

Centro de Tecnologia da Indústria Química e Têxtil
Faculdade SENAI CETIQT
Curso de Bacharelado em Design

EMANUELE RAMALDO KAVAI

Reinterpretação do figurino do filme
Cidade de Deus

RIO DE JANEIRO
2022

Centro de Tecnologia da Indústria Química e Têxtil
Faculdade SENAI CETIQT
Curso de Bacharelado em Design

EMANUELE RAMALDO KAVAI

Reinterpretação do figurino do filme

Cidade de Deus

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

2022

Ficha catalográfica

Kavai, Emanuele

Reinterpretação do figurino do filme Cidade de Deus, Emanuele
Ramaldo Kavai. – Rio de Janeiro, 2022.

110 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. 3. Filme.

Emanuele Ramaldo Kawai

Reinterpretação do figurino do filme Cidade de Deus

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: 30/06/2022.

Banca Examinadora:



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



Gabriel Gimmmler Netto
Mestre em Design, Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS,
Docente, SENAI CETIQT



Rosa Lúcia de Almeida Silva
Especialista em Computação Gráfica e Multimídia, Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ,
Docente, SENAI CETIQT



Ana Claudia Lourenço Ferreira Lopes
Coordenador do Bacharelado em Design

Dedicatória

Dedico esse trabalho a todas as pessoas que fizeram estar aqui hoje e que me fizeram acreditar que seria possível. Foram longos anos, de altos e baixos, mas que nunca parei de acreditar que conseguiria.

Dedico esse trabalho a mim, que me empenhei a aprender e tirar proveito de cada oportunidade que tive de ter contato com a moda, mas sem deixar de lado a base necessária, o estudo.

Descobri nesse período que a moda vai muito além do que eu imaginava e que tem poder transformador, não fala somente sobre roupas, é autoconhecimento.

Dedico aos meus amigos de longa data, meus professores, meus colegas de turma.

Obrigada moda por sempre fazer parte de mim sem nem mesmo imaginar e me fazer acreditar no meu potencial!

Agradecimento

Agradeço aos meus pais e familiares ao apoio desde o início da faculdade.

Agradeço aos meus amigos de colégio, em especial: Clara Telli, Gabriel Tesseroli, Julia Varga, Hugo Motta e Luana Gatto, que caminham comigo até hoje e acompanham todo o meu processo de formação.

Agradeço aos amigos meus amigos de longa data, em especial: Gabriel Farias e Lucas Fernandez, que me incentivaram e me fizeram estar aqui hoje.

Agradeço aos meus amigos de faculdade que estão comigo desde o início, em especial: Julia Murakami, Lorraine Souza, Mateus Vasconcellos, Gabrielle Gomes e Yasmin Joy. Estiveram comigo em toda essa jornada, tenho uma enorme felicidade e gratidão de ter cruzado com essas pessoas tão especiais.

Agradeço ao meu orientador Paulo Fulco por ter me ajudado e guiado meus pensamentos, que mesmo vivendo uma loucura de trabalho sempre me incentivou e confiou no meu potencial.

Agradeço todo o corpo docente do Senai Cetiqt que me ajudaram a estar aqui, em especial: Antônia Neusa, Bruna Luz, Diva Lúcia, Paulo Fulco, Rosa Marly, Solange e Regis. O apoio de vocês e o incentivo foi fundamental para o meu desenvolvimento como aluna.

“Renda-se, como eu me rendi. Mergulhe no que você não
conhece como eu mergulhei. Não se preocupe em entender,
viver ultrapassa qualquer entendimento.”

Clarice Lispector

Resumo

O objetivo desse trabalho é desenvolver uma proposta reinterpretação de figurino tendo o filme *Cidade de Deus*, 2012, como objeto de estudo. Desta forma sendo colocado o mesmo roteiro mudando a temporalidade para 2010 a 2020. Foi realizado o estudo sobre a relação da arte e da moda, sendo uma obra cinematográfica e o figurino, e como é feito uma reinterpretação com exemplos existentes. A análise do roteiro e seus aspectos visuais foram levados em consideração como base de características de personalidade dos personagens, juntamente com as novas influências da década, como o avanço tecnológico e da globalização no Brasil, e a ascensão do estilo musical funk com ênfase no funk ostentação, dois tópicos relevantes para o estudo sobre a construção de estilo dentro das comunidades. Desta forma foi possível materializar um novo figurino através de um editorial correspondente a proposta do roteiro com a nova vertente.

Palavras-chave: Design de Moda. Cinema. Figurino. Reinterpretação.

Abstract

The objective of this work is to develop a proposal reinterpretation of costumes having the film Cidade de Deus, 2012, as an object of study. In this way, the same script was placed, changing the temporality to 2010 to 2020. A study was carried out on the relationship between art and fashion, being a cinematographic work and the costumes, and how a reinterpretation is made with existing examples. The analysis of the script and its visual aspects were taken into account as a basis for the personality characteristics of the characters, along with the new influences of the decade, such as technological advances and globalization in Brazil, and the rise of the funk musical style with an emphasis on funk. ostentation, two topics relevant to the study of the construction of style within communities. In this way it was possible to materialize a new costume through an editorial corresponding to the proposal of the script with the new aspect.

Key-words: *Fashion design. Movie theater. Costume. Reinterpretation.*

SUMÁRIO

Introdução

1 – Figurino para cinema.....	13
1.1. Arte e a Moda.....	13
1.2. Reinterpretação de figurino	17
2 – Estudo de Caso: Cidade de Deus (2002)	24
2. 1. Cidade de Deus: O filme.....	24
2.2. O figurino na narrativa.....	30
3 – Estética 2010 a 2020 no Brasil.....	37
3.1. Influência da tecnologia e da globalização no comportamento dos indivíduos.....	38
3.2. Influência dos cantores de funk: ostentação e marcas de luxo.....	39
4 – Reinterpretação do figurino.....	45
4.1. Base estética.....	45
4.2. Desenvolvimento do figurino.....	51
4.3. Editorial.....	57
Considerações finais.....	100
Referências de pesquisa.....	103
Apêndice.....	106

Introdução

Esse projeto busca elaborar uma proposta de reinterpretação de figurino de uma obra cinematográfica mudando a temporalidade a partir de um estudo sobre o cinema e seus aspectos específicos, dando ênfase na identidade visual de cada personagem. Juntamente com uma pesquisa a cerca da sociedade, com foco de influências sobre as comunidades no período de 2010 a 2020 para a materialização do objetivo desse projeto.

É necessário entender como funciona o cinema e a hierarquia dentro da indústria para a realização de um filme, além disso como a arte e a moda se ajudam em uma obra visual única. A reinterpretação é colocada como uma mudança de direção de arte e figurino dentro de um mesmo roteiro, trazendo assim um novo olhar sobre o que já foi feito.

O objeto de estudo para realizar esse projeto é o filme Cidade de Deus, exibido em 2002, dirigido por Fernando Meirelles e Katia Lud e o figurino por Inês e Bia Salgado, possui a arte e fotografia baseada nos anos 60, 70 e 80, de acordo com o início da construção da comunidade Cidade de Deus, localizada no Rio de Janeiro. O impacto gerado no ano de lançamento e no cinema brasileiro foi gigante, mudando todo o cenário cinematográfico. E para a reinterpretação do figurino será baseado no período de 2010 a 2020, quase 20 anos depois do lançamento e mais de 30 anos que o figurino foi inspirado.

Após a análise, a observação e o estudo de caso sobre o filme é o ponto de partida para a criação da proposta da reinterpretação. Analisar o figurino dos personagens principais levando em consideração elementos significativos e marcantes para construção da identidade.

Para a realização de um novo figurino pensando no mesmo roteiro foi necessário entender alguns pontos que influenciaram diretamente os moradores de comunidade durante o período escolhido, desta forma sendo um mais abrangente, os avanços que o Brasil teve, sendo um grande salto de mudanças tanto tecnológicos quanto da globalização entre os países. E as novas tendências, o reconhecimento do funk, cultura da ostentação, da ascensão do movimento *trickle down*, ou seja, pirâmide invertida (tradução nossa), que é justamente as vestimentas da massa populacional chegando a marcas reconhecidas mundialmente faz com que essas mudanças influenciem

diretamente no que é colocado em prática nos filmes e no figurino. Sendo assim a reinterpretação é fundamentada em estudos recentes sobre a população de comunidades e seu comportamento, através de artigos de estudos antropológicos e de observação por meios de mídias sociais.

A proposta final é composta por prancha de estética geral, baseado nos estudos das influências, prancha para cada personagem, com imagens relevantes para o desenvolvimento do figurino sendo cores, acessórios, formatos das roupas, caimentos, entre outros. Prancha de maquiagem e iluminação/ângulos das imagens. Desta forma todos os aspectos da caracterização estariam incluídos, tendo um resultado mais fiel ao filme.

E a partir disso será feito a produção desse figurino para realizar o editorial em formato de divulgação para um novo filme, sendo feito em estúdio para a edição do fundo das imagens e na pós-produção da capa de divulgação.

1. Figurino para cinema

O tema que será abordado nesse capítulo é essencial entender a construção de um figurino para uma obra cinematográfica na sua fase inicial, tendo o diretor como norteador da estética. E para apresentar a reinterpretação de figurino de uma obra é preciso entender como funciona a relação da construção visual.

A relação da arte e a moda, tendo como objeto de estudo o filme e o figurino, o dois possuem uma relação direta e que precisam estar seguindo a mesma linha de pensamento desde o início, já que o visual é o mais importante quando falamos de cinema, desde a câmera, o recorte, o ângulo, a iluminação, os objetos em cena, a duração da cena até o figurino, o cabelo e a maquiagem. Tudo isso dentro de uma produção precisa ser colocado em pauta previamente pelos envolvidos e dentro de uma obra cinematográfica possui 3 cargos importantes, composto por direção, direção de fotografia e direção de arte, cooperando e tendo uma boa comunicação o estilo visual é alinhado, trazendo mais coordenação entre o personagem, o ambiente e à história. Desta forma a aparência busca representar personalidade, status social, financeiro, entre outros adjetivos e pressuposições.

E pensando na reinterpretação de um figurino é necessário entender o contexto que está inserido e aonde vai ser inserido, qual o objetivo que será proposto e quais mudanças serão relevantes para a reafirmação do lugar do personagem no roteiro. O objetivo é a fácil identificação dos personagens sem precisar explicar em palavras o contexto vivido. Desta forma a mudança de diretor de arte e figurinista sob um mesmo roteiro, temos o resultado de um novo filme, o que é realizado por exemplo nas três gerações de filmes do super-herói Homem Aranha da Marvel, tendo 3 filmes diferentes com personalidades diferentes sobre uma mesma história.

1.1. Arte e moda

A relação entre a arte e a moda não é de hoje, desde a Grécia antiga, onde ocorriam peças de teatro já se usava meios de expressão visual com roupas, para distinguirem o sexo e máscaras para demonstrar a expressão facial do personagem. Os avanços tecnológicos da fotografia e busca por conhecimento,

o primeiro filme foi lançado em 1895, tendo apenas 2 segundos de duração, e inicialmente os filmes serviam para gravar o cotidiano, fins documentais. Com o passar dos anos os recursos e efeitos foram aprimorados e a partir disso, com base no que já estava sendo realizado nos teatros, os filmes começaram a surgir e seguir a mesma linha de contar histórias, com figurino e cenário.

A indústria de filmes crescendo cada vez mais fez com que o cinema entrasse para a lista de artes clássicas junto com arquitetura, escultura, pintura, música, literatura e dança. Para Gerard Betton, o cinema é uma arte, mas, também uma “linguagem estética, poética ou musical – com sintaxe e um estilo; é uma escrita figurativa, e ainda uma leitura, um meio de comunicar pensamentos, veicular ideias e exprimir sentimentos”. (BETTON, 1987, p. 1).

A estética do cinema é composta por diversos setores, e é preciso ser traçado com objetivos claros e alinhados. A escolha de estrutura, ambiente e seu registro influencia para que o resultado final seja relevante e compreendido pelo público já que a indústria gira em torno da receptividade, tendo em vista o investimento na obra. Para que isso aconteça o papel do roteirista e do diretor são essenciais não basta ter uma “boa história”, com reviravoltas, um bom diálogo e realista, é necessário equilíbrio entre o real e o ideal, Bretton (1987) diz que “Se você fornece uma simples copia da realidade, não é muito provável que a arte se beneficie com isso. Não só o cinema, a antinomia entre o real e o sonho, entre a realidade e a verdade, é fonte inesgotável de toda criação artística”, desta forma precisa haver algo que o público esteja inserido e algo imagético. E essa é uma das funções do diretor, trazer um idealismo dentro de um roteiro simples, saber o recorte e o ângulo a ser seguido para ter um resultado relevante e satisfatório para quem vai consumir.

Podemos dizer que em uma pirâmide de funções quem está no topo é o roteirista, que produz a história em palavras e o diretor, que tem o papel de executar e ir além daquilo que foi escrito, materializar as palavras. Essas duas funções são entrelaçadas e podemos dizer que o autor de um filme é o diretor, concordando com o Christian-Jaque:

O verdadeiro autor de um filme é o diretor, da mesma forma que o roteirista é o autor do roteiro. O diretor é o diretor-autor do filme, que é uma obra figurativa original, sem qualquer relação com a obra literária. Se o mesmo roteiro for filmado por dois diretores diferentes, teremos

dois filmes diferentes. O que prova que o autor do filme é exatamente o diretor. (BETTON, 1987, p.84).

O diretor coloca a sua visão sobre o que foi escrito e direciona os seus dois maiores aliados nesse conjunto, o diretor de fotografia e o diretor de arte. Os aliados do diretor têm como objetivo o visual, diante disso possuem vários elementos que os ajudam para maior entendimento da obra, como por exemplo o tempo, espaço, palavra, som, entre outros elementos específicos e não específicos, como cenário, iluminação, representação, de acordo com Bretton (1987), que serão abordados separadamente por cada um diante do seu âmbito.

Destrinchando algumas funções o diretor traz o tom que será abordado na obra, Padilha descreve como:

A construção de visualidade de um filme, o diretor define a princípio, o clima poético pretendido e a unidade que deseja dar em termos do conjunto visual, articulando-o com as ações dramáticas, com os personagens, com a cor, com a luz e ainda a escolha dos elementos que estarão presentes no enquadramento, que determinará o sentido da imagem. (PADILHA, 2014, p.4).

Apesar do diretor de fotografia e o diretor de arte terem autonomia sobre suas respectivas funções é necessário um alinhamento com o diretor já que ele que determina que será feito e como será feito.

O diretor de fotografia estuda o movimento da câmera, o tempo de cena, além de se preocupar também com a iluminação, entre outras funções, o conjunto que traz a dinâmica para o filme. “Descontinuidade, câmera lenta, aceleração, inversão da escala do tempo, todas essas trucagens – que só o cinema permite – tem um inestimável valor educativo, científico, filosófico, humorístico e artístico” (BETTON, 1987, p.17), todos esses movimentos de câmera ou formas que será realizada a fotografia do filme é pensada juntamente com os outros dois diretores.

O diretor de arte tem como objetivo o visual, o que é visível, nessa função é preciso de estudo comportamental, percepção aguçada da forma que os elementos concretos e de identificação visual precisam estar colocados a fim de descrever e passar o que foi escrito pelo diretor. Sendo assim a representação do personagem e o espaço aonde é inserido, está sobre a escolha do diretor de

arte, mas não quer dizer que não tenha um alinhamento entre o diretor e o diretor de fotografia.

Tomando como partida isso, uma das funções do diretor de arte é a construção da imagem dos personagens através do figurino, gestos, falas, entre outras, Padilha (2014, apud MCKEE, 2012, p. 351) aborda que “um personagem é uma obra de arte, uma metáfora para a natureza humana. Relacionamo-nos com os personagens como se fossem reais, mas eles são superiores à realidade. Seus aspectos são feitos para serem claros e reconhecíveis”. A representação e o reconhecimento rápido do personagem pelo público fazem parte da função também, uma boa forma de exibição visual reforça o que está sendo abordado e vivo pelo personagem, digamos que os elementos que carrega consegue realizar ligações rápidas sobre pressuposições a cerca da realidade contada.

Indo um pouco além disso o visual se torna essencial para uma boa construção imagética do telespectador sobre o que está sendo assistido, não só falando de figurino, mas como uma combinação com a maquiagem e o cabelo. Padilha aborda:

Tanto as roupas dos personagens como seus acessórios e sua aparência física devem indicar de forma precisa e contundentes características próprias, individuais, que vão de classe social (ou mobilidade entre classes sociais [...]), a característica psicológica sutis e profundas. (LEITE; GUERRA apud PADILHA, 2014, p.15).

Desta forma tudo que está visível no personagem precisa estar representando algo, não estar por estar, é necessário passar alguma informação a cerca da história.

Um longo estudo é necessário para uma identidade única para cada personagem, deve ser pensado em cenários diferentes do vivido pelo diretor de arte, diante disso é preciso uma equipe de profissionais que vão desenvolver pesquisas, leituras e pesquisas de campo no ambiente aonde está se passando a obra, mas também não se limitar a isso, ir além do que é visto ou buscar em detalhes aquilo que deve ser utilizado como elemento principal ou característica marcante. Padilha (2014) coloca uma série de perguntas que devem ser pensadas como estudo inicial para a construção do visual, como situação financeira, idade, status social, onde trabalha, onde mora, entre outras preocupações que devem ser pensadas para uma boa execução e realismo no

que vai ser apresentado, já que cada elemento indica traço de personalidade, localizam no tempo e no espaço.

O diretor vem como um maestro, organizando e alinhando, juntamente com os seus primeiros aliados, o diretor de fotografia e o diretor de arte, que fazem com que essa orquestra toque uma música sincronizada. É fundamental saber o papel de cada um, cada parte é importante para a obra final, portanto o estudo sobre o cinema e sua construção como arte é fundamental para o entendimento da elaboração do figurino para um filme.

1.2. Reinterpretação de figurino

Antes abordar sobre reinterpretação de figurino, é preciso entender o significado dessa palavra e a diferença de releitura. Reinterpretação é mudar a interpretação do que está sendo colocado, desta forma dentro de figurino, visto sob um novo olhar, outra perspectiva de vestimenta. E releitura é refazer algo seguindo a mesma linha de pensamento do que está sendo colocado, sem interferência de ideias novas.

Em um filme o diretor é o autor de uma obra cinematográfica e um mesmo roteiro dado a dois diretores, teremos duas obras diferentes, concordando com Bretton (1987), desta forma podemos dizer também que a troca do diretor de arte ocorre na mudança do visual, implicando no figurino, mesmo tendo como base o anterior, cada um carrega em si uma forma de enxergar o roteiro.

A visualização desse modo de abordagem é materializada por exemplo nas três gerações de filmes do Homem Aranha, um super-herói fictício, escrito em quadrinhos por Stan Lee, da Marvel, que teve sua primeira aparição em 1962. A primeira geração conta com 3 filmes do diretor Sam Raimi, a segunda geração conta com 2 filmes do diretor Marc Webb e a terceira geração conta com 3 filmes do diretor Jon Watts.

O primeiro filme lançado com qualidade foi em 2002, dirigido por Sam Raimi, tendo como diretores de arte Tony Fanning, Stella Vaccaro, Scott P. Murphy e Steve Arold, e como figurinista James Acheson. Possui uma estética clara e fiel aos quadrinhos. O mesmo diretor concluiu uma trilogia dos filmes, o segundo foi lançado em 2004 e o terceiro em 2007. Dentro da mesma geração temos mudanças no uniforme do ator principal, o que é influenciado também pela

mudança dos diretores de arte dos filmes seguintes. O figurinista segue o mesmo, fazendo uma dupla com o Gary Jones no filme de 2004, e com a Katia Le Klee em 2007.

O protagonista, Peter Parker ou Homem Aranha, é retratado como um excluído da escola, possui poucos amigos, e sofre *bullying*¹. Trabalha de *freelance* no jornal da cidade como fotógrafo, mora com os tios e é apaixonado pela sua vizinha Mary Jane. Ao longo dos filmes o crescimento do personagem é visível, ganhando responsabilidade, maturidade e autoconfiança com os seus poderes.

Figura 1 Ator Tobey Maguire como Peter Parker na 1ª geração de filmes do Homem Aranha



Fonte: Manual do homem moderno.²

O visual do Peter Parker é de um jovem *nerd*³, fazendo uso de camisetas polo (Figura 1) ou camisa social e gravata, com andar mais tímido, sempre preocupado com o outro e com o fazer o bem. Fazendo uma comparação, na questão do uniforme entre os 3 filmes (Figura 2) temos algumas mudanças, como no tamanho da aranha, tanto da frente do uniforme, quanto das costas, do desenho da roupa e das linhas que simulam teia de aranha.

¹ Pessoa que é humilhada ou ameaçada por outra.

² Disponível em: <https://manualdohomemmoderno.com.br/filmes-e-series/por-que-o-tobey-maguire-e-o-melhor-homem-aranha/> Acesso em: 29 set. 2021.

³ Pessoa estudiosa; inteligente.

Figura 2 Comparação do uniforme da 1ª geração de filmes do Homem Aranha



Fonte: Montagem feita pelo autor, 2021.

Podemos perceber que, no primeiro filme (2002) a aranha é pequena e ocupa pouco o peitoral. Já no segundo (2004) temos uma aranha com patas longas e a tonalidade do uniforme, deixa de ser somente vermelho, tendo tonalidades diferentes e sombreados simulando músculos. No terceiro filme da série (2007) a aranha se parece bastante com a segunda, sendo adicionado ao filme o vilão do super-herói com a mesma roupa em preto.

A segunda geração de filmes é lançada 10 anos após o primeiro filme de 2002, tendo como diretor Marc Webb e como diretores de arte Page Bukner, Suzan Wexler, Miguel Lopez Castillo, Miguel E. Goldman e David F. Klassen, e o figurino por Kym Barrett. O nome muda para Espetacular Homem Aranha e possui mais um filme de continuidade, O espetacular Homem Aranha 2 – Ameaça do Eletron (2014), tendo o mesmo diretor e outro diretor de arte, o Mark Firedberg e outra figurinista, a Deborah Lynn Scott. O roteiro e a personalidade do Homem Aranha são abordados de forma diferente do que é colocado na primeira geração de filmes, tendo outro ator interpretando o protagonista.

Figura 3 Ator Andrew Garfield como Peter Parker na 2ª geração de filmes do Homem Aranha



Fonte: Pinterest.⁴

Na segunda geração, Peter Parker tem um visual mais descontraído, usando roupas largas, tipo skatista (Figura 3) e um vocabulário mais cômico. Mora com os tios, é fotógrafo para a escola e desenvolve uma paixão pela Gwen Stacy. Continua sendo colocado como *nerd* mas sem estereótipo, sendo menos tímido e mais conquistador.

2014

Figura 4 Uniforme do Homem Aranha na 2ª geração de filmes do Homem Aranha



Fonte: Montagem feita pelo autor, 2021.

Na Figura 4 podemos observar que o uniforme usado no Espetacular Homem Aranha 1 de 2012 tem mais azul do que vermelho, nas luvas tem linhas azuis e é desenho diferente do primeiro filme da geração anterior, a aranha é colocada

⁴ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/372532200399291934/> Acesso em: 29 set. 2021.

junto com a trama da base do macacão (2012) e não tem tanto destaque. Já no filme de sequência, o Espetacular Homem Aranha 2 – Ameaça do Eletron (2014), o uniforme (2014) fica mais parecido com o da geração passada, tendo as luvas em vermelho e a aranha em destaque no peito.

A terceira geração do Homem Aranha tem sua primeira aparição em um filme da sequência de filmes da Marvel, Capitão América: Guerra Civil (2016), que surpreende o telespectador. Em 2017, é lançado o Homem Aranha: De volta ao lar, dirigido por Jon Wattss e tendo como diretor de arte Beat Frutiger, Brad Ricker, Audra Avery, Lauren Abiouness e Drew Monahan, e o figurino por Loiusse Frogley. O segundo filme Homem Aranha: Longe de casa (2019) possui diretores de arte diferentes, e o figurino por Anna B. Sheppard, o terceiro filme, que será lançado no dia 17 de dezembro de 2021, Homem Aranha: Sem volta para casa também segue a mesma linha, com diretores de arte diferentes e o figurino por Sanja Milkovic Hays.

A história é contada de outra forma e possui um começo diferente das gerações anteriores, não mostra como foi conquistado os poderes da teia de aranha. O Homem Aranha é inserido na trama já existente, Os Vingadores, convidado pelo Homem de Ferro, super-herói da Marvel, para participar de um confronto e o primeiro filme da trilogia começa abordando esse início de parceria.

Figura 5 Ator Tom Holland como Peter Parker na 3ª geração dos filmes do Homem Aranha



Fonte: Parada Obrigatória, 2018.⁵

Na terceira geração, o Peter Parker tem um visual que aparenta ser mais novo (Figura 5), a escolha do ator, Tom Holland, influência nessa afirmativa, que

⁵ Disponível em: <http://paradaobrigatoriacine.com.br/?p=1281/> Acesso em: 29 set. 2021.

tinha 21 anos quando foi lançado, e também o que mais se parece com a primeira geração. Utiliza roupas comuns *t-shirt* e calça jeans, a vestimenta de aluno comum é colocado bastante em pauta tanto na fala quanto no roteiro já que no primeiro filme, o Homem Aranha é o amigo da vizinhança, alguém mais acessível para todos. Mora com a tia, que aparenta ser bem nova, e tem um melhor amigo, que o acompanha desde sempre. O lado da fotografia abordado nos filmes anteriores é deixado de lado e é colocado algo mais atual, para o ano de 2017, os vídeos caseiros feito pelo celular do personagem, mais conhecido como *vlog*⁶.

Figura 6 Uniforme do Homem Aranha na 3ª geração de filmes do Homem Aranha



Fonte: Montagem feita pelo auto, 2021.

Os uniformes usados nos filmes do Homem Aranha da Marvel vão ganhando tecnologia devido a inteligência do Tony Stark, o Homem de Ferro, que desenvolve todos os trajes. A inteligência virtual é colocada em prática e possui mudanças de acordo com o comando. O primeiro filme da trilogia o uniforme é bem parecido com o clássico do primeiro filme da primeira geração (figura 6), tendo uma aranha pequena no peito, porém agora com formas minimalistas.

As próximas aparições do Homem Aranha são nos filmes Vingadores: Guerra Infinita e Vingadores: Ultimato, com um uniforme metalizado (figura 6), lembrando o uniforme do Homem de Ferro, seu conselheiro, e com patas de aranha na parte de trás. O uniforme do primeiro filme volta aparecer no último

⁶ Vídeos feitos conversando com a câmera, geralmente gravado em primeira pessoa.

filme lançado em 2019 (figura 6), com um azul mais escuro que antes e com detalhes em preto.

A partir dessa análise visual das três gerações podemos perceber que a partir de um roteiro, conseguimos criar personagens, com personalidade e vivências diferentes, que implicam diretamente no figurino. Podemos perceber isso em evidência na construção do Homem Aranha quando não está com o uniforme, em cada geração é colocado um estilo.

O primeiro Homem Aranha, tendo como base os quadrinhos, tem um visual mais sério, usando blusa polo e calça jeans. O segundo mais descontraído, visual skatista, com roupas largas. O terceiro volta as raízes do primeiro, usando roupas mais formais como blusa de botão e polo. Uma peça que é mantida nos três personagens é a calça jeans sendo usada quase sempre pelo personagem quando está na sua versão comum. Cada um se tornou único com os modos que foram abordados, tendo um reconhecimento separado, mesmo contando a mesma história.

Essas mudanças ocorrem porque cada diretor interpreta o roteiro com base nas suas experiências, e também de acordo com o público, avanço tecnológico, recursos financeiros e principalmente com o ano que vai ser lançado, influenciando a estética. Quando o filme se passa no período atual é preciso estar de acordo com o presente.

A reinterpretação de um filme é um novo filme, é preciso criar um cenário para contar a história de acordo com a nova visão sobre o que já foi feito. Os filmes citados são só exemplos de como pode ser mudado os diretores e figurinistas, e manter a mesma essência dos personagens. Entendendo como é pensado a estrutura de processo da obra para ter uma reinterpretação é possível colocar em prática sobre qualquer outro filme.

2. Estudo de caso: Cidade de Deus (2002)

O filme escolhido como objeto de estudo de figurino e para reinterpretação é uma obra nacional, Cidade de Deus: O filme, dirigido por Fernando Meirelles e Katia Lud, figurino por Inês e Bia Salgado, baseado no livro de Paulo Lins (1997) e lançado no ano de 2002. A trama começa a ser contado na forma de montagem narrativa invertida, não tendo uma ordem cronologia, mas sim de acordo com a narração. A primeira cena tem como continuação a última, o que nos leva entender como tudo chegou até o momento final.

Na comunidade a vida é difícil e perigosa, o filme começa no início da construção da Cidade de Deus nos anos 60 e termina no início dos anos 80. O narrador dessa história é o Buscapé, morador da comunidade e que sonha em ser fotógrafo, e na busca pelo seu caminho e independência é contada as histórias dos moradores e seus amigos. O sucesso do filme é inegável, obteve reconhecimento nacional e internacional, conseguindo ser indicado para a maior premiação do cinema mundial, o Oscar de 2004, em 4 categorias, além disso ganhou mais de 50 prêmios ao redor do mundo.

O figurino refletiu exatamente a época que é passado os acontecimentos e da para notar as mudanças com a passagem do tempo. O uso de peças icônicas, como o jeans, cores mais saturadas, o listrado, tudo que remete os anos 70. Cada personagem tem a sua personalidade e nível hierárquico colocado no visual, trazendo o resultado claro, onde podemos entender sem muitas perguntas qual o papel do personagem na obra.

Desta forma o estudo separado de alguns personagens e suas vestimentas é fundamental para reinterpretação do figurino baseado no período de 2010 a 2020.

2. 1. Cidade de Deus: O filme

O filme Cidade de Deus tem uma montagem narrativa invertida, ou seja, utiliza uma ação para conta a história, tendo função descritiva, mas invertida, a ordem cronológica não é respeitada, é ditada pelo narrador. Introduz com um futuro, volta para o passado e termina com o presente. Além disso utiliza o

recurso de *flash-back*⁷, ou seja, pequenos momentos de volta no tempo para contar alguma história. Podemos dividir o filme em três momentos: o início da Cidade de Deus, anos 60, o desenvolvimento do tráfico, anos 70 e os anos 80, como a consolidação.

O narrador e personagem Buscapé começa o filme cercado, de um lado a sua comunidade armada e do outro uma viatura da polícia, e para entender como chegou naquele momento, a história volta para os anos 60, início da construção da Cidade de Deus. O ambiente parece um cortiço (figura 7), chão de barro e várias casas, não tinha luz elétrica e nem saneamento básico. Aqui nesse momento a fotografia do filme é amarelada.

Figura 7 Início da Cidade de Deus, anos 60.



Fonte: Archdaily, 2014⁸.

As crianças estão jogando bola e é apresentado o Trio ternura, formado por Cabeleira, Marreco, irmão de Buscapé, e Alicate. O trio assalta lugares próximos da comunidade e tem o respeito de todos, atrás destes está o Dadinho e o Bené, que aparentam ter uns 10 anos. Em um dos assaltos a um motel Dadinho os acompanha e depois some, Alicate morre, Cabeleira decide ser um bom marido para sua mulher Berenice e Marreco tenta se dedicar a igreja, o que não acontece de fato. Neste momento o trio ternura está se desmanchando e o

⁷ Recurso usado no cinema para voltar no tempo e mostrar algum momento da história para entender o presente, como se fosse uma lembrança.

⁸ Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/602827/cinema-e-arquitetura-cidade-de-deus/>
Acesso em 26 out. 2021.

Cabeleira tenta fugir com a Berenice, mas é morto no caminho. Marreco é o único que conseguiu fugir.

Depois de contar essas histórias o filme dá um salto no tempo e vai para a adolescência de Buscapé, onde estuda na escola federal, tem amigos e apaixonado por fotografia, desde criança, e já possui sua primeira câmera de fotográfica. O ambiente nesse momento já é outro, a comunidade possui iluminação elétrica, casas de tijolos e ruas asfaltadas. A fotografia nesse momento está mais azulada e saturada, como um dia de sol no Rio de Janeiro.

Figura 8 Cidade de Deus, ano 70.



Fonte: Archdaily, 2014⁹.

Buscapé começa a sua paixão por sua amiga de escola, Angélica, branca e com cabelos castanhos, não moradora da comunidade e que namora com o Thiago, branco, possui dinheiro e viciado em cocaína. A fim conquistar a menina, resolve comprar maconha para os dois fumarem e vai até o apartamento aonde fica a boca de fumo¹⁰ do seu antigo amigo da escola, Neguinho. Nesse momento o Dadinho (figura 9) entra pela porta para tomar a boca. Acontece um *flash-back* e explica que após o assalto no motel, nos anos 60, o Trio ternura achou que o Dadinho tivesse morrido, mas na verdade não, ele assassinou todos os clientes e ainda ficou com o dinheiro.

⁹ Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/602827/cinema-e-arquitetura-cidade-de-deus/>
Acesso em: 26 out. 2021.

¹⁰ Local aonde os traficantes vendem e organizam as drogas.

Dadinho e Bené, continuaram na vida do crime e decidem que vão parar de assaltar para traficar, e para isso vão até um líder religioso para receber a benção de poder, é dado uma guia protetora (figura 9), mas que contém uma condição, não pode transar com guia senão vai morrer e o nomeia como Zé Pequeno. Após isso começam a tomar as bocas menores, menos a do Cenoura, o outro traficante que é amigo do Bené.

Figura 9 Zé Pequeno (Dadinho) entrando no "apê" com a guia.



Fonte: Extra, 2017¹¹.

Nesse momento a Cidade de Deus era dividida em dois comandantes, Cenoura e Zé Pequeno, cada um ficava na sua área. É apresentado o grupo caixa baixa, formado por crianças de mais ou menos 10 anos, que querem ser assaltantes, mas começam a assaltar pessoas da comunidade, o que é proibido dentro das leis da favela. O Cenoura não se importa com isso, mas o Zé Pequeno não tolera esse tipo de feito causando um início de desavenças entre os dois.

Angélica termina o namoro e o vício de Thiago aumenta, indo na comunidade diariamente. Bené, é amigo de todos e muito querido pela comunidade, queria mudar de estilo e pede para Thiago comprar roupas novas, se intitulando “um *playboyzinho*”. Buscapé começa a se aproximar da sua paixão e a convida para o baile da comunidade, Angélica conhece Bené e se encanta.

Buscapé tenta entrar para a vida do crime, mas não consegue, não tem coragem. Angélica e Bené começam a namorar e após alguns dias o convence

¹¹ Disponível em: <https://extra.globo.com/famosos/interprete-de-ze-pequeno-lamenta-destino-de-ator-de-cidade-de-deus-no-traffic-fez-sua-escolha-21628372.html> / Acesso em: 26 de out. 2021.

de sair da vida do crime e a comunidade prepara uma festa de despedida para o Bene. Zé Pequeno nunca levou jeito para conquistar as mulheres, mas nesse dia resolve tentar, chama uma mulher para dançar, ela é casada e não aceita. A fim de humilhar o marido da mulher, o Mané Galinha, o manda tirar a roupa no meio do baile.

Na mesma noite, Bené presenteia Buscapé com uma câmera e Zé Pequeno aparece, começa uma briga entre os dois amigos e na multidão um tiro é disparado, acertando Bené, que acaba morrendo. O autor do disparo é o Neguinho que havia brigado com Zé Pequeno dias antes e, pede ajuda para o Cenoura, mas acaba sendo morto pelo mesmo.

Zé Pequeno começa a sua caçada para comandar toda a favela, no caminho encontra a mulher do Mané Galinha, e a sua implicância com tal é por ser bonito e conquistador. O Zé Pequeno estupra a mulher e volta para atirar em toda a casa do Mané Galinha. Nesse momento as cenas passadas são bem escuras e focam bastante na guia dada pelo líder religioso, afinal a única condição foi desrespeitada.

A comunidade achou que estava ganhando um novo líder para caminhar para paz, mas foi só o início de uma guerra. Mané Galinha entrou para o grupo do Cenoura e começou a assaltar, conseguiu dinheiro e comprou armamento para enfrentar o grupo do Zé Pequeno. O confronto começou e o objetivo era conseguir mais dinheiro, para comprar mais armas e assim tomar as bocas do inimigo. Crianças e jovens iam atrás de cada um para entrar nesse confronto. No meio disso, Mané Galinha leva um tiro e é encaminhado para o hospital, chegando assim na imprensa a disputa que estava acontecendo, o comandante chegou a dar entrevista para o jornal, causado inveja no seu rival.

O rosto do Mané galinha ficou conhecido por toda cidade e Zé pequeno também queria isso, desta forma devolveu a câmera para Buscapé, que Bené tinha dado para ele, e pediu para tirar umas fotos. Para revelar as fotos, pediu ajuda a um amigo do trabalho, no jornal do Brasil, e uma jornalista roubou as fotos e publicou. Buscapé achou que ia morrer por isso, recebeu um pagamento e foi convidado para tirar fotos para o jornal, mas resolveu ficar um dia afastado da comunidade.

Para o confronto final, Zé Pequeno resolve comprar mais armas, mas o vendedor não traz a arma desejada, desta forma o comandante não paga e o fornecedor, que são os policiais vão atrás para cobrar a dívida.

A cena inicial volta aparecer, Zé Pequeno e sua quadrilha armada de um lado, Buscapé no meio e a viatura dos policiais no outro lado (figura 10). Os policiais desistem de entrar no confronto e o traficante pede para tirar uma foto. Um tiro é disparado, o Mané Galinha saiu do hospital, já chegou atirando. O confronto entre os dois lados deixa vários feridos. Os policiais corruptos chegam, levam o Cenoura e o Zé Pequeno, neste momento Buscapé vai atrás com a sua câmera, vê os pegando todo o dinheiro e o deixando vivo. O grupo do caixa baixa aparece após essa cena e matam o traficante, tomando a boca.

Figura 10 Buscapé cercado, de um lado a comunidade armada e do outro os policiais.



Fonte: Guia da Semana, 2002¹².

Buscapé tinha todas as fotos na sua mão, do policial recebendo dinheiro, do rosto de cada um e sabia que daria capa em todos os lugares, mas por medo de morrer na mão dos PMs, preferiu não divulgar, enviou somente a do Zé Pequeno morto no chão. Após isso consegue um estágio no Jornal do Brasil e o caixa baixa fica como dono da comunidade e o ciclo de criminalidade continua.

Cidade de Deus mostra a realidade das comunidades, o medo, a corrupção, o tráfico, a luta dos moradores, não é apenas um filme, configura o real que não é visto para a maior parte da população. Buscapé, Zé Pequeno e

¹² Disponível em: <https://www.guiadasemana.com.br/cinema/sinopse/cidade-de-deus/> Acesso em: 26 out. 2021.

Bené são os três protagonistas do filme e apenas 1 consegue seguir um caminho diferente, mas que quase caiu na tentação pela vida do crime.

A crítica social que essa obra carrega é pesada, e não de uma forma ruim, mas serve para abrir os olhos para aqueles que não são vistos, e quando foi lançado, em 2002, o impacto na mídia foi gigantesco pois nenhum filme naquela época conseguia retratar fielmente a realidade que existia dentro das favelas. O que mais impressiona é que no ano que está sendo escrito esse projeto de conclusão, 2022, continua refletindo a sociedade e as comunidades do Rio de Janeiro.

O sucesso do filme no Brasil foi impactante e de acordo com o jornalista e escritor, Zuenir Ventura: “Assistir Cidade de Deus é um dever cívico”, ou seja, todo os cidadãos brasileiros devem assistir esse filme como se fosse uma lei/obrigatoriedade diante da sua magnitude social.

Não foi só em território brasileiro que Cidade de Deus obteve sucesso, no exterior o filme alcançou ao Oscar¹³ de 2004 com 4 indicações: melhor direção, melhor roteiro adaptado, melhor fotografia e melhor edição. Foi considerado pela revista americana Time¹⁴ como um dos 100 melhores filmes de todos os tempos, além disso foi em indicado em diversos prêmios ao redor do mundo e venceu 52 desses. Dentre as categorias vencedoras possui melhor edição, melhor filme, melhor fotografia, melhor direção de arte, entre outros.

A partir dessa análise geral do filme conseguimos entender o papel de cada personagem na trama e sua importância afim de realizar um estudo direcionado para a caracterização de cada um.

2.1. O figurino na narrativa

O filme inicia mostrando a favela da Cidade de Deus nos anos 60, acontece um salto no tempo para o meio dos anos 70 e finaliza nos anos 80, neste período há vestimentas simbólicas devido a novo movimentos que estão acontecendo no mundo. Temos o início o uso do ouro, como significado de

¹³ Maior evento de premiação do cinema mundial realizado todo ano.

¹⁴ Disponível em: <https://entertainment.time.com/2005/02/12/all-time-100-movies/slide/city-of-god-2002/> Acesso em: 19 out. 2021.

riqueza e a hierarquização entre as pessoas dentro da comunidade com diferença no estilo de roupa.

Algumas peças são essências no figurino e possuem a repetição em diferentes personagens dando o entendimento de união, pessoas pertencentes do mesmo grupo (figura 11), desta forma, temos a calça jeans, usada no movimento hippie no início dos anos 60, que ganhou força no mundo todo chegava ao Brasil no final dos anos 60 e início dos anos 70, no meado já estava dentro das comunidades. Era uma febre, mas que estava sobre domínio da classe alta e média, logo era usado por pessoas do topo da pirâmide, os chefes. A malha de algodão e ribana liso era muito usada na favela pelos moradores, um tecido comum e com infinitas possibilidades de modelagens. Tendo o custo de fabricação baixo e lucro alto.

O listrado está em alta e as cores vibrantes também, sobre influência dos Estados Unidos o Brasil vive uma época de transformação na moda e surgimento de novos estilistas. Influenciando diretamente as comunidades com o sistema de gotejamento sobre a classe mais baixa.

Figura 11 Pannel da essência do figurino



Fonte: Montagem feita pelo autor, 2021.

Após essa análise geral, dividirei alguns personagens em grupos para falar um pouco de cada um, o primeiro grupo: Zé Pequeno e Bené, no segundo grupo Angélica e Thiago, e no terceiro grupo somente o Buscapé. O critério dessa separação é o nível hierárquico dentro da comunidade sendo assim, o primeiro, os chefes, o segundo as pessoas de fora e o terceiro o morador.

O primeiro grupo formado por 2 chefes, Zé Pequeno e Bene (figura 12), os donos da boca de fumo e assaltantes.

Figura 12 Primeiro grupo: Zé Pequeno e Bené



Fonte: Montagem feita pelo autor, 2021.

Zé Pequeno (figura 13) como chefe da comunidade tem o estilo mais próximo do modelo “ostentação” que vemos nos dias de hoje, tem como caracterização principal o uso da camisa de botão de manga curta, utiliza aberta mostrando o peito, vários colares no pescoço e short curto, símbolo da época. Usa também regata justa ao corpo, camisa de malha e calça jeans. A paleta de cor das roupas está em volta do azul, tons terrosos e vermelho, as vezes usa estampa, cores que passam seriedade, confiança e força. Os acessórios sempre pesados e grandes, ouro supervalorizado pelo mesmo. Usa cabelo *black power* baixo.

Figura 13 Painel de roupas características do Zé Pequeno



Fonte: Montagem feita pelo autor, 2021.

Bené (figura 14), aliado de Zé Pequeno, tem um estilo diferente que é de acordo com a sua personalidade, mais gentil e amigável e por conta disso possui no início roupas simples, como camisa de malha e short curto, usa poucos acessórios de ouro e alguns artesanais, como colar de coquinho. Depois de conhecer o Thiago, frequentador da comunidade e colocado como playboy, decide mudar de estilo e se vestir melhor, desta forma começa a usar calça jeans, camisa de malha listrada da marca *Hang Ten*, marca Californiana inspirada no surf, natureza e praia¹⁵, camisa de botão estampada, tênis bom, entre outras coisas. A paleta de cores é mais abrangente e possui mais cores saturadas, simbolizando a essência personagem e algo mais divertido. Descolore o cabelo de loiro para mudar sua aparência por completo.

¹⁵ Disponível em: <https://www.cubolab.com.br/blog-antigo/colecao%20hang%20ten/> Acesso em: 28 out. 2021.

Figura 14 Painel de roupas características de Bené



Fonte: Montagem feita pelo autor, 2021.

O segundo grupo composto por Angélica e Thiago (figura 15), duas pessoas que não moram na favela e frequentam por amigos em comum. São colocados na trama como playboys. Angélica tem um estilo litorâneo, usa calça jeans, camisa boho e sandália com tiras de fivela, além disso acessório que são vendidos na praia. O cabelo e a maquiagem é algo livre e natural. A linha de estilo do Thiago é bem traçada e se mantém, aparecendo sempre com a camisa da marca *Hang Ten* de listras e tênis, algo que não é comum dentro da comunidade. Os dois possuem um jeito de andar e de falar mais mole/despojado, remetendo as pessoas que moram na Zona Sul do Rio de Janeiro

Figura 15 Painel de roupas características da Angélica e Thiago.



Fonte: Montagem feita pelo autor, 2021.

E no último grupo o narrador e protagonista do filme *Buscapé*, que é um *mix and match*¹⁶ dos dois estilos descritos acima, tanto do morador de comunidade quanto o do playboy. Buscapé utiliza bastante camisa listrada da marca Hang Ten, jeans e tênis, quase não usa acessórios, somente pulseira rústica, que compra na praia, e um anel. Possui uma paleta de cores mais sóbrias, como branco e creme, e as variações da cor azul. O cabelo é um *black power* baixo.

¹⁶ Misturado e conectado (tradução nossa).

Figura 16 Painel de estilo do Buscapé



Fonte: Montagem feita pelo autor, 2021.

Podemos perceber que o estilo de cada grupo tem características parecidas por estarmos falando de um grupo de pessoas próximas, que frequentam e convivem o mesmo ambiente. A repetição de algumas vestimentas, como por exemplo a camisa listrada, que caracteriza isso, era uma tendência da época que todos queriam estar dentro dela, da mesma forma que acontece hoje em dia, muda somente a marca que está em alta.

A partir desse estudo de figurino e dividido em categorias, podemos buscar mudanças que surgiram no período de 2010 a 2020 dentro do ambiente da comunidade e que fazem sentido no enredo dos personagens. Mudanças essas que são o reflexo de uma construção do passado, que foram evoluindo ou sendo agregadas de acordo com o contexto mundial.

Desta forma para desenvolver a reinterpretação do figurino para o mesmo roteiro sendo colocado em datas diferentes precisamos entender os avanços tecnológicos e as novas influências que foram gerados nesse período afim de trazer um visual condizente.

3. Estética 2010 a 2020 no Brasil

O filme escolhido para realização desse trabalho, Cidade de Deus, foi exibido no ano de 2002, tendo a arte e fotografia baseada nos anos 60, 70 e 80. E para realizar a reinterpretação do figurino foi escolhido o período de 2010 a 2020, década marcante em avanços no mundo e no Brasil, pensando no mesmo roteiro, mudando somente a época retratada. Abordarei 2 tópicos importantes para a reflexão, a influência da tecnologia e da globalização no comportamento dos indivíduos e a dos cantores de funk: ostentação e marcas de luxo.

O período estudado possui avanços tecnológicos significativos para entender a globalização que acontece hoje. A internet 4G lançada no ano de 2010, que funciona no Brasil desde 2013, fez com que a conectividade entre as pessoas fosse em tempo real. Temos também o surgimento da rede social *Facebook* implementada em 2011, onde conseguiu conectar pessoas do mundo todo, tendo funções inovadoras para época. O que nos leva a entender como a sociedade se comporta hoje em dia, diante de influências e estímulos de todos os lados.

Diante disso, pensando aonde o filme se passa, temos o estilo musical funk, criado dentro das comunidades e os seus cantores, nascidos geralmente dentro delas. E com o passar dos anos foram ganhando mais espaço e visibilidade, tendo o ano de 2010 como virada do movimento com o surgimento do estilo funk ostentação, aonde as músicas possuem letras exaltando o estilo de vida com muito dinheiro e marcas de luxo. Gerando diretamente influência aos moradores de comunidade por conta da proximidade e identificação de vivência com os cantores.

Os dois tópicos foram escolhidos pensando nas mudanças geradas ao longo desses anos que influenciaram no comportamento e na forma de se vestir das pessoas de comunidade, desde acontecimentos do Brasil até a acontecimentos próximos. Portanto para entender o estilo adotado para a reinterpretação do figurino é preciso o estudo das influências que esses indivíduos passaram e estão passando diariamente para que assim possa trazer realidade no visual.

3.1. Influência da tecnologia e da globalização no comportamento dos indivíduos

A década de 2010 foi marcada com valor significativo de avanços tecnológicos que implicam diretamente no novo modo de viver hoje. Não conseguimos pensar que é tão recente o desenvolvimento que tivemos, o alcance da rede de internet 4G, o impacto das redes sociais, as novas formas de se relacionar, o imediatismo de consumo e o acesso a informação de qualidade de forma rápida influenciam diretamente na forma que o indivíduo se comporta, constrói valores e gostos.

Fazendo um comparativo com a realidade abordada no filme *Cidade de Deus*, temos a chegada da energia elétrica nas comunidades, televisão e jornais como maior meio de informação nacional. O que não reflete nos dias de hoje, onde a luz é prioridade, tendo 99,8% da população do Brasil com acesso a energia limpa e acessível de acordo com o dado do IBGE 2019, e temos a internet como segunda fonte de informação nacional, onde 81% da população tem acesso de acordo com a Agência Brasil, 2020.

A internet 4G lançada no ano de 2011, e inserida no Brasil em 2013, fez com que mensagens, vídeos, fotos fossem enviadas em tempo real já que a prioridade é emissão de dados e não de chamadas, facilitando o desenvolvimento de outros setores como a rede social, prestadores de serviço online, inteligência artificial, entre outros. Fazendo assim com que parte das atividades fossem desenvolvidas virtualmente, forçando um avanço tecnológico da população.

Um grande marco de rede social, é o *Facebook*, que chegou no ano de 2011 no Brasil, e fez com que pessoas se conectassem e compartilhassem experiências cada vez mais em tempo real. O serviço de grupo e eventos por meio da rede fez com que pessoas se aproximassem por tribos e familiaridades. Devido a isso temos um início de globalização de dados, tantos culturais quanto informativos.

Esses dois avanços tecnológicos são fundamentais para o desenvolvimento de mudanças sociais, já que agora o acesso a informações de todos os tipos quase instantânea. A forma de consumir e se relacionar mudou, temos as mensagens, redes sociais para interagir e aplicativos para comprar.

Não precisamos mais ir a uma loja para comprar algo, com apenas cliques consigo receber o que desejo. E conforme os avanços vão surgindo a população tende a se adaptar aquela nova realidade imposta.

Voltando um pouco para entender e comparar dois períodos diferentes, o de 2002, lançamento do filme estudado e a década de 2010, o personagem do Buscapé no final do filme ganha reconhecimento por enviar a imagem do chefe do tráfico Zé Pequeno, morto, para o Jornal do Brasil. Precisava ainda passar por um editor, redator, fábrica para a impressão, entre outros processos, para assim estar no dia seguinte estampado para a população. O processo era lento, o que hoje, apenas com um celular smartphone é possível tirar uma foto e publicar instantaneamente para todos da minha rede, trazendo a informação de forma rápida.

A ação comportamental do indivíduo diante desses novos estímulos mudou e se transformou ao longo desses anos, trazendo agora novas formas de serem influenciados. Não somente por quem te rodeia e convive, tendo o *digital influencer*¹⁷, a blogueira¹⁸, o cantor de funk, entre outros, pessoas os quais é possível acompanhar por rede social, trazendo uma proximidade e uma identificação com esses perfis.

Portando, para pensar na inserção dos personagens do filme para a realização do estudo de reinterpretação baseado em um período diferente é necessário entender como chegamos até aqui e porque novos estímulos afetam nosso modo de pensar, vestir e agir. Sendo a globalização e o avanço tecnológico duas vertentes cruciais para o estudo de análise comportamental dos indivíduos, e deixando espaços para o desdobramento sobre novas formas de influências.

3.2. Influência dos cantores de funk: ostentação e marcas de luxo

Antes de entrar de fato no tema desse subcapítulo gostaria de voltar no tempo para poder entender significados sobre a questão do visual. Desde o período pós Revolução Francesa, momento aonde a riqueza da monarquia era

¹⁷ Pessoa que usa as redes sociais de ferramenta para influenciar as pessoas. Gerando conteúdos de diversos tipos como por exemplo: dica de como se vestir, aonde comprar, aonde comer, entre outras coisas.

¹⁸ Pessoa que escreve em blogs; Site destinado para escrever experiências, compartilhar vivências.

exagerada, e pós Segunda Guerra Mundial, tivemos uma mudança de comportamento, trazendo a fixação pelo *self*,¹⁹ pela individualidade, e pela distinção de classe.

Assim temos o início da diferença social por meio das vestimentas, baseado no pensamento de 4 pensadores sobre o vestuário, imitação e construção do gosto relacionado indivíduos, Herbert Spencer, George Simmel, Gabriel de Tarde e Pierre Bourdieu (MEZABARBA, 2015.) concluem que o indivíduo tem tendências psicológicas para a imitação, que está ligado diretamente a reverência. E de acordo com Gabriel de Tarde temos três tipos de indivíduos: os loucos, iniciam o fluxo de opinião ou invenção, os tímidos, são os imitadores e os tolos, representam ideias recebidas, resistentes as inovações. Desta forma para haver um avanço na moda precisamos de uma pulsão, a diferenciação, criada pelos loucos.

E o pensador Pierre Bourdieu conclui a teoria da moda sobre a construção do social dos gostos em 4 capitais que afetam a distinção: financeiro (dinheiro, bens, ações), cultural (conhecimento, diploma, familiar), simbólico (status) e social (as pessoas que você conhece). O capital cultural ou financeiro alto está no topo da pirâmide, sendo a classe dominante, o que vai ditar para os outros, fazendo parte do grupo que faz parte da diferenciação.

Desta forma a construção do gosto e hábito está atrelada a um processo de vida e não a pertencer uma classe social, é a união dos fatores para um resultado final, sendo assim o meio influencia o indivíduo.

Dentro de uma comunidade, onde a renda é baixa, o acesso a educação é precário, o status não existe e o social são pessoas que convivem, podendo ser desde trabalhadores até grandes chefes do tráfico, o indivíduo está sobre influências que formam o caráter e gosto, tais essas que vão praticar o ato de imitação e produzir o sistema de gotejamento. Relacionando a moda, aonde tendências começam do topo, marcas de luxo, e vão se disseminando sobre as demais, lojas de departamento e camelôs por exemplo.

Com o avanço das tecnologias e das indústrias hoje em dia o sistema de gotejamento está cada vez mais veloz, aonde as tendências chegam mais rápido para a população consequentemente a busca por diferenciação esta cada vez

¹⁹ Termo utilizado em inglês para fala sobre a própria pessoa.

mais alta também. Explicado esse contexto sobre a formação do gosto relacionado a moda retornarei mais para frente com exemplo.

Entrando agora na influência dos cantores funk, temos um estilo musical que iniciou dentro dos bailes em favelas e comunidade, foi ganhando força e se modificando com o passar do tempo, sendo cada vez mais reconhecido, aclamado e acolhido pela população no Brasil.

No início as músicas, em sua maioria, tinham cunho sexual fazendo assim ser malvisto e tendo menor alcance por parte massa. O funk teve a sua virada na década de 2010 com a variação do funk ostentação, que fazia alusão a marcas de luxo, com letras que inspiravam as pessoas da classe C. Neste momento as letras já se tornavam menos sexual desta forma conseguindo alcançar outros ambientes, fora das comunidades, tendo espaço nas rádios locais.

Um dos grandes percussores do funk ostentação foi o Mc Guime (Figura 17), nascido em Osasco, São Paulo, um com a música “Plaque de 100” que tem hoje mais de 60 milhões de visualizações no *Youtube*, virou hit e tendo o refrão:

Figura 17 Mc Guime, clipe Plaque de 100”.



Fonte: Google Imagens, 2022.

“Contando os plaque de 100, dentro de um Citroën,
Ai nois convida, porque sabe que elas vêm.

De transporte nois tá bem, de Hornet ou 1100,
Kawasaki, tem Bandit, RR tem também.”²⁰

Podemos perceber que é citado notas de 100, em plaques (bolos de dinheiro) e 4 marcas de luxo de carro. Sendo cantado por morador de comunidade da esperança para outros conquistarem as coisas, o que era um sonho poderia se tornar realidade. Sendo roupas, joias, dinheiro e marcas de luxo como objeto de significação de superioridade, representado não somente nas letras como nos vídeos clipes das músicas.

O que era determinado somente as pessoas que estavam no topo, a partir de década de 2010 se tornou objeto de desejo por parte da população de comunidade por causa da proximidade com cantores de funk, que conseguiram conquistar o que é almejado, carro de luxo, roupas de marcas, mansões, entre outras coisas.

Para entender melhor o estilo adotado no funk ostentação (figura 18) são utilizados objetos como correntes e pingentes grandes, muitos anéis, roupas de marcas como Lacoste, Calvin Klein, Nike, etc.

Figura 18 Elementos do estilo funk ostentação



Fonte: Montagem feita pelo autor, 2022.

²⁰ MC GUIME, Plaque de 100. Música que estourou o movimento do funk ostentação. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gyXkaO0DxB8/> Acesso em: 2 abr. 2022.

Essa prancha (figura 18) é composta por funkeiros que estavam em alta no movimento, Mc Guime, Mc Daleste e Nego do Borel.

Dando um segundo exemplo sobre as letras de funk do momento ostentação dando ênfase nas marcas de luxo temos a música “Os mlk é liso” do Mc Rodolfinho lançado em 2015 onde é citado marcas como Oskley, Tommy, Calvin Klein e Nike.

“Paparazzi tá de olho em nós
Boa fase, pré, ao vivo e pós
Tumultuo tudo e de novo passou batido
Ah os muleque é liso

A história começou assim, vi os vida loka contando dindin
Um rapper gringo embrasa no plim plim
Vou escrever uma história pra mim assim
Vou visitar esse shopping, adquirir umas peças da oakley
Lançar um carro nome amarok, um tênis Nike de modelo shox

Adquirir calvin klein, a tommy, a lacoste é as nota que vai
E antes que o bronze sair o ouro e a prata, é a benção do pai
Anota ai, pode escrever os humilhados sempre vão vencer
E se você paga pra ver, estou ao vivo aqui pra te dizer”²¹

Desta forma, retornando a ideia sobre a teoria da moda, temos os loucos como os cantores de funk ostentação e os tímidos como os moradores de comunidade que começariam a imitar o estilo. Trazendo um movimento de gotejamento, o que estão no topo ditam o que os demais vão usar.

Selecionei esse tópico para entender como é feita a formação do gosto das pessoas que moram em comunidade, de onde vem as influências que refletem no seu estilo e a aproximação ditada por esses cantores de funk é o diferencial para que se tornem inspirações.

²¹ MC RODOLFINHO, Os Mlk é liso. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8ii-UWVU6Qs/> Acesso em: 2 abr. 2022.

Esse movimento foi evoluindo até os dias atuais, o que em 2012 era restrito aos cantores de funk agora nos *rappers*²², *trappers*²³, jogadores de futebol e celebridades também estariam aderindo ao estilo ostentação.

Portando para a criação da reinterpretação do figurino do filme Cidade de Deus, 2012, uma comunidade no Rio de Janeiro, é necessário selecionar um dos pontos mais influentes para a formação do visual, que é os cantores do estilo musical nascido dentro das favelas, o funk e a suas consequências geradas ao longo dos anos.

²² Cantor do estilo musical rap (ritmo com poesia).

²³ Canto do estilo musical *trap*, nascido a partir do rap mas com batidas diferentes.

4. Reinterpretação de figurino

Após entender o sistema de um longa-metragem, estudar sobre a arte e o figurino do filme escolhido, é preciso determinar os caminhos da base da pesquisa para desenvolver o novo figurino: influência da tecnologia e da globalização no comportamento dos indivíduos e dos cantores de funk: ostentação e marcas de luxo, temos apresentação da estética geral do figurino, o desenvolvimento e o editorial, materializando a reinterpretação do figurino do filme Cidade de Deus.

A base estética é colocada em uma prancha para os moradores da comunidade. E mais aprofundado dos personagens escolhido dos grupos citados o primeiro grupo: Zé Pequeno e Bené, no segundo grupo Angélica. O motivo da escolha desse três foi pela personalidade desenvolvida no roteiro e nas diferenças hierárquicas, desta forma Zé Pequeno, chefe do morro, Bené, braço-direito do chefe que busca sair da comunidade e ser diferente, e Angélica, não moradora da comunidade.

A partir da escolha dos personagens que seriam colocados no editorial foi realizado a busca da equipe para ajudar no trabalho, sendo assim 3 modelos, o local, fotografo, assistente, maquiador, entre outros. A produção do figurino foi por meio de produção de rua no Centro do Rio de Janeiro, em brechós e emprestado com amigos/conhecidos. Após isso foi realizado o processo de envelhecimento da roupa novas para parecer desgaste natural da roupa.

O editorial foi desenvolvido pensando na promoção desse filme para as redes sociais e capa. Foi realizado imagens para mostrar o figurino completo, com detalhes, e também de poses para ser inserido em possíveis locais que esses personagens poderiam estar como baile funk, praia e conversas dentro das comunidades.

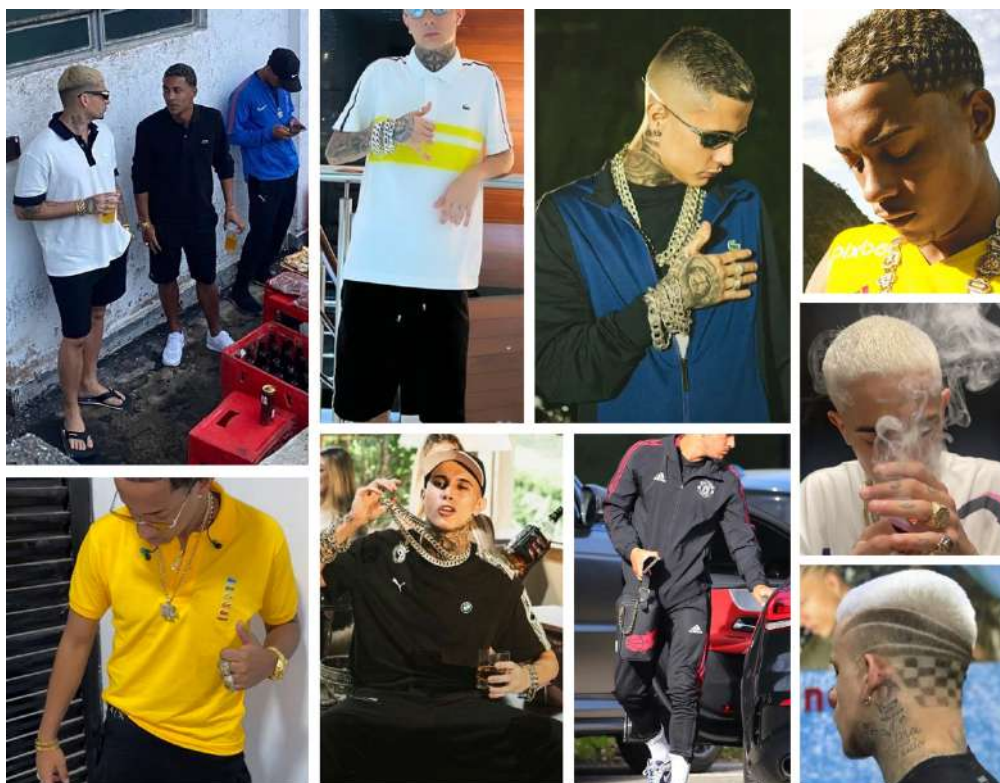
4.1. Base estética

A base estética é norteadada pelos estudos feitos no capítulo 3, influência da tecnologia e da globalização no comportamento dos indivíduos e dos cantores de funk: ostentação e marcas de luxo. E tive a oportunidade de frequentar lugares como as ruas do Centro do Rio de Janeiro, Inhaúma, Gamboa, Santo Cristo, andar de metrô e ônibus, desta forma fiz uma pesquisa de observação

das pessoas, como se vestiam e como se comportavam, além de perguntar para alguns vendedores ambulantes sobre tipos de produtos mais procurados.

Diante de todas essas informações consegui definir uma prancha de conceito para o figurino dos moradores da comunidade Cidade de Deus (figura 19) e uma prancha para os não moradores.

Figura 19 Prancha de moradores



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

A prancha dos moradores da comunidade (figura 19) é inspirada na pesquisa de referências dos funkeiros e estilo ostentação, representa qual é o conceito adotado no geral, contendo marcas que estão em alto tanto nas músicas como nas roupas dos funkeiros, Lacoste, Nike, Adidas, entre outras. E acessórios, colares e relógios grandes e dourados como símbolo de riqueza. E há uma variação de cores de combinações infinitas.

O corte cabelo é uma parte autêntica do estilo do funkeiro, aonde é feito com muita dedicação e tem uma necessidade de sempre estar feito. Sendo o corte do momento o estilo “disfarce na régua”, ou seja, pé do colarinho feito na máquina e mais para o centro da cabeça mais volumoso, as vezes tendo uma

linha ou algum desenho feito com a máquina na lateral, e a expressão “na régua” é como se fosse medido, bem feito. Além disso temos os cabelos platinados, que de acordo com a Mylene Mizrahi (2007), “os cabelos não devem ser vistos como falsos, na medida em que não possuem a intenção de simular a aparência de um protótipo. Ao contrário, afirmam, os cabelos, que o que querem os ‘funkeiros’ é a diferença, concordando com isso vemos um estilo autêntico e genuíno sendo criado nas comunidades.

Desta forma entendemos que o estilo do funkeiro hoje é uma aproximação do estilo playboy, pois consegue ter acesso as mesmas roupas e valorizam a marca, mas buscam uma autenticidade no estilo de cabelo fazendo com que todo o conjunto seja uma forma de se mostrar para a sociedade uma mistura entre influências internas e externas.

Definindo a prancha geral, escolhi 3 personagens para executar figurino para a reinterpretação baseado no período de 2010 a 2020, Zé Pequeno, Bené e Angélica (figura 20).

Figura 20 Personagens escolhidos para execução do figurino



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

Tendo o chefe do morro, o braço direito e a não moradora da comunidade, moradora do Rio de Janeiro, Zona Sul. E para entender a personalidade de cada realizei um estudo comparado (tabela 1) entre os três.

Tabela 1 Estudo comparado dos Personagens

Personagens		
Zé Pequeno	Bené	Angélica
Chefe do tráfico	Braço-direito Zé Pequeno	Não moradora da comunidade
Ganancioso	Ganancioso	Vive na praia
Quer poder	Amigo da comunidade	<i>Bom-vivant</i> ²⁴
Não tem medo	Quer se vestir igual playboy	Tem dinheiro acima da comunidade
Fere sem dó	Quer mudar de vida	Encantadoras de homens

Fonte: Elaborado pelo Autor, 2022.

Essas características ajudaram a guiar o estilo do personagem e a paleta de cores que vai representa-lo, buscando referencias e elementos que tragam significado para as ideias.

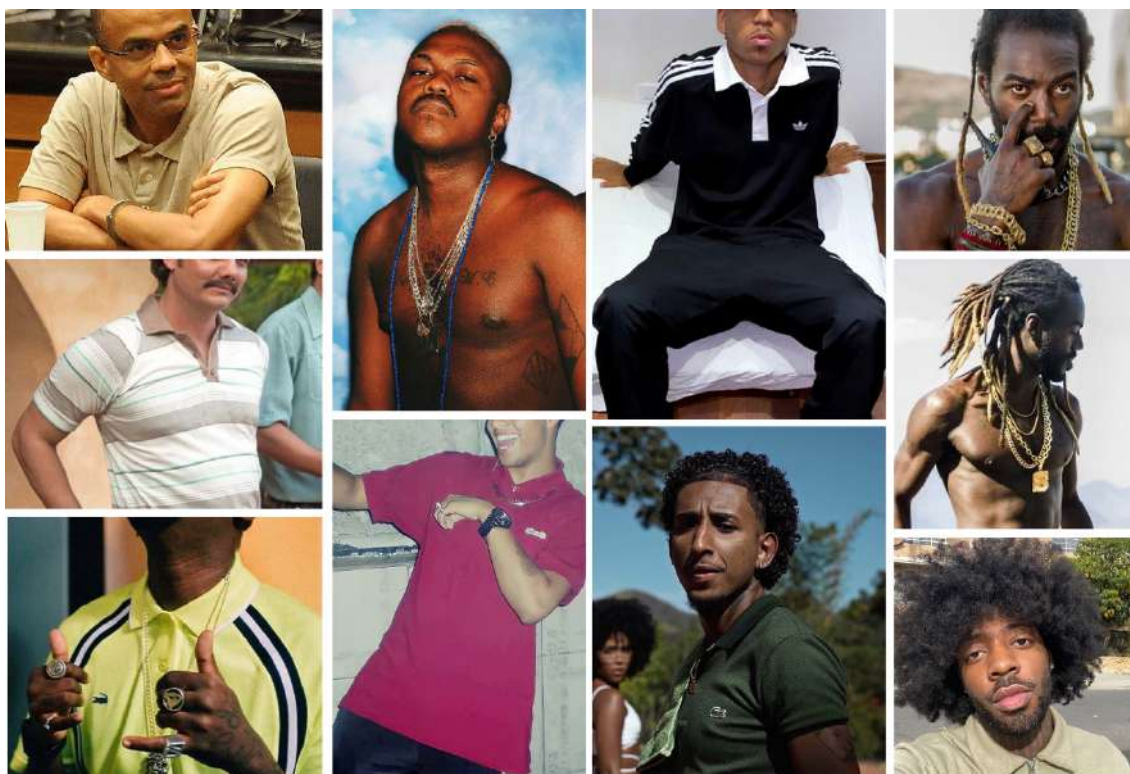
O Zé Pequeno (figura 21) representa o chefe do morro, sendo um personagem que tem uma imagem mais intimidante e rígida, sendo assim apresenta a maior ostentação em questão de acessórios, com muitos colares grandes, anéis e relógio, tudo em dourado, representando o ouro, demonstrando riqueza.

Para parte de cima temos o desenho da camisa polo e da camisa de botão manga curta, sempre com o colarinho aberto para mostrar os acessórios e deixar com uma característica mais simpática/despojado. E a parte de baixo calça cargo com bolsos e calça jeans. A paleta de cores do personagem é composta por vermelho, amarelo e preto, tendo estampa listrada também.

A silhueta do personagem é enxuta nas vestimentas com foco nos acessórios exagerados e chamativos.

²⁴ Indivíduo que gosta de viver a vida, valoriza os pequenos momentos.

Figura 21 Prancha figurino Zé Pequeno



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

A personagem do Bené (figura 22) é o braço direito do chefe do morro e tem o estilo mais *playboy*, querendo fazer parte de um grupo social acima do vivido na comunidade, sendo assim foi escolhido o estilo jogador, ou seja, estilo adotado pelos jogadores de futebol brasileiros como Neymar, Gabriel Jesus, GabiGol, entre outros, que usam uniforme completo da marca patrocinada para chegar nos estádios de futebol ou que usam no dia a dia, que foi inserido no movimento dos funkeiros como no Mc Cabelinho, Mc Kevin, Mc Livinho, entre outros.

Desta forma uma marca seria inserida no look todo, sendo a Nike, Lacoste ou Adidas como principais. Em acessórios colares em dourado também, mas nada exagerado, assim como o relógio. Tem uma paleta de cor mais sóbria cinza, azul e preto como predominantes. Além disso é essencial o estilo de corte de cabelo, o disfarce ou o cabelo platinado.

Figura 22 Prancha figurino Bené



Fonte: Feito pelo autor, 2022.

A prancha da Angélica (figura 23) foi inspirada na típica carioca, mora na Zona Sul, seu *hobbie* favorito é ir à praia, curtir o dia de sol, toma uma água de coco e tem um estilo de vida mais calmo. Possui uma vida financeiramente estável, busca conquistar coisas novas e crescer profissionalmente. Silhueta formada por roupas largas e confortáveis, acessórios artesanais. Cores sóbrias, que trazem sensação de calma, como: creme, gelo e tons azulados. Cabelo mais natural possível com pequenas partes iluminadas de quem frequenta a praia.

A imagem da esquerda (figura 23) é a que mais representa a personagem, cores claras, silhueta solta, calça de cintura baixa e acessórios artesanais. As demais imagens compõem o estilo, adicionando o jeans em lavagem azul, camisa de botão *oversize*²⁵, *cropped* lisos, short de tecido com elástico e a *ecobag*²⁶. Para os pés, seriam sapatos que são fáceis de colocar e tirar, como *papetes*²⁷ e *slides*²⁸.

²⁵ Termo utilizado para roupas de tamanho maior que o tamanho que deveria ser, tendo uma modelagem maior.

²⁶ Bolsa ecológica reutilizável.

²⁷ Tipo de sandália com fechos de contato ou fivela no peito do pé, geralmente sem salto.

²⁸ Tipo de sandália/chinelo que possui somente uma tira na parte de cima.

Figura 23 Prancha figurino Angélica



Fonte: Realizado pelo autor, 2022.

Portando a definição da base estética do filme e de cada personagem as pranchas se torna um guia para o desenvolvimento dos figurinos, tendo como prioridade na seleção de imagens uma boa qualidade, estar dentro da paleta de cor, silhueta e formas/estilo que queremos para materializar personalidade para que a produção do figurino seja facilitada na procura das peças.

4. 2. Desenvolvimento do figurino

O processo de realização do editorial começou no início de março, procurando pessoas que tivessem o perfil dos personagens e que topariam realizar esse trabalho, pois a partir disso conseguiria buscar imagens de referência e facilitaria a caracterização. E também escolhido pessoas que já possuem alguma facilidade em atuação e com câmera, já que precisava ir além do figurino, criar a atmosfera dos personagens por completo.

Percebi nesse processo de busca que não conseguiria fazer todos os âmbitos que esse editorial envolveria sozinha, desta forma chamei uma amiga

de faculdade, Luana Varga, para entrar em contato com essas pessoas, me ajudar na produção de rua e no dia do editorial.

Todo o processo foi online, procurei no Instagram, agencias, pedi indicações e cheguei a 3 modelos/atores (figura 24), Daniel Cruz, Andrew Resner e Giulia Pequeno.

Figura 24 Modelos do editorial



Fonte: Instagram²⁹, 2022.

Pedi para cada um mandar as medidas, como tamanho de blusa, tamanho de calça, altura, peso, calçado, tamanho de pulso, fotos de corpo inteiro, entre outros. Determinei um valor para cada personagem e a partir do que tinha concluído nas pranchas, fui procurando o que achava parecido e o que dava para adaptar.

A produção (figura 25) de rua foi na Uruguaiana e no brechó O cacareco, consegui achar a maioria do figurino nesses dois lugares, outras peças seriam emprestadas, como sapato e acessório. Para cada personagem foi pensado em dois figurinos pois não teria como provar nos modelos a tempo da realização do editorial, desta forma teria que ver o que fica melhor na hora das fotos.

²⁹ Instagram Daniel: <https://www.instagram.com/danielcruzoficial/>; Instagram Giulia: <https://www.instagram.com/giuliapequeno/>;

Figura 25 Produção de rua: roupas



Fonte: Feito pelo autor, 2022.

Figura 26 Produção de rua: acessórios



Fonte: Feito pelo autor, 2022.

Para o personagem Zé Pequeno (figura 25) são as duas camisas polos do lado esquerdo da prancha e a para parte de baixo será colocado uma calça jeans ou short de tadel. Os acessórios são a corrente com uma cruz, a pulseira dourada, a guia e o relógio com corrente de couro. Para o personagem Bené (figura_) é a camisa cinza, o colete, o short de tadel e a calça de moletom. Os

acessórios são colar de coco e relógio *smart watch*. Para a Angélica (figura 26) é a camisa creme, o vestido frente única, o short jeans claro e a calça jeans. Os acessórios o colar com conchas, brinco com folhas, pulseiras artesanais, anéis de prata e a sandália slide de tiras azul.

Além das peças compradas algumas serão emprestadas, como tênis para personagem Zé Pequeno e Bené, calça do Zé Pequeno, e alguns acessórios como anéis e colares de correntes douradas. E também foi separado roupas extras caso precisasse de alguma emergência ou que não coubesse no modelo dentro do proposto nas pranchas.

O figurino comprado precisa ser passado por um processo de envelhecimento para que pareça usado e traga mais veracidade ao filme, desta forma foram lavados na máquina de lavar e colocados ao sol ainda molhados. Algumas peças foram lixadas em lugares estratégicos, aonde possui mais atrito para subentender um desgaste natural, como na gola e embaixo das axilas. Para adicionar algumas manchas amareladas que a roupa fica com o passar do tempo foi feito com pó de maquiagem solto e cremoso (figura 27). Além disso o vestido da Angélica foi adaptado para a referência se tornando uma blusa frente única com abertura na frente (figura 28).

Figura 27 Antes e depois do envelhecimento



Fonte: Feito pelo autor, 2022.

Figura 28 Antes e depois do figurino da Angélica



Fonte: Feito pelo autor, 2022.

A caracterização de cabelo foi pensada em algo mais natural para o personagem do Zé Pequeno e da Angélica, já que na seleção de elenco foi alinhada com a referências que gostaria para cada. O cabelo do Bené a mesma coisa, já estava platinado de loiro, o que combinou com o estilo que estava propondo para o personagem, algo mais descontraído. A maquiagem foi pensada somente para a correção da pele, e no Zé Pequeno e no Bené, adicionado uma textura oleosa no rosto (figura 29), como se fosse resultado do dia a dia.

Figura 29 Imagens de referência de textura oleosa



Fonte: Realizada pelo autor, 2022.

O local escolhido para realizar as fotos foi um *studio* para que conseguisse cortar as imagens e inserir em diferentes fundos. A iluminação da pós-produção foi direcionada para que algumas imagens fossem amareladas, azuladas e

outras mais escuras, trazendo referência do filme de 2012 (figura 30), aonde mostra esses três tipos de luminosidade.

Figura 30 Imagens de referência de fotografia do filme Cidade de Deus, 2012.



Fonte: Realizada pelo autor, 2022.

O recorte e ângulo da câmera foi direcionado para que tivesse 1 imagem de plano geral de cada personagem e de cada figurino, imagens de detalhes costura, tecido, envelhecimento e acessórios. E em outros momentos a câmera tivesse como se fosse movimento, então o modelo ia se mexendo e clique iam ser batidos, deixando os vultos e sombras ressaltarem, tornado mais natural. E também imagens aonde não precisasse de margem de fundo, o personagem ultrapassasse isso.

O desenvolvimento do figurino foi um processo mais demorado e de tomada de decisão, a busca por peças parecidas e que retratassem o que eu queria passar foi o mais difícil. Além disso precisei confiar que no dia desse tudo certo já que não teria outro momento para realizar essa produção, E a imaginação precisou fluir já que não teria uma prova de roupa com os modelos, foi preciso planejar planos para diferentes para situações que pudessem acontecer no dia do editorial.

4.3. O editorial

O editorial foi realizado pensando em cenários que compõem o filme e nas referências selecionadas, em momentos diferentes que os personagens poderiam estar caso fosse feito uma releitura do roteiro e colocado na década de 2010. E para isso além do figurino, temos a pós-produção de algumas imagens sendo colocadas nesses ambientes e a execução de uma capa para filme caso fosse lançado.

Logo as fotos seriam guiadas para essas situações, além da foto mostrar o figurino, teria a interação dos personagens atuando em conversas, danças e passeios. O baile funk, situações do dia a dia dos personagens na comunidade e a praia, locais aonde no primeiro filme mostrado com frequência. O Zé Pequeno e o Bené conversando, brigando, em momentos descontraídos, o Bené e a Angélica em romance, na praia, no baile. O ciúme do Zé Pequeno com a Angélica, entre outras situações que poderiam estar no filme

A partir disso temos um editorial com imagens para mostrar o figurino com detalhe e imagens que buscam um estilo de fotografia mais livre e movimento.

O Zé Pequeno, o chefe do morro, mantém um mesmo formato de vestimenta nos dois figurinos, camisa polo, uma lisa e uma listrada, que traz uma mistura de seriedade com amigável e elegância, calça cargo preta, diversos colares pesados, relógio grandes e anéis (figura 32 e figura 34). Os dois figurinos poderiam ser colocados no dia a dia do personagem e na ida ao baile.

Além disso temos o personagem sem camisa, mantendo a base com muitos colares e a calça, adicionando suor para dar impressão de situação de dia de sol no Rio de Janeiro (figura 35).

Figura 31 Figurino 1 Zé Pequeno



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

Figura 32 Detalhes figurino 1 Zé Pequeno



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

Figura 33 Figurino 2 Zé Pequeno



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

Figura 34 Detalhes figurino 2 e figurino 3



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

Figura 35 Zé Pequeno figurino 1



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

Figura 36 Zé Pequeno figurino 1



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

Figura 37 Zé Pequeno figurino 1



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

Figura 38 Figurinos Zé Pequeno



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

O Bené, braço direito do Zé Pequeno (figura 40), tem o figurino com a camisa e a calça da Nike, e uma terceira peça, colete com diversos bolsos grandes. Possui menos colares que o Zé Pequeno, sendo prateadas e cravejadas, um relógio grande da Lacoste e uma pulseira de coquinho. Além disso o cabelo platinado de loiro, o que é comum dentro das comunidades, e os *piercings* na orelha e sobrancelha. O segundo figurino (figura 42) é pensado na ida a praia, menos glamoroso, com a camisa pendurada no ombro, short de tãctel da marca Lacoste, um colar, somente o relógio e a pulseira de coquinho.

Figura 39 Figurino 1 Bené



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

Figura 40 Detalhes figurino 1 Bené



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

Figura 41 Bené figurino 2



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

Figura 42 Detalhes figurino 2



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

Figura 43 Figurinos Bené



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

Figura 44 Bené figurino 1



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

Figura 45 Bené figurino 1



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

A composição do figurino do Zé Pequeno e do Bené conseguiu trazer uma diferenciação da personalidade entre os dois amigos, mas com conexões nos acessórios, tendo assim uma aproximação de realidade vivida dos dois.

A Angélica vem com a diferenciação do figurino (figura 47), sendo de fora da comunidade, uma típica carioca que ama praia tem o primeiro figurino composto com uma blusa frente única cor creme com pequenos detalhes em bordado e uma fenda na frente, calça jeans e rasteirinha de corda. De acessório um brinco logo de penas de coquinho, como se ela tivesse comprado na praia e um colar dourado delicado com pedrinhas coloridas, deixando sofisticado e delicado. Possui alguns anéis coloridos e um *body chain*, acessório de corpo em dourado. Essa composição seria colocada para ir ao baile da comunidade, tendo uma leve sensualidade, mas mantendo a identidade da personagem.

O segundo figurino (figura 49) é para ida a praia composto por biquíni branco, camisa branca, short jeans e chinelo de dedo branco. De acessório o mesmo brinco de penas, uma pulseira artesanal, alguns anéis, uma *ecobag* de tecido de algodão cru e óculos de sol. Os dois figurinos mantêm a mesma paleta de cor e mantêm o tecido jeans no short e na calça reforçando o seu posicionamento na trama.

Figura 46 Figurino 1 Angélica



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

Figura 47 Detalhes figurino 1 Angélica



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

Figura 48 Figurino 2 Angélica



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

Figura 49 Detalhes figurino 2 Angélica



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

Figura 50 Figurinos Angélica



Fonte: Gabriel Tesserolli, 2022.

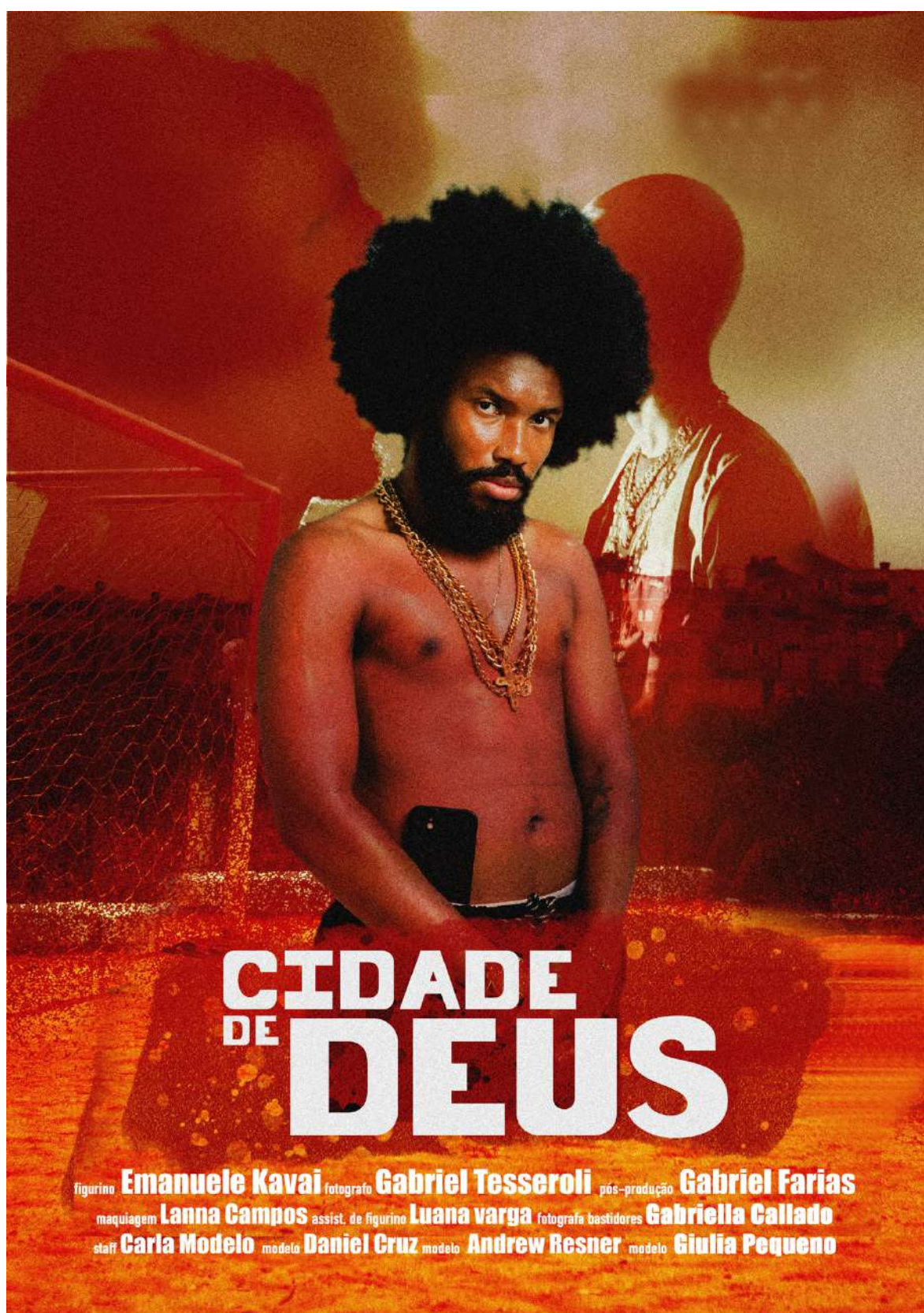
Para a capa, selecionei cartazes de filmes brasileiros com temas parecidos (figura 31), estilo de fotografia, referências de filmes novos e do próprio filme Cidade de Deus.

Figura 51 Cartazes de referência para pós-produção



Fonte: Feito pelo autor, 2022.

Figura 52 Capa produzida com imagens do editorial



Fonte: Cocriação Gabriel Farias e autora, 2022.

Após a análise mais técnica do figurino e de seus detalhes foi feito uma seleção dentre as imagens (figura 53 a 63) com o olhar do movimento e que possuem alguma ação.

Figura 53 Angélica dançando



Figura 54 Angélica brava



Figura 55 Zé Pequeno e Bené conversando



Figura 56 Zé Pequeno e Bené conversando



Figura 57 Zé Pequeno e Bené conversando

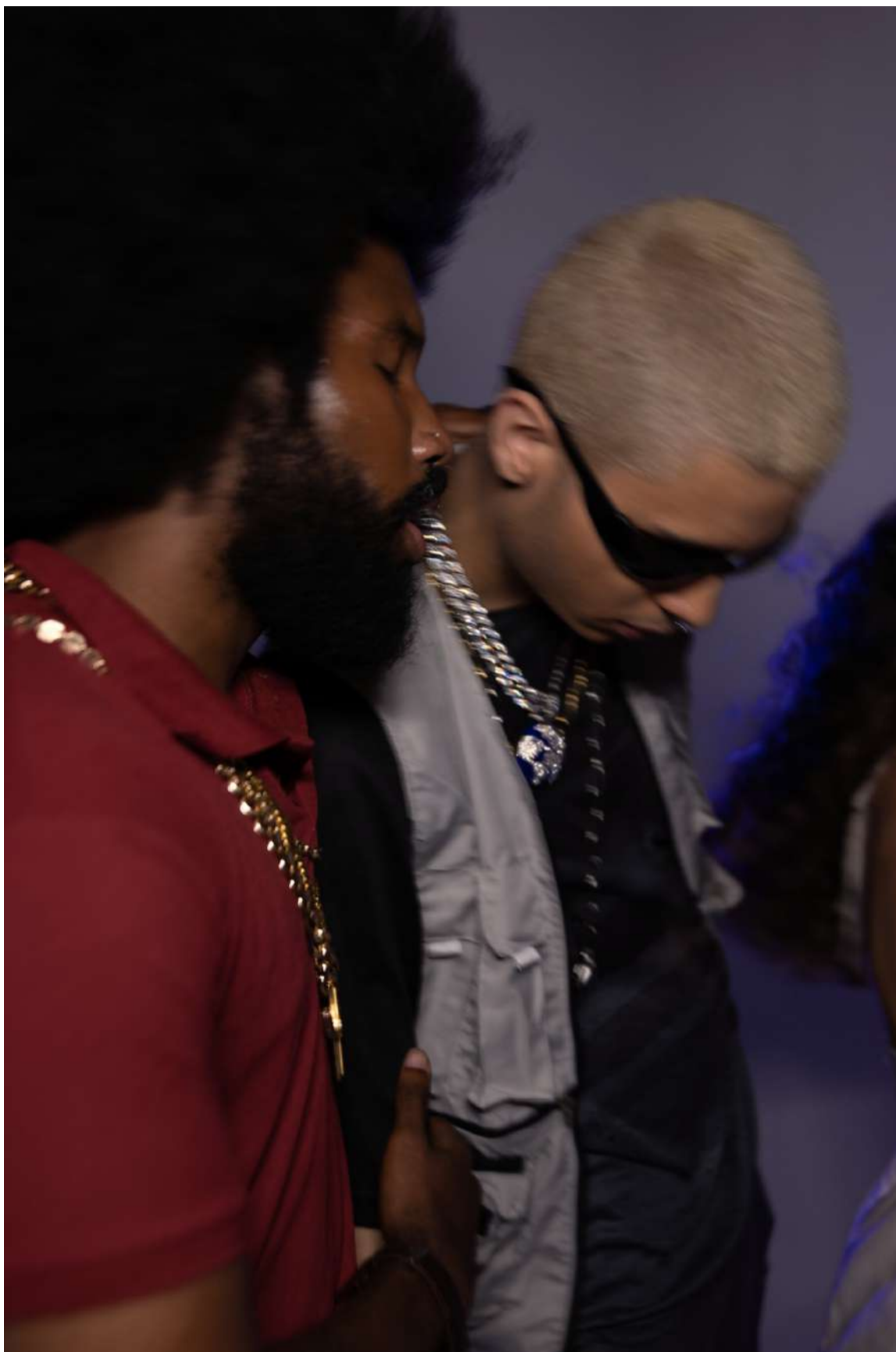


Figura 58 Angélica e Bené dançando



Figura 59 Angélica e Bené dançando

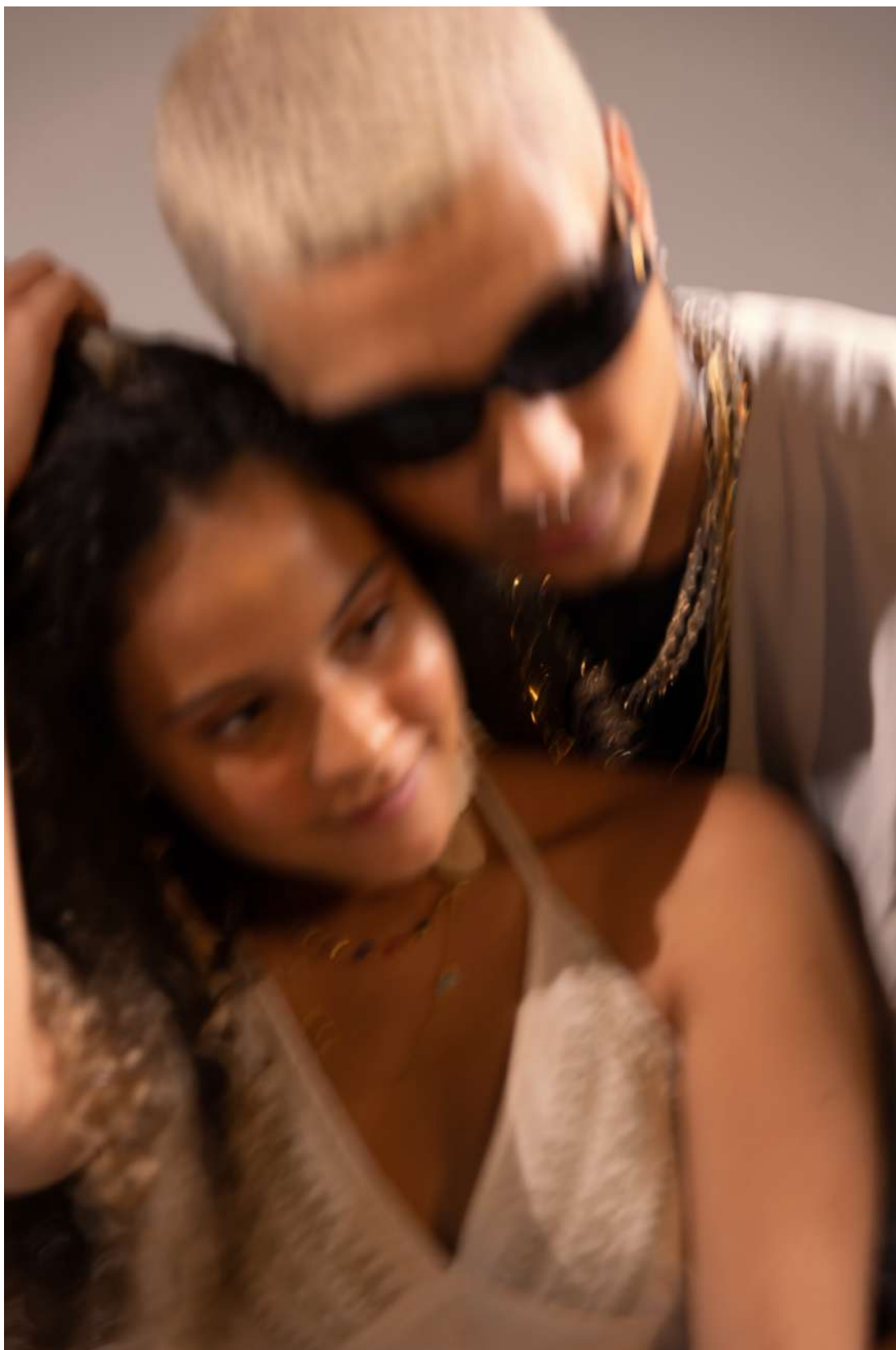


Figura 60 Angélica e Bené juntos



Figura 61 Bené e Angélica caminhando

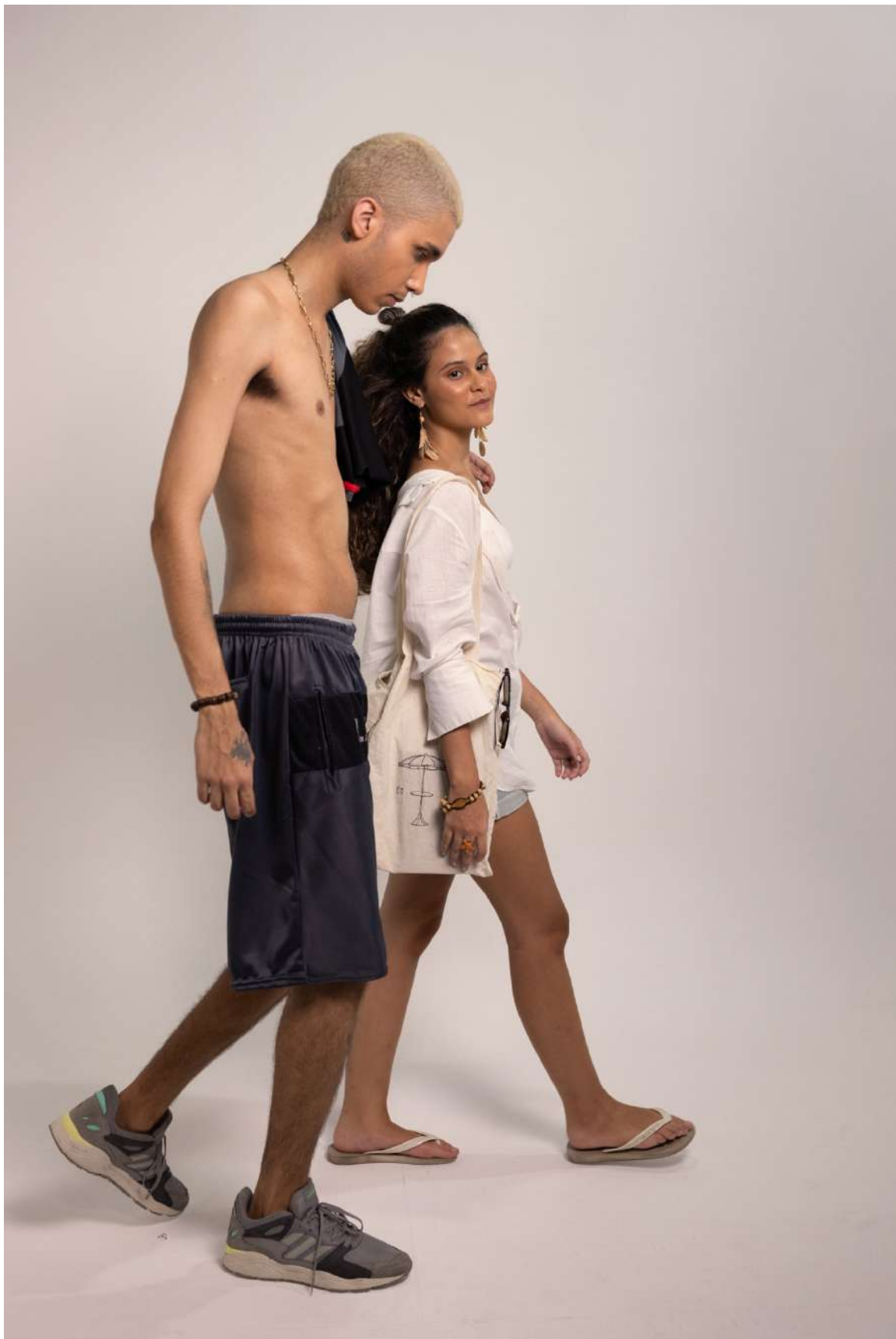


Figura 62 Zé Pequeno e Bené conversando; Angélica brava e descontraindo



Figura 63 Zé Pequeno incomodado com o Bené perto da Angélica no baile



Para conseguir ter uma visualização melhor dos figurinos nos ambientes que existem no filme fiz um processo de pós-produção das imagens sendo colocados nos ambientes de praia, baile e ambientes dentro da comunidade.

Figura 64 Zé Pequeno em frente a comunidade

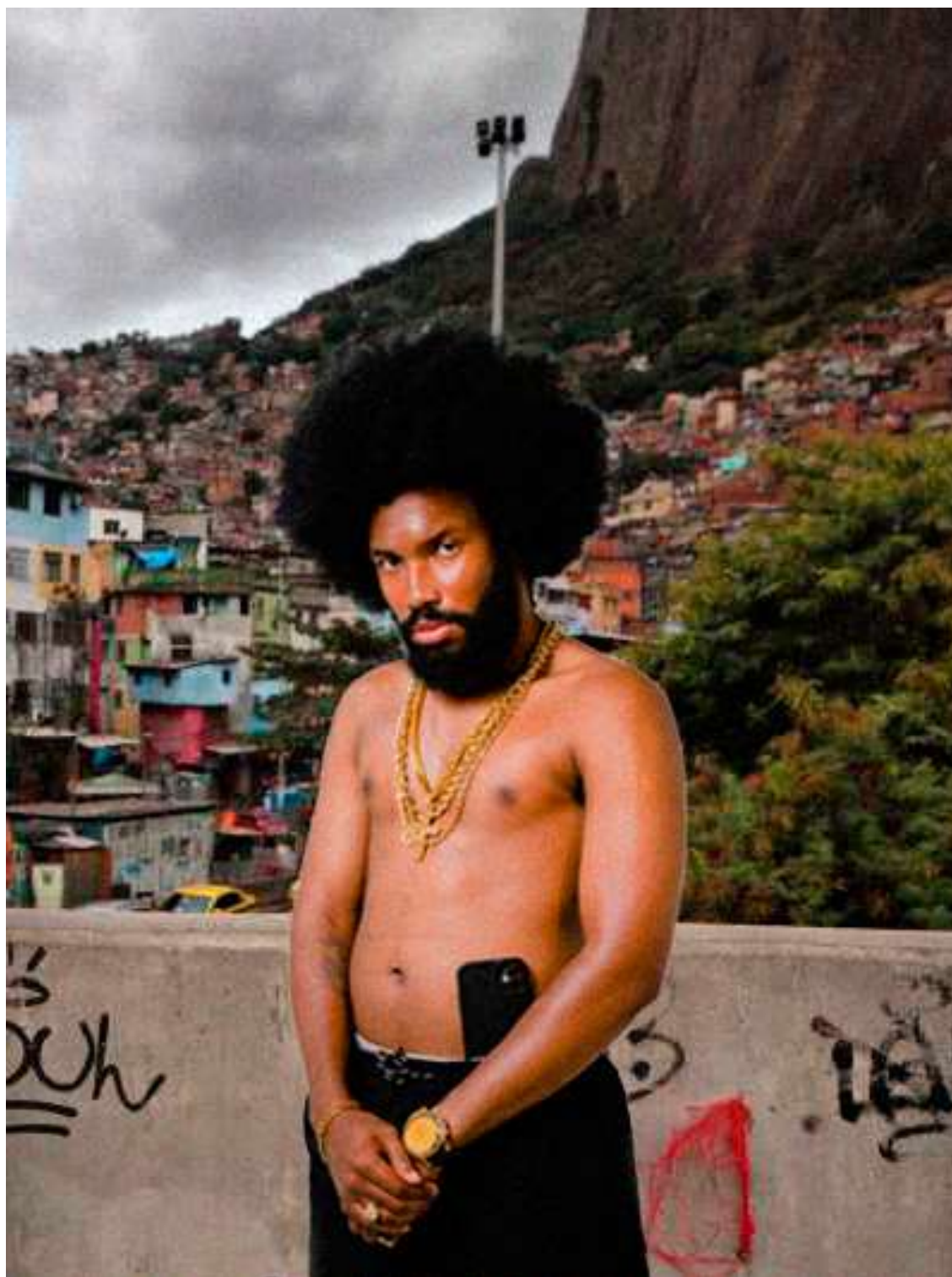


Figura 65 Zé Pequeno e Bené conversando



Figura 66 Zé Pequeno, Bené e Angélica no baile

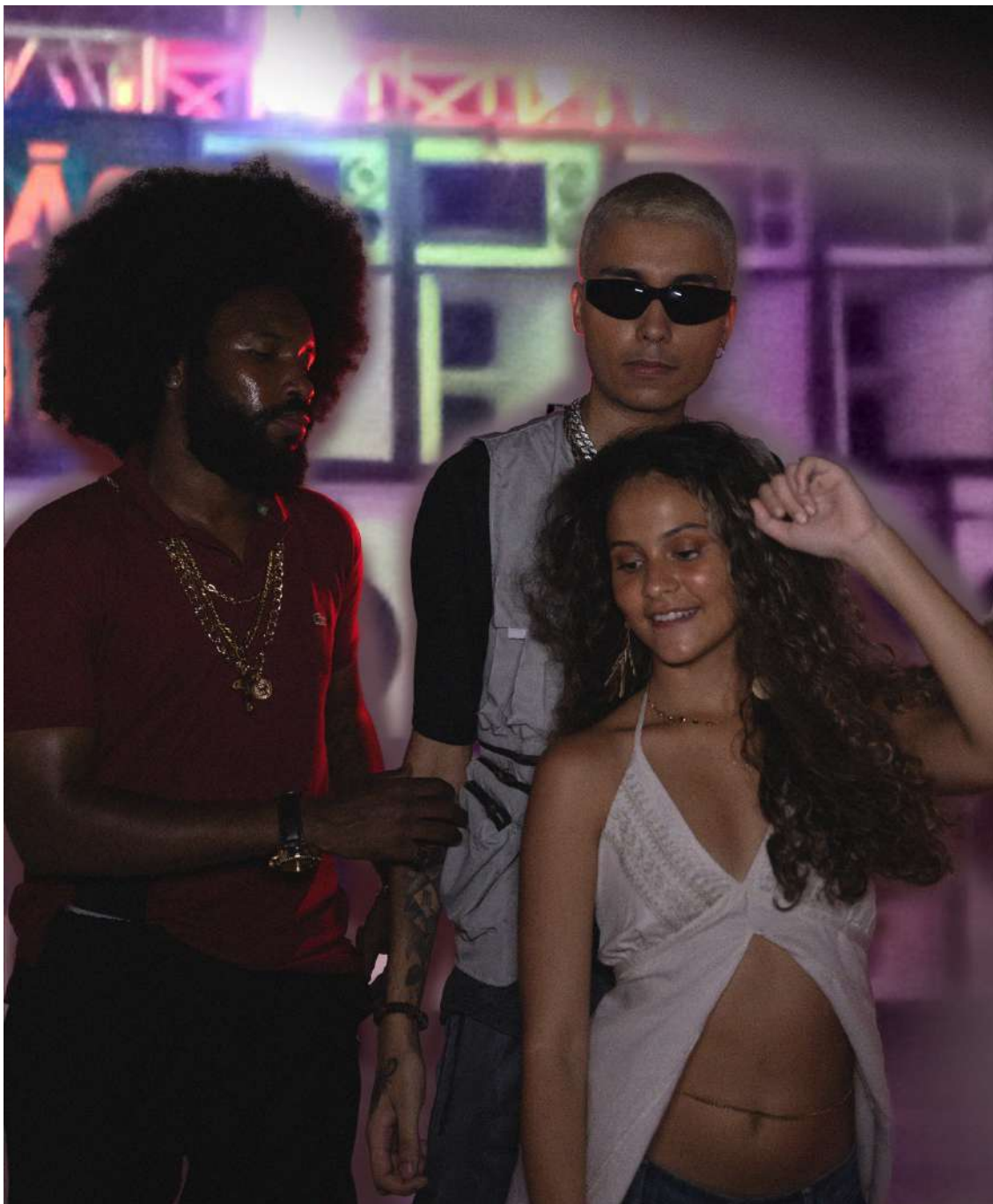


Figura 67 Zé Pequeno e Bené no baile



Figura 68 Bené e Angélica na comunidade



Figura 69 Angélica antes e pós-produção

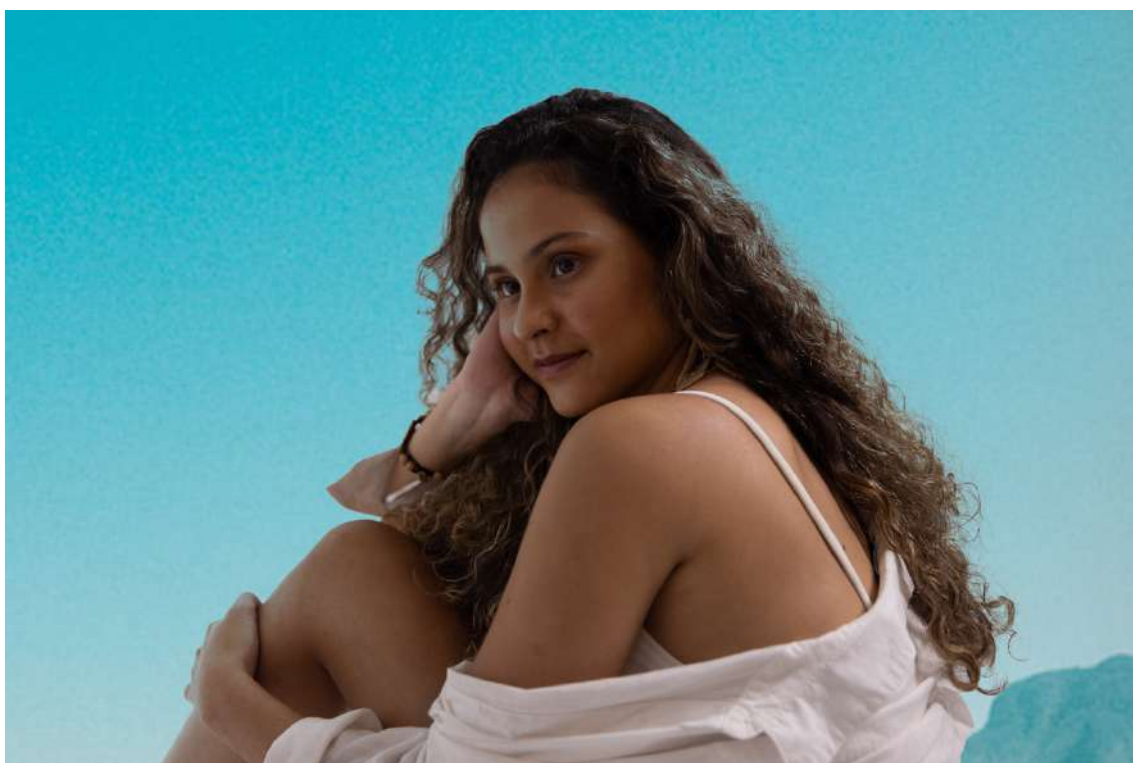


Figura 70 Angélica e Bené na praia



Figura 71 Angélica na praia



Ficha técnica

Figurino: Emanuele Kawai

Assistente de figurino: Luana varga

Fotografo: Gabriel Tesseroli

Maquiagem: Lanna Campos

Fotografa bastidores: Gabriella Callado

Pós-produção: Gabriel Farias

Staff: Carla

Modelo 1: Daniel Cruz

Modelo 2: Andrew Resner

Modelo 3: Giulia Pequeno

Video completo do backstage no link:https://www.instagram.com/reel/CePZrooB73-/?utm_source=ig_web_copy_link

Considerações finais

Iniciando com o estudo sobre cinema e sua relação com a arte entendemos que dentro de uma obra cinematográfica os campos são divididos em 3 universos: direção, direção de fotografia e direção de arte. Sendo assim, o diretor que na maior parte das vezes é roteirista também é norteador da ideia principal, o diretor de fotografia que entende sobre plano, iluminação, ângulos, entre outras coisas, e o diretor de arte que materializa tudo aquilo que é visual, desde o ambiente até a caracterização, figurino e maquiagem.

Cada obra feita por uma equipe de direção se torna única, já que é seguida por um viés do olhar sobre o roteiro de cada um, por isso com a mudança de um desses cargos dentro de um filme entendemos que é uma nova obra. Desta forma como exemplo desse tipo de diferente interpretação de um mesmo roteiro temos os filmes da história do Homem Aranha, onde são colocados personagens com personalidades diferentes e de acordo com a época vivida.

Após entender sobre a estrutura de obra e como é feito essa reinterpretação foi escolhido um filme nacional de relevância, Cidade de Deus lançado em 2012, com fotografia baseada nos anos 60,70 e início dos 80 como objeto de estudo para a realização de um novo figurino baseado na década de 2010, mantendo o mesmo roteiro, como se o filme fosse refeito e o figurino fosse baseado nessa época.

Para realizar esse estudo foi preciso decupar todo o filme analisando a fotografia e o figurino usado pelos personagens e como é feito para reforçar suas personalidades. Precisou ser assistido no mínimo 3 vezes para que conseguisse analisar uma situação de cada vez e ir pausando para que pudesse fazer anotações relevantes que foram inseridas depois em uma planilha com o minuto que foi passado.

A partir desse estudo de caso foi necessário entender quais pontos seriam relevantes dentro de uma década, 2010, que justificaria o figurino, sendo assim temos o estudo da influência da tecnologia e da globalização no comportamento dos indivíduos, aonde primeiramente foi colocado como um tema amplo, onde tinha diversas direções mas que precisou ser enxuto e direcionado para os indivíduos de comunidade já que o filme é sobre isso. Tema necessário para

entender o cenário brasileiro diante das inovações tecnológicas inseridas nesse período.

E o segundo ponto foi a influência dos cantores de funk: marcas de luxo e ostentação, sendo um ritmo criado dentro das comunidades e que teve sua virada no período de 2012, tendo o seu maior destaque nesse momento, o funk ostentação, aonde é exaltado marcas de luxo e bens de consumo com valores elevados. E para entender a relevância desse ponto sendo colocado foi necessário explicar um pouco sobre a construção do gosto e como está associada as influências de diversos âmbitos da vida.

A partir desses estudos realizados com pesquisas tanto em artigos quanto em imagens foi montado uma prancha de base estética para os moradores da comunidade. E para a execução das pranchas por personagem precisou ser selecionado quais eram mais relevantes no figurino e no roteiro, sendo assim Zé Pequeno, chefe do morro, Bené, braço direito e inclinado para influências de playboy e Angélica, não moradora de comunidade e que se envolve amorosamente com Bené.

As pranchas foram fundamentais para que o desenvolvimento do figurino, facilitou a sua produção e guiou o *style* no dia do editorial, tendo imagens que representassem a forma que gostaria para cada um. Mas foram surgindo campos que também ia ser necessário pranchas com imagens de referências como: fotografia, maquiagem, iluminação e pós-produção.

Para o dia do editorial foi montado uma equipe para otimizar o tempo e que cobrisse cada âmbito: o local, estúdio, o fotografo, fotografo de *backstage*, maquiadora, 3 modelos, assistente de figurino, staff e uma pessoa para pós-produção que ajudou a guiar as imagens que precisavam. Todos estavam alinhado já que foi realizado uma reunião para entender o propósito do projeto mas dirigir, vestir, entender o que precisa ser feito em poucas horas é um trabalho que demanda muita atenção e cooperação de todos, e só teve um resultado satisfatório devido a essas preocupações e por ter uma equipe com o mesmo ideal.

Assim este trabalho foi desenvolvido analisando os pontos relevantes para a realização de uma reinterpretação de um figurino de um filme já existente, mudando a temporalidade para 2010 a 2020. Foi necessário entrar em um novo ambiente, o cinema e entender como funciona seu sistema. E foi um grande

desafio estabelecer quais os vieses de estudos seguiria para entender a mudança de visual gerada nesse período relevante para as pessoas que moram em comunidade, a fim de executar um figurino condizente com a época.

O projeto de conclusão para mim é sobre colocar o meu melhor, meu momento de mostrar tudo aquilo que aprendi durante esses anos e esse projeto foi extremamente desafiador, entrando em ambientes novos, não tão explorados diretamente mas que me deram bases para desenvolver questionamentos a cerca da construção de uma vestimenta, de um visual, dando resultado satisfatório e relevante para a minha construção profissional.

Acredito que esse projeto de conclusão seja só o começo de uma jornada no meio do figurino, ao longo desses dois períodos estive trabalhando paralelamente com o meio, fazendo parte da equipe do figurino da Cláudia Kopke no espetáculo Cura, realizado pela companhia Deborah Colker e na equipe de figurino da Reka Koves no filme Nosso Lar 2, realizado pelo diretor Wagner Assis. Desta forma aprendi e entendi a importância do estudo/análise com olhar técnico construído com o conhecimento da formação como Designer de Moda.

Referências

AGULHAEPONTO. **Teorias de difusão das tendências de moda:** Trickle Down, Bubble Up e Trickle Across. Agulhaeponto, 2015. Disponível em: <https://agulhaeponto.wixsite.com/agulhaeponto/single-post/2017/03/24/teorias-de-difus%C3%A3o-de-ted%C3%A9ncia-trickle-down-bubble-up-e-trickle-across/> Acesso em: 23 ago. 2021.

ALTAMIRANO, Rafael. **Cinema e arquitetura:** “Cidade de Deus”. Achdaily, 2014. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/602827/cinema-e-arquitetura-cidade-de-deus/> Acesso em: 29 set. 2021.

AZENHA, André. **Cidade de Deus é um dos filmes mais importantes dos últimos tempos.** Cinezen 11, s.d. Disponível em: <http://cinezen cultural.com.br/site/2010/01/02/cidade-de-deus-e-um-dos-filmes-mais-importantes-dos-ultimos-tempos/> Acesso em: 19 out. 2021.

BRETTON, Gerard. **Estética no cinema.** 1ª edição. Local: Martin Fontes. 1987.

CIDADE DE DEUS. **Adoro cinema, s.d.** Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-45264/curiosidades/> Acesso em: 19 de out. de 2021.

CIDADE de Deus. Direção de Fernando Meirelles. Rio de Janeiro: Globo Filmes, 2002. 1 DVD (130 min).

CORLISS, Richard. **100 melhores filmes dos últimos tempos.** Revista Time, 2010. Disponível em: <https://entertainment.time.com/2005/02/12/all-time-100-movies/slide/city-of-god-2002/> Acesso em: 19 de out. de 2021.

DE PAULA, Maria Raquel Rodrigues. **Cinema e turismo: o impacto dos filmes cidade de deus e tropa de elite no imaginário do turista internacional no rio de janeiro.** Universidade de Coimbra, 2011. Disponível em: <https://eg.uc.pt/bitstream/10316/17409/1/Cinema%20e%20Turismo%20O%20impacto%20dos%20filmes%20Cidade%20de%20Deus%20e%20Tropa%20de%20Elite%20no%20Imaginário%20do%20turista%20internacional%20no%20Rio%20de%20Janeiro.pdf> Acesso em: 19 de out. de 2021.

ELETRONJUN. A evolução dos dados móveis e o surgimento do 5G. EletronJun, 2020. Disponível em: <https://eletronjun.com.br/2020/12/10/a-evolucao-dos-dados-moveis-e-o-5g/> Acesso em: 1 de abr. de 2022.

G1 SÃO PAULO. **Facebook completa 20 anos; veja a evolução da rede social.** G1, 2014. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/02/facebook-completa-10-anos-veja-evolucao-da-rede-social.html/> Acesso em: 1 de abr. de 2022.

GABREUU, 2016. **A Evolução, Análise & Comparação dos Uniformes do Homem-Aranha em Filmes (2002 - 2016).** Youtube, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=D1mnniS2zBw&t=119s/> Acesso em: 29 de set. de 2021.

GERLADO COUTO, **José. Uma década de influências e controvérsias. Gazeta do povo, 2012.** Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/uma-decada-de-influencias-e-controversias-1mo4sq2jdl09q9nprg4jn2wcu/> Acesso em: 19 de out. de 2021.

IT FORUM. **Essas foram as 10 tendências que revolucionaram a tecnologia na última década.** It fórum, 2019. Disponível em: <https://itforum.com.br/noticias/essas-foram-as-10-tendencias-que-revolucionaram-a-tecnologia-na-ultima-decada/> Acesso em: 1 de abr. de 2022.

KOVACS, Leonardo. **Homem-Aranha: Todos os filmes organizados em ordem cronológica.** Tecnoblog, 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/432431/homem-aranha-todos-os-filmes-organizados-em-ordem-cronologica/> Acesso em: 29 de set. de 2021.

MARCELLO, CAROLINA. **O filme Cidade de Deus. Cultura Genial.** Atualizado em 10 de março de 2021. Disponível em: <https://www.culturagenial.com/filme-cidade-de-deus/> Acesso em: 25 de ago. de 2021.

MC GUIME. **Plaque de 100.** Letras, sem data. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/mc-guime/contando-os-plaques-de-100/> Acesso em: 2 de abr. de 2022.

MEZABARBA, **Solange. Vestuário, moda e consumo: algumas notas e reflexões.** Researchgate, 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/285543912_VESTUARIO_MODALIDADE_CONSUMO_ALGUMAS_NOTAS_E_REFLEXOES/ Acesso em: 24 de ago. de 2021.

MIZRAHI, **Mylene. Indumentária funk: a confrontação da alteridade.** Colocando em diálogo o local e o cosmopolita. Scielo, 2007. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/ha/a/9m9Jpdywt3BsbTcWJJ7Wjrk/?lang=pt&format=pdf/>
Acesso em: 24 de ago. de 2021.

ODS BRASIL. **Indicadores Brasileiros para os objetivos de desenvolvimento sustentável.** ODS Brasil, sem data. Disponível em:

<https://odsbrasil.gov.br>

PADILHA DE VARGAS, Gilka. **Direção de arte: a imagem cinematográfica e o personagem**¹. Encontro Nacional de Pesquisa em Comunicação e Imagem – ENCOI, p.1/13. 2014. Disponível: <https://normas-abnt.espm.br/index.php?title=Artigo/> Acesso em: 2 de set. de 2021.

PY, Sofia. **Porque o Tobey Maguire é o melhor homem aranha.** Manual do Homem Moderno, s.d. Disponível em:

<https://manualdohomemmoderno.com.br/filmes-e-series/por-que-o-tobey-maguire-e-o-melhor-homem-aranha/> Acesso em: 29 de set. de 2021.

QUAIS são as 7 artes. **Academia Brasileira de Arte, s.d.** Disponível em: <https://abra.com.br/artigos/quais-sao-as-7-artes/> Acesso em: 3 de nov. de 2021.

ROSCOE, Beatriz. **Internet é principal meio de informação para 43%; TV é mais usada por 40%.** Poder 360, 2021. Disponível em:

<https://www.poder360.com.br/midia/internet-e-principal-meio-de-informacao-para-43-tv-e-preferida-de-40/> Acesso em: 1 de abr. de 2022.

SAMULAK ALVES, Robinson. **Cidade de Deus: Alice Braga fala sobre a relevância do filme 20 anos depois.** Tecmundo, 2021. Disponível em:

<https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/222885-cidade-de-deus-alice-braga-fala-relevancia-filme-20-anos.htm/> Acesso em: 19 de out. de 2021.

THEBAS, Isabella. **Você sabe como surgiu o cinema.** Instituto do Cinema, s.d. Disponível em: <https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/a-origem-do-cinema/> Acesso em: 3 de nov. de 2021.

UOL. **Meteoro por tras da cena: Como cidade de Deus mudou o Cinema brasileiro.** Uol Play São Paulo, 2020. Disponível em:

<https://www.uol.com.br/play/videos/2020/03/13/meteoro-por-tras-da-cena-como-cidade-de-deus-mudou-o-cinema-brasileiro-0402CD99326ADCB96326.htm/> Acesso em: 19 de out. de 2021.

VOLUME MORTO. **Uma década de funk: as músicas que marcaram os anos 2010 – 2019.** GG Albuquerque, sem data. Disponível em:

<https://volumemorto.com.br/uma-decada-de-funk-2010-2019//> Acesso em: 31 de mar. de 2022.

Apêndice

Backstage do editorial





