazer assimétrico	
Segmento: Tops	Ref.: T106
Tipo de produto: Blazer	
Tamanho da peça piloto: P	Grade de corte: P, M, G
Designer: Marina Quevedo	Modelista: Marina Quevedo
DESENHO TÉCNICO	
Frente	Costas
	
Tecido	Fornecedor
Linho	Maximus Tecidos Finos
Aviamentos	
Botão	Armarinho São José



Coleção: Marla		Data: 29/05/21	
Descrição do modelo: Saia godê			
Segmento: Bottoms		Ref.: B05	
Tipo de produto: Saia			
Tamanho da peça piloto: P		Grade de corte: P, M, G	
Designer: Marina Quevedo		Modelista: Marina Quevedo	
DESENHO TÉCNICO			
Frente		Costas	
			
Tecido		Fornecedor	
Tule/Filó		Maximus Tecidos Finos	
Aviamentos			
Elástico		Oeste Brás	

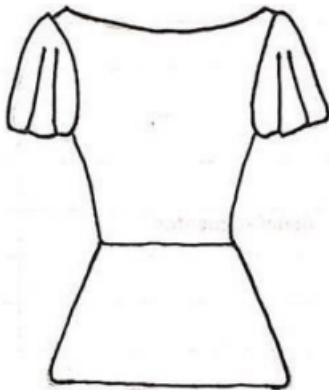


Coleção: Marla	Data: 29/05/21
Descrição do modelo: Camisa com recorte assimétrico	
Segmento: Tops	Ref.: T109
Tipo de produto: Camisa	
Tamanho da peça piloto: P	Grade de corte: P, M, G
Designer: Marina Quevedo	Modelista: Marina Quevedo
DESENHO TÉCNICO	
Frente 	Costas 
Tecido	Fornecedor
Linho	Maximus Tecidos Finos
Aviamentos	
Botão	Armarinho São José

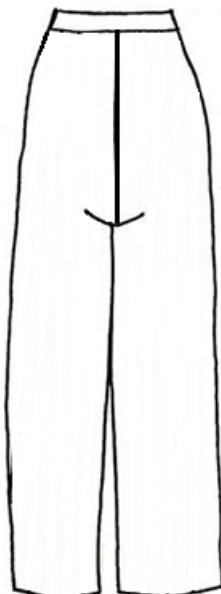


Coleção: Marla		Data: 29/05/21	
Descrição do modelo: Saia reta			
Segmento: Bottoms		Ref.: B08	
Tipo de produto: Saia			
Tamanho da peça piloto: P		Grade de corte: P, M, G	
Designer: Marina Quevedo		Modelista: Marina Quevedo	
DESENHO TÉCNICO			
Frente		Costas	
			
Tecido		Fornecedor	
Linho		Maximus Tecidos Finos	
Aviamentos			
Zíper		Divinópolis Botões	

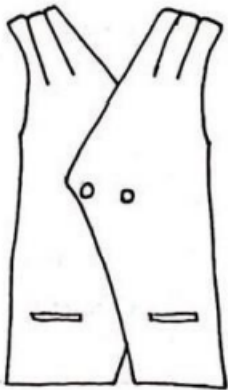
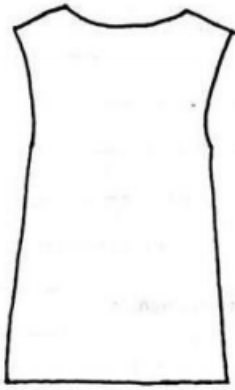


Coleção: Marla	Data: 29/05/21
Descrição do modelo: Blusa com decote drapeado, mangas bufantes e drapeado na cintura	
Segmento: Tops	Ref.: T103
Tipo de produto: Blusa	
Tamanho da peça piloto: P	Grade de corte: P, M, G
Designer: Marina Quevedo	Modelista: Marina Quevedo
DESENHO TÉCNICO	
Frente	Costas
	
Tecido	Fornecedor
Viscolycra	Center Fabril
Aviamentos	
Elástico	Oeste Brás

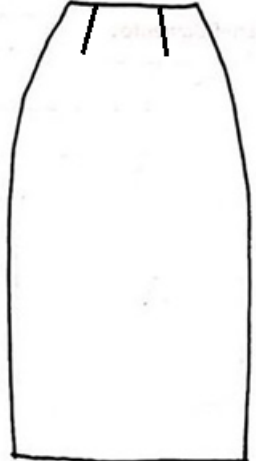


Coleção: Marla	Data: 29/05/21
Descrição do modelo: Calça de alfaiataria com gancho rebaixado	
Segmento: Bottoms	Ref.: B03
Tipo de produto: Calça	
Tamanho da peça piloto: P	Grade de corte: P, M, G
Designer: Marina Quevedo	Modelista: Marina Quevedo
DESENHO TÉCNICO	
Frente	Costas
	
Tecido	Fornecedor
Tricoline	Maximus Tecidos Finos
Aviamentos	
Zíper	Divinópolis Botões
Botão	Armarinho São José

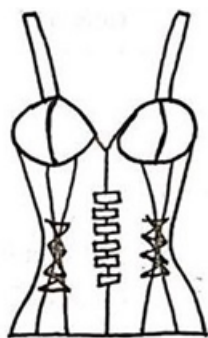
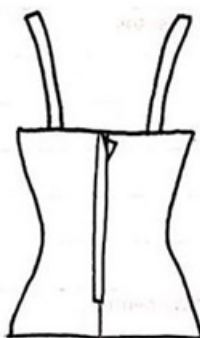


Coleção: Marla	Data: 29/05/21
Descrição do modelo: Camisa sem mangas drapeada no ombro	
Segmento: Tops	Ref.: T110
Tipo de produto: Camisa	
Tamanho da peça piloto: P	Grade de corte: P, M, G
Designer: Marina Quevedo	Modelista: Marina Quevedo
DESENHO TÉCNICO	
Frente 	Costas 
Tecido	Fornecedor
Linho	Maximus Tecidos Finos
Aviamentos	
Botão	Armarinho São José

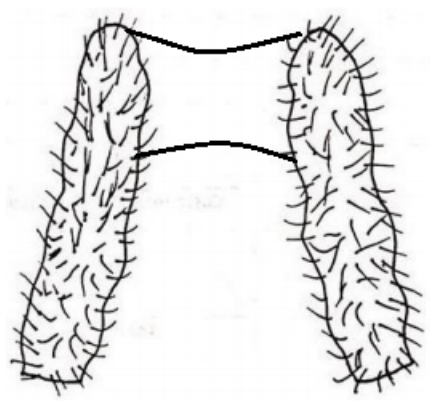
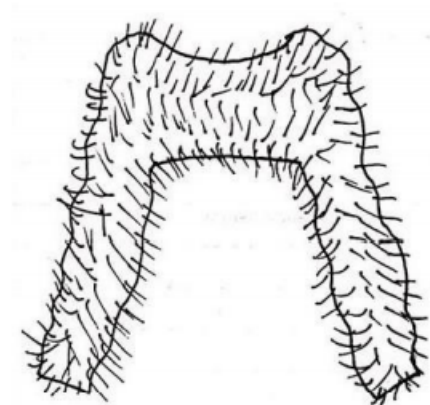


Coleção: Marla		Data: 29/05/21	
Descrição do modelo: Saia com tecidos sobrepostos irregulares			
Segmento: Bottoms		Ref.: B09	
Tipo de produto: Saia			
Tamanho da peça piloto: P		Grade de corte: P, M, G	
Designer: Marina Quevedo		Modelista: Marina Quevedo	
DESENHO TÉCNICO			
Frente		Costas	
			
Tecido		Fornecedor	
Linho		Maximus Tecidos Finos	
Aviamentos			
Botão		Armarinho São José	



Coleção: Marla		Data: 29/05/21	
Descrição do modelo: Corpete forrado com o mesmo tecido.			
Segmento: Tops		Ref.: T104	
Tipo de produto: Corpete			
Tamanho da peça piloto: P		Grade de corte: P, M, G	
Designer: Marina Quevedo		Modelista: Marina Quevedo	
DESENHO TÉCNICO			
Frente		Costas	
			
Tecido		Fornecedor	
Cetim		Maximus Tecidos Finos	
Aviamentos			
Cadarço		Rollatextil	
Barbatana		Sílvia Armarinho	
Zíper		Divinópolis Botões	
Bojo meia taça		Aviamentos Brás	



Coleção: Maria		Data: 29/05/21	
Descrição do modelo: Bolero de mangas compridas			
Segmento: Tops		Ref.: T105	
Tipo de produto: Bolero			
Tamanho da peça piloto: P		Grade de corte: P, M, G	
Designer: Marina Quevedo		Modelista: Marina Quevedo	
DESENHO TÉCNICO			
Frente		Costas	
			
Tecido		Fornecedor	
Pele de Castor		Maximus Tecidos Finos	

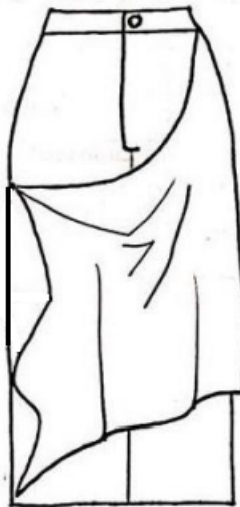


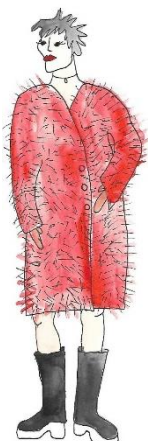
Coleção: Marla		Data: 29/05/21	
Descrição do modelo: Saia com recorte assimétrico			
Segmento: Bottoms		Ref.: B04	
Tipo de produto: Saia			
Tamanho da peça piloto: P		Grade de corte: P, M, G	
Designer: Marina Quevedo		Modelista: Marina Quevedo	
DESENHO TÉCNICO			
Frente		Costas	
			
Tecido		Fornecedor	
Tule/Filó		Maximus Tecidos Finos	
Aviamentos			
Elástico		Oeste Brás	



Coleção: Marla	Data: 29/05/21
Descrição do modelo: Corpete com barbatanas e decote em U. Forrado com o mesmo tecido.	
Segmento: Tops	Ref.: T107
Tipo de produto: Corpete	
Tamanho da peça piloto: P	Grade de corte: P, M, G
Designer: Marina Quevedo	Modelista: Marina Quevedo
DESENHO TÉCNICO	
Frente	Costas
	
Tecido	Fornecedor
Cetim	Maximus Tecidos Finos
Aviamentos	
Barbatana	Sílvia Armarinho
Zíper	Divinópolis Botões



Coleção: Marla		Data: 29/05/21	
Descrição do modelo: Saia reta com tecido sobreposto			
Segmento: Bottoms		Ref.: B06	
Tipo de produto: Saia			
Tamanho da peça piloto: P		Grade de corte: P, M, G	
Designer: Marina Quevedo		Modelista: Marina Quevedo	
DESENHO TÉCNICO			
Frente		Costas	
			
Tecido		Fornecedor	
Tricoline		Maximus Tecidos Finos	
Aviamentos			
Zíper		Divinópolis Botões	
Botão		Armarinho São José	



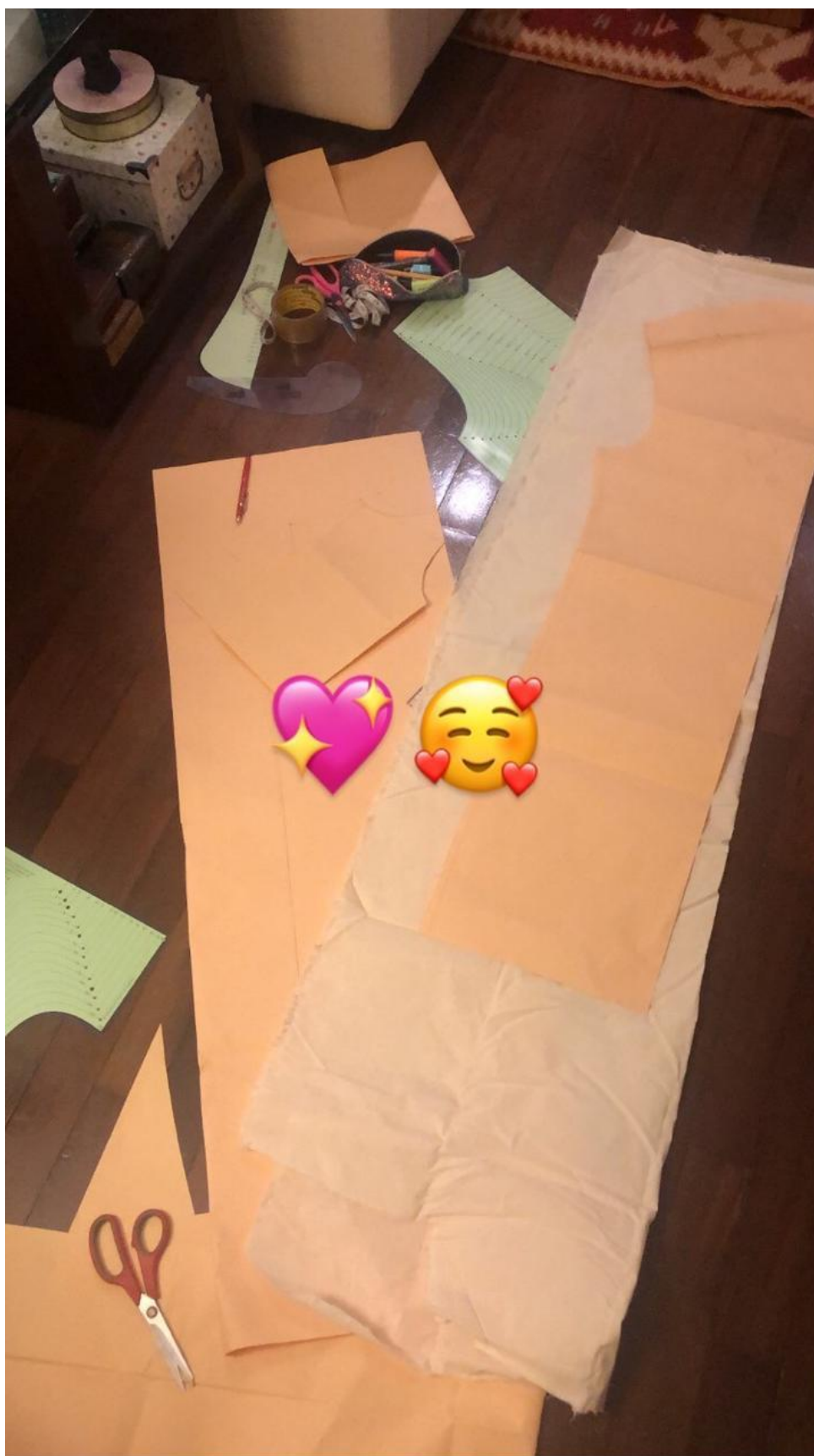
Coleção: Marla		Data: 29/05/21	
Descrição do modelo: Casaco oversized			
Segmento: Inteiros		Ref.: I05	
Tipo de produto: Casaco			
Tamanho da peça piloto: P		Grade de corte: P, M, G	
Designer: Marina Quevedo		Modelista: Marina Quevedo	
DESENHO TÉCNICO			
Frente		Costas	
			
Tecido		Fornecedor	
Pele de Castor		Maximus Tecidos Finos	
Aviamentos			
Botão		Amarinho São José	

Desenvolvimento do Protótipo

As imagens a seguir são referentes à modelagem e aos experimentos anteriores ao protótipo desenvolvido. As luvas foram feitas sem modelagem e direto na pele, com o tecido veludo molhado.

O vestido roxo escolhido foi confeccionado em viscolycra, e as luvas, usadas para produção de moda, em veludo molhado.

Os óculos, a pochete, a meia-calça e o sapato foram adquiridos especialmente para o ensaio, ou já estavam no acervo destinado ao trabalho.













Ficha Técnica do Protótipo



Coleção: Marla		Data: 29/05/21
Descrição do modelo: Vestido com decote drapeado		
Segmento: Inteiros		Ref.: I01
Tipo de produto: Vestido		
Tamanho da peça piloto: P	Grade de corte: P, M, G	
Designer: Marina Quevedo	Modelista: Marina Quevedo	
DESENHO TÉCNICO		
Frente	Costas	
 		
Partes componentes do molde: Frente, Costas		
Obs. de encaixe: Frente e Costas um ao lado do outro.		



Obs. de montagem (pontos críticos): Montagem simples. Montar ombros e após, laterais.			
Tipo de Tecido	Gasto do tecido	Custo total	Custo unitário
Viscolycra	1,5m	R\$44,70	R\$29,80
		Total=	
Aviamentos	Quantidade	Custo total	Custo unitário
-	-		
		Total=	
Beneficiamentos	Tipo	Custo total	Custo unitário
-	-		
		Total=	R\$44,70

Editorial – Marla invade o Clube da Luta

Foi feito um ensaio fotográfico com base na temática de Marla Singer invadindo o Clube da Luta, como se o Clube fosse um ambiente em que os participantes jogassem sinuca e se divertissem, malhassem e se aglomerassem para que as lutas ocorressem, como nas fotos a seguir.

Segue o edital de moda.

































5: Considerações Finais

O presente trabalho atendeu às expectativas de relacionar a importância da caracterização de personagem e executar uma coleção com criação de protótipo inspirada em personagem específica, Marla Singer (Clube da Luta, 1999), e enaltecer a liberdade feminina.

Ressalta-se a abordagem da temática do figurino como linguagem visual, repleta de signos e elementos representativos de valor expressivo, e como isso leva à contextualização e percepção do personagem em relação ao cenário de produções cinematográficas e desfecho de trama.

Foi apontado que o figurino é a fonte originária da percepção do personagem no momento inicial e deve traduzir seu universo. Então, o diretor de arte se mostra crucial na composição visual geral, assim como a relação íntima do figurinista com a trama. Concluiu-se que os arquétipos, os do psicanalista Jung e outros, atuam como personagens e suas simbologias são comunicadas também pelo vestuário, o qual atinge o inconsciente coletivo. Logo, o potencial da indumentária pode ser sugestivo a partir do momento em que se pode inferir fatores como status, gênero, profissão e etc. do personagem.

Foi contextualizado do perfil da personagem na produção, abordagem e análise da própria indumentária da mesma. O detalhamento das circunstâncias da expressão da figura da personagem tem relação direta com o público-alvo o qual a coleção é destinada.

A personagem de Helena Bonham Carter, Marla Singer, possui um figurino muito apelativo, que remete ao punk, estética gótica e new wave. Ela veste looks monocromáticos escuros, assim como sua maquiagem. Sua indumentária é composta por adornos românticos e é a figura feminina de poder. Remete independência, irreverência e mistério. A partir das características da personagem, foi delimitado o público-alvo: garotas que se identificam com tal estética.

O público que a coleção visa atingir são mulheres que defendem ideais como emancipação do sexo feminino e adotam posturas e vestuário transgressores. O impacto perante esse público está a ser descoberto.

A análise da Identidade Visual de marcas tais quais Vivienne Westwood, Christian Dior e Rodarte aponta semelhanças e antagonias referentes à proposta da coleção. O posicionamento da coleção em relação às reivindicações femininas de igualdade e respeito e simultaneamente seu desejo de acatar o caráter lúdico e criativo da figura da mulher urbana e moderna expresso pela criação do figurino são as principais fontes de inspiração que são provenientes das marcas de luxo citadas acima.

Conclui-se por pesquisa que esse público deseja manter essa estética punk e gótica, porém gostaria de que seus vestuários transparecessem mais seriedade. Então, a partir dessas ideias foi feita a coleção.

O protótipo executado foi um sucesso. Feito em viscolycra e de uma modelagem drapeada, este se mostrou simples e, mixado com os acessórios e principalmente com a produção de moda, torna-se um visual extremamente moderno e condizente com o estilo da personagem e do público selecionado.

Referências

ALICE no País das Maravilhas. Tim Burton. Suzanne Todd, Jennifer Todd, Joe Roth, e Richard D. Zanuck. Reino Unido: Walt Disney Pictures, 2010.

BURGELIN, Olivier. **Vestuário**. Tradução Maria Bragança. Enciclopédia Einaudi, volume 32. Soma/psique – corpo. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1995.

CANDIDO, Antônio; ROSENFELD, Anatol; PRADO, Décio de Almeida, GOMES, Paulo Emílio Salles. **A Personagem de Ficção**. 5a edição. São Paulo: Editora Perspectiva, 1976.

COSTA, Francisco Araújo da. **O figurino como elemento essencial da narrativa**. Análise fílmica. Porto Alegre. FLAMENCOS/PUCRS. 2002. Disponível em <https://www.slideshare.net/luaraschamo/o-figurino-como-elemento-da-narrativa>. Acesso em 19/03/2021.

CLUBE da Luta. David Fincher. Art Linson, Céan Chaffin, Ross Grayson Bell. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1999.

FULCO, Paulo, SILVA, Rosa Lúcia de Almeida. **Modelagem Plana Feminina**. Rio de Janeiro: ed. Senac Nacional, 2014.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro**. São Paulo: Editora Senac São Paulo; Edições Sesc São Paulo, 2014.

HARRY Potter. David Yates, Afonso Cuarón, Mike Newell, Chris Columbus. Warner Bros. Pictures, 2001-2011.

JUNG, Carl G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Tradução Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

MAD Max: Estrada da Fúria. George Miller. Doug Mitchell, P. J. Voeten. Austrália, Estados Unidos: Kennedy Miller Mitchell Village Roadshow Pictures, 2015.

O DIABO veste Prada. David Frankel. Wendy Finerman. Nova Iorque: Fox 2000 Pictures, Dune Entertainment, 2006.

SUPER Homem. Richard Lester. Ilka Salkind. Reino Unido, Estados Unidos: Dovemead Limited Internetal Film Productions, 1980.

O GRANDE Gatsby. Baz Luhrmann. Douglas Wick, Lucy Fischer, Catherine Martin, Catherine Knapman. Estados Unidos, Austrália: Warner Bros. Pictures, 2013.

PALAHNIUK, Chuck. **Clube da Luta**. Tradução Cassius Medauar. São Paulo: Leya, 1996.

RIBEIRO, J. K. A.; COSTA, J. C.; SANTIAGO, I. M. F. L. **Um Jeito Diferente e “Novo” de Ser Feminista: Em Cena, o Riot Grrrl**. Revista Ártemis - Estudos de Gênero, Feminismos e Sexualidades, v. 13, n. 1, 11.

SABINO, Marco. **Dicionário da Moda**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

APÊNDICE A – Questionário

- 1) Você se considera feminista?
- 2) Você acha que sua maneira de se vestir demonstra seus ideais?
- 3) Você acha importante demonstrar seus ideais pela maneira pela qual se veste?
- 4) Você considera a maneira de se vestir da personagem Marla Singer de Clube da Luta empoderada e irreverente? Por que?
- 5) Você se vestiria dessa forma? O que gostaria de expressar?