

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN  
BACHARELADO EM MODA**

Letícia Maria Coelho

**O PODER DO TORDO: UMA EXPERIÊNCIA NA CRIAÇÃO DE  
TRAJES DE FESTA COM DIÁLOGOS PELO FIGURINO DE KATNISS  
EVERDEEN**

Juiz de Fora  
2017

Letícia Maria Coelho

**O PODER DO TORDO: UMA EXPERIÊNCIA NA CRIAÇÃO DE  
TRAJES DE FESTA COM DIÁLOGOS PELO FIGURINO DE KATNISS  
EVERDEEN**

Trabalho de Conclusão para Graduação do Curso de Bacharelado em Moda, do Instituto de Artes e Design, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Moda.

Orientador: Prof. Me. Luiz Fernando Ribeiro da Silva

Juiz de Fora

2017

Letícia Maria Coelho

**O PODER DO TORDO: UMA EXPERIÊNCIA NA CRIAÇÃO DE  
TRAJES DE FESTA COM DIÁLOGOS PELO FIGURINO DE KATNISS  
EVERDEEN**

Trabalho de Conclusão para Graduação do Curso de Bacharelado em Moda, do Instituto de Artes e Design, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Moda.

**BANCA EXAMINADORA:**

---

Prof. Me. Luiz Fernando Ribeiro da Silva - Orientador  
Universidade Federal de Juiz de Fora - Instituto de Artes e Design

---

Prof. Dra. Mônica de Queiroz Fernandes Araújo Neder  
Universidade Federal de Juiz de Fora - Instituto de Artes e Design

---

Prof. Dra. Patrícia Ferreira Moreno Christofoletti  
Universidade Federal de Juiz de Fora - Instituto de Artes e Design

Examinado (a) em:

Dedico este trabalho as pessoas que amo e que sempre estiveram ao meu lado torcendo pelas  
minhas conquistas.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus por ter me dado sabedoria para chegar até aqui, pois, diante de todas as dificuldades me manteve firme para continuar sem desistir. À Universidade Federal de Juiz de Fora e ao Departamento de Artes e Design pela oportunidade concedida para realização do curso com todos os meus professores, especialmente do Bacharelado em Moda, por compartilharem seus conhecimentos, me tornando uma aluna interessada por diversas áreas. Agradeço também aos meus colegas da turma de Moda por terem tornado as aulas mais leves, divertidas e prazerosas. Às professoras Dra. Mônica Neder e Dra. Patrícia Ferreira Moreno Christofolletti por participarem da minha banca, e com muito prazer e agradecimentos inesgotáveis ao meu orientador, professor e mestre Luiz Fernando Ribeiro, por ser esse profissional excepcional, e por ter me ajudado a todo instante com todo carinho e dedicação, não poderia ter pessoa melhor.

Torno-me extremamente grata a minha querida mãe em especial por ter me ajudado nas questões práticas do trabalho, e por nunca ter medido esforços para que eu me tornasse uma pessoa e profissional cada dia melhor. À minha família em geral e amigos pelo apoio, incentivo, e compreensão pelas minhas faltas e desesperos, para que o trabalho ficasse como eu queria. E claro ao meu amor Renan, por sempre estar ao meu lado mesmo nos meus momentos de agitação com o trabalho, por sempre acreditar que eu era capaz e pelo companheirismo durante essa caminhada.

## RESUMO

O trabalho aqui apresentado tem o objetivo desenvolver três vestidos de Festa desenvolvidos a partir de uma pesquisa embasada no figurino da personagem principal Katniss Everdeen da trilogia dos filmes *Jogos Vorazes*, escritos por Suzanne Collins. O projeto baseou-se na escolha de dois filmes da trilogia, *Jogos vorazes* e *Jogos Vorazes: Em Chamas* com direção de Gary Ross para o primeiro e Francis Lawrence para o segundo. Com caráter acadêmico foram reunido dados históricos relacionados a história do cinema e a participação da moda nesse âmbito, com base bibliográfica, cujos autores são referências na área de moda, cinema e filosofia. Numa primeira fase, o estudo baseou-se numa pesquisa teórica analisando as obras cinematográficas através do figurino da personagem Katniss Everdeen. A partir desses estudos, na segunda fase surgiu a inspiração para a criação 15 croquis de vestidos de moda Festa que atendessem às características e desejos do público alvo da marca Ateliê Letícia Coelho. Finalizando o projeto, constrói-se em termos práticos três vestidos, dessa forma, temos como resultado uma coleção de roupas de Festa para Primavera/Verão 2017/18, que carregam traços marcantes da personagem analisada, apresentados em um editorial de moda denominado O Poder do Tordo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Moda. Figurino. Jogos Vorazes. Vestidos de festa. Katniss Everdeen.

## **ABSTRACT**

The work presented here aims to develop three Party dresses developed from a research based on the costumes of the main character Katniss Everdeen of the trilogy of the films Hunger Games, written by Suzanne Collins. The project was based on the choice of two films from the trilogy, Greedy Games and Greedy Games: In Flames directed by Gary Ross for the first and Francis Lawrence for the second. With academic character were gathered historical data related to the history of cinema and the participation of fashion in this field, based on bibliography, whose authors are references in the area of fashion, cinema and philosophy. In a first phase, the study was based on a theoretical research analyzing the cinematographic works through the costumes of the character Katniss Everdeen. From these studies, in the second phase came the inspiration for the creation 15 sketches of Festa fashion dresses that met the characteristics and desires of the target audience of the brand Ateliê Letícia Coelho. At the end of the project, three dresses are constructed in practical terms, thus, we have as a result a collection of clothes for the Spring / Summer Party 2017/18, which carry remarkable features of the person analyzed, presented in a fashion publishing company called The Power of the Thrush.

**KEYWORDS:** Fashion. Costume. Hunger Games. Party dresses. Katniss Everdeen.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 - Cinematógrafo patenteado pelos irmãos Lumière.....	14
Figura 02 - Imagens de stop-motion.....	15
Figura 03 - Charlie Chaplin.....	16
Figura 04 - Greta Garbo.....	21
Figura 05 - Atriz Gloria Swanson em <i>Esta noite ou nunca</i> por Coco Chanel.....	23
Figura 06 - WendyHiler e Leslie Howard em <i>Pigmalião</i> .....	25
Figura 07 - Vestuário da população de Panem e da corte francesa de Maria Antonieta.....	43
Figura 08 - Semelhança entre símbolos: Tordo e Luftwaffe.....	45
Figura 09 - Saudação nazista Hitlergruß e dos três dedos em riste de <i>Jogos Vorazes</i> .....	46
Figura 10 - Semelhanças no filme <i>Jogos Vorazes</i> : Desfile dos tributos e na cena da obra: <i>Triunfo da Vontade</i> .....	46
Figura 11 - A personagem Katniss Everdeen.....	48
Figura 12 - Criação do Tordo.....	50
Figura 13 - Broche com imagem do Tordo.....	50
Figura 14 - Capas das obras literarias.....	51
Figura 15 - Katniss Everdeen com representação do Tordo através do vestuário.....	51
Figura 16 - Contraste entre os Figurinos da Capital e do Distrito 12.....	53
Figura 17 - Figurino Katniss Everdeen no Distrito12.....	53
Figura 18 - Trajes de Katniss Everdeen na Capital.....	54
Figura 19 - Peças da marca Alexander McQueen no filme <i>Jogos Vorazes: Em Chamas</i> .....	55
Figura 20 - Personagem Katniss Everdeen, no Distrito 12 após vencer os jogos.....	55
Figura 21 - Personagem Katniss Everdeen no Baile do Vitoriosos.....	56
Figura 22 - Katniss Everdeen com o traje usado na noite de apresentação na Capital.....	56
Figura 23 - Linha de maquiagem Cover Girl.....	57
Figura 24 - Logomarca.....	59
Figura 25 - Prancha iconográfica Público Alvo.....	60
Figura 26 - Vestidos Patrícia Bonaldi.....	61
Figura 27 - Vestidos de Samuel Cirnansck.....	62
Figura 28 - Vestido Daniele Benício.....	63
Figura 29 – Prancha Iconográfica do Tema.....	64
Figura 30 – Matriz Conceitual.....	65
Figura 31 – Cartela de Cores.....	67



Figura 32 – Cartela de tecidos.....	68
Figura 33 - Prancha de Aviamentos.....	70
Figura 34 - Design de Superfície Têxtil.....	70
Figura 35 – Croquis da Coleção.....	71
Figura 36 – Croquis da Coleção.....	72
Figura 37 – Croquis da Coleção.....	73
Figura 38 – Croquis da Coleção.....	74
Figura 39 – Croquis da Coleção.....	75
Figura 40 – Parâmetro de Produto.....	76
Figura 41 – Prototipagem.....	77
Figura 42 – Croqui Vestido Vermelho – VEST01.....	78
Figura 43 – Ficha Técnica Vestido Vermelho VEST01.....	79
Figura 44 – Ficha Técnica Hot Pant HTP01.....	81
Figura 45 – Croqui Vestido Branco – VEST02.....	84
Figura 46 – Ficha Técnica Vestido Branco VEST02.....	85
Figura 47 – Ficha Técnica Hot Pant HTP02.....	87
Figura 48 – Croqui Vestido Preto– VEST03.....	90
Figura 49 – Ficha Técnica Vestido Preto VEST03.....	91
Figura 50 – Ficha Técnica Hot Pant HTP03.....	93
Figura 51 – Prancha iconográfica de Poses.....	96
Figura 52 – Prancha iconográfica de Beleza.....	97
Figura 53 – Prancha iconográfica de Acessórios .....	98
Figura 54 – Beleza inspirada na Garota em Chamas.....	99
Quadro 01 - Relação de alguns filmes com participação de renomados estilistas.....	24
Quadro 02: A criação do Tordo.....	49
Tabela 01 – Tabela de Custo vestido vermelho – VEST01.....	83
Tabela 02 – Tabela de Custo vestido branco– VEST02.....	89
Tabela 03 – Tabela de Custo vestido preto – VEST03.....	95

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	12
<b>2 A SETIMA ARTE: BREVE HISTÓRICO</b> .....	13
2.1 GÊNEROS DE FILMES.....	18
2.2 RELAÇÃO MODA E CINEMA.....	20
2.3 A IMPORTÂNCIA DO FIGURINO E DO FIGURINISTA PARA O CINEMA.....	28
2.4 A FUNÇÃO DO PROFISSIONAL FIGURINISTA.....	31
<b>3 FILMOGRAFIA</b> .....	34
3.1 BREVE HISTÓRICO DOS FILMES: <i>JOGOS VORAZES E JOGOS VORAZES: EM CHAMAS</i> .....	36
3.2 POR TRAZ DOS JOGOS: A PROXIMIDADE DA FICÇÃO E REALIDADE.....	41
3.3 A PERSONAGEM KATNISS EVERDEEN.....	47
3.4 BREVE ANÁLISE DO FIGURINO DE KATNISS EVERDEEN.....	52
<b>4 MERCADO: MARCA LETÍCIA COELHO</b> .....	58
4.1 MARCAS REFERENCIAIS.....	61
<b>5 DESENVOLVIMENTO DA COLEÇÃO</b> .....	64
5.1 TEMA.....	64
5.2 CARTELA DE CORES.....	65
5.3 TECIDOS.....	67
5.4 CRIAÇÃO DAS PEÇAS.....	68
<b>6 EDITORIAL DE MODA DA COLEÇÃO</b> .....	96
6.1 ENSAIO FOTOGRAFICO.....	99
6.2 FICHA TÉCNICA EDITORIAL.....	100
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	101
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	103

## 1 INTRODUÇÃO

O trabalho a seguir é fruto da pesquisa desenvolvida com o objetivo de criar uma coleção de vestido de festa de moda feminina para ser apresentado ao Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Bacharel em Moda. A coleção terá inspiração no figurino da personagem Katniss Everdeen, dos filmes *Jogos Vorazes* e *Jogos Vorazes: Em Chamas*. A intenção é selecionar figurinos utilizados pela personagem no âmbito da capital Panem e seu símbolo, o pássaro Tordo, extraindo de ambos, formas e cores como fonte de inspiração para a criação dos *looks*.

O fator decisivo para a escolha do tema deu-se quando constatado pela autora que, as histórias narradas por Suzanne Collins em seus livros, tinham teor histórico e social que vão muito além da ficção científica.

Ao longo deste projeto recorreu-se a estudos sobre a História do Cinema, Moda e Figurino na tentativa de compreender a relação entre o Cinema e a Moda, no intuito de investigar a importância dessa indumentária denominada figurino, bem como, no que poderíamos nos ater para a construção de uma coleção de moda inspirada no figurino da personagem principal da trilogia, para o mercado de moda que atua a marca Ateliê Letícia Coelho.

No presente estudo, foram realizadas pesquisas no campo do Figurino, pois, além de ser a parte que mais nos inspira nos filmes *Jogos Voraz* e *Jogos Vorazes: Em Chamas*, também objetos de estudos deste trabalho, possuem uma relação direta entre Moda e Cinema, inclusive bem explícita nos filmes, nos quais estilistas renomados são fontes de inspiração ou seus produtos estão sendo usados pelas personagens principais. Contudo, foi de suma importância analisar os filmes da trilogia, realizar estudos sobre o figurino da personagem em questão e sua simbologia através do pássaro Tordo.

Na última seção, após todo o embasamento teórico, foi desenvolvida a parte técnica do projeto através da criação uma coleção de vestidos de Festas para a Primavera/Verão 2017-18, onde 15 croquis foram desenvolvidos e 3 confeccionados, levando em consideração os elementos do Design de Moda: Tecidos, Cores, Formas e Design de Superfície Têxtil. Os looks produzidos foram fotografados em um editorial de moda denominado, *O Poder do Tordo*. Portanto, trata-se de uma pesquisa Qualitativa, de caráter experimental e com procedimentos técnicos bibliográficos que permitiram o embasamento para a criação dos textos a seguir.

## 2 SÉTIMA ARTE: BREVE HISTÓRICO

No começo do século XX, o cinema, também conhecido como a sétima arte, inaugurou uma era de predominância das imagens. Mas, quando surgiu, por volta de 1895, não possuía um código próprio e estava mesclado a outras formas culturais, como espetáculos de lanterna mágica, teatro popular, cartuns, revistas ilustradas e cartões-postais.

Costa (2006), relata que os aparelhos que projetavam filmes apareceram como mais uma curiosidade dentre as várias invenções que surgiram no final do século XIX, e a década seguinte foi rica em invenções voltadas à aperfeiçoar a técnica da imagem em movimento. Esses dispositivos eram exibidos como novidades em demonstrações nos círculos de cientistas, em palestras ilustradas e nas exposições universais, ou misturados a outras formas de diversão popular, tais como: circos, parques de diversões, gabinetes de curiosidades e espetáculos de variedades, uma forma de entretenimento para a sociedade da época.

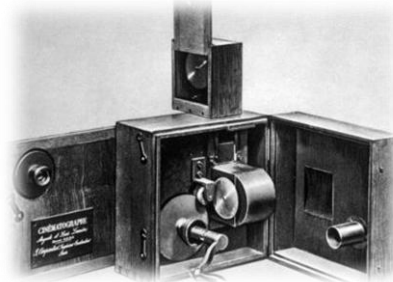
De acordo com Morin (2014) dentre os acontecimentos tecnológicos mais impressionantes na época e de nossa história foi à habilidade que esses cientistas tiveram de poder capturar imagens em movimento, ou o que chamavam de imagem-movimento, isto é, à captura de imagens dinâmicas, e não estáticas. Sendo assim, vários estudos foram sendo realizados para que as imagens pudessem se tornar móveis, contudo, todo esse processo teve como referência o universo da fotografia. Pois, conforme relata Bergan (2012), em 1889, Henry M. Reichenbach inventou o primeiro suporte fotográfico flexível, que permitia a passagem por câmeras e projetores, na qual, imagens fotográficas eram impressas numa base de celulósido semitransparente cortadas em fitas, chamadas de Filme. Investiu-se também na aplicação de técnicas de maior precisão na construção dos aparatos de projeção para continuidade dos estudos.

Bergan (2012), diz que em 1891, Thomas Alva Edison, patenteou a criação do cinetoscópio, dispositivo que capturava imagens em movimento. O espectador tinha que observar as imagens no interior de uma câmara escura por meio de um orifício em que colocava um dos olhos, várias fotografias eram pregadas, e o espectador tinha que girar uma manivela para que as imagens ganhassem movimento, nesse sentido, a experiência visual proporcionada pelo cinetoscópio não podia ser feita coletivamente, e sim, individualmente. Os primeiros filmes eram de dançarinas, animais e homens trabalhando. Este invento, e os modelos que o sucederam desde o fim do século XIX, contribuíram desta forma, para o desenvolvimento do cinema, tal qual compreendemos hoje, ou seja, a arte cinematográfica esclarece Bergan (2012).

Contudo, o cinematógrafo acabou por ser patenteado pelos irmãos Lumière, que passaram, a partir de 1895, a fazer várias produções cinematográficas de pequena duração e a exibi-las em sessões especiais.

De acordo com Bergan (2012), a primeira exibição de filme feito pelos irmãos Auguste e Louis Lumière ocorreu em 28 de Dezembro de 1895, no Salon Indien do Grand Café, no Boulevard des Capucines de Paris, com 20 minutos de duração. O filme era intitulado *A saída da Fábrica Lumière* (1895), e registrava a saída dos funcionários do interior da empresa Lumière, na cidade de Lyon, na França. Portanto, o cinematógrafo, Figura 01, logo passou a registrar não apenas cenas do cotidiano, mas também cenas dramáticas, elaboradas com certo nível de teatralidade, pois os Lumière começaram a realizar as primeiras direções cênicas para o cinema.

Figura 01 - Cinematógrafo patenteado pelos irmãos Lumière



Fonte: Disponível em: < <http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/historiageral/origem-cinema.htm>>. Acesso em: 25 jul. 2017.

Certa vez, nos conta Bergan (2012) que na platéia assistindo a um filme, estava um mago, caricaturista, inventor e mecânico, Georges Méliès, que se impressionou bastante com o que viu e acabou ganhando um protótipo de uma câmera, criada pelo cinematógrafo inglês Robert William Paul, ficando tão entusiasmado que saiu filmando cenas do cotidiano parisiense. Certo dia, a câmera parou repentinamente, revelando-lhe o potencial da fotografia para criar efeitos ilusórios, então, passou a usar, a partir daí, truques como *stop-motion*, Figura 02, que pode ser traduzido como movimento parado, isto é, uma técnica que utiliza uma seqüência de fotografias de um mesmo objeto inanimado tiradas de um mesmo ponto, com o objeto sofrendo uma leve mudança de lugar a cada fotografia, dando a ideia de movimento no objeto final quando passadas rapidamente.

Figura 02 - Imagens de stop-motion



Fonte:Disponível em:<<https://movies.mxdwn.com/feature/what-makes-stop-motion-animation-so-special/>>. Acesso em: 11 set. 2017.

Georges Méliès, além de ser considerado o pai dos efeitos especiais, produziu mais de 500 filmes e construiu o primeiro estúdio cinematográfico da Europa. Também, foi o primeiro cineasta a usar desenhos de produção e *storyboards*, que consistem em planejamento visual das cenas a serem filmadas. De acordo com a Associação Brasileira de Cinematografia, são seqüência de quadros, no formato no qual serão filmadas as imagens do filme, onde são desenhadas as cenas da forma que foram imaginadas pelo diretor, incluindo, por exemplo, ângulo da câmera e iluminação desejada. Além disso, Méliès foi proprietário do Théâtre Robert-Houdin, em Paris, que havia pertencido ao famoso ilusionista francês Jean Eugène Robert-Houdin.

Assim, como na França, nos Estados Unidos da América, em 1895, boa parcela da classe média da população recebeu uma nova maneira de diversão, que se tornou bem popular nos EUA, os salões de café parisiense os chamados *vaudevilles*, ganharam uma versão norte-americana eram, uma espécie de teatro de múltiplas funções em que se podia beber e conversar relata Mascarello (2006).

Nos EUA os irmãos Lumière criaram um novo padrão de exibição que sobreviveu até a década seguinte, um esquema pré-industrial, que consistia no fornecimento completo de projetores, filmes e produtores para os *vaudevilles*, que desta forma, mantinham a autonomia dos exibidores de filmes em relação à produção. Logo, criou-se então, uma dependência dos serviços fornecidos pelos irmãos Lumière e pelas produtoras Biograph e Vitagraph, o que adiou, temporariamente, a necessidade do cinema americano desenvolver seus próprios caminhos de exibição.

Mascarello prossegue relatando que:

A estrutura do vaudeville não requeria uma divisão da indústria entre as unidades de produção, distribuição e exibição. Essas funções recaíam sobre o operador, que era quem, com seu projetor, tornava-se um número autônomo de vaudeville. (MASCARELLO, 2006, p. 21).

Com o advento de novos produtores autônomos, essa dependência dos serviços oferecidos pelos Lumière e pelas produtoras não era mais necessária. Bergan (2012), nos traz diversas informações sobre o advento do cinema e como se deu sua história, umas delas é como surgiu Hollywood, símbolo do poderoso e fantástico cinema estadunidense. O autor informa que pouco antes da Primeira Guerra Mundial, vários produtores independentes mudaram para Los Angeles, devido ao espaço e a liberdade da região, cada vez mais filmes eram rodados, e assim, começou a se formar o que conhecemos hoje por Hollywood. Várias produtoras começaram a ser fundadas, casas que produziam e distribuía filmes, e que não demoraram a dominar o mercado do cinema internacional. Na época, as maiores produtoras formavam um grupo de sete casas, *Fox*, *Metro Goldwyn Mayer*, *Paramount* e *Warneras* maiores e *Columbia*. *United Artist* e *Universal* formavam o grupo das três menores.

Bergan (2012) cita que os filmes mudos, tiveram o seu apogeu com as comédias americanas. Como ainda não havia sido feita a introdução do som, os filmes vinham de forma muda para o público, a compreensão era realizada através da inserção de legendas e expressões corporais dos atores, com o objetivo de tornar os acontecimentos mais claros para a platéia. A audiência era grande, sobretudo por conta do talento e criações do ator britânico Charles Chaplin, Figura 03, que até hoje é conhecido como ícone do cinema mudo.

Figura 03 – Charlie Chaplin



Fonte: Disponível em: <<http://www.cantodosclassicos.com/evolucao-do-cinema/#prettyPhoto>>. Acesso em: 26 set. 2017.

Após diversos estudos realizados sobre técnicas sonoras, ocorreu a chegada do som nos cinemas em maio de 1928. Já, no ano de 1929, milhares de salas estavam equipadas com som,

inclusive tornando possível até colocar seqüência de sons em filmes mudos já lançados.

Goulart contextualiza:

Na virada da década de 20 para a de 30, houve os surgimentos dos filmes falados e a produção de filmes baseado em um sistema industrializado, semelhantes às fábricas [conhecido como studio system]. Esses três fatores somados levaram à era dos grandes estúdios, que não só eram responsáveis pela produção dos filmes, mas também pela distribuição e exibição (GOULART, 2011 apud CABRAL, 2015, p. 15).

Ainda com chegada do som, muitos filmes se tornaram um fracasso, uma vez que, diversos atores revelaram suas deficiências vocais. Só Charles Chaplin sobreviveu a essa era do som, ignorando os diálogos, pois, segundo Bergan (2012), percebeu que as palavras enfraqueciam a eficácia internacional de grande parte de seu humor, desta forma, utilizava músicas e efeitos sonoros realistas.

Com o advento de novos estúdios e tecnologias do maquinário de Hollywood, as atrizes ganham destaque e se tornam estrelas do cinema. Morin (1989, p. 7) contextualiza relatando que: “De 1913-1914 a 1919, a estrela se cristaliza simultaneamente nos Estados Unidos e na Europa”, atrizes se tornam modelos de mulheres a serem seguidas, aparecendo em revistas de moda e publicidade. Desta forma, a estrela era tida como canal para fortalecer e conquistar os signos cinematográficos. Este processo que reproduz as estrelas como principal produto para a venda dos filmes ficou conhecido como *star system*.

“O star system surgiu entre 1913 e 1919 quando a indústria cinematográfica percebeu que o público reagia à presença de determinados atores nos filmes, e assim entendeu que seus produtos poderiam ser vendidos através da imagem da estrela, que passaram a ser vistas como mercadorias que poderiam ser fabricadas” (GOULART, 2011 apud CABRAL, 2015, p. 15).

Contudo, aprofundaremos mais sobre essas questões mais à frente. Ao longo das décadas seguintes as bilheterias caíram, e apesar da diminuição maior ter começado no ano de 1947, fato que se atribuiu por conta da chegada da Televisão. De acordo com Bergan (2012), a existência de um concorrente fez com que Hollywood reagisse com tecnologias para resgatar o público para os cinemas, e então, novidades como cinema com cores, aumento no tamanho da tela, temas controversos e adultos inadequados para a televisão eram o chamariz, até que se criasse o hábito de sair de casa para ir ao cinema.

Contudo, após cem anos da invenção do celulóide, 40 cineastas se desafiaram a criar um filme preto e branco, sem som (mudo), com luz natural e sem corte, com um cinematógrafo original, obtendo uma duração máxima de 52 segundos. Devido a essa experiência foi possível constatar que apesar das inovações e radicais mudanças nas tecnologias as técnicas eram as mesmas, compostas de fitas de celulóide passadas por um obturador e exposta à luz



por uma fração de segundos, porém, com mais recursos que no século passado, hoje são utilizados computadores, câmeras portáteis, diversos meios de iluminação, capturas de telas, dentre outros recursos, conclui Bergan (2012). Abordaremos um pouco mais sobre esse assunto, na secção a seguir.

## 2.1 GÊNEROS DE FILMES

Como fora abordado anteriormente, cada filme é dependente de um gênero, para que se dê seguimento a criação de um roteiro específico logo, Bergan (2012) relata que, o conceito de gênero veio de Hollywood na era dos grandes estúdios, na época, cada um se especializava em um gênero cinematográfico, inclusive, alguns diretores e até mesmo atores eram vinculados a determinados gêneros de filmes. Atualmente, os gêneros são mais flexíveis, mas ainda, fazemos algumas associações ao classificar atores americanos como Bruce Willis e Sylvester Stallone a filmes de ação e Jim Carrey e Adam Sandler a comédias. Quando um filme é rotulado, cria no público uma certa expectativa em relação ao gênero, ainda que, alguns elementos variem dentro das categorias fílmicas, pois, possuem padrões a serem seguidos como: tema, época, ambientação, trama, iconografias e personagens retratadas, todo esse conjunto, cada um com suas características, compõe a segmentação dos gêneros cinematográficos. Então:

O que é então um gênero? Um gênero será uma categoria classificativa que permite estabelecer relações de semelhança ou identidade entre as diversas obras (NOGUEIRA, 2010, p. 3).

Os filmes são divididos em gêneros e subgêneros, normalmente obedecendo a uma categorização comercial. Há os que se adequam a um determinado gênero, outros que podem ser incluídos em dois ou mais gêneros, mas existem ainda, os que são difíceis de enquadrar em qualquer categoria. Logo: “A multiplicação dos temas [amor, aventuras, comédias] dentro de um mesmo filme traduz um esforço de responder ao maior número de exigências específicas possível, ou seja, de se dirigir a um público potencialmente total” diz Morin (1989, p.10). Os gêneros cinematográficos são um campo amplo e diversificado.

Nogueira identifica alguns gêneros:

Podemos identificar aquilo que designamos por gêneros clássicos como o western, o drama, o musical, o terror, a ação ou o film noir, cujos elementos se manifestam recorrentemente e nos permitem um fácil reconhecimento das características da história [o que se conta] e do enredo [o modo como se conta] (NOGUEIRA, 2010, p.6).

Para desenvolvimento desta pesquisa, será necessário além de discorrer sobre gêneros em geral, torna-se importante falar sobre três gêneros em particular: ação, drama e ficção científica. Como já fora dito, há filmes que encaixam em mais de um gênero, pois possuem um repertório que envolve características de vários segmentos. *Jogos Vorazes* (2012) e *Jogos Vorazes: Em chamas*(2013), objetos de estudo deste trabalho, apresentam esses gêneros.

Segundo Bergan (2012, p.116), “há ação/aventura em diversos filmes, normalmente são filmes de faroeste, policiais, filmes de guerra e até mesmo em comédias.” O estilo, muitas vezes, encontra na figura masculina o herói que enfrenta tudo e todos, oferece escapismo, entretenimento, e quase sempre, garante grandes bilheteiras, e ainda, normalmente são feitos com alta tecnologia, recorrendo ao uso de efeitos especiais, complementa o autor.

No gênero drama, o espectador se prende ao enredo, elaborado para criar tensão, de maneira que o público possa tentar sempre desvendar o que ainda está por vir, idealizando os finais para cada personagem. O enredo se baseia principalmente em conflitos sentimentais humanos, muitas vezes, com um tema central melancólico. É entendido, também, como uma forma acentuada de tragédia.

De acordo com Bergan (2012), nos dias atuais, os filmes de ficção científica estão entre os que alcançam maior índice de bilheteira. Com o conhecimento científico avançando cada vez mais, uma fronteira cada vez mais largas e expande sobre o que podemos construir em matéria de ficção científica, abrindo uma gama ilimitada de temas para a criação de filmes deste gênero. Pois, como geralmente, esses filmes que especulam sobre o futuro se classificam entre os mais rentáveis, e então, por este motivo, é de se esperar que vejamos cada vez mais o tema sendo explorado pelo cinema.

Toda via, no caso dos filmes relacionados neste projeto, a figura masculina dita como herói nos filmes de ação é substituída pela feminina. Suzanne Collins autora do enredo destas obras tem em sua história a personagem principal a heroína Katniss Everdeen, interpretada pela atriz americana Jennifer Lawrence. O drama é comum em todos os filmes, pois, todos os personagens vivem sugados pelo sistema totalitário do governo de seu país. A ficção científica fica explícita quando percebemos o quão controlador e presente é o estado nas tramas, além de poder, detém alta tecnologia para comunicação, transporte, lazer, enfim, para todas as atividades diárias. Portanto, os filmes *Jogos Vorazes* (2012) e *Jogos Vorazes: Em chamas* (2013), encontra-se nos gêneros de filmes de drama, ficção científica e ação. Na próxima seção, a relação da Moda com o Cinema serão os temas objetos de estudos.

### 2.3 RELAÇÕES CINEMA E MODA

Através de diversos estudos e análises temos a percepção de que moda e cinema são duas vertentes que se auxiliam mutuamente, contudo, a moda veio antes do cinema, mas as duas artes possuem grandes sintonias. Segundo Souza (2015), cinema e moda trabalham com mídia. Trata-se de duas indústrias que envolvem a sensibilidade das pessoas, além de gerar empregos, e promover entretenimento. O cinema e a moda se influenciam reciprocamente. Assim, através do cinema, uma linguagem de moda pode gerar tendência, estilo e comportamento.

Souza, afirma que:

Moda e cinema são duas indústrias que absorvem mão de obra e movimentam o PIB do país. Como numa via de mão dupla, ambas se oxigenam, se regeneram e se traduzem. A moda é mais antiga que a indústria do cinema, claro. O cinema só virou moda muito depois que surgiu com os irmãos Lumière. Nas mãos de Georges Méliès, tornou-se espetáculo e agora dita a moda, pelas suas estrelas e pelo modo como ele, enquanto linguagem, consegue traduzir todos os anseios da comunicabilidade humana. (SOUZA, 2015, p. 27).

De acordo com Braga (2015) são várias as possibilidades de diálogos entre cinema e moda. Uma delas é a competência que um filme tem de entusiasmar as massas por meio de sua exibição, e logo em sequência, conseguir influenciar o uso coletivo de roupas, acessórios, calçados, penteados, até mesmo comportamento, baseados nos figurinos das personagens.

Souza acrescenta dizendo que:

Os sujeitos humanos que o cinema nos apresenta são muitas vezes mitos, como as divas, além de personagens que vão marcando época e que povoam a fantasia ou o cotidiano. Para chegar até as telas, esses sujeitos corpóreos vão marcando seu espaço em signos concretos: a maquiagem, a roupa, os acessórios e o penteado são os primeiros signos que constroem a aparência das personagens a partir do seu aspecto físico. A linguagem visual da personagem no cinema “narra” sempre algo a seu respeito: características sociais, psicológicas, identificação de um tipo histórico, transformação de um estado emocional para outro e características do seu caráter (SOUZA, 2015, p. 27).

Segundo Braga (2015), outra possibilidade é participação de estilistas/costureiros convidados para criar figurinos para filmes, ou aqueles que narram a vida de importantes estilistas/costureiros, como por exemplo, o que conta a história da estilista francesa Coco Chanel. O cinema descreve histórias, analisa e constrói toda uma indumentária para se colocar presente em qualquer época através do figurino que retrata tempos passados ou que representem o futuro, fato que exige um estudo profundo de indumentária e moda para se

estabelecer uma identidade mais realista possível do período. Sendo assim, todas essas relações são formas de aproximação do cinema e da moda.

Desde o início do século XX que o cinema ditava moda para a sociedade. Os filmes ofereciam lições práticas de moda, como maquiagem e novos comportamentos. Através das salas de cinemas, o modelo da mulher moderna era apresentado, um novo ideal de feminilidade difundido pelo cinema norte-americano, nos conta Braga (2015).

Desta forma, o cinema demonstrou todo o seu poder, com o *star-system*, sistema responsável pela criação das “divas”, que foram as grandes responsáveis pela difusão da moda do período.

Segundo Mackenzie (2010), a maioria dessas divas foram construídas e produzidas para alcançar a perfeição. A atriz Greta Garbo, Figura 04, foi sinônimo de elegância e mistério, nas décadas de 1930 e como ela, outras atrizes como: Jean Harlow, Joan Crawford, Bette Davis, Marlene Dietrich, Ginger Rogers e Katharine Hepburn, todas aclamadas como divas hollywoodianas.

Figura 04 – Greta Garbo



Fonte: Disponível em: <http://nypost.com/2017/04/27/greta-garbos-pink-manhattan-refuge-sells-quickly/>  
Acesso em: 25 ago. 2017.

De acordo com Braga (2015), as chamadas “divas hollywoodianas” enlouqueciam as espectadoras nas salas de projeções, a ponto de muitas mulheres irem ao cinema com cadernos e lápis na mão, para tentarem desenhar os modelos usados pelas atrizes e em seguida levarem para suas costureiras na tentativa reproduzirem da forma mais fiel possível aos usados pelas das atrizes. Desta forma, entendia-se na época, que as divas hollywoodianas eram vistas como “Deusas”. O processo de divinização do cinema as transforma em ídolo para os espectadores. Morin acrescenta que:

Heroicizadas, divinizadas, as estrelas são mais do que objetos de admiração. São também motivo de culto. Constitui-se ao seu redor um embrião de religião. Essa religião se ramifica pelo mundo. Entre os espectadores do cinema, não há nenhum verdadeiramente ateu. E, nos meio das multidões cinematográficas, destaca-se a tribo dos fiéis portadores de relíquias, consagrados à devoção, os fanáticos ou fãs (MORIN, 1989, p. 50).

Portanto, Goularte (2012, apud CABRAL, 2015, p.16) complementa dizendo que: “As estrelas de cinema tornam-se mitos perante a sociedade, pois são fabricadas pelo cinema para serem a perfeita combinação do ideal com o cotidiano, o imaginário com o real”. De acordo com Mackenzie (2010), Hollywood exerceu uma poderosa influência sobre as tendências de roupas, penteados e maquiagens. Os produtores consideravam o figurino uma peça central para o sucesso de um filme.

Farah (2016) conta que, parcerias entre estilistas e atrizes também fora uma excelente estratégia de marketing para gerar visibilidade em torno da marca, e aproximar o cinema da moda. Hollywood, desde a década de 1920, promove o visual de suas atrizes como parte do marketing de divulgação dos filmes, que na atualidade, é feito nas aparições através dos conhecidos tapetes vermelhos durante as premiações anuais da academia de cinema. Mas, foi só no começo da década de 1930, que Hollywood decidiu se aliar de maneira oficial à capital da moda: Paris, dando o pontapé inicial quando a Samuel Goldwyn, produtor dos estúdios MGM (Metro Goldwyn Mayer) recrutou a estilista francesa Coco Chanel, para assinar os figurinos de três de seus filmes pagando a quantia de um milhão de dólares. O motivo era que os estúdios perdiam muito dinheiro, com o sobe desce das bainhas imposto pelas principais grifes francesas e os caprichos impostos nas passarelas da época faziam com que as roupas chegassem às telas já ultrapassadas.

Farah prossegue relatando:

Chanel e Elsa Schiaparelli representam os anos 1930. Christian Dior, apesar de se irritar com o fato dos filmes valorizarem mais a imagem final da roupa em si, era apaixonado pelos costumes da época e, a partir dos anos 1940, desenhou figurinos impecáveis. Hubert de Givenchy foi o mais bem-sucedido em Hollywood e será sempre lembrado como criador do estilo Audrey Hepburn. Yves Saint Laurent, segundo François Truffaut, o maior cinéfilo entre os costureiros, formou em Catherine Deneuve a única dupla capaz de competir com Audrey-Givenchy. YSL representa a década de 1960. Ralph Lauren tirou peças de suas coleções comerciais para vestir Robert Redford e Diane Keaton, na década de 1970, e assim o *prêt-à-porter* entrou definitivamente para o cinema (FARAH, 2016, p. 21).

De acordo com Pertermann, Del vechio, e Bona 2008 apud Taliberti (2008) relata que ao longo da história da moda, muitos foram os estilistas que assumiram papel de figurinistas, assinando looks de filmes, balés, entre outros.

Para o autor supracitado, no começo da década de 1920, Gabrielle Bonheur “Coco” Chanel revolucionou a moda e o comportamento da mulher com criações inspiradas no vestuário masculino, que ficou conhecido como *tailleur* Chanel. A estilista fez seu primeiro filme em 1931, *Tonight or never* (Esta noite ou nunca), Figura 05, filme que marcou com a primeira participação de estilistas no cinema.

Figura 05 - Atriz Gloria Swanson em *Esta noite ou nunca* por Coco Chanel



Fonte: FARAHA (2016, p. 22).

Farah (2016) cita ainda, que Elsa Luisa Maria Schiaparelli, estilista italiana, conhecida por Schiaparelli, também fez grandes contribuições nos figurinos das atrizes Hollywoodianas, como por exemplo, na Figura 06, cena do filme *Pigmalião* (1938). Schiaparelli era amiga de artistas como Salvador Dalí, detentora de um estilo extravagante, na maioria das vezes considerado chocante, o que combinava com estilo de Hollywood. Com suas criações extravagantes, liderou a estética do período que abrange a Segunda Guerra Mundial.

Figura 06 - Wendy Hiler e Leslie Howard em *Pigmalião*



Fonte: FARAHA (2016, p. 33).

Diversos estilistas nacionais e internacionais do universo da moda contribuíram com criações para o cinema. No Quadro 01, podem-se ver alguns nomes e a relação dos filmes para os quais participaram na elaboração dos figurinos:

Quadro 01 - Relação de alguns filmes com participação de renomados estilistas

<b>ESTILISTAS</b>	<b>FILME / DIRETOR / ANO</b>
Coco Chanel	- <i>A Regra do Jogo</i> , de Jean Renoir (1939); - <i>Ano passado em Marienbad</i> , de Alain Resnais (1961).
Christian Dior	- <i>Pavor nos Bastidores</i> , de Alfred Hitchcock (1950); - <i>Quando a mulher erra</i> , de Vittorio De Sica (1953).
Ralph Lauren	- <i>O Grande Gatsby</i> , de Jack Clayton (1974); - <i>Noivo Neurótico, Noiva Nervosa</i> , de Woody Allen (1977).
Hubert de Givenchy	- <i>Sabrina</i> , de Billy Wilder (1954); - <i>Cinderela em Paris</i> , de Stanley Donen (1957); - <i>Amor na Tarde</i> , de Billy Wilder (1957); - <i>Bom dia tristeza</i> , de Otto Preminger (1958); - <i>Bonequinha de Luxo</i> , de Blake Edwards (1961); - <i>Charada</i> , de Stanley Donen (1963); - <i>Quando Paris alucina</i> , de Richard Quine (1964); - <i>Como roubar um milhão de dólares</i> , de William Wyler (1966).
Yves Saint Laurent	- <i>A Pantera Cor de Rosa</i> , de Blake Edwards (1964); - <i>A Bela da Tarde</i> , de LuisBuñel (1967); - <i>Fome de Viver</i> , de Tony Scott (1983); - <i>Linda demais para você</i> , de Bertrand Blier (1989).
Yohji Yamamoto	- <i>Brother</i> , de TakeshiKitano (2000); - <i>Dolls</i> , de TakeshiKitano (2002); - <i>Zatoichi</i> , de TakeshiKitano (2003).
Giorgio Armani	- <i>Gigolô Americano</i> , de Paul Schrader (1980); - <i>Ruas de Fogo</i> , de Walter Hill (1984); - <i>Os Intocáveis</i> , de Brian de Palma(1987); - <i>Prêt-à-porter</i> , de Robert Altman (1994); - <i>As duas faces de um crime</i> , de Gregory Hoblit (1995); - <i>Beleza Roubada</i> , de Bernardo Bertolucci (1996); - <i>Shaft</i> , de John Singleton (2000).
Jean Paul Gaultier	- <i>O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante</i> , de Peter Greenaway (1989); - <i>Kika</i> , de Pedro Almodóvar (2004); - <i>A Má Educação</i> , de Pedro Almodóvar (2004); - <i>Prêt-à-porter</i> , de Robert Altman (1994); em parceria com Armani; - <i>Ladrão dos Sonhos</i> , de Jean Pierre Jeunet (1995); - <i>O Quinto Elemento</i> , de Luc Besson (1997).
ClodovilHernandez	- <i>O Corpo Ardente</i> , de Walter Hugo Khouri (1967).
Ocimar Versolato	- <i>Tieta do Agreste</i> , de Cacá Diegues (1996).
Lino Villaventura	- <i>Xuxa e os Duendes</i> , de Rogério Gomes e Sérgio de Almeida (2001).
Alexandr McQueen	- <i>The Hunger Games</i> de, Gary Ross (2012). - <i>The Hunger Games: CatchingFire</i> , de Francis Lawrence (2013). *Único figurino que não foi criado especificamente para o filme porém foi emprestado para fazer parte dos filmes que no caso, são os filmes aqui analisados logo mais à frente, <i>Jogos Vorazes</i> e <i>Jogos Vorazes em Chamas</i> .

Fonte: PETERMANN, DEL VECHIO, BONA (2008, p 6). Da autora, 2017.

De acordo com Mackenzie (2010), embora, muitos estilistas parisienses terem formado relações solidas com os estúdios de produção americanos, Hollywood também promoveu os seus próprios estilistas, grandes nomes como Travis Banton e Edith Head da Paramount, Orry Kelly da Warner e Adrian da MGM, constam entre os mais bem sucedidos. A relação entre Hollywood e a indústria de moda estava longe do *laissez-faire*<sup>1</sup>, rapidamente desenvolveu-se uma estrutura comercial com fins lucrativos a fim de lucrar em cima do fascínio popular pelo estilos das grandes estrelas de cinema. Então, propaga-se o consumo de massa dessa nova estética, o mercado agora vendia as imagens das divas cinematográficas. Lipovetsky assegura que:

Desde os anos 1910-1920, o cinema jamais deixou de fabricar estrelas, são elas que os cartazes publicitários exibem, são elas que atraem o público para as salas escuras, foram elas que permitiram recuperar a enfraquecida indústria do cinema nos anos 1950. Com as estrelas, a moda brilha com todo o seu esplendor, a sedução está no ápice de sua magia (LIPOVETSKY, 1989, p.213).

O que a maioria das atrizes/atores vestiam nas telas, acabavam nas vitrines das lojas e nas passarelas das ruas, e não é somente o modo de vestir era imitado, mas a maquiagem, a grossura dos lábios, a tintura e o corte de cabelo e até a postura gestual eram absorvidos pelos consumidores, comenta Lipovetsky (1989).

O cinema se transformou em uma vitrine, desejada pelas grandes marcas, pois, tudo que aparece na tela torna-se sonho de consumo, e não é só a roupa, mas também o estilo de vida, toda a fantasia por ele passada se torna real e muito almejada pelo público. Meneguello (1992), complementa dizendo que:

As estrelas não funcionam apenas como produto, mas também como veículo, já que ao mesmo tempo em que são usadas na publicidade, onde suas qualidades são identificadas com as dos produtos, são também, os produtos relacionadas com seus estilo de vida, comportamentos e modos de ser são também transformados em objetos de consumo (apud CABRAL, 2015 p. 16)

Morin ressalta que o papel da estrela como mercadoria, na medida em que o *star system* transforma até mesmo seu estilo de vida, dizendo que:

A Estrela responde a uma necessidade afetiva ou mítica que não é criada pelo *star system*; no entanto, sem ele, essa necessidade não encontraria as suas formas, seus suportes e seus afrodisíacos. Em primeiro lugar, o *star system* é fabricação – termo espontaneamente utilizado por Carl Laemmle, o inventos das estrelas de cinema: “A

---

<sup>1</sup>*Laissez-faire* é uma expressão francesa que significa literalmente "deixar fazer", e é considerada um símbolo da economia liberal defendida pelo capitalismo. Fonte: Disponível em: < <https://www.significados.com.br/laissez-faire/> > Acesso em: 02 set. 2017.



fabricação de uma estrela é um fator primordial na indústria do filme.” A estrela é uma mercadoria total: não há um centímetro de seu corpo, uma fibra de sua alma ou uma recordação de sua vida que não possa ser lançada no mercado (MORIN, 1989, p. 74 -76).

O cinema explora experimenta e personifica, portanto, em relação à personificação, muito se tem a contribuir com a história da moda, através dos figurinos criados para as personagens. Logo, de acordo com Lipovetsky (1989), as relações entre o cinema e a moda ultrapassaram as telas e se tornaram parte da realidade. O poder de sedução do cinema cativa as pessoas, cria ídolos e estrelas.

Conforme Souza (2015), as personagens, homens e mulheres, se tornam muitas vezes os mitos e divas. Para chegarem até as telas, esses sujeitos vão demarcam seu espaço através de signos palpáveis: a maquiagem, a roupa, os acessórios e o penteado são os primeiros elementos que constroem a aparência das personagens a partir do seu aspecto físico. Além disso, são constituídos também por uma linguagem visual composta por: características sociais, psicológicas, identificação de um tipo histórico, transformação de um estado emocional e caráter. A personagem é criada através de signos palpáveis e não palpáveis, e são os palpáveis que estabelecem a relação entre a moda e cinema acontecer. Lipovetsky diz que a:

A estrela é uma imagem de personalidade construída a partir de um físico e de papéis feitos sob medida, arquétipo de individualidade estável ou pouco cambiante que o público reencontra em todos os filmes. O star system fabrica a superpersonalidade que é a griffe ou a imagem de marca das divas da tela (LIPOVETSKY, 1989, p.214).

Com a ascensão das divas e ídolos, a partir, da década de 1930, Hollywood começa a ter suas atrizes estampadas nas revistas e como protagonistas de campanhas de moda e produtos de beleza. De acordo com Pertermann, Del vechio, e Bona 2008 apud Losso, 2008, as atrizes hollywoodianas continuam a ditar moda no mundo inteiro, pois é muito mais fácil identificar-se com as divas do que com as modelos, afinal a identificação com suas personagens pelo público feminino é maior e mais fácil do que com as modelos das passarelas. As atrizes ditaram e continuam a ditar moda ao redor do mundo todo, em todas as revistas estão elas com seus vestidos glamourosos e assinados pelos melhores estilistas da atualidade. Desta forma, a relação cinema, moda e público obtém uma maior aproximação, além de ser um aliado na difusão da moda, são uma indústria comercial, pois, vendem seus produtos através da imagem das atrizes e atores.

De acordo com Falcão (2008) a moda e o cinema têm grande ligação: são vendedores de sonhos. É por isso que o cinema com o passar do tempo deixou de ser apenas uma referência de moda e comportamento, para ser também a grande indústria vendedora e exibidora de moda no mundo. O cinema transformou-se em uma vitrina, almejada pelas grandes marcas para exibir suas criações e desta forma aumentar seus faturamentos. As roupas das personagens tornam-se um sonho de consumo. Morin complementa:

A vida imaginária dos deuses e heróis, são uma imagem que faz com que os "mortais" tentem suprimir sua vida tediosa; sonham em ser como eles, e viver suas aventuras, e o filme que é uma duplicação da vida, projeta essa identificação, fazendo dos atores e atrizes modelos e espelhos de imitações, e até mesmo uma mercadoria, é a multiplicação da sua imagem, uma potência mítica que atrai febrilmente. Segue-se o regime alimentar e corporal da estrela. Adotam-se a maquiagem e os cosméticos que ela usa, imitam-se sua toilette, seu comportamento e seus tiques (MORIN, 1989, p.67).

Contudo, o cinema e a moda possuem uma relação bastante intrínseca e está totalmente ligada através dos figurinos. As preparações desses figurinos envolvem muitos estudos para que possam cumprir com as suas funções comunicativas e estéticas dando originalidade e vida a personagem. De acordo com Petermann, Del Vecchio e Bona (2008), a roupa é uma espécie de radiografia do comportamento. No momento em que as luzes se apagam e na tela do cinema surge uma personagem, o espectador presume através do figurino, se é rico ou pobre, se está triste ou alegre e inclusive em que época se passa o filme. Por meio da leitura dos signos, construídos pelas vestimentas, o figurino constitui-se importante fator de rejeição e ou aproximação por parte do espectador em relação à personagem. Desta forma, o figurino atua como comunicação não-verbal; a vestimenta auxilia na narrativa cinematográfica, onde signos estão impressos no vestuário e se apresentam de forma involuntária.

Costa prossegue dizendo:

As roupas de um personagem trabalham para demonstrar que este se encontra no deserto, na cidade, no campo, na praia. O tempo pode ser definido com o auxílio do figurino de modo sincrônico ou diacrônico. Quanto ao espaço, o figurino ajuda a definir [ou tornar imprecisa] a localidade geográfica onde a história se passa (COSTA, 2002, p. 39).

A influência do cinema continua a afetar o mercado de moda e estilo. De acordo com Braga (2015), a moda também está presente em diálogos com o cinema na entrega de premiações como o Oscar. Atualmente, Hollywood oferece o Oscar, prêmio mais cobiçado na área do cinema internacional, que premia um filme como melhor do ano e também em outras categorias específicas, cinema e o figurino, por exemplo, é uma dessas áreas. A entrega dos prêmios é um grande evento mundial, transmitido ao vivo da cidade de Los Angeles nos Estados Unidos, faz com que a moda e o cinema dialoguem novamente, pois há uma enorme

divulgação da alta-costura, que são peças exclusivas e feitas manualmente por designers filiados a um sindicato parisiense onde estas peças estão em número mínimo e obedecem a determinadas regras para serem desfiladas, motivo pelo qual designers procuram atrizes concorrentes aos prêmios, ou até mesmo aquelas que só irão participar como espectadora, mas que são renomadas para vesti-las, com a intenção de divulgar e buscar na passarela do tapete vermelho suas marcas. Na secção seguinte abordaremos mais profundamente questões sobre figurino.

### 2.3 A IMPORTANCIA DO FIGURINO PARA O CINEMA

Para falarmos de figurino, devemos primeiramente discorrer sobre o ato de se vestir, pois, todo figurino depende da roupa. A história da vestimenta começou com o uso de folhas, fibras vegetais e peles de animais, no período denominado pré-história. Segundo Perito e Rech (2012), desde o início, o uso de roupas não estava ligado somente à necessidade de proteção contra as agressões externas e climáticas, mas também, os homens se impunham sobre os outros animais e aos próprios homens através dela. As vestimentas, eram também, utilizadas nos rituais pré-históricos, ao usar as peles dos animais capturados e máscaras que representavam seus espíritos, o homem praticava um ato teatral. Desta forma, ao utilizá-las acreditava-se que ativavam suas forças, como também, por um espaço de tempo, incorporava os próprios animais e passava a representá-los, que se dava através do uso dessa vestimenta.

Perito e Rech (2012) conta que a partir desses rituais, temos uma série de outros conjuntos de espetáculos na história da humanidade, nos quais, a vestimenta é essencial para entendermos a função do figurino para personagem, e assim, o espectador tem sua compreensão guiada, pois, o traje tem efeito semelhante ao da caracterização, considerada por alguns como um prolongamento do próprio vestuário. O primeiro traje de cena surgiu no teatro grego, a aproximadamente 500 anos antes de cristo, usados nos rituais para o Deus Dionísio. No fim do século XIX, novos pesquisadores começaram a perceber o traje como elemento fundamental da cena, e começa então, a ser criado para o ator na composição de sua personagem, como discorre Viana (2015).

De acordo com Dias (2012), “as palavras: indumentária, vestuário e traje são muitas vezes usadas em bibliografias mais antigas do teatro, antropologia e moda para se referir ao figurino”, entretanto, cada uma dessas palavras possui a sua definição básica. Sendo que, indumentária é todo o vestuário que representa uma determinada época e povos, considerada um localizador histórico. Vestuário é descrito como um conjunto de peças de roupas que se

veste. O termo traje é utilizado para as roupas que caracterizam os indivíduos para eventos sociais específicos ou personagens de espetáculos. Através destes três conceitos, nota-se que o vestuário não se limita apenas às funções de proteção, pudor ou enfeite, também pressupõe ornamentação e embelezamento, surgindo uma nova categoria, a qual denominamos de figurino.

De forma simples e direta dizemos que o figurino com base na sua existência material, consiste em roupas e acessórios que vestem o corpo. De acordo com Costa (2002), o figurino nos permite conhecer as características da personagem, acarretando à identificação do nível social, idade e personalidade, por exemplo. Costa complementa dizendo que:

O vestuário faz parte do conjunto de significantes que molda os elementos tempo e espaço: a roupa é parte do sistema retórico da moda e argumenta para nos convencer que a narrativa se passa em determinado recorte de tempo [presente, futuro possível, passado histórico etc.], do ano [estações, meses, feriado] ou mesmo do dia [noite, manhã, entardecer] (COSTA, 2002, p. 39).

Não importa qual o gênero da história contada: antiga, moderna, mágica ou até cômica, o vestuário nos oferece uma verdadeira vitrine de tipos, mostrando que em todos os casos, o figurino elaborado trabalha a favor da narrativa, e ainda: “O vestuário ajuda a definir o local onde se passa à narrativa, o tempo histórico e a atmosfera pretendida, além de ajudar a definir características dos personagens” diz Costa (2002, p. 38).

Segundo Viana (2015), os figurinos são as vestimentas e adereços que um ator, músico ou bailarino utiliza no momento de representar uma personagem, é mais do que a simples roupa que veste o ator, pois cada elemento que o compõe tem uma razão específica para estar ali. Formas, estilos, volumes, cores, texturas e tecidos são elementos visuais importantes que ajudam a transmitir as informações sobre as personagens. Mesmo que, o público não leia esses elementos conscientemente, a estética do figurino pode indicar signos importantes para essa compreensão. Todo figurino é dotado de mensagens visuais explícitas e subliminares que ajudam o ator e público a definirem a personagem interpretada e a estabelecer o tema do espetáculo, pois é o elemento visual que estabelece um elo de significação entre a personagem e o contexto do espetáculo.

O figurino é um forte elemento na construção do espetáculo, seja para o cinema, o teatro ou a televisão, que segundo relato de Leite e Guerra (2002, p. 62), “além de vestir o artista respalda a história narrada como elemento comunicador: induz a roupa a ultrapassar o sentido apenas plástico e funcional, obtendo dela um estatuto de objeto animado”.

A roupa mais do que plástica deve ser o mais fiel possível dentro do espetáculo, embora elementos fundamentais, no entanto, segundo Leite e Guerra, 2002 *apud* Barthes (1964), importa perceber a delimitação dessas parcelas para que o traje não roube a cena, ofuscando outros planos, assim como o da cenografia. De acordo com Brício (1998, *apud* Leite e Guerra, 2002, p. 66), “a cenografia e o figurino deviam andar juntos, de mãos dadas. Mas esse relacionamento está sendo, agora, legal na televisão, porque antigamente isso era completamente dissociado”.

Diante disso é correto informar que os figurinos podem ser classificados em três categorias: realistas, para-realistas e simbólicos.

Costa descreve:

1)Figurinos realista, comportando todos os figurinos que retratam o vestuário da época retratada com precisão histórica; 2) Para-realista, quando o figurinista inspira-se na moda de época para realizar seu trabalho, mas procedendo de uma estetização onde a preocupação com o estilo e a beleza prevalece sobre a exatidão pura e simples, e 3) Simbólicos, quando a exatidão histórica perde completamente a importância e cede espaço para a função de traduzir simbolicamente caracteres, estados de alma, ou, ainda, de criar efeitos dramáticos ou psicológicos (COSTA, 2002, p. 38).

Contudo, segundo Dias (2012), o figurino é um elemento caracterizador da personagem e um agente de comunicação que auxilia a expressividade do ator, fazendo com que a personagem ganhe vida, e ainda ter sua imagem alterada, podendo causar vários efeitos visuais como: prolongar o corpo, achatar, engordar, diminuir, entre outros. Cada figurino, é elaborado e pensado para uma personagem em especial, para determinada cena e ator específico. O Traje é composto de cor, forma, volume, textura, movimento e origem, Pereira e Viana (2015), dizem que nem todos elementos precisam ser utilizados na sua criação, mas o quanto mais melhor.

Para Perito e Rech (2012), os figurinos teatrais podem ser observados na sua totalidade e tridimensionalidade, mas à uma distância maior do espectador com o palco, tendo como consequência, a elaboração de contrastes e detalhes maiores nas peças de modo que o espectador consiga ver, ao contrário dos meios filmados, o público só observa o que o realizador quer que se veja e o que a câmera permite. Ou seja, como menciona Silva (2014), existe uma definição anterior dos planos que irão ser filmados e o que os irá constituir, o que deve ser divulgado ao espectador. Portanto, os figurinos cinematográficos não são fundamentalmente diferentes do teatral, porém, geralmente, são mais realistas e menos simbólicos.

Desta forma os figurinos devem ser pensados avaliando as proporções e peso estético dos elementos em cena, a distância do espectador e respeitando a forma tradicional da cena. De acordo com Viana (2015), o figurino de teatro, deve conter excelente acabamento, uma vez que o espetáculo se repete inúmeras vezes, demandando durabilidade nas peças. Nos de cinema e televisão deve-se ter outro procedimento com relação ao figurino, adaptando-o às questões tecnológicas e formais respectivas a esses meios. O cuidado com o figurino deve ser extremo, uma vez que a câmera capta detalhadamente a imagem da cena, imprimindo todas as nuances do traje. Nas diferentes tecnologias, cinema e televisão, são utilizados fatores um tanto distantes, o tamanho das telas influenciam nas produções do figurinista, como as dimensões televisivas são menores o figurinista tem maior trabalho para harmonizar uma cena com muitos indivíduos, diferentemente das telas do cinema. Lacerda explica que:

Na tela pequena, não se pode poluir muito, por ela ser extremamente pequena; não são os 70 milímetros do cinema, ou um palco, em que as cores, o vermelho, por exemplo, pode conviver harmonicamente ao lado do amarelo, do rosa, porque aquele espaço permite (LACERDA, 1998, apud LEITE E GUERRA, 2002, p.93).

Portanto, todas as cenas no cinema e na televisão são inicialmente registradas para depois serem apresentadas, logo, para que o figurino seja elaborado necessitamos do profissional responsável, no caso, o figurinista, o qual deve estar presente em todas as etapas das gravações, considerando as mídias para o qual o figurino será submetido, garantindo assim, a eficiência do seu produto. Na próxima seção discorreremos um pouco mais sobre o profissional figurinista.

## 2.4 A FUNÇÃO DO PROFISSIONAL FIGURINISTA

A moda e o figurino diferem em relação à essência, porém estão conectados e pertencem ao mesmo universo: o do vestuário. Enquanto alguns produtos de moda são efêmeros, pensados para uma grande massa e para durar entre uma ou duas estações, o figurino é um registro, usado para vestir uma personagem em uma produção. Como função representativa, o figurino delimita épocas, conta histórias e define as personagens, como já mencionado anteriormente, portanto para a elaboração de um figurino necessitamos de um profissional capacitado para sua criação e execução, denominado figurinista.

De acordo com Leite e Guerra (2002), para a criação dos figurinos, torna-se imprescindível a presença do figurinista, profissional especializado que atua atrás dos palcos, o qual vislumbra o espetáculo, verificando suas características, buscando uma consonância

estética entre o projeto cênico e o processo de criação do figurino. Portanto o figurinista tem o papel de vestir os atores levando em consideração todos os elementos do espetáculo e responsável por todo o processo de criação dos trajes em cena. Então:

Responsável pela criação de roupas e acessórios seguindo o perfil dos personagens propostos pelo autor e/ou diretor, em filmes, óperas, ballets, peças teatrais, novelas, séries e outros programas de televisão. O figurinista pode desenhar todo o guarda-roupa ou optar por um mix de peças criadas por ele, em composição com outras já disponíveis no mercado (Sabino, 2007, apud Silva, 2014, p.22).

Segundo Silva (2014), no início do século XX, a partir das vanguardas artísticas russas o figurino passa a conquistar seu espaço na produção, Guerra (2002) cita: “Exige-se então, que o figurinista, mais que o produtor com gosto apurado, seja alguém que ‘pense’ a roupa. No decorrer da história da moda e da indumentária, alguns designers de moda atuaram como figurinistas em projetos de diversos segmentos artísticos. O figurinista é diferente de um designer, bem como, elaborar Moda é diferente de preparar um traje de cena. Contudo, já há algum tempo, que o figurino tem vindo a ser explorado por profissionais do universo da Moda. Farah (2016) discorre sobre essa diferença: embora estilistas e figurinistas sejam completamente diferentes tem em comum o fato de vestirem outras pessoas, e complementa:

A função de um estilista é conseguir antecipar os desejos de uma sociedade e expressa-los antes mesmo que esses desejos sejam claros e reconhecidos por essa mesma sociedade. O figurinista não veste uma sociedade – veste uma só pessoa. Na verdade, ele vai ainda mais fundo – veste uma individualidade. Sua função e seu talento tem o objetivo de, por meio da roupa deixar absolutamente claro o tipo de personalidade, de caráter, de classe social que a atriz ou o ator vão representar (FARAH, 2016, p.14).

Contudo o figurinista não tem a função nem a intenção de inventar moda, mas de servir-se da moda existente para compor a personagem. Entretanto, o figurinista mexe com identidade, desta forma pode ocorrer que a roupa ou um outro elemento qualquer criado para representar aquela personagem, único e específico, acabe virando moda por causa da identificação do público com a figura construída, ou com o ator ou a atriz. Hoffman acrescenta:

O figurino pode não ser moda, mas inclui moda; constrói personagens de moda, em que o vestuário serve de suporte para representar comportamentos e modos de se estar na sociedade, que são transmitidos através de códigos incutidos na indumentária (Hoffman, 2012, apud, Silva, 2014, p.24).

De acordo com Farah (2016), desde os anos de 1920 que Hollywood veste suas atrizes e as promove como marketing, porém, só na década de 1930 que Hollywood tem como aliados estilistas renomados da capital da moda francesa, daí em diante, são vários os casos de

profissionais que criaram figurino como: Coco Chanel, Elsa Schiaparelli, Christian Dior, Ralph Lauren, Hubert de Givenchy, Yves Saint Laurent, Giorgio Armani, Jean Paul Gaultier, entre outros. Durante várias décadas estilistas fizeram figurinos para filmes e séries televisivas, mesmo com o passar dos anos, essa ligação entre moda e figurino, estilistas e figurinistas têm feito sucesso. Apesar da grande participação de estilistas como figurinistas, hoje em dia não é mais dessa forma, há um grande número de profissionais figurinistas no mercado, ainda que, tenham filmes com participações de grandes designers.

Segundo Dias (2012), é importante que o figurinista possua uma formação cultural ampla e sentido de observação. O profissional planeja seu trabalho, traçando uma trajetória com começo, meio e fim, ainda tendo que ter informação advindas de pesquisas, noções de cenografia, teatro, expressão corporal, iluminação, fotografia, noções de espaço e arte. Além disso, o conhecimento ligado diretamente ao vestuário, como modelagem, história da indumentária, tendências de moda, desenvolvimento de croquis, desenho técnico, corte e costura. Leite e Guerra (2002, p.119) ainda dizem que: “de acordo com o fluxo original, criar, produzir e utilizar, desmembram-se em identificar, conceituar, projetar [referentes a criar], produzir [manteve-se idêntica], gravar e manter [referentes a utilizar]” etapas essas que se desdobram em várias tarefas para a criação do figurino.

Deste modo, independente de um grande ou baixo orçamento oferecido pelos filmes, séries ou telenovelas, o profissional necessita primeiramente entender os objetivos do espetáculo, e ao lado do diretor e da produção realizar todo um planejamento, pautado no conhecimento cultural acentuado, criatividade, senso de observação e atenção aos detalhes. Constatamos ainda, a tamanha importância do figurinista dentro do seu campo de atuação, no qual seu conhecimento sobre diversos setores são de grande importância. Na próxima seção, faremos uma breve análise sobre a filmografia da trilogia.



### 3 FILMOGRAFIA

A trilogia de livros *The HungerGames*, traduzida como Jogos Vorazes, foi escrita por Suzanne Collins entre os anos de 2008 e 2010. Originalmente, publicado nos Estados Unidos em setembro de 2008 pela editora Scholastic, no Brasil em maio de 2010 pela Rocco. O segundo livro da trilogia *The Hunger Games: CatchingFire*, Jogos Vorazes em Chamas, publicado nos Estados Unidos em setembro de 2009 pela editora Scholastic, no Brasil no primeiro semestre de 2011 pela Rocco. Em seguida *Mockingjay*, A Esperança, o último livro da trilogia, publicado nos Estados Unidos em agosto de 2010 pela editora Scholastic, e no Brasil em outubro de 2011 pela Rocco.

Suzanne Collins relata em entrevista a Hudson de que, teve a ideia para a história dos livros enquanto passava por canais na televisão. Em certo canal, observou pessoas competindo em um reality show e em outro viu cenas da Guerra no Iraque. As duas coisas "começaram a se confundir de um modo muito inquietante" e a ideia para o livro que depois virou filme foi formada. O mito grego de Teseu e Minotauro serviu de base para a história da personagem principal Katniss Everdeen. A sensação de perda do pai, que prestou serviço militar na Guerra do Vietnam, também contribuiu para o desenvolvimento do livro, no qual a protagonista perde o pai aos onze anos de idade em horrível acidente nas minas, cinco anos antes do início das competições. A trilogia conquistou um grande número de fãs, principalmente, depois de sua adaptação cinematográfica no ano de 2012.

Segundo informações on-line do Papo de Cinema, os três volumes da saga já venderam mais de 85 milhões de cópias em todo o mundo, tendo sido traduzidos em 26 idiomas e vendidos em 38 países. Os livros de Suzanne Collins, Figura 08, fizeram tanto sucesso que chegaram a ficarem por 130 semanas consecutivas na lista dos mais vendidos do jornal americano *The New York Times*. Com todo esse sucesso, a transposição para o cinema era mais do inevitável, era muito aguardada por fãs e leitores de todas as idades, em todo mundo.

Apesar dos três livros, a saga chegou aos cinemas em quatro filmes, e o último dos volumes, *A Esperança*, teve sua trama dividida em duas partes, lançadas em 2014 e em 2015. Ao todo, os três filmes iniciais arrecadaram mais de US\$ 2,2 bilhões nas bilheterias de todo o mundo. A recepção da crítica também foi positiva, inclusive, todos foram indicados ao Globo de Ouro, entre outras premiações igualmente importantes. No total, são 57 prêmios e outras 95 indicações, relata o site on-line Papo de Cinema.

*The Hunger Games*, Jogos Vorazes (2012), foi o primeiro de quatro filmes adaptados da trilogia uma produção americana dos gêneros ficção científica, drama e ação dirigido por Gary Ross. O desenvolvimento do filme iniciou-se em março de 2009, quando a *Lions Gate Entertainment*<sup>2</sup> fez um contrato de coprodução com a *Color Force*<sup>3</sup>, que tinha adquirido os direitos autorais do livro. Para que a produção do filme fosse realmente fiel ao que Collins narrou em seus livros, a autora colaborou com Ross na elaboração do roteiro, segundo relata o site on-line Adoro Cinema.

A partir do lançamento, obteve grande sucesso de bilheteria, arrecadando cerca de US\$691,2 milhões de dólares em todo mundo, em 2012. *Lions Gate Entertainment* anunciou que *Catching Fire* receberia uma adaptação cinematográfica e seria lançado em 22 de novembro de 2013. Gary Ross ao ser convidado para dirigir o filme, recusa devido a problemas com agenda, desta forma foram procurados outros três diretores: David Cronenberg, Alfonso Cuarón e Alejandro González, mas as negociações não deram certo, de modo que os estúdios tiveram que recorrer a Francis Lawrence, que aceitou o convite em maio de 2013, o qual foi informado que Michael Arndt<sup>4</sup> iria reescrever o roteiro para *Catching Fire*, que se tornou *The Hunger Games: Catching Fire*, segundo Wikipedia on-line.

Segundo a revista *Veja* (2014), O filme *Jogos Vorazes: Em Chamas*, conquistou a melhor bilheteria de 2013 nos cinemas dos Estados Unidos e Canadá com cerca US\$ 409,4 milhões de dólares. A sequência superou no país, até mesmo o campeão de bilheteria mundial do ano, *Homem de Ferro 3*, que faturou US\$ 409 milhões de dólares nos dois países e 1,2 bilhão ao redor do mundo. Nas bilheterias mundiais, *Em Chamas* arrecadou US\$ 832,7 milhões de dólares, superando o primeiro filme da série, com US\$ 691,2 milhões. De acordo com a *Lionsgate*, é a primeira vez na história que os dois primeiros filmes de uma franquia do estúdio ultrapassam a marca de US\$ 400 milhões de dólares nos Estados Unidos e no Canadá. Além disso, é a primeira vez desde 2008, que um filme em 2D atingiu a primeira posição nas bilheterias. Devido ao sucesso, a *Lionsgate* adotou uma medida que está se tornando comum em Hollywood quando se trata de franquias adolescentes: dividir o último livro em dois filmes, no caso, *Jogos Vorazes: A Esperança Parte 1* estreou em 19 de novembro de 2014 e a

<sup>2</sup>Lions Gate Entertainment Corporation ou Lionsgate é uma produtora independente de cinema e televisão surgida em Vancouver (Colúmbia Britânica, Canadá) em 3 de julho de 1997, e atualmente sediada em Santa Mônica. Fonte: Disponível em: < [https://pt.wikipedia.org/wiki/Lions\\_Gate\\_Entertainment](https://pt.wikipedia.org/wiki/Lions_Gate_Entertainment)>.

<sup>3</sup>Color Force Entertainment é um estúdio americano, fundado em 2007 pelo produtor Nina Jacobson. Fonte: Disponível em: < [https://pt.wikipedia.org/wiki/Color\\_Force](https://pt.wikipedia.org/wiki/Color_Force)>.

<sup>4</sup>Michael Arndt é um roteirista estadunidense. É conhecido pelo seu primeiro roteiro *Little Miss Sunshine*, vencedor de diversos prêmios, inclusive o Oscar de Melhor Roteiro Original e pelo roteiro da animação da Pixar, *Toy Story 3*. Fonte: Disponível em: < [https://pt.wikipedia.org/wiki/Michael\\_Arndt](https://pt.wikipedia.org/wiki/Michael_Arndt)>.

segunda, *Jogos Vorazes: A Esperança o Final* em 18 de novembro de 2015. À frente do elenco estão os atores: Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth, Donald Sutherland, Julianne Moore, Philip Seymour Hoffman, Woody Harrelson, Lenny Kravitz e Toby Jones, entre outros.

*Jogos Vorazes: A Esperança - Parte 1*, é o penúltimo filme da saga *Jogos Vorazes*. Os direitos para adaptação da obra ao cinema pertencem à *Lionsgate Films*, assim como *Jogos Vorazes* (2012) e *Jogos Vorazes: Em Chamas* (2013). O filme foi criticado pela falta de ação em comparação aos outros dois filmes, porém mesmo assim, foi a segunda maior arrecadação dos cinemas norte-americanos em 2014. No Brasil, o filme quebrou o recorde de maior estréia em número de salas. Com final da saga foi lançado *Jogos Vorazes: A Esperança o Final*, Figura 12, filme que teve o orçamento mais caro da franquia com US\$160 milhões de dólares, foi recebido positivamente pela crítica pelas atuações, roteiro e seqüência de ação, apesar de ter sido criticado por dividir as adaptações finais em duas partes, relata *Wikipedia online*.

De todas essas grandes franquias recentes, a primeira adaptação da trilogia literária de Suzanne Collins é a que tem conteúdo mais contestador. Discussões sobre a autoridade, culto a celebridades, obediência, poder e controle estão em pauta na história. A seguir falaremos um pouco mais sobre o enredo dos filmes aqui trabalhados, *Jogos vorazes* (2012) e *Jogos Vorazes: Em Chamas* (2013).

### 3.1 BREVE HISTÓRICO DOS FILMES: *JOGOS VORAZES E JOGOS VORAZES: EM CHAMAS*

Como tema de pesquisa para desenvolvimento de uma coleção de moda, faremos uma breve narrativa dos filmes escolhidos na trilogia, no caso: *Jogos Vorazes e Jogos Vorazes: Em Chamas, que servirão como fonte de inspiração*.

No filme *Jogos Vorazes* (2012), a história é ambientada em um período futurístico não definido, quando uma nova nação chamada Panem se ergue, um país que emergiu das cinzas de um lugar que no passado era denominado América do Norte, uma Capital dividida em 13 distritos onde paz e prosperidade imperava, até que, vieram os *Dias Escuros*, que consistiu no conflito dos distritos escravizados contra a Capital. Doze foram derrotados, o décimo terceiro fora, até então, destruído. Para que os distritos pudessem pagar pela deslealdade foi criado um tratado, no qual, foram criadas novas leis para garantir a paz. Como lembrança dos Dias

Escuros, ou seja, para que tais revoltas jamais tornem a repetir, a Capital promove anualmente os Jogos *Vorazes*.

De acordo com Collins (2010), a Capital passou a controlar os distritos através de um jogo intitulado Jogos Vorazes, que trata-se de um *reality show* organizado pelo governo, uma vez por ano um menino e uma menina entre 12 e 18 anos de cada distrito são escolhidos através de um sorteio para serem tributos, residentes dos distritos forçados a participar dos Jogos Vorazes. Então, vinte quatro jovens são enviados a uma arena e precisam lutar até a morte, pois o jogo só termina quando restar apenas um sobrevivente. Além disso, o massacre é transmitido pela televisão oficial para todo país.

Collins (2010) narra que a história começa 74 anos depois da revolução, na qual temos a tributo Katniss Everdeen como personagem principal, uma jovem do distrito 12 de 16 anos que se voluntária no dia da colheita<sup>5</sup>, no lugar de sua irmã Primrose Everdeen a caçula da família, pois, havia sido sorteada para participar dos jogos. O tributo masculino do Distrito 12, é Peeta Mellark, da mesma idade da jovem Katniss Everdeen. Cada distrito possui um representante oficial enviado pelos idealizadores dos jogos, personagem que leva os sorteados para a Capital, responsável por ensinar bons modos, no distrito 12 a educadora é Effie Trinket, pois, os tributos devem se comportar de maneira que não se distoem dos demais.

De acordo com o filme *Jogos Vorazes* (2012), depois de selecionados, os jovens Katniss e Peeta são levados para a Capital, através de uma viagem de trem, em vagões bastantes sofisticados, para encontrarem com os outros tributos. Todo casal possui um mentor, no caso, Haymitch Abernathy, Figura 16, o único morador do Distrito 12, ainda vivo, que venceu os jogos no passado. Katniss é apresentada a Cinna, o estilista responsável para cuidar da aparência nas apresentações em público do casal, pois os habitantes da Capital são extremamente vaidosos com suas aparências, e estarem bem vestidos é crucial para a obtenção de patrocinadores, pois, eles que pagam para que os tributos recebam ajuda, como suprimentos e remédios, enquanto estiverem na arena, em caso de necessidade.

Ao longo dos dias na Capital, Katniss e Peeta, além de terem os ensinamentos de Effie Trinket, são submetidos a uma transformação em suas aparências, equiparando-se as pessoas da capital, são treinados para o combate e fazem apresentações em público e diversas entrevistas na rede de TV da Capital para se promoverem. Em sua primeira apresentação Katniss e Peeta representam seu distrito em um desfile, o qual é responsável pela indústria de

---

<sup>5</sup> Dia da Colheita é o dia em que são escolhidos os jovens tributos que representarão o seu distrito nos Jogos Vorazes.

mineração de carvão, desta forma, o estilista Cinna faz o casal literalmente, pegarem fogo através de suas roupas e enlouquecem os moradores da Capital, conquistando patrocinadores e fãs. Durante uma entrevista, Peeta revela o seu amor não correspondido por Katniss, à jovem acredita que a atitude dele faça parte de sua tática para conseguir patrocinadores e resolve assumir que também gosta dele.

Então, iniciam-se os jogos, logo no primeiro dia em que os tributos vão para a arena quase metade dos tributos morre. Para sobreviver, Katniss tenta buscar alternativas para se defender dos seus concorrentes e das armadilhas da Capital, desta forma, esconde-se em arvores e caça para se alimentar, nessa situação, vê Peeta com alguns aliados que querem matá-la e se decepciona, porém, tudo não passa de um plano para que possa sobreviver já que não tem nenhuma habilidade como Katniss, que é primorosa com as flechas. Alguns dias depois, Katniss se vê na necessidade de também formar uma aliança, no entanto, como não é uma jovem de muitos amigos e não faria aliança com qualquer tributo, desta forma, se alia a Rue uma garota de 12 anos do Distrito 11, que a faz lembrar de Primrose, sua irmã. As duas criaram uma enorme ligação e de grande importância para os atos de Katniss dentro da arena. A comunicação entre elas, para quando não estivessem juntas era através do canto do pássaro Tordo, que Rue apresentou para Katniss. A garota é morta por outro tributo, Katniss o mata, com raiva de sua atitude. Após a morte de Rue, Figura 18, a protagonista se revolta e não quer aceitar a situação do *reality show*, como forma de afeto pela sua aliada canta e envolve seu corpo com flores como sinal de respeito e repulsa pela Capital. Katniss, começa a entender que tem que fazer valer o sacrifício de sua aliada que se sacrifica para salvar sua vida, e com essa atitude deixa os moradores do Distrito 11 comovidos e agradecidos. A partir deste momento surge uma esperança para as pessoas dos Distritos submissos aos caprichos e vontades da Capital. Katniss muda suas atitudes na arena, e começa despertar faíscas de esperança em sua sociedade, pois é a única em 74 anos que provoca e tenta quebrar com os padrões já existidos no massacre, causando incomodo nos idealizadores dos jogos.

Supostamente devido à imagem de "amantes desafortunados", a audiência e repercussão na Capital sobre o casal Katniss e Peeta, é anunciada uma nova regra durante os jogos: *Caso dois tributos de um mesmo distrito sejam os últimos a sobreviverem, os dois serão considerados vencedores*. Depois de ouvir, Katniss sai à procura de Peeta, de quem tinha se afastado por acredita que a tinha traído quando se aliou a outros tributos, mas quando finalmente o encontra, descobre que está gravemente ferido na perna, prontamente, o leva para

um abrigo para resguardar suas vidas e cuidar de sua ferida. Enquanto age como uma garota apaixonada para manter a audiência, que interessa aos dois.

Após diversos confrontos, Katniss e Peeta são os dois últimos tributos sobreviventes, então, os Idealizadores dos Jogos mudam as regras, em uma clara tentativa de manipular os Jogos a um final dramático, dizem que as regras foram alteradas novamente e apenas uma pessoa poderá vencer a competição. Ao invés de competir para ver quem sai vitorioso, Katniss sugere cometer um suicídio simultâneo comendo as amoras silvestres envenenadas pela Capital. Peeta concorda, pois nenhum dos dois queria conviver com o fato de terem matado um ao outro e tinham esperança de que a Capital iria preferir dois vencedores ao invés de nenhum. A estratégia funciona, e os jovens sobrevivem, sendo declarados os vencedores da *74ª edição dos Jogos Vorazes*.

O poder opressor que a Capital detém sobre os distritos não está ligado somente aos jogos dentro da arena, ela alimenta dois jogos, o que se passa dentro da arena todo televisionado e o controle sobre os Distritos. Cada um é responsável por uma riqueza e obrigado a fornecer os seus bens para a Capital, em troca “zela” pela segurança dos habitantes dos Distritos e fornecendo suprimentos básico, porém, em ambos os locais é necessário lutar pela sobrevivência. Os Jogos Vorazes simboliza a opressão, enquanto o desejo por algo melhor, a união de forças e os sacrifícios representam a busca pela liberdade, desejo de todos os moradores dos Distritos.

Katniss durante toda a trama, nos dois filmes aqui apresentados, tentará não ser corrompida pelos valores do governo e também não se curvar às injustiças que os jogos representam e sustentam. Nessa busca pela liberdade Katniss é colocada como o símbolo da revolução, e não somente isso, sua imagem é ligada ao Tordo. Uma espécie de pássaro, uma variante do Gaio Tagarela, um bestante animal artificial criado pela Capital, geralmente mortal, utilizado nos tempos da rebelião para transmitir as vozes dos rebeldes, e assim, a Capital ter acesso aos planos dos adversários. Com o fim da rebelião, os Gaios foram soltos na natureza e, para sobreviverem, cruzaram com outra espécie de pássaro, surgindo assim o tordo.

No segundo filme, *Jogos Vorazes: Em Chamas*, embora Katniss Everdeen tenha sobrevivido aos desafios na arena e seja tratada como heroína pela população dos distritos e da capital, após ter sido uma das vencedoras da *74ª edição dos Jogos Vorazes*, Haymitch Abernathy seu mentor, à avisa que ela se tornou alvo político por ter desafiado os líderes publicamente, já que foi sua a ideia de comer as amoras envenenadas na arena. Após a manobra de Katniss Everdeen e Peeta Mellark para vencerem os jogos, Panem entrou em

estado de caos. Na Capital, a ação dos tributos foi encarada como ato de amor e nos distritos, se tornou ato de rebelião contra o governo.

Durante a primeira parada da turnê, que os vencedores fazem por todos os distritos de Panem como divulgadores dos jogos, no Distrito 11, casa da antiga aliada de Katniss, a garota Rue, acontece um tumulto quando um idoso canta a melodia do Tordo que as duas usavam na arena para se comunicarem, e todos os saúdam com um sinal típico do Distrito 12. Os Pacificadores, polícia de Panem, desaprovam o ato e o ancião é assassinado em público, o que ocasiona um grande conflito. Depois de terem visitados todos os outros distritos, o casal passar a ser controlado pelo próprio Presidente Snow, e então, Katniss e Peeta terão que consertar o que fizeram na turnê da vitória e convencer toda a população que estão realmente apaixonados.

No entanto, no final da turnê, na capital, os jovens vencedores estão sendo entrevistados em uma transmissão ao vivo pelo apresentador oficial dos jogos Caesar Flickerman, Peeta pede Katniss em casamento e ela aceita, esperando que esse ato seja o suficiente para convencer o Presidente Snow. Já, no Distrito 12, terra do casal, o presidente faz uma visita surpresa a Katniss para a “parabenizar” pelo casamento e menciona que a tentativa foi mal sucedida e que ele não estava convencido deste amor.

Então, na Capital, os vencedores Katniss e Peeta participam do baile dos vitoriosos no intuito de homenageá-los, mas então se assustam e dão conta com tamanho exagero e futilidades no meio que estão inseridos.

Contrariado e com o objetivo de eliminar Katniss de uma vez por todas, o Presidente Snow anuncia o novo *Massacre Quaternário*, Jogos Vorazes especiais que ocorrem a cada 25 anos, sendo que os representantes de cada distrito serão vinte e quatro antigos vencedores. Como única vencedora feminina do Distrito 12, Katniss é enviada, e, quando Haymitch é sorteado como tributo masculino, Peeta se voluntaria para ir em seu lugar. Finalmente na Capital, em sua entrevista de apresentação como participante oficial dos jogos com Ceasar Flickerman, Katniss usa um vestido de noiva branco, a mando do Presidente Snow, porém seu estilista Cinna realiza algumas modificações. Ao exibir o vestido para a platéia, a jovem começa a girar e o vestido começa a incendiar revelando em um novo vestido negro com a aparência de um Tordo, o símbolo da revolução. A Capital entende isso como mais um ato de rebelião, e então no intuito de desestabilizá-la emocionalmente, mata o estilista Cinna na sua frente, no momento em que está sendo encaminhada para a arena. Em sua entrevista, Peeta faz uma revelação, inventa que ele e Katniss casaram secretamente e que ela está grávida, tal

mentira tinha como objetivo fazer com que o Presidente Snow cancelasse os jogos, porém sua tentativa fracassa e os jogos continuam de pé.

Quando os jogos começam Katniss e Peeta acabam se aliando à Finnick Odair, vencedor dez anos antes, quando tinha quatorze anos de idade, e Mags, uma voluntária de oitenta anos, ambos do Distrito 4. A arena é localizada em uma área de praia e floresta, cercada por campos magnéticos. Mais tarde, depois do grupo terem recebido e sobrevivido a diversos ataques planejados pelos Idealizadores dos Jogos e se aliarem ao casal Beetee e Wiress do Distrito 3 e a Johanna Mason do Distrito 7, descobrem que a arena funciona como um relógio, e que a cada uma hora há um ataque em uma parte diferente da arena.

Com Mags e Wiress mortas, Beetee arma um plano que iria supostamente eletrocutar os outros tributos, mas a intenção era destruir o campo de força ao redor da arena. Katniss mais uma vez tem uma ideia para acabar com os jogos, lança uma flecha em direção a cobertura invisível e destrói o campo de força da arena, acabando assim o Massacre Quaternário. Ferida, Katniss desmaia e quando acorda descobre que está sendo levada para o Distrito 13, que ainda existe, e não havia sido realmente destruído pela Capital como todos pensavam, o governo fez um acordo deixando-os viver no subsolo. Katniss descobre também que Johanna e Peeta foram capturados pela Capital, o que a deixa transtornada, pois queria proteger Peeta a qualquer custo. Gale, melhor amigo de Katniss, a visita e lhe informa que conseguiu fugir do Distrito 12 com suas respectivas famílias e que agora estão foragidos de toda a Capital, devido o distrito ter sido bombardeado pelo Presidente Snow e não existir mais. Com esses eventos termina, assim, o filme *Jogos Vorazes: Em Chamas* que leva a continuidade no terceiro livro da saga denominado: *Mockingjay - A Esperança* e transpostos para as telas de cinema em dois filmes: *Jogos Vorazes: A Esperança - Parte 1* e *Jogos Vorazes: A Esperança - O Final*. Por não se tratarem de objetos de interesse desta pesquisa não faremos nenhuma abordagem sobre os filmes. No próximo capítulo falaremos sobre proximidade do enredo fictício com a realidade.

### 3.2 POR TRÁS DOS JOGOS: A PROXIMIDADE ENTRE FICÇÃO E REALIDADE

De acordo com Gresh (2012), o enredo contado por Collins (2010), tem um grande conteúdo histórico que envolve também nossa sociedade. A saga narra uma reflexão sobre os nossos tempos, situações passadas e fatos que ocorrem na atualidade, que acabam por trazer reflexões e informações sobre como poderá ser o mundo, caso não nos atentarmos, poderemos



em um futuro próximo chegarmos em acontecimento similares ao Jogos vorazes. Gresh questiona e diz:

Será que o mundo apresentado em Jogos Vorazes poderia mesmo acontecer? Será que estamos diante do Grande Irmão [Big Brother], do fim da privacidade, da desumanização e de um controle exagerado do governo sobre nossas vidas? Será que os ricos se tornaram ricos demais enquanto a maioria de nós é pobre demais? (GRESH, 2012, p. 12).

Diante das questões complexas narradas na trilogia dos livros de Collins temos, por exemplos, o paralelo entre as relações políticas da Capital de Panem e os regimes opressores em partes do nosso mundo real e comparações diretas e profundas entre os gladiadores da Roma antiga e os tributos de Panem. Para entendermos a verossimilhança usada por Collins, devemos observar essas questões, por exemplo, através da Capital cinematográfica fictícia e suas semelhanças com o mundo real.

Panem é nome dado ao país no qual se insere a Capital e os distritos da trilogia de *Jogos Vorazes*, o nome não foi escolhido sem fundamento, toda a história foi pensada em cada detalhe. Segundo informações *online* do Gabinete de História, o nome Panem, do latim *Panem et circenses* foi uma política desenvolvida durante a República Romana e o Império Romano, que significa "pão e jogos circenses", referência que foi usada no filme como a que o governo fazia com os distritos. O termo pão e jogos circenses tinha como objetivo fornecer alimentação e diversão para o povo da época do império romano, pois com o acelerado crescimento da população, como consequência surgiam os problemas sociais, tais como: falta de emprego, miséria, desigualdades sociais, entre outros problemas que podem ser gerados pela falta de estrutura.

Dessa maneira, como solução para o problema da insatisfação do povo romano de poder aquisitivo mais baixo, o governo que vivia cercado de luxo e conforto, assim também como na Capital do objeto em estudo, criou um mecanismo para distração do povo, o qual os continham e mantinham afastados de qualquer insulto ou revolta. Esse mecanismo foi: distração e distribuição de alimentos. As distrações eram através dos espetáculos de gladiadores nos estádios e eventos populares que conseguiam atrair a atenção de todos. Enquanto a distribuição de alimentos consistia em ofertar pão e trigo para conter a falta de alimento aos miseráveis. Na verdade era uma forma de manipular o povo, assim como feito na Capital de Panem, os Jogos Vorazes era a distração para o público, simbolizando o circo e pouco das manufaturas produzidas nos distritos que o governo cedia para os residentes, representava o pão.

A Panem de Jogos Vorazes é tecnologicamente muito mais avançada para monitorar o povo e mantê-los na condição de pobreza e submissão, controlados por um governo tirano, o

Presidente Snow, que exerce um controle econômico e político da nação. Os distritos mandam suprimentos para a Capital que em troca oferece uma suposta sensação de segurança e ordem, mantida através de seus pacificadores. A Capital é onde fica a sede do governo localizada na região de montanhas rochosas, rodeada pelos 13 distritos. Embora à Capital seja a sede do governo, não é considerada um distrito, e por isso não envia nenhum representante para os jogos.

Assim como em Roma, as pessoas regurgitavam para poderem comer mais e provar tudo que está a sua disposição, fato retratado no filme *Jogos Vorazes: Em Chamas*, no baile dos vitoriosos dedicados a Katniss e Peeta, em quanto nos distritos mais pobres pessoas morrem de fome. A elite representada em Jogos Vorazes habita na brilhante cidade e se apresenta com todas as extravagâncias e tendências da moda. As vestimentas são espalhafatosas com maquiagens peculiares que tingem, desenham e ainda, incrustam joias na pele, tudo isso marca o exagero e exibicionismo, traço cultural da Capital. São pessoas superiores da sociedade e enxergam o resto da população como uma raça inferior para ser ridicularizada, domesticada e controlada.

A indumentária extravagante do povo da Capital de Panem, é uma clara referência às cortes de alguns séculos atrás, Figura 07, segundo informações *online* do Pereus, esse contraste de luxo, excessos e futilidades aliada à insensibilidade nos remete a um período da história da Europa monárquica, especialmente a corte de Luiz XIV na França que ditava moda para o resto do mundo Ocidental. Além de referências da corte francesa, na série fílmica podemos observar uma série de alusões a nossa história, cada personagem representa uma ala social dentro da estrutura política global.

Figura 07 – Vestuário da população de Panem e da corte francesa de Maria Antonieta



Fonte: Imagens disponível em: < <http://pereus.blogspot.com.br/2012/04/filme-jogos-vorazes.html> >. Da autora (2017). Acesso em: 03 out. 2017.

Segundo Gresh (2012), a suposta paz que a Capital fornece para os Distritos é uma forma clara de manipulação, pois detém todo poder econômico, escravizam os moradores, e adquirem suprimentos naturais e sintéticos, sem ao menos se preocuparem se o que oferecem para estes subjugados é o suficiente para sobreviverem, logo Gresh questiona:

Se a Capital precisa que os distritos forneçam tecidos, comida, carvão e outras matérias primas, não deveria alimentar seus escravos pelo menos o suficiente para que eles possam trabalhar? (GRESH, 2012 p. 13).

De acordo com Gonçalves (2014), a trilogia traz questões que envolvem a estética e perfeição física imposta aos tributos, tanto para a admiração do público quanto para causar interesse nos patrocinadores, questões relacionadas ao *mito da beleza*, livro de Wolf (1992), são cinco áreas e suas relação com a beleza feminina: emprego, cultura, religião, sexualidade, distúrbios alimentares e cirurgia plástica.

Em *Jogos Vorazes* (2012) é possível perceber que o tipo de beleza cultuado no Distrito 12 é simples. A população tem poucos recursos para poder gastar com as mesmas frivolidades da Capital. Katniss, a heroína, usa roupas que a proporcione segurança na hora da caça, não se importando exatamente com a estética e sim com a praticidade. As cobranças com a personagem vão se alterando desde a necessidade de cuidar da família no Distrito 12 até agradar ao público e patrocinadores dos jogos na Capital. Wolf (1992, p. 20) constata que: “A ocupação com a beleza, trabalho inesgotável, porém efêmero, assumiu o lugar das tarefas domésticas, também inesgotáveis e efêmeras”.

A preocupação com a beleza das personagens dos Distritos só existe, a partir, do momento em que elas tornem tributos, anteriormente ao fato, à vida é simples e sem recursos, sendo assim, não há motivos para se preocupar com a beleza. A real atenção a esses padrões inicia-se com o Dia da Colheita, quando todas as pessoas dos Distritos precisam estar apresentáveis para a transmissão televisionada que acontecerá para todo o país, mas mesmo assim, o que fazem é tomar banho colocar uma roupa limpa e se pentear, nada semelhante aos indivíduos da Capital. A mudança radical com a estética que a heroína sofrera estará associada à exposição de sua imagem para os telespectadores a partir do momento em que se oferece como tributo no lugar da irmã mais jovem.

Diante de toda a questão do mito da beleza, Peeta e Katniss estão totalmente envolvidos pelos costumes da Capital, não por vontade própria, mas porque foi imposto, uma vez dentro da convivência com os costumes da Capital, jamais livres de tais hábitos.

No entanto, a trilogia também traz indícios que remete à ideologia nazista, como a ditadura militar e entretenimento. A obra apresenta como sistema político o totalitarismo, regime no qual o Estado não reconhece limites à sua autoridade e se esforça para regulamentar todos os aspectos da vida pública e privada, sempre que possível.

Strehl contextualiza:

Uma das características dos regimes totalitários é fazer uso de expressões estéticas na forma de cultura de massa, utilizando de forma peculiar a indústria cultural e toda sua produção, no caso do nazismo foram estabelecidas verdadeiras políticas de Estado para estética, de modo a promulgar sua ideologia, orientando a maioria, senão todos os aspectos da vida pública e privada (STREHL, 2014, p.5).

A estética nazista está presente nos filmes, não somente nos figurinos dos habitantes da Capital e na ideia de perfeição física, mas também, começando pelo primeiro contato que se tem com a obra, seja pelo livro através da capa, ou pelo cartaz filme, onde é identificado um elemento de grande importância para o enredo: o broche usado pela personagem principal no qual temos a imagem de um Tordo, muito semelhante aos utilizados pela força aérea da Alemanha Nazista, chamado Luftwaffe, Figura 08.

Figura 08 – Semelhança entre símbolos: Tordo e Luftwaffe



Fonte: Imagens disponíveis em: <<https://forbiddenplanet.com/83938-the-hunger-games-movie-prop-replica-pin-mockingjay/>>. <<http://www.curitibaleiloes.com.br/peca.asp?ID=2526850>>. Da autora (2017). Acesso em: 03 out. 2017

Outra apropriação refere a um dos elementos mais conhecidos: a saudação nazista Hitlergruß, Figura 24, na qual se estende o braço direito com a mão espalmada, sendo uma alusão direta as saudações romanas durante cerimônias de coroação dos césares. Já, em *Jogos Vorazes*, Collins (2012) utiliza em vez da mão espalmada três dedos em riste, Figura 24, usado inicialmente pelo Distrito 12 para despedidas.

Figura 09 - saudação nazista Hitlergruß e dos três dedos em riste de *Jogos Vorazes*



Fonte: Imagens disponíveis em: <<http://www.intercom.org.br/sis/2014/resumos/R9-0599-1.pdf>>. Da autora (2017). Acesso em: 03 out. 2017.

Ainda, de acordo com Strehl (2014), nas obras fílmicas, encontramos semelhanças na arquitetura da avenida no qual acontece o desfile dos tributos, cujo estilo remete a uma cena do filme *O Triunfo da Vontade*, de Leni Riefenstahl, obra que retrata a pompa e a barbárie do regime nazista, Figura 10. É possível observar, também, várias referências à arquitetura da Roma antiga, uma vez que a atmosfera futurista é combinada com uma grandiosidade característica da época romana.

Figura 10 – Semelhanças no filme *Jogos Vorazes*: Desfile dos tributos e na cena da obra: *Triunfo da Vontade*



Fonte: Imagens disponíveis em: <<https://revistaoqi.wordpress.com/2015/06/18/jogos-vorazes-uma-analise-filmica/>>. Da autora (2017). Acesso em: 03 out. 2017.

Ao adentrarmos um pouco nas questões do figurino, o filme se apresenta como um exemplo de que a moda também é comunicação de poder, através de uma fronteira pautada no status social, bem discriminada pelos vestuários presente na obra, Strehl (2014 *apud* Crane,

2006, p. 22) diz que: “As roupas, como artefatos ‘criam’ comportamentos por sua capacidade de impor identidades sociais e permitir que as pessoas afirmem identidades sociais latentes”.

Por meio das informações e dos autores acima mencionados, seria imprópria tratar a trilogia como algo simples e de pouca exploração de contextos de fatos históricos marcantes, fez-se então, necessário abranger tais questões para que o leitor entenda que pode se tratar de um filme para jovens, classificado como ação, drama e ficção científica, mas também com um teor histórico bastante relevante que não deve passar despercebido. A seguir falaremos da personagem principal Katniss Everdeen.

### 3.3 A PERSONAGEM KATNISS EVERDEEN

Diante das questões apresentadas se faz necessário dissertar sobre a personagem principal Katniss Everdeen, objeto de estudo desta pesquisa. Vivida pela atriz Jennifer Lawrence, a protagonista e narradora da trilogia *Jogos Vorazes*, nasceu em 8 de maio sem um ano definido, e com 16 anos de idade, quando a história é iniciada, a jovem vive na área mais pobre do Distrito 12, conhecida como Costura ou Jazigo, com sua mãe e irmã mais nova, Primrose. Katniss tem seu pai morto por uma explosão na mina onde trabalhava e desde esse momento passa a sustentar e alimentar a família, visto que, a mãe ficara em estado de stress pós-traumático. A jovem sempre foi muito próxima do pai, aprendeu a caçar, nadar e umas série de outras coisas em sua companhia, personagem que aparece apenas por meio de fotografia. Após a perda, Katniss começa a colocar em prática os ensinamentos do pai, aumentando sua habilidade de caça, vendia, trocava ou levava para casa para alimentar a família.

Collins (2010), descreve Katniss como um Teseu Futurístico. Baseado no mito de Teseu e Minotauro, todos os anos a deusa Atenas deveria enviar sete rapazes e sete moças para serem devorados pelo Minotauro no labirinto, então, Teseu consegue desafiar e sair do labirinto vitorioso após matar Minotauro, salvando assim, todos os jovens e libertando seus patrícios da maldição

Katniss, Figura 11, representa uma personagem feminina que não foi feita para agradar, é um tipo de heroína que caça e mata, mas que também é sensível, demonstrando sentimento ao chorar a morte de uma criança. Muitas vezes se sente ameaçada pelo regime totalitário que a cerca, mas acima de tudo é uma jovem corajosa que enfrenta seus medos com o intuito de sobreviver e salvar a vida daqueles que são importantes, não é uma vilã que mata impiedosamente, o que ela quer é que todos saiam bem e livres do regime opressor da Capital.

Katniss é um indivíduo único e ao mesmo tempo, a soma de todos os indivíduos que lhe cercam. Além de ter semelhanças com o mito grego Teseu a personagem também ganha a simbologia de um pássaro, passando a ser vista como símbolo da resistência contra a Capital, se tornando o Tordo da revolução.

Figura 11 – A personagem KatnissEverdeen



Fonte: Da autora, 2017.

Em uma revolução, de certa forma, é normal que se tenham símbolos e ou líderes que de uma maneira ou outra movem a revolução. Pode-se assim dizer, que Katniss acendeu a faísca para que os distritos se rebelassem contra a Capital, de acordo com suas atitudes na arena e sua coragem em desafiar a capital, deste modo Katniss tornou-se o símbolo da revolução, representada pelo Tordo.

O Tordo (mockingjay) é um pássaro híbrido, uma variante do Gaió Tagarela (jabberjay), animal artificial criado pela Capital, geralmente mortal, utilizado nos tempos da rebelião com a finalidade de transmitir as vozes dos rebeldes, e assim, teria acesso aos planos do adversário, então, quando os dias escuros acabaram, os Gaios foram soltos na natureza que para sobreviverem, cruzaram com outra espécie de pássaro, surgindo os Tordos.

Os Tordos não possuem mais a habilidade de transmitir vozes, porém ainda conseguem transmitir sons de assobios e músicas, nos filmes transmitem mensagens de boas notícias e sobrevivência, e é utilizado por Katniss para informar a sua aliada que está viva, no caso, a personagem Rue do Distrito 11. O pássaro representa tudo que sobrevive ao caos, além de

coragem, pureza e esperança. No quadro 02 e na Figura 12, veremos a explicação de como surgiu o Tordo:

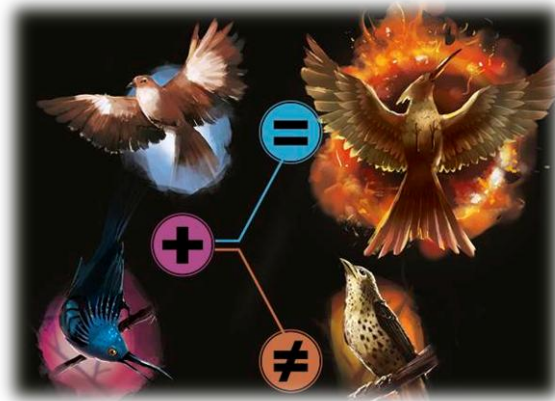
Quadro 02: A criação do Tordo

<b>PÁSSAROS:</b>	<b>CATEGORIA:</b>	<b>CARACTERÍSTICAS:</b>
<b>Mockingbird (Rouxinol)</b>	Real	Imita o canto de outras aves e sons de insetos e anfíbios. Típico dos EUA, de tamanho médio, bico longo e fino, e penas marrom-acinzentadas com detalhe branco nas asas. Em <i>Jogos Vorazes</i> , procria com o <i>jabberjay</i> .
<b>Jabberjay (Gaio tagarela)</b>	Fictício	Memoriza e repete conversas humanas. De plumagem preta e azul, com cauda e bico longos, crista imponente, foi criado nos laboratórios da Capital com o objetivo de espionar os revolucionários dos distritos.
<b>Mockingjay(Tordo)</b>	Fictício	Reproduz melodias humanas. As cores são similares às do <i>mockingbird</i> , mas tem estrutura parecida com o <i>jabberjay</i> : cauda longa, asas extensas, bico fino e pronunciado. É o grande símbolo da revolução.
<b>Tordo</b>	Real	Repete sons de sirene, telefones e o canto de outros pássaros. É castanho no dorso e na cabeça, e amarelado com manchas escuras no ventre. Não entra na história de <i>Jogos Vorazes</i> , mas o seu nome foi usado como tradução de <i>mockingjay</i> .

Fonte: Da autora, 2017.



Figura 12 – Criação do Tordo



Fonte: Disponível em: <<https://mundoestranho.abril.com.br/mundo-animado/o-que-e-um-tordo/>>. Acesso em: 03 out. 2017.

O pássaro se torna representativo na simbologia da personagem, pois no início da narrativa Katniss recebe um broche de presente com a imagem de um Tordo, Figura 13, de Madge sua única amiga no Distrito 12. No filme, a transposição da obra literária para fílmica ocorre de forma diferente, Katniss o vê na feira e ganha de uma senhora e presenteia sua irmã, porém após o Dia da colheita, Primrose o devolve para que seja como um objeto de proteção.

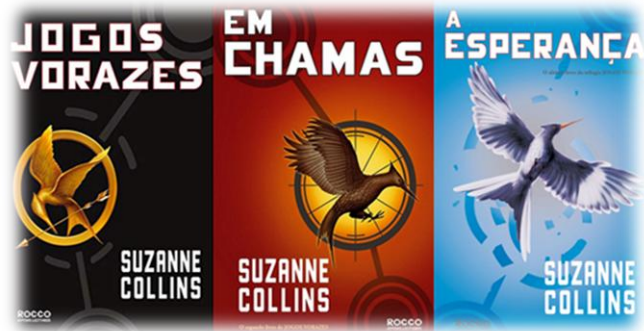
Figura 13 – Broche com imagem do Tordo



Fonte: *Jogos Vorazes*. Disponível em: <<https://www.netflix.com/watch/70206672?trackId=13752289&tctx=0%2C1%2C4540ab5ccac7e5dff00e69a3ea5f884190e00738%3Ac4e841c1f1dc2cc85a4190c0e7c890e45e528f2>>. Acesso em: 03 out. 2017.

Após o episódio das amoras envenenadas, imediatamente, Katniss virou motivo de idolatria secreta em toda Panem, passando a ser representada simbolicamente pela imagem do Tordo no final do primeiro filme *Jogos Vorazes*, entendendo desta maneira o motivo pelo qual as imagens do Tordo encontram-se presente nas capas de todas as obras literárias, Figura 14. No primeiro livro *Jogos Vorazes* o broche de Tordo representa Katniss em sua forma natural, com sua inocência frente à Capital. Na capa da obra *Em Chamas*, temos a silhueta do tordo voando sob uma mira, o qual representa simbolicamente Katniss querendo escapar, mas está sendo vigiada pelo governo e devendo obediência. Já na última mostra o Tordo imponente, voando livremente.

Figura 14 – Capas das obras literárias



Fonte: Disponível em: < <https://cassitcha.wordpress.com/tag/livros/> >. Acesso em: 30 jul. 2017.

Nos livros, essa analogia é constante, seja por falas, personagens, ações ou pelas próprias capas, e no filme não deixa a desejar, todos esses aspectos são transmitidos para o platéia de forma mais branda, mas ganha maior visibilidade através da relação de Katniss com suas roupas criadas pelo seu estilista Cinna, Figura 15, que ressaltam a importância do Tordo, passando para o espectador através da indumentária a imagem de Katniss como o Tordo, símbolo da revolução.

Figura 15 - Katniss Everdeen com representação do Tordo através do vestuário



Fonte: Disponível em:<<http://www.moviedeskback.com/2014/01/mockingjay-part-i-poster-mimics-katniss-dress.html> > . Acesso em: 31 ago.2017.

A personagem principal, ganha o título de heroína, considerada a mais apta para sobreviver, lutar pela vida das pessoas que ama e pelo seu povo, e então, percebe que se tornou um instrumento e que tem sua imagem vinculada como símbolo da revolução e da esperança. Na próxima seção, faremos uma abordagem do figurino da personagem Katniss Everdeen nos filmes *Jogos Vorazes* e *Jogos Vorazes:Em Chamas*, que servirão como fonte de inspiração para a criação de uma coleção de vestidos de festa.

### 3.4 BREVE ANÁLISE DO FIGURINO DE KATNISS EVERDEEN

O filme *Jogos Vorazes* (2012), baseado no romance de Suzanne Collins, tem em seu figurino um contraste bastante representativo entre os núcleos aristocráticos da história que vive na controladora Capital de Panem e os da população que vive em distritos abastados e periféricos, de onde são convocados os jovens que os representarão em uma luta até o último sobrevivente. Quem assina o figurino da primeira parte da trilogia é Juddiana Makovsky, de acordo com informações *online* de *Figurinos e Figurões* (2013). Makovsky se inspirou em diversos estilos como: Romano, Country, Pós-modernismo, Futurismo, Surrealismo e de épocas do Rococó, a Era Vitoriana, o Romantismo até a Belle Époque, tendo, como inspiração para a moda da Capital as criações da estilista Elsa Schiaparelli, aproveitando-se de cores vivas para criar os looks extravagantes dos moradores da Capital de Panem. Peças que ao longo da história da moda denotam riqueza como, por exemplo, golas rufo, espartilhos, mangas bufantes, maxi acessórios, perucas, flores, saltos altos e vestuário exuberante.

Para criar um contraste social, a figurinista propõe simplicidade, cores frias e uma referência a cultura amish, grupo religioso cristão anabatista baseado nos Estados Unidos e Canadá, conhecidos por seus costumes conservadores, para a composição dos figurinos dos Distritos, representando o núcleo simples da história, Figura 16, a seguir. Além do mais, o figurino também tem um vestígio tecnológico, principalmente através dos efeitos visuais nas roupas da personagem principal Katniss Everdeen, vivida por Jennifer Lawrence.

A figurinista concedeu uma entrevista ao *MTV Style* comentando sobre suas pesquisas e inspirações, e diz:

Envolve folhas de retalhos, buscar designers diferentes, e muita pesquisa. Algo que o [diretor] Gary Ross *não* queria era criar roupas elásticas e vestidos assimétricos. Em vez disso, queríamos enraizar mais no visual americano da metade do século, com influências bem retrô. Eu pesquisei designers dos anos 30 aos 50 e tentei descobrir um jeito para que os figurinos tivessem seu próprio visual, mas que também mantivessem a sensação daquela era. É importante o público se relacionar com os personagens, e é difícil fazer isso quando é em um mundo meio desconhecido ( *MTV STYLE, online*).

Figura 16 – Contraste entre os Figurinos da Capital e do Distrito 12



Fonte: *Jogos Vorazes* (2012). Da autora. 2017.

Katniss Everdeen tem seu figurino dividido em duas etapas, como moradora do Distrito 12 e após se voluntariar como tributo. Ao longo do primeiro filme, a personagem deixa de usar figurinos simples, sendo levada a passar por uma transformação, na qual sua aparência deve ser comparada com um residente da Capital. Como na vida real as personagens também tem os próprios designers para vesti-las, no caso de Katniss Everdeen, como já fora mencionado, o designer é Cinna, personagem que a transforma na Garota em Chamas. Contudo, ela não perde sua simplicidade quando tem a liberdade em escolher suas roupas. Em seu Distrito a personagem usa roupas mais básicas, Figura 17, com aspecto um pouco militarizado com botas tipo coturnos, calça texturizada que refere a um tecido risca de giz, jaqueta de couro marrom, o que referencia assim, a limitação da cidade natal, e também rebeldia e revolta.

Figura 17 – Figurino Katniss Everdeen no Distrito 12



Fonte: Filme *Jogos Vorazes* (2012). Da autora, 2017.

Na Capital, em suas apresentações, as roupas da personagem são bastante elaboradas completamente diferente das de sua cidade natal, duas delas dão ênfase ao fogo, elemento

que representa seu Distrito, e ressaltando assim seu poder. Logo, o traje final que a personagem usa no filme é um vestido amarelo claro, fazendo alusão ao romantismo em um tecido leve e com laços, simbolizando através do traje, o falso romance do casal Katniss e Peeta, Figura 18.

Figura 18 – Trajes de Katniss Everdeen na Capital



Fonte: Filme *Jogos Vorazes* (2012). Da autora, 2017.

No entanto, no filme *Jogos Vorazes: Em Chamas* (2013) quem elaborou o figurino da segunda franquia foi Trish Summerville, substituindo Judianna Makovsky. O filme conseguiu um orçamento bem maior que o primeiro, que obviamente, foi refletido no figurino. Segundo site *online* Estante da Sala (2013), Summerville possui um método de trabalho que é pouco apreciado por outros figurinistas, que é buscar parcerias com designers utilizando peças prontas no lugar de suas criações, geralmente quando isso ocorre, pode ser que nome do designer sobressai-se ao do figurinista, ou ainda, há polêmicas em relação à autoria, porém, ela orquestra os envolvidos e suas estéticas de uma maneira que o que sobressai ao final é sua visão, pois sabe se beneficiar dessa prática mercadológica de explorar o mundo da moda no cinema.

A figurinista Summerville continuou aproveitando o universo criado por Makovsky e avançou, ampliando a escala. Nos Distritos, predominam materiais primas naturais como linho, algodão e couro, em cores esmaecidas e tons de cinza e bege. A modelagem continua remetendo às décadas de 1930 e 1940, em uma clara alusão aos regimes totalitaristas que dominavam a Europa nesse período, menciona o site *online* Estante da Sala (2013). No primeiro filme Makovsky, teve como inspiração para a moda da Capital a obra da estilista Elsa Schiaparelli, marcada pelo Surrealismo. Agora, Summerville tem uma inspiração mais próxima de nossos tempos: a marca inglesa Alexander McQueen, conhecida pela exuberância em sua estética, e que atualmente, após a morte do criador do nome mesmo nome da grife, tem suas coleções criadas pela designer Sarah Burton. No filme, o figurino possui peças emprestadas da marca, usadas pela personagem Effie Trinket, que tem todos seus vestidos retirados de coleções recentes de McQueen, Figura 19.

Figura 19 – Peças da marca Alexander McQueen no filme *Jogos Vorazes: Em Chamas*



Fonte: Disponível em: <<http://estantedasala.com/figurino-em-chamas/>>. Acesso em: 04 out. 2017.

A figurinista demonstra talento ao unir trabalhos tão diversos e manter a unidade da proposta visual. O segundo filme tem seu figurino com os conceitos mais evoluídos do que no primeiro, é tratado como um produto melhor acabado e foi muito bem falado nas mídias sociais, muito influenciado pelo valor para a produção, que foi quase o dobro do primeiro longa.

O figurino da personagem principal no segundo filme continua sendo dividido nas duas fases já elucidadas, Distrito e Capital. Em casa, continua usando a jaqueta de couro, como anteriormente, mas sobre ela é acrescentada uma espécie de cachecol-colete, por estar se passando as cenas no período do inverno. A peça tem um formato e modelagem que remete a influência da Capital, ao mesmo tempo, em que é confeccionada em lã, fibra natural, do distrito, e tem aparência artesanal, feito a mão, Figura 20. Ao longo da Turnê dos Vitoriosos utiliza outras peças de lã, bem como, trajes que seguem o mesmo conceito minimalista, como as do Distrito, mas com detalhes que remetem à Capital. Seu estilo de vestir amadureceu. Afinal, após ter vencido a 74ª edição dos Jogos Vorazes, ela não é mais a mesma jovem do ano anterior, como também, passa a ser tratada e vista como uma figura pública, de interesse coletivo e apelo televisivo.

Figura 20 – Personagem Katniss Everdeen, no Distrito 12 após vencer os jogos.



Fonte: Disponível em: <<https://estantedasala.files.wordpress.com/2013/12/02.jpg>>. Acesso em: 04 out. 2017

Após a Turnê dos Vitoriosos o jovem casal recebe como premiação um baile. No evento, Katniss Everdeen usa um vestido em veludo preto e transparências localizadas, com bordados em pedrarias e penas estilizadas vermelhas, Figura 21, fazendo referência a Garota em Chamas e ao pássaro Tordo, seu símbolo.

Figura 21 – Personagem Katniss Everdeen no Baile do Vitoriosos



Fonte: *Jogos Vorazes: Em Chamas*. Da autora, 2017.

Na transmissão televisiva, em que os tributos são apresentados para os jogos, a personagem usa um traje simbolizando um vestido de noiva, Figura 37, novamente, a figurinista recorre a profissionais da área moda, no caso, foi criado e confeccionado por Tex Saverio, designer indonésio. Volumoso e com muitas camadas, possui uma trama metálica próxima ao ombro em forma de chamas, ao mesmo tempo em que tem adornos feitos com penas, estabelecendo relação de Katniss Everdeen como o pássaro Tordo. Então, quando a jovem heroína, começa a girar, frente as câmeras, o vestido é consumido pelas chamas, transformando-se em outro, negro e com asas, Figura 22.

Figura 22 –Katniss Everdeen com o traje usado na noite de apresentação na Capital



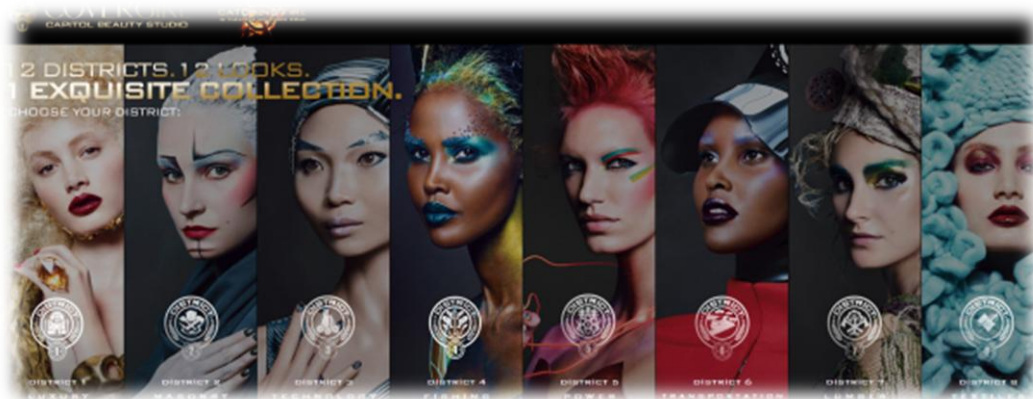
Fonte: *Jogos Vorazes: Em Chamas*. Da autora, 2017.

Dessa maneira, através desta transformação, o papel duplo e dúbio da personagem é frisado: o povo da Capital a vê como entretenimento, a garota em chamas da televisão, mas

sob o espetáculo, esconde-se o símbolo da esperança e da revolução nos Distritos, representado simbolicamente pelo pássaro Tordo.

Entretanto, diante da forma de vida extravagante da Capital e o contraste com simplicidade dos Distritos, presentes claramente nos figurinos, mais uma vez, a indústria da moda se beneficiou do sucesso de bilheteria que foi o filme e começou a disseminar produtos de moda e beleza no ano de 2013, e então, por exemplo, foi lançada uma linha de maquiagem pela marca americana Cover Girl inspirada nos Distritos do filme, Figura 23.

Figura 23 - Linha de maquiagem Cover Girl



Fonte: Disponível em: <<http://www.garotasgeeks.com/cover-girl-ironicamente-cria-linha-de-cosmeticos-inspirada-em-hunger-games-catching-fire/>>. Acesso em: 04 out. 2017.

Apesar da linha de produtos de beleza ser inspirada nos 12 Distritos, e neles, ninguém usar maquiagem, na verdade, as personagens são extremamente limpas dos excessos, porém, foi uma estratégia de marketing, no qual as maquiagens representam os Distritos. No próximo capítulo faremos uma explanação sobre campo de atuação da marca da autora, denominada *Letícia Coelho Ateliê*.



#### 4 MERCADO: MARCA ATELIÊ LETÍCIA COELHO

Segundo a Enciclopédia Culturama (2013), o mercado hoje, é a atividade econômica principal do mundo, pois, conecta todas as sociedades entre si, independentemente do tipo de governo, religião, cultura ou modo de vida possuem. Quando falamos sobre mercado, referimos ao fato de que essas atividades comerciais são regulamentadas e organizadas desde que elas não sejam feitas de forma individual, devem sempre envolver a participação de um número significativo de pessoas. O mercado é a atividade econômica mais dinâmica porque permite que diferentes grupos e sociedades entrem em contato com outras culturas e realidades.

O mercado que nos interessa é o mercado de moda, pois, é o ambiente de trabalho que somos inseridos. Este mercado é segmento em moda feminina, masculina, infantil e sem gênero.

Para definir o consumidor de uma marca é necessário analisar diversos fatores. Dentre os importantes, classe social, estilo de vida, faixa etária, localização, gênero, fatores econômicos e sociais, todas essas características unidas formam o que é denominado de público alvo. Logo:

O público-alvo representa para quem o produto ou serviço será direcionado. Estabelecer o perfil do público-alvo significa conhecer sua faixa etária, gênero, nível educacional e de renda, tamanho da família, localização geográfica, os hábitos de consumo, etc. (Portal Educação ANO apud Almeida, 2012).

Portanto, a marca *Ateliê Letícia Coelho*, logomarca na Figura 24, foi criada para proporcionar às suas consumidoras em um ambiente reservado e aconchegante, a realização de sonhos através do vestuário. As peças são confeccionadas sob medida visando a exclusividade e a satisfação de nossas clientes, realizados através das criações onde elegância, estilo, feminilidade e sofisticação, são focos principais da marca representados em seus produtos. O Ateliê Letícia Coelho, atua no segmento do vestuário de roupas de festa, localizada na cidade de Juiz de Fora/MG, abrangendo o mercado local e regional, posicionando como uma marca seguidora de tendências, pois busca informações como: cores, tecidos, formas e design de superfície têxtil nos lançamentos das grandes capitais da moda nacional e internacional.

Figura 24 – Logomarca



Fonte: Da autora, 2017.

Com uma alta sensibilidade estética e em busca do equilíbrio, são mulheres fortes, independentes e guerreiras. O ateliê tem como público alvo mulheres na faixa etária de 18 a 40 anos. Mulheres modernas o suficiente para trabalhar/estudar, sair para se divertir com a família e amigos, praticar exercícios físicos, mas, às vezes escapar da dieta. Inteligentes, fortes, independentes, guerreiras, modernas, alta sensibilidade estética e em busca do equilíbrio, são fãs de livros e filmes, amam os animais, e assim, como qualquer mulher, abusam do salto alto, mas estão também em busca de conforto. Quando precisam de uma roupa para uma ocasião especial, seja ela, casamento, formatura, bailes e etc, optam por roupas exclusivas e com toques artesanais, pois valorizam o feito a mão. Na Figura 25, foi criada uma prancha iconográfica com imagens representativas deste público alvo, onde a presença da atriz Jennifer Lawrence, interprete da personagem Katniss Everdeen dos filmes *Jogos Vorazes* (2012) e *Jogos Vorazes: Em chamas* (2013), fotografada em diversos momentos e tipos de vestuário serve para inspirar e personificar a imagem da mulher da marca Ateliê Letícia Coelho. Na próxima seção, faremos uma breve análise das marcas Patrícia Bonaldi, Samuel Cernansck e Danile Benício que servem como fonte de inspiração na busca de referências de produtos por também atuarem no segmento de roupas de festa feminina, muito embora, saibamos que são marcas extremamente sofisticadas e com grande experiência de mercado, desta forma se tornam exemplos para alcançarmos nossos objetivos após inúmeras experiências e especializações tanto por parte da criação e da produção da autora para crescermos e tornar-nos uma marca de referência nesse seguimento.

Figura 25 – Prancha iconográfica Público-alvo



Fonte: Da autora, 2017.

#### 4.1 MARCAS REFERENCIAIS

Para a pesquisa em questão se torna necessário trazer a presença de designers referenciais os quais atuam no mesmo segmento da marca *Ateliê Leticia Coelho*, roupas de festas, servindo como farol. As marcas em questão são: Patrícia Bonaldi, Samuel Cirnansck e Danile Benício.

A designer goiana Patrícia Bonaldi, nascida em Ceres, se tornou conhecida por confeccionar vestidos de festa em renda e bordados preciosos, referência para atrizes e mulheres com alto poder aquisitivo do Brasil. A marca, atualmente, vende seus vestidos para diversos países como: Estados Unidos, Europa, Rússia e Oriente médio, e também, em lojas de luxo como a Harrods na Inglaterra, no Brasil a marca possui lojas próprias nos estados do Rio de Janeiro, São Paulo, Goiás e Minas Gerais, além da revenda dos produtos para diversas multimarcas.

Tudo começou quando Bonaldi abandonou a faculdade de Direito, no último ano, e se aventurou com uma loja de roupas de festas, uma multimarca, na cidade de Uberlândia, Minas Gerais. Entre tantos pedidos de ajustes, descobriu que, na verdade, o que suas clientes realmente queriam eram vestidos feitos sob medida, devido a um hábito local, o de mandar fazer roupas em costureiras. Foi então, que surgiu a ideia para montar sua própria marca. Para a designer, o diferencial das suas roupas, Figura 26, mais do que o trabalho manual dos bordados em pedrarias e rendas, é o caimento das peças, que se adaptam ao corpo das brasileiras.

Figura 26 – Vestidos Patrícia Bonaldi



Fonte: Disponível em: < <http://www.madrinhasdecasamento.com.br/2015/06/o-inverno-estampado-de-patricia-bonaldi.html> >. Acesso em: 04 out. 2017.

Samuel Cirnansck, nascido em São Paulo, se interessou por moda aos 15 anos de idade e sempre teve facilidade para lidar com tecidos e criações, fatos que o ajudaram no início da

sua carreira. Seus primeiros trabalhos na área de moda foram com figurinos para teatro e ópera. O designer conta que graças ao teatro conseguiu prosseguir na carreira, e ainda continua presente em seu estilo dramático apresentado nas passarelas. Cirnansck participou de sete edições do Amni Hot Spot e doze do São Paulo Fashion Week, eventos realizados em São Paulo.

Os desfiles de Samuel Cirnansck são sempre um universo onde a moda gira em torno dos vestidos de sonho, feitos sob medida, em meio ao prêt-à-porter do São Paulo Fashion Week, onde o universo das grandes festas, de bailes a casamentos servem de inspirações para suas peças. Neste campo, o trabalho de Cirnansck é ímpar, em suas criações a estamparia, os bordados em pedrarias e a modelagem feita através da técnica da moulage, Figura 27 abaixo, fazem com que cada peça seja exclusiva.

O designer sempre parte de um processo paciente e incansável de criação, desenvolvido em seu Ateliê na capital paulista e diz que, sua fonte de criação vem de tudo que é bom, ruim, bonito, feio, arte, arquitetura e música. Após as apresentações nas semanas de moda paulista Cirnansck se mostra cada vez mais maduro e inserido no mercado de moda festa nacional e internacional.

Figura 27 – Vestidos de Samuel Cirnansck



Fonte: Disponível em: <<https://heelsloveme.wordpress.com/tag/samuel-cirnansck/>>. Acesso em: 04 out 2017.

Daniele Benício, nascida em Belo Horizonte, Minas Gerais, deixou a promissora carreira como advogada para perseguir um desejo de criança: o de realizar os sonhos de vestir outras mulheres. Ao decidir criar seu próprio vestido de noiva, o universo conspirou para que nascesse uma designer de sucesso. Depois do seu casamento, outras mulheres procuraram Daniele Benício para que ela criasse também seus vestidos, e então, a advogada resolveu

montar seu primeiro ateliê. Pouco tempo depois, teve oportunidade de viver por um ano na França e estudar técnicas de confecção da alta-costura na capital da moda.

A estilista tem como missão desenhar o vestido mais importante para uma mulher que sonha em se casar, o vestido de noiva. Com sensibilidade e muito empenho, conquista as noivas e se consolida como referência para aquelas que almejam exclusividade, Figura 28. Em busca constante por novidades e tendências, Benício visita anualmente feiras internacionais de matéria prima onde adquire tecidos e rendas de alta qualidade. Leveza, sofisticação, romantismo e a releitura dos clássicos fazem parte do DNA da marca, localizada na capital mineira, em uma região nobre do bairro Santa Lúcia.

Figura 28 – Vestido Daniele Benício



Fonte: Disponível em: <<http://daniellebenicio.com.br/vestidos/vestido-de-noiva-bh-pronto-01/>>. Acesso em: 04 out 2017.

Portanto, de acordo com breve relato sobre os designers apresentados, temos nossas fontes referenciais, nas quais as ideias, conhecimento, capacidade e entusiasmo, nos guia e motiva. No próximo capítulo desenvolveremos o trabalho prático gráfico, como parte do desenvolvimento de uma coleção de vestidos de festa inspirada nos filmes *Jogos Vorazes* e *Jogos Vorazes: Em Chamas*.

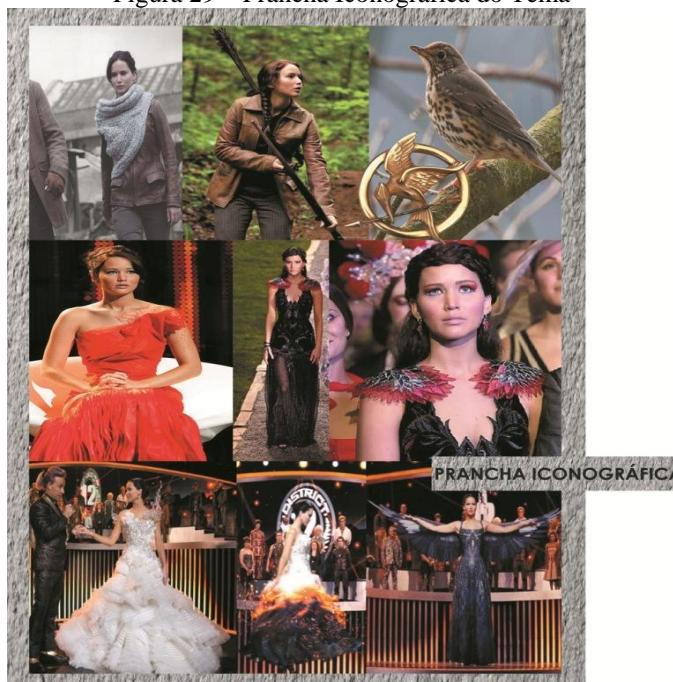
## 5 DESENVOLVIMENTO DA COLEÇÃO

Levando em consideração os fatores anteriormente expostos, esta pesquisa tem como proposta a criação de uma coleção no segmento de roupas de Festas. Informações seguintes dizem respeito á construção da coleção e se constituem por: Pranchas iconográficas do Tema, Matriz Conceitual, Parâmetro de Produtos, e Pranchas, entre elas, Cartelas de Cores, Cartela de Tecidos, Design de Superfície Têxtil, Aviamentos, Beleza, Acessórios, e, por fim, 15 croquis, dentro os quais, três serão selecionados para confecção juntamente com as seguintes informações correspondentes: Fichas Técnicas e Tabelas de Custo, além de um Editorial de Moda com os looks confeccionados.

### 5.1 TEMA

Em primeiro momento temos como fonte de inspiração os figurinos da personagem principal Katniss Everdeen no filme *Jogos Vorazes* e *Jogos Vorazes: Em Chamas* e sua simbologia com o pássaro Tordo, todos estes assuntos amplamente relatados nos capítulos anteriores. Na confecção das peças pretende-se conter uma experimentação de materiais descobrindo novas possibilidades de uso, através do Design de Superfície Têxtil. Abaixo, Figura 29, Prancha iconográfica do Tema, usada como referencia para a criação dos looks da coleção e retirada de elementos para a construção da Matriz Conceitual.

Figura 29 – Prancha Iconográfica do Tema



Fonte: Da autora, 2017.

Diante da escolha do tema, temos o intuito de trabalhar as características estéticas dos figurinos extravagantes da Capital e elementos do pássaro Tordo, que suas características físicas originais são bastante diferentes das apresentadas nos filmes, no caso, através de um broche, pois como dito anteriormente, é um pássaro criado pela mistura de outros, desta forma será importante retratar os dois, e nos atentarmos a questões estéticas de todo âmbito cênico. O pássaro representado na prancha iconográfica se trata do rouxinol, que segundo o site *online O globo* (2013), é uma ave extremamente tímida, que tem por costume se esconder no meio da vegetação, e ainda, é um dos pássaros mais fieis ao seu lugar de origem, assim como nossa personagem inspiradora, e o pássaro representado pelo broche é o Tordo fictício.

Para tornar possível a produção das peças com todas as características citadas, não será realizada uma produção em série dos vestidos, todas as peças serão produzidas de forma artesanal, pois o objetivo principal é passar o conceito de exclusividade e artesanal que a marca almeja.

## 5.2 CARTELA DE CORES

A Cartela de Cores foi inspirada nos principais elementos que cercam a personagem nos filmes, principalmente nos figurinos usados no âmbito da Capital, e com ajuda da Matriz Conceitual, Figura 30, ferramenta de projeto desenvolvido pela Profa. Dra. Mônica de Queiroz Fernandes Araújo Neder - IAD/UFJF, que a partir de referências imagéticas feita por colagem iconográfica de um tema, relaciona aspectos tangíveis e intangíveis, por meio de conceitos que interferem elementos como cor, forma e matéria prima, mediante observação e análise da colagem. Os aspectos conectados determinam características daquilo que virá a ser utilizado na criação, ampliando o olhar do designer.

Figura 30 – Matriz Conceitual

### MATRIZ CONCEITUAL

TANGÍVEL \ INTANGÍVEL	COR	FORMA	MATERIA PRIMA
ELEGANCIA	Branco, creme, preto, vermelho.	Curva, simétrica, organizada, leve.	Brilho, transparente, macio.
PODER	Vermelho, preto.	Linear, simétrica, volume.	Couro, liso, firme.
GUERRA	Preto, cinza, Marrom.	Volume, assimétrico.	Couro, rugoso, firme.
SENSUALIDADE	Rosa, vermelho, preto.	Linear, curva, simétrico, volume, leve.	Transparência, bordado, macio, brilho.

Fonte: Da autora, 2017.



As cores são grandes influenciadoras na produção dos sentidos, relacionando se com nossos sentimentos, transmitem sensações e influenciam a vivencia do ser humano. Farina, Perez e Bastos confirmam que:

As cores influenciam o ser humano e seus efeitos, tanto de caráter fisiológico como psicológico, intervêm em nossa vida, criando alegria ou tristeza, exaltação ou depressão, atividade ou passividade, calor ou frio, equilíbrio ou desequilíbrio, ordem ou desordem etc. As cores podem produzir impressões, sensações e reflexos sensoriais de grande importância, porque cada uma delas tem uma vibração determinada em nossos sentidos e pode atuar como estimulante ou perturbador na emoção, na consciência e em nossos impulsos e desejos (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006, apud, GONÇALVES, 2014, p. 62).

Portanto, as cores demarcam as fases nos filmes, no primeiro filme *Jogos Vorazes*, no início no Distrito 12, a paleta de cores é mais fria, com tons de cinza, preto, azul claro e marrom, com baixa saturação e pouco contraste. A paleta de cores com predominância cinza reflete claramente a decadência do Distrito, transmitindo a carência do lugar. O contraste no filme fica por conta da chegada dos personagens à Capital, local mais rico do país.

Apesar de ainda manter os tons frios do início do filme a saturação das cores foi aumentada. O cinza se mantém nas construções da Capital, principalmente em tonalidades metálicas chegando à cor prata. O azul acaba se fundindo ao cinza, e também há um acréscimo de saturação. Os detalhes em marrom são substituídos pelo dourado. As cores quentes só têm destaque, de fato, na presença da protagonista. Para Farina, Perez e Bastos (2006, p. 86) “as cores quentes parecem nos dar uma sensação de proximidade, calor, densidade, opacidade, secura, além de serem estimulantes”. Ainda, sobre cor vermelha, presente no vestido de Katniss Everdeen, é possível acrescentar que:

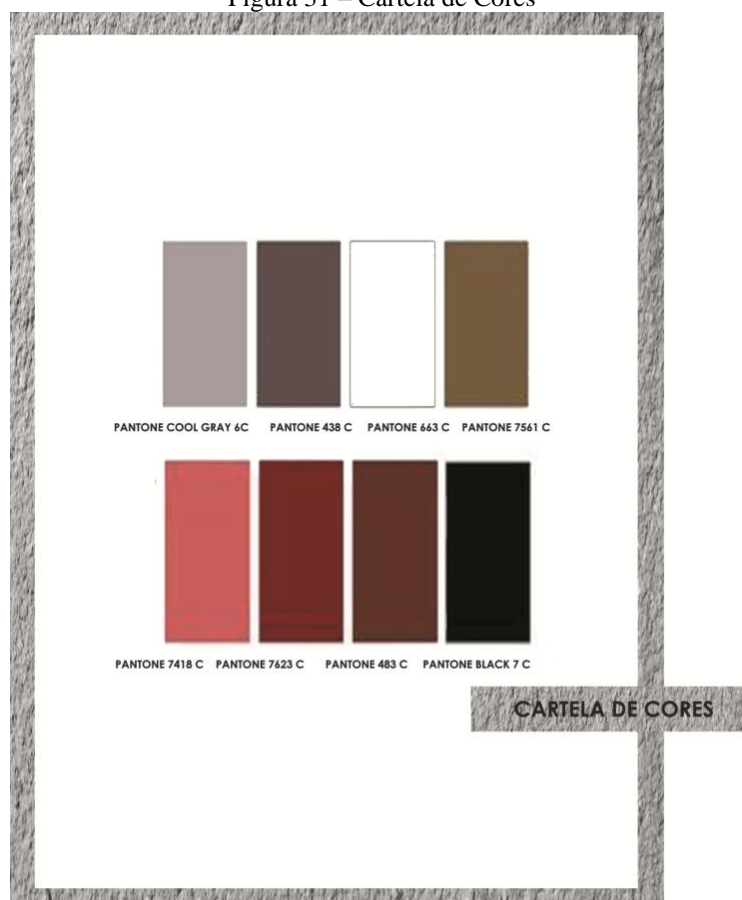
Possui grande potência calórica, aumenta a tensão muscular e a pressão sanguínea. Pode remeter à proibição e à revolução. Interfere no sistema nervoso simpático que é responsável pelos estados de alerta, ataque e defesa. É uma cor quente e bastante excitante para o olhar, impulsionando a atenção e a adesão aos elementos em destaque (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006, apud, GONÇALVES, 2014, p.65)

No entanto, a cor vermelha, no caso, poderia estar associada ao fogo, símbolo escolhido para representar o Distrito 12, motivo pelo qual, durante sua campanha Katniss Everdeen está totalmente envolta em vermelho ao se apresentar no programa de TV, inclusive no cenário a cor está presente. Durante suas aparições Katniss Everdeen também é vista usando um traje Branco, e outro Preto. O branco presente no suposto vestido de noiva imposto pelo presidente Snow, de acordo com Farina, Perez e Bastos (2006) representa a luz e não é considerada cor, no ocidente é vista como tradução do bem, da paz, em contrapartida no oriente significa

morte, já o preto é a ausência de luz e corresponde a buscar as sombras e a escuridão. Complementa os autores, é a cor da vida interior sombria e depressiva. Morte, destruição, tremor estão associados a ela, e que em determinadas situações, é signo de sofisticação e requinte. Os vestidos pretos que aparecem na trama têm sempre detalhes que remetem ao pássaro Tordo e ao elemento fogo, pois, a personagem principal também é chamada de Garota em Chamas.

Logo, foi criada a Cartela de Cores na Figura 31, a partir da Matriz Conceitual, observando os tons em destaque nos figurinos, prevalecendo assim às cores mais fortes, variando em tons mais e menos saturados.

Figura 31 – Cartela de Cores



Fonte: Da autora, 2017.

### 5.3 TECIDOS

A escolha dos tecidos levou em conta questões abordadas na nossa Matriz Conceitual, na qual observamos que precisamos de tecidos firmes, que nos dêem volume e também tecidos com leveza para a representação do pássaro. Assim, foram selecionados para a confecção das peças, spandex, musseline, tule e voile, Figura 32. O spandex se repete na

maioria dos looks por tratar-se de um tecido mais encorpado e com elasticidade, trazendo volume para as peças. É importante ressaltar desta escolha por tratar de tecidos com valor de custo mediano para produção, porém, com boa capacidade estética.

Figura 32 – Cartela de Tecidos



Fonte: Da autora, 2017.

#### 5.4 CRIAÇÃO DAS PEÇAS

Para a elaboração das roupas, foi necessário buscar referências de formas e modelagens como base nos produtos dos designers referenciais aqui já mencionados, Figura 48. Logo resultou na criação de 15 croquis, dos quais, três vestidos foram selecionados e desenvolvidos.

O primeiro vestido denominado VEST01, faz alusão à Garota em Chamas, que é o começo de sua transformação, e está relacionado com o símbolo da revolução, o pássaro Tordo. A peça trás elementos de movimento e leveza através dos tecidos de musseline na primeira saia e na alça, já na segunda saia o spandex cortado em godê, criando assim, volumes nas laterais e na parte das costas, que busca desta forma, valorizar e evidenciar as curvas femininas. Neste momento temos a personagem, ainda, sem entender o poder que possui, é uma jovem se tornando símbolo revolução, nesta fase é representada como Garota em Chamas, aquela jovem que vai para arena lutar pela sua sobrevivência, portanto, a cor escolhida para o vestido é a vermelha. A peça VEST01, para o Designer de Superfície Têxtil foi utilizada aplicações de pássaros inspirados no Tordo , na forma como se apresenta no broche, o material empregado foi com uma tela dourada utilizada para decoração de natal. Fora utilizado na construção da peça os aviamentos fecho invisível, entretela, colchetes, linha invisível, linha e fio vermelho, e ainda, malha helanca light para a hot pant e a técnica de bainha feita a vela e comum nas barras das saias. O segundo vestido confeccionado, referência VEST02, faz relação com a personagem quando é apresentada como suposta noiva de seu parceiro no jogo da Capital. A peça remete a elementos de liberdade, movimento e leveza, representados através do tecido de voile na saia em corte godê, assim como no caimento em duas camadas de tecidos na parte de trás da peça que fazem alusão a asas de pássaros. A cor escolhida para o vestido foi o branco. No corpo estrutural do vestido foram usados os tecidos spandex e tule com lycra na lateral para unir frente e costas. A peça VEST02 tem como Design de Superfície Têxtil, penas estilizadas produzidas artesanalmente com cola quente, pintadas com cola de glitter e adesivos que simulam pedras. O vestido tem seus acabamentos da saia feita com bainha em vela, e para seu fechamento, fecho comum lateral, e também fora empregado malha helanca light para a hot pant.

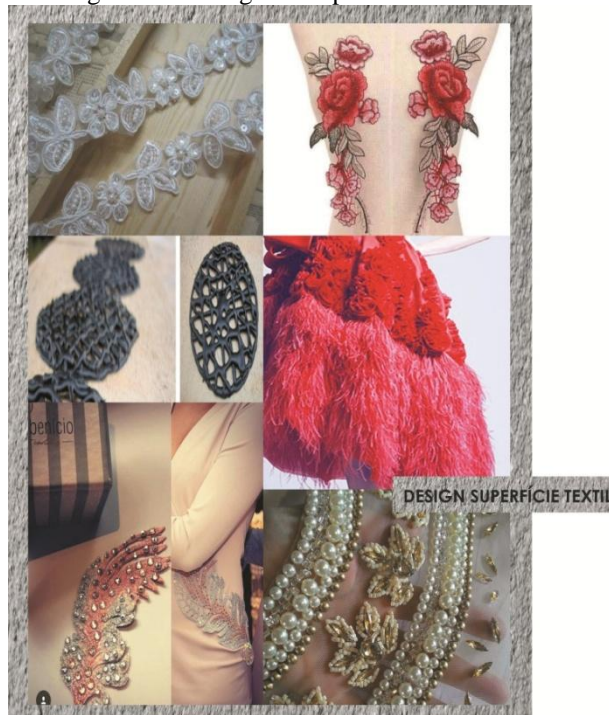
O terceiro vestido denominado VEST03, retrata o momento em que a personagem já se identifica como um símbolo da revolução e esperança para todos os distritos Na peça, também, foi utilizados os tecidos spandex e tule de lycra no corpo do vestido e malha helanca light para a hot pant, a cor escolhida para o vestido foi preto. Franja de penas de peru fora usada na barra da sobresaia para simular as penas do pássaro Tordo, além de telas decorativa de natal, paête e penas material que compõe os apliques utilizados ao longo do decote na vertical, elementos do Design de Superfície Têxtil. Nos aviamentos: linha invisível para detalhes, colchetes e fecho invisível e nos acabamentos, bainha a vela e bainha comum. A seguir, nas Figuras 33,34 as pranchas iconográficas de Aviamentos utilizados nas peças e de Design de Superfície Têxtil usada como fonte de inspiração na construção dos apliques.

Figura 33 - Prancha de Aviamentos



Fonte: Da autora, 2017.

Figura 34 - Design de Superfície Têxtil



Fonte: Da autora, 2017.

As informações seguintes dizem respeito á construção da coleção e se constituem por Prancha de Croquis da Coleção, Parâmetro de Produtos, Prototipagem na qual é possível atentar para alguns processos de realização da construção das peças pela autora, Croquis frente e verso da cada peça confeccionada, juntamente com as seguintes informações correspondentes: Fichas Técnicas e Tabelas de Custos.

Figura 35 – Croquis da coleção

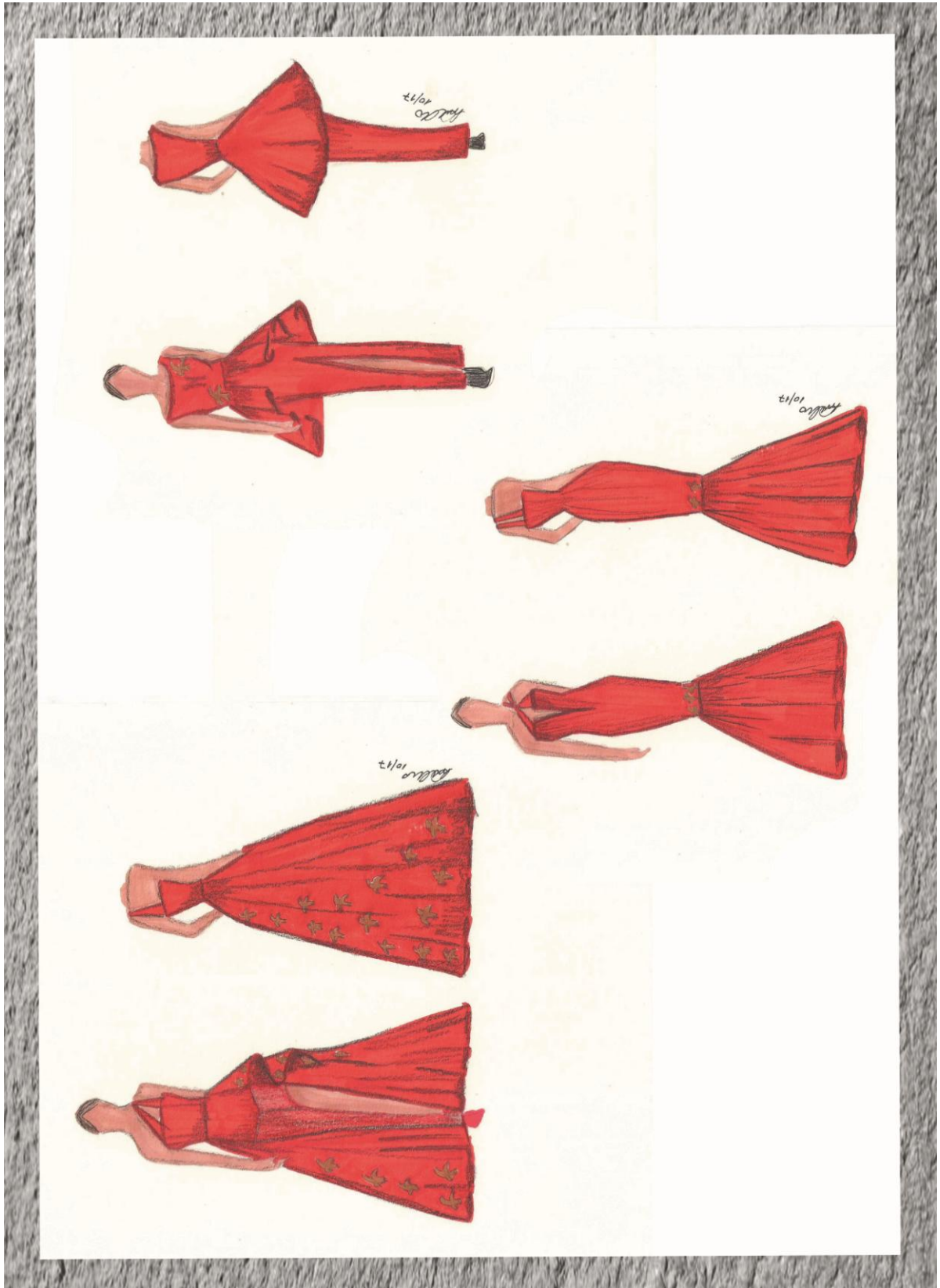


Figura 36 – Croquis da coleção

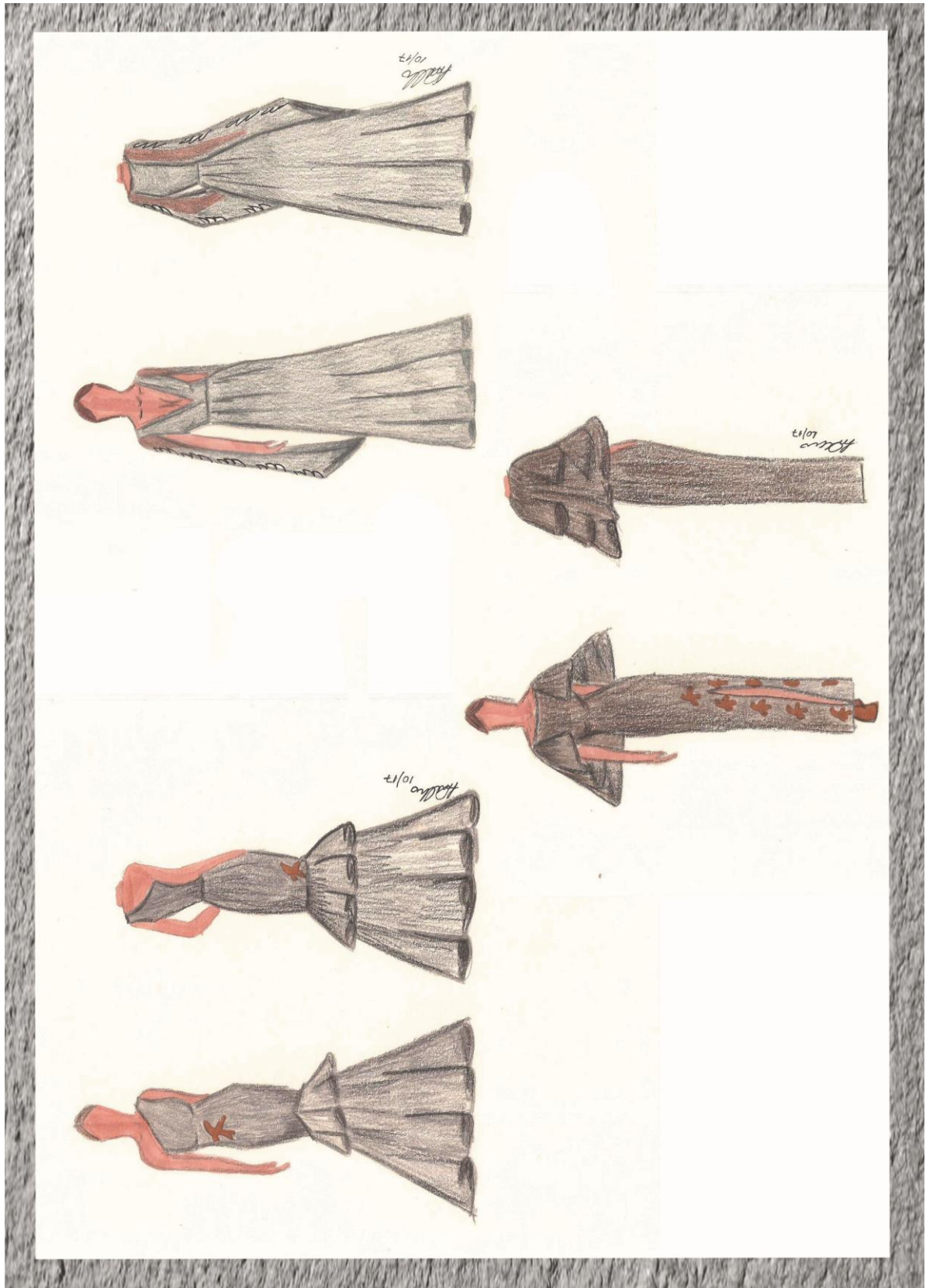


Figura 37 – Croquis da coleção

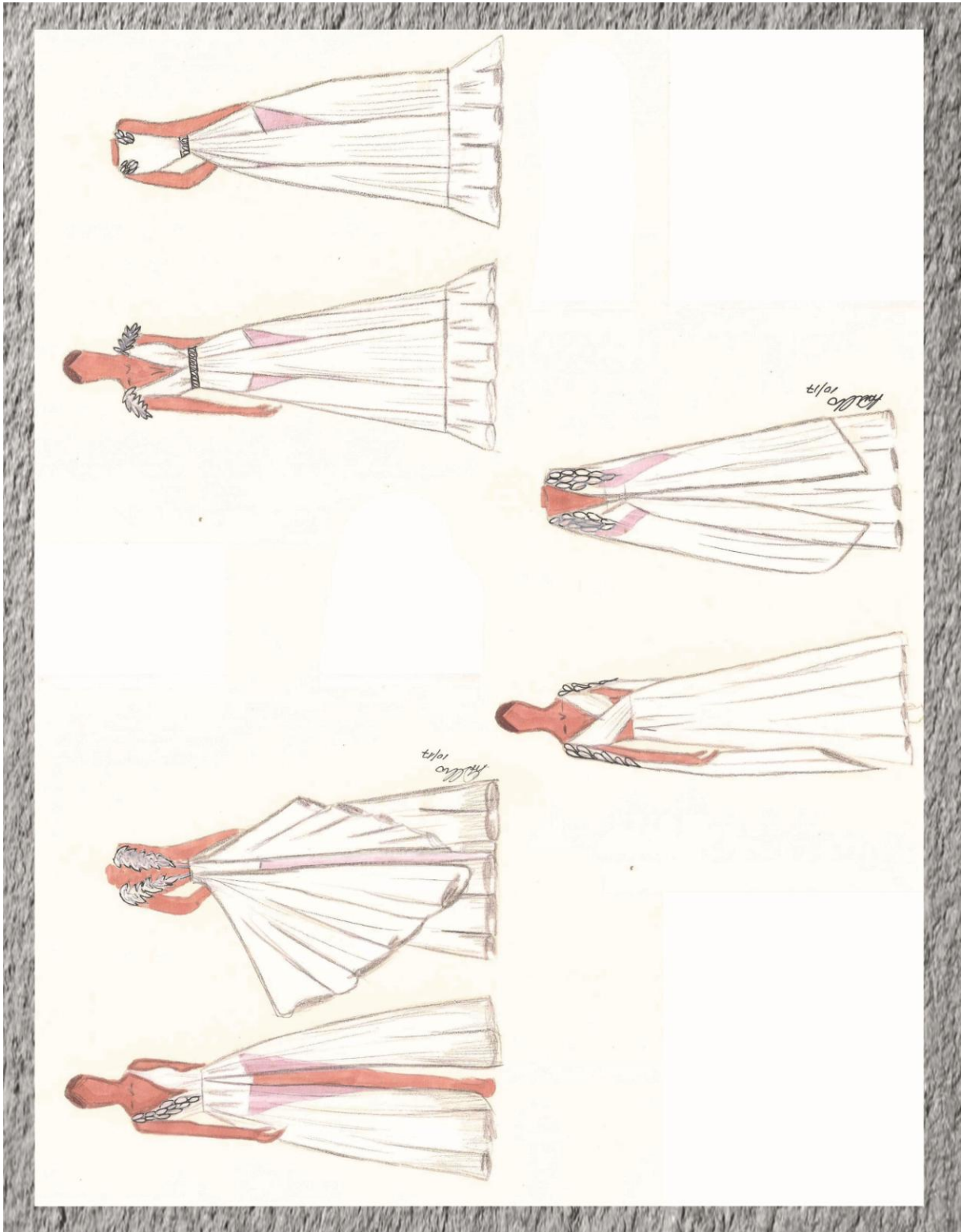




Figura 38 – Croquis da coleção

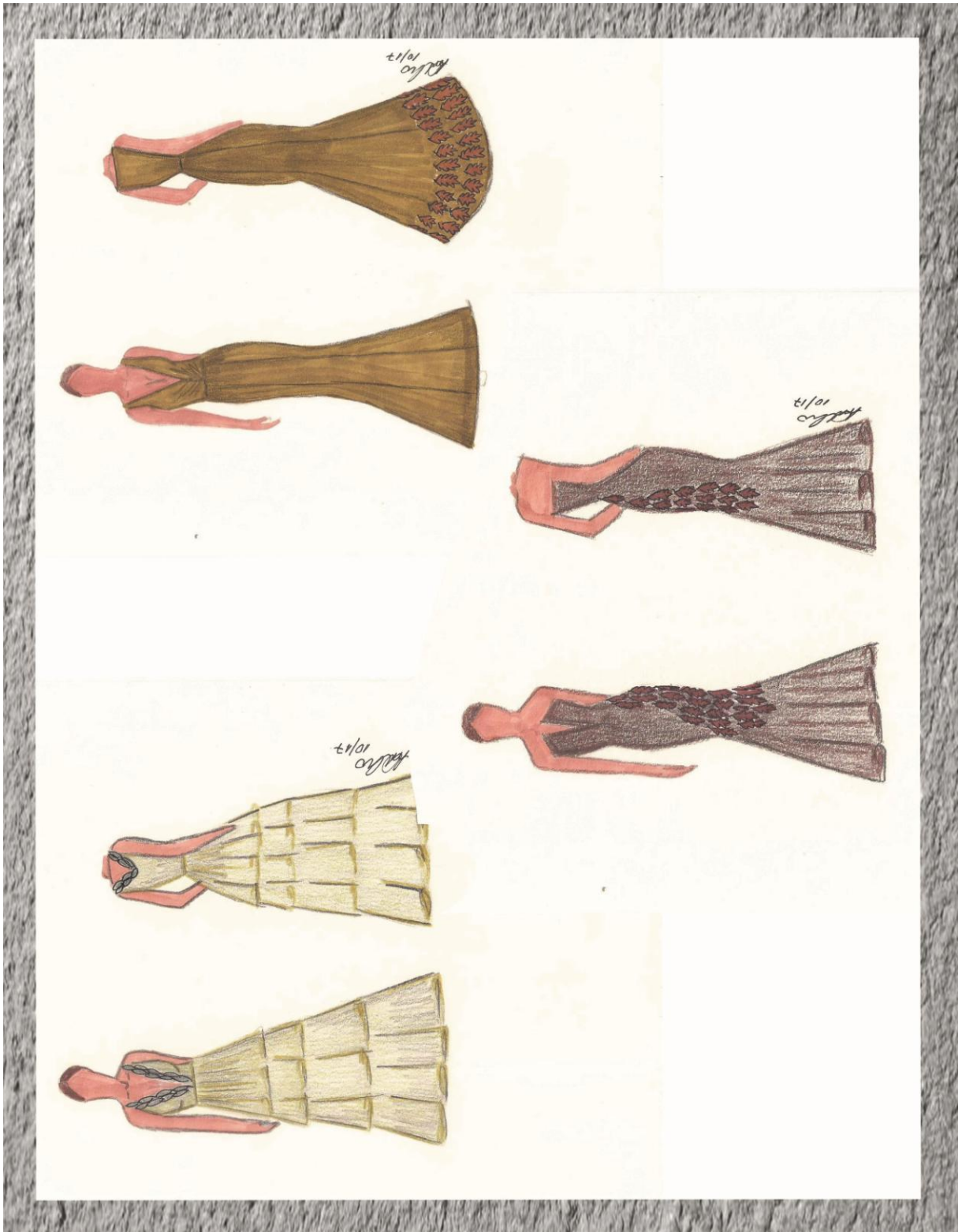
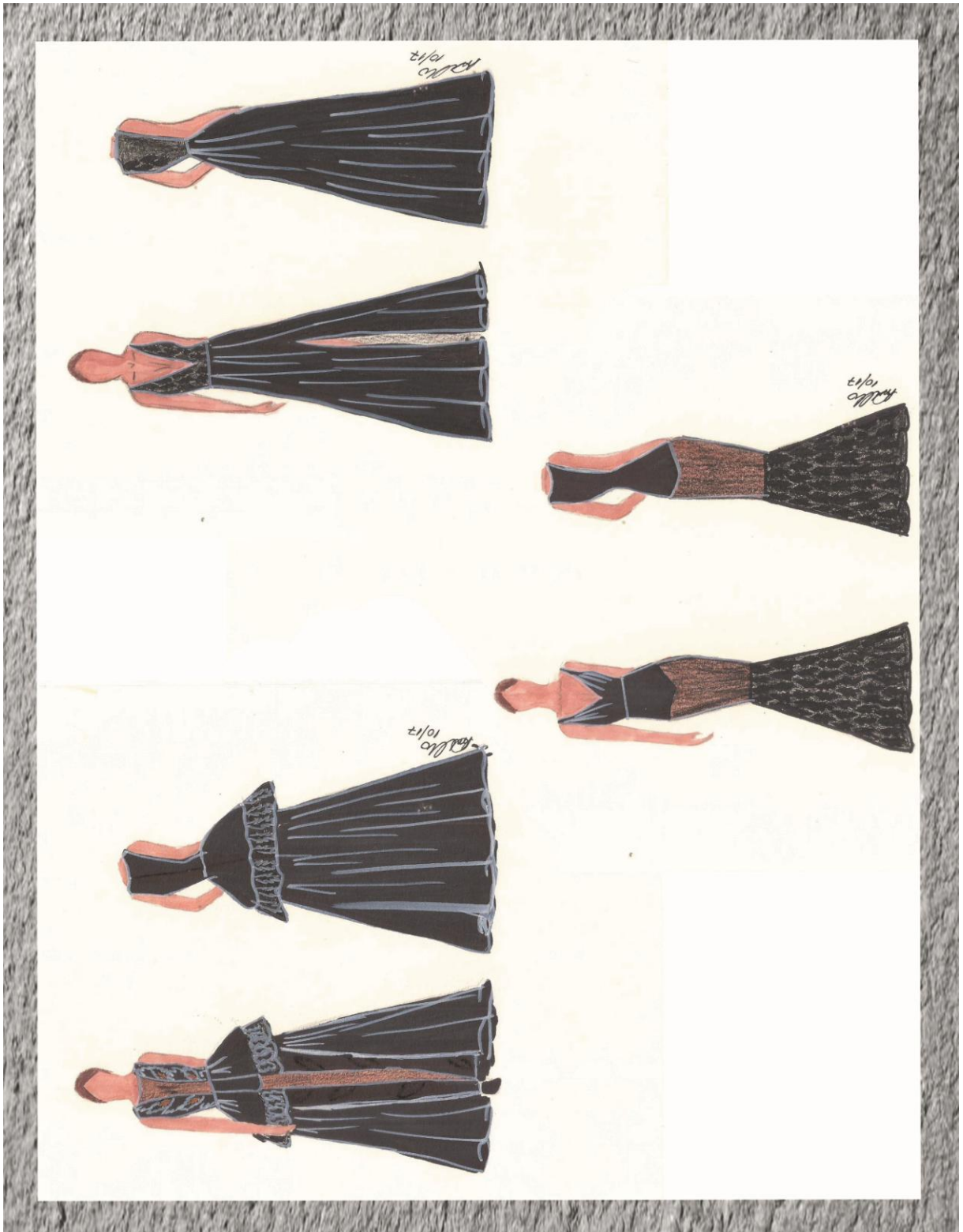


Figura 39 – Croquis da coleção



Fonte: Da autora, 2017.

Figura 40 – Parâmetro de produto

**PARAMETRO DE PRODUTO**

**Nome da coleção: O poder do Tordo**  
**Estação: Primavera-Verão 2017/18**

	<b>Básico</b>	<b>Fashion</b>	<b>Vanguarda</b>	<b>Total</b>	<b>%</b>
Vestido Longo	-	15	-	15	75
Hot Pant	4	-	-	4	20
Body	1	-	-	1	5
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>15</b>	<b>-</b>	<b>20</b>	<b>100</b>
<b>%</b>	<b>25</b>	<b>75</b>	<b>-</b>	<b>100%</b>	

**PARAMETRO DE PRODUTO**

Fonte: IAD/UFJF, 2017; Da autora, 2017.

Fonte: Da autora, 2017.

Figura 41 – Prototipagem



Fonte: Da autora, 2017.

Figura 42 – Croqui Vestido Vermelho – VEST01



Fonte: Da autora, 2017.

Figura 43 – Ficha Técnica Vestido Vermelho VEST01

FICHA TÉCNICA	
<b>COLEÇÃO</b>	<b>REF.</b>
O Poder do Tordo	VEST01
<b>DESCRIÇÃO DO MODELO</b>	<b>DATA</b>
Vestido vermelho com duas saias e bordado de pássaros	10/11/2017
<b>DESCRIÇÃO DAS ESPECIFICAÇÕES</b>	

FRENTE

COSTAS

**GRADE DO MODELO**

BUSTO	90 CM
CINTURA	76 CM
ALTURA	162 CM

**TECIDOS**

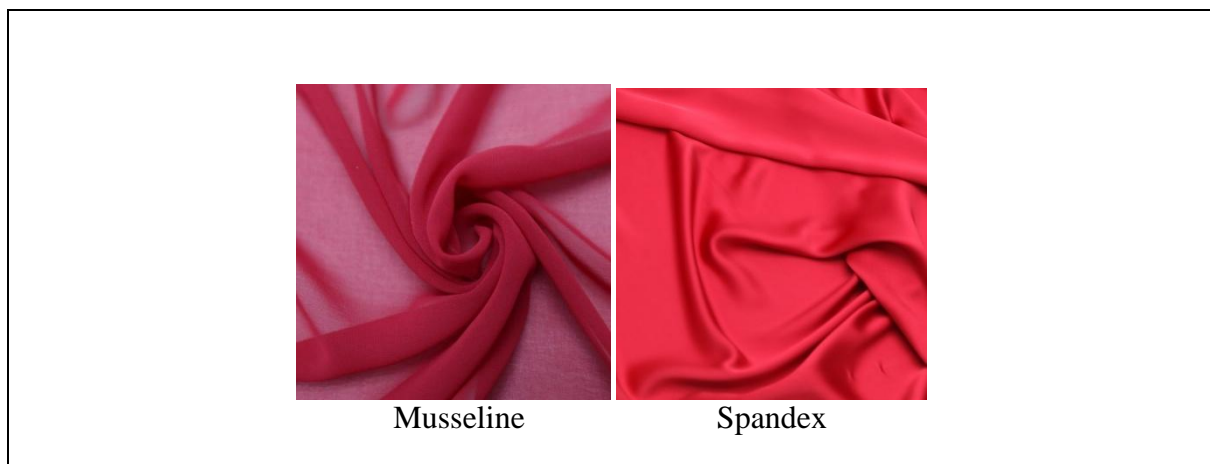
DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	% DE ELASTICIDADE HORIZONTAL X VERTICAL	CORES	FORNECEDOR
Crepe Spandex	100% poliéster		Vermelho	Marabá
Musseline	100% poliéster		Vermelho	Marabá

**AVIAMENTOS**

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	CONS. PEÇA	CORES	FORNECEDOR
Zíper Invisível	100% poliéster	1	Vermelho	Quase tudo
Entretela	100% Viscose	50 cm	Branca	Caçula
Colchete	Metal	3	Vermelho/ prata	Quase tudo

**BENEFICIAMENTOS/OBSERVAÇÕES**

Vestido todo bordado com tela decorativa de natal com glitter, com aplicações de pássaros em três tamanhos, sendo pequenos, médios e grandes.

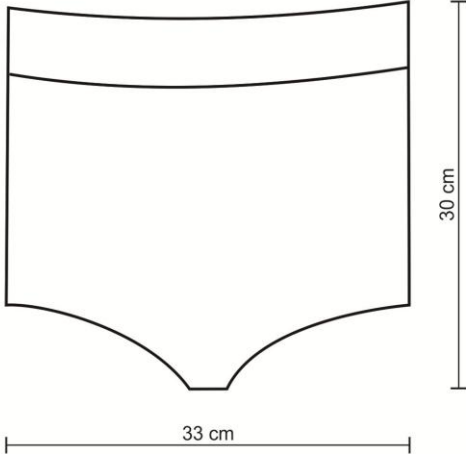
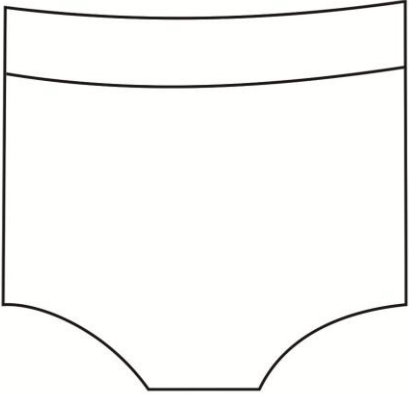
**AMOSTRAS**

Fonte: Da autora, 2017.

Figura 44 – Ficha Técnica Hot Pant HTP01

FICHA TÉCNICA	
COLEÇÃO	REF.
O Poder do Tordo	HTP01
DESCRIÇÃO DO MODELO	DATA
Hot Pant vermelho para uso de baixo do vestido	11/11/2017
DESCRIÇÃO DAS ESPECIFICAÇÕES	

FRENTE	COSTAS
	



**GRADE DO MODELO**

CINTURA	33 CM
ALTURA	30 CM

**TECIDOS**

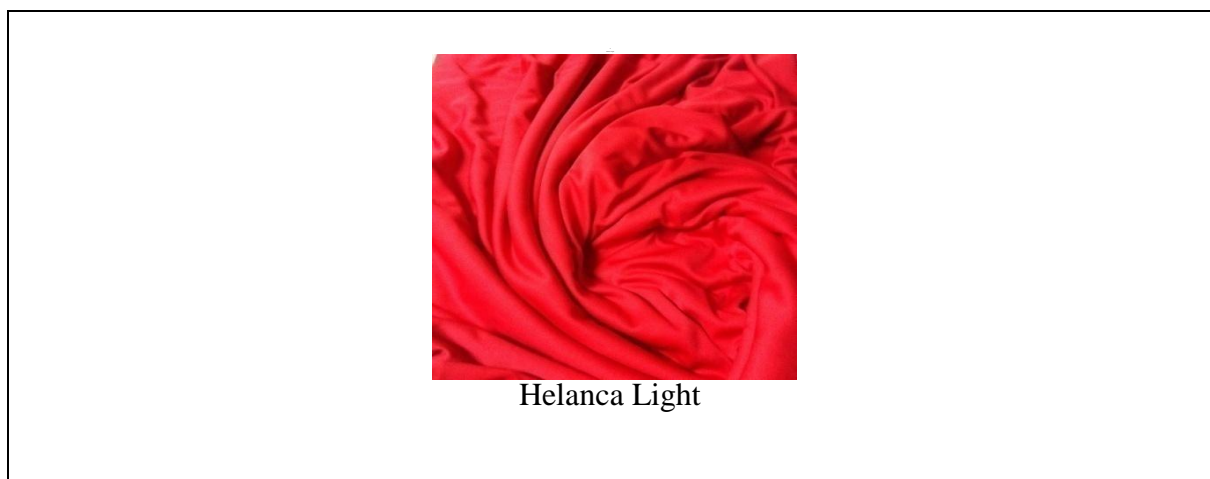
DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	% DE ELASTICIDADE HORIZONTAL X VERTICAL	CORES	FORNECEDOR
Helanca light	100% poliamida		Vermelho	DDD Malhas

**AVIAMENTOS**

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	CONS. PEÇA	CORES	FORNECEDOR

**BENEFICIAMENTOS/OBSERVAÇÕES**

Short Hot Pant para usar em baixo do vestido

**AMOSTRAS**

Fonte: Da autora, 2017.

Tabela 01 – Tabela de Custo vestido vermelho – VEST01

DESCRIÇÃO DE MATERIAL	QUANTIDADE	FORNECEDOR	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
Mousseline	1,50 m	Marabá	22,80	34,20
Crepe Spandex	4 m	Marabá	21,80	87,20
Entretela	50 cm	Caçula	5,00	2,50
Zipper invisível	2und 50 cm	Quase tudo	2,50	5,00
Tela decorativa	5 m	Caçula	22,50	22,50
Colchete	3 und	Amapá	0,50	1,50
Helanca Light	50 cm	DDD Malhas	29,90 kg	7,00
Linha Vermelha	1 und	Caçula	3,20	3,20
Fio Vermelho	1 und	Caçula	4,50	4,50
Linha invisível	1 und	Quase tudo	4,00	4,00
Mão de Obra	Costureira	Marilene Coelho	180,00	

<b>TOTAL: 171,60</b>
----------------------

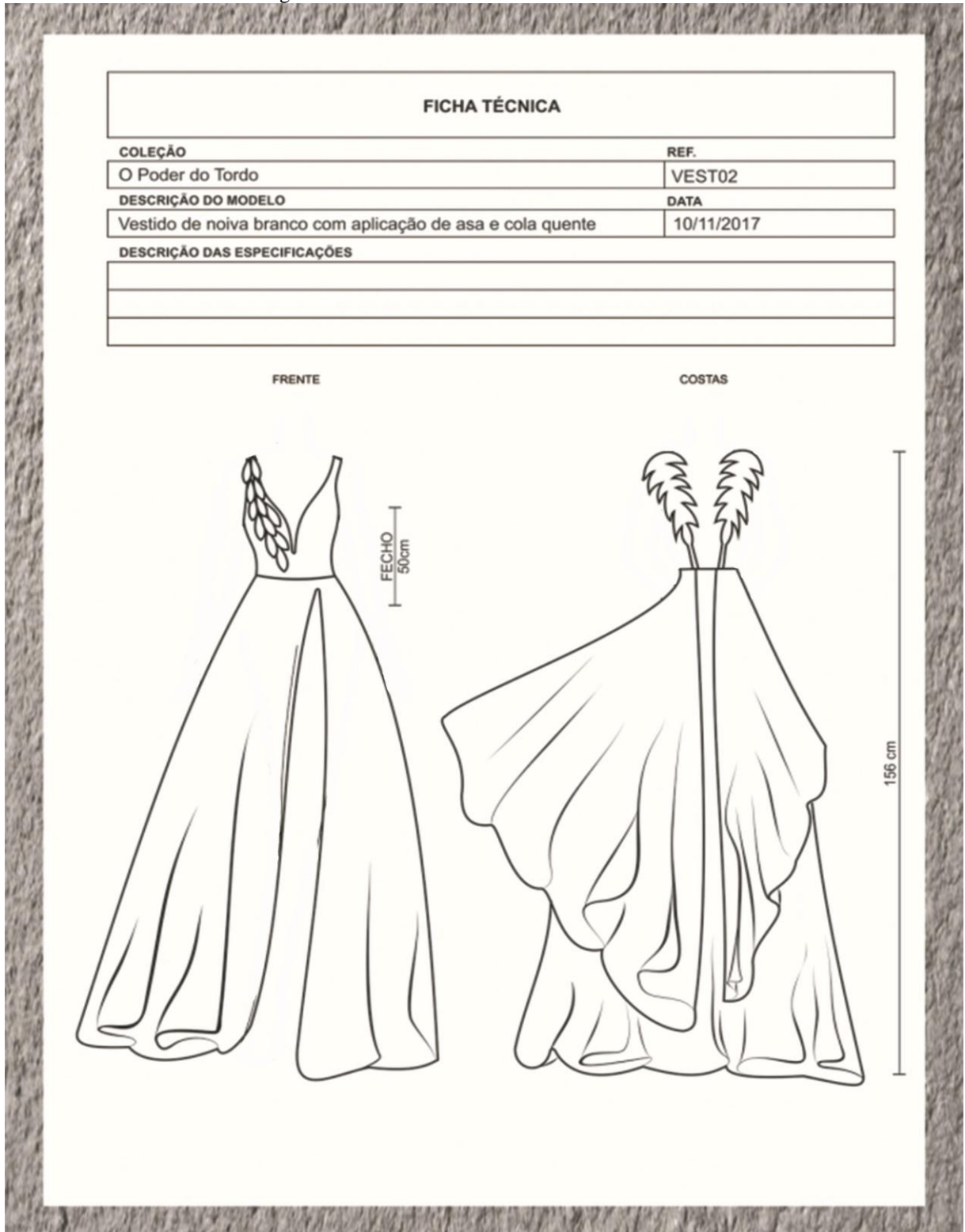
Fonte: Da autora, 2017.

Figura 45 – Croqui Vestido Branco – VEST02



Fonte: Da autora, 2017.

Figura 46 – Ficha Técnica Vestido Branco VEST02



**GRADE DO MODELO**

BUSTO	88 CM
CINTURA	76 CM
ALTURA	156 CM

**TECIDOS**

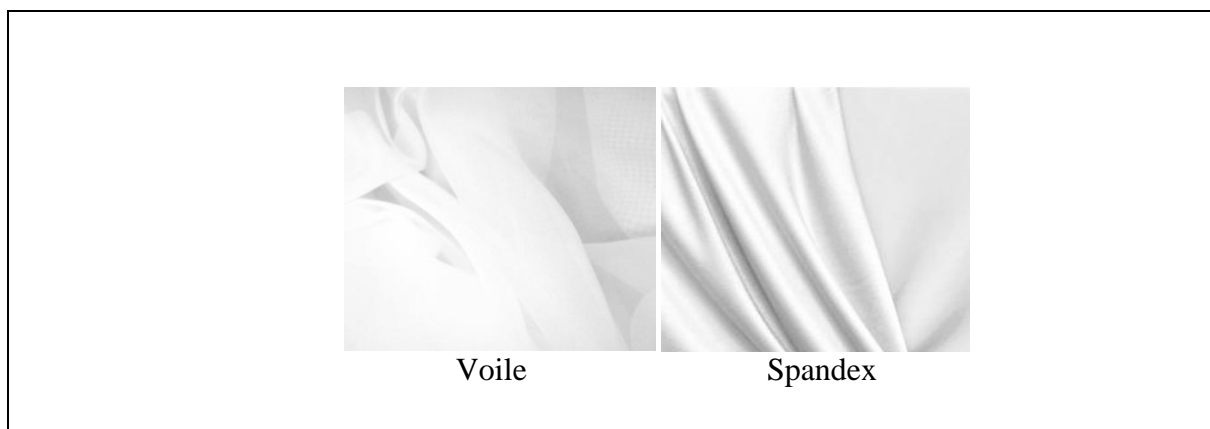
DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	% DE ELASTICIDADE HORIZONTAL X VERTICAL	CORES	FORNECEDOR
Crepe Spandex	100% poliéster		Branco	Marabá
Voil	100% poliéster		Branco	Marabá
Tule de lycra	82% Poliamida/18% Elastano		Bege	Marabá

**AVIAMENTOS**

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	CONS. PEÇA	CORES	FORNECEDOR
Zíper Comum	100% poliéster	1	Branco	Quase tudo
Bojo	60% Poliuretano 40% Poliéster.	1 par	Branco	Caçula

**BENEFICIAMENTOS/OBSERVAÇÕES**

Bordado todo feito em cola quente pregado no tecido de Spandex com linha invisível.

**AMOSTRAS**

Fonte: Da autora, 2017.

Figura 47 – Ficha Técnica Hot Pant HTP02

FICHA TÉCNICA	
<b>COLEÇÃO</b>	<b>REF.</b>
O Poder do Tordo	HTP02
<b>DESCRIÇÃO DO MODELO</b>	<b>DATA</b>
Hot Pant branco para uso de baixo do vestido	11/11/2017
<b>DESCRIÇÃO DAS ESPECIFICAÇÕES</b>	

FRENTE	COSTAS
--------	--------

The technical drawing shows two views of the Hot Pant: a front view (FRENTE) and a back view (COSTAS). The front view includes a waistband and a curved hem. Dimensions are provided: a width of 33 cm at the bottom and a height of 30 cm from the waistband to the hem. The back view is identical in shape to the front view.

**GRADE DO MODELO**

CINTURA	33 CM
ALTURA	30 CM

**TECIDOS**

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	% DE ELASTICIDADE HORIZONTAL X VERTICAL	CORES	FORNECEDOR
Helanca light	100% poliamida		Branco	DDD Malhas


**AVIAMENTOS**

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	CONS. PEÇA	CORES	FORNECEDOR

**BENEFICIAMENTOS/OBSERVAÇÕES**

Short Hot Pant para usar em baixo do vestido

**AMOSTRAS**


Helanca Light

Fonte: Da autora, 2017.

Tabela 02 – Tabela de Custo vestido branco– VEST02

DESCRIÇÃO DE MATERIAL	QUANTIDADE	FORNECEDOR	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
Voil	4 m	Marabá	9,80	49,00
Crepe Spandex	50 cm	Marabá	21,80	10,90
Bojo	1 und	Caçula	4,00	4,00
Zíper comum	1 und 50 cm	Quase tudo	2,00	2,00
Pistola de Cola	1 und	Caçula	15,80	15,80
Cola quente	25 und	Caçula	1,00	25,00
Helanca Light	50 cm	DDD Malhas	29,90 kg	7,00
Linha Branca	1 und	Caçula	3,20	3,20
Fio Branco	1 und	Caçula	4,50	4,50
Adesivo Strass	2 und	Caçula	1,95	3,90
Cola Lantejoula	1 und	Caçula	1,80	1,80
Cola Glitter	2 und	Caçula	3,41	6,82
Tule Preto	50 cm	DDD Malhas	4,90 kg	4,90

<b>TOTAL: 138,82</b>
----------------------

Fonte: Da autora, 2017.



Figura 48 – Croqui Vestido Preto– VEST03



Fonte: Da autora, 2017.

Figura 49 – Ficha Técnica Vestido Preto VEST03

FICHA TÉCNICA	
<b>COLEÇÃO</b>	<b>REF.</b>
O Poder do Tordo	VEST03
<b>DESCRIÇÃO DO MODELO</b>	<b>DATA</b>
Vestido preto de duas saias com aplicação de penas	10/11/2017
<b>DESCRIÇÃO DAS ESPECIFICAÇÕES</b>	

**FRENTE**

03 COLCHETES DE PRESSÃO

FECHO 60cm

**COSTAS**

FECHO 50cm

158 cm

**GRADE DO MODELO**

BUSTO	90 CM
CINTURA	76 CM
ALTURA	158 CM

**TECIDOS**

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	% DE ELASTICIDADE HORIZONTAL X VERTICAL	CORES	FORNECEDOR
Crepe Spandex	100% poliéster		Preto	Marabá
Tule de lycra	82% Poliamida/18% Elastano		Preto	DDD Malhas

**AVIAMENTOS**

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	CONS. PEÇA	CORES	FORNECEDOR
Zíper invisível	100% poliéster	2	Preto	Quase tudo
Franja de peru		1	Preto	Caçula

**BENEFICIAMENTOS/OBSERVAÇÕES**

Bordado todo feito em pena com tela decorativa e paête.
Segunda saia Godê de franja de pena.

**AMOSTRAS**

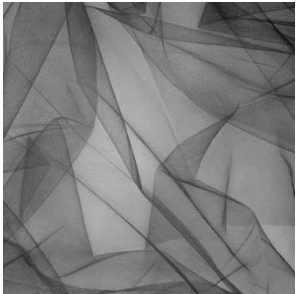

	
Tule de lycra	Spandex

Figura 50 – Ficha Técnica Hot Pant HTP03

FICHA TÉCNICA	
<b>COLEÇÃO</b>	<b>REF.</b>
O Poder do Tordo	HTP03
<b>DESCRIÇÃO DO MODELO</b>	<b>DATA</b>
Hot Pant preto para uso de baixo do vestido	11/11/2017
<b>DESCRIÇÃO DAS ESPECIFICAÇÕES</b>	

FRENTE	COSTAS
--------	--------

The technical drawing shows two views of the Hot Pant HTP03. The front view (FRENTE) is on the left, and the back view (COSTAS) is on the right. Both views show a pair of briefs with a curved waistband and a curved hem. The front view includes two dimension lines: a horizontal line at the bottom indicating a width of 33 cm, and a vertical line on the right side indicating a height of 30 cm. The back view is identical in shape to the front view.

**GRADE DO MODELO**

CINTURA	33 CM
ALTURA	30 CM

**TECIDOS**

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	% DE ELASTICIDADE HORIZONTAL X VERTICAL	CORES	FORNECEDOR
Helanca light	100% poliamida		Preto	DDD Malhas


**AVIAMENTOS**

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	CONS. PEÇA	CORES	FORNECEDOR

**BENEFICIAMENTOS/OBSERVAÇÕES**

Short Hot Pant para usar em baixo do vestido

**AMOSTRAS**


Spandex

Fonte: Da autora, 2017.

Tabela 03 – Tabela de Custo vestido preto – VEST03

DESCRIÇÃO DE MATERIAL	QUANTIDADE	FORNECEDOR	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
Tule Preto	5 m	DDD Malhas	4,90 kg	24,50
Crepe Spandex	5 m	Marabá	21,80	109,00
Franja Peru	2 m	Caçula	23,80	23,80
Zipper invisível	2 und 50 cm	Quase tudo	2,50	5,00
Tela decorativa	1 m	Caçula	4,50	4,50
Colchete	3 und	Amapá	0,50	1,50
Helanca Light	50 cm	DDD Malhas	29,90 kg	7,00
Linha Preta	1 und	Caçula	3,20	3,20
Fio Preto	1 und	Caçula	4,50	4,50
Linha invisível	1 und	Quase tudo	4,00	4,00
Paête metálico	1 und	Caçula	0,99	0,99

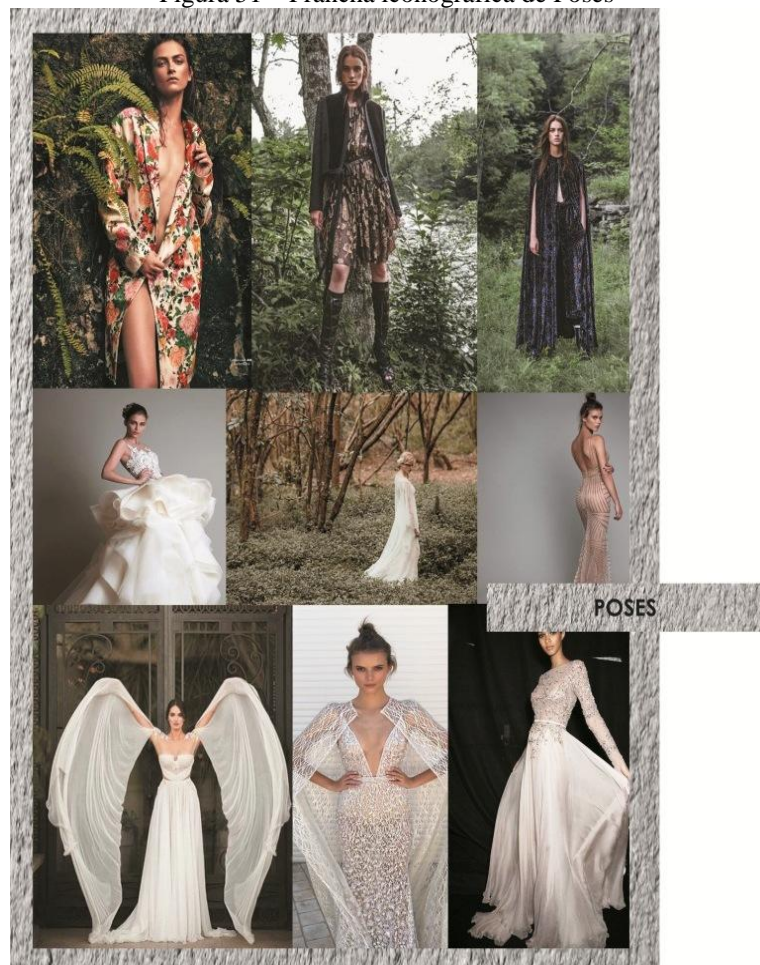
<b>TOTAL: 187,99</b>
----------------------

Fonte: Da autora, 2017.

## 6 EDITORIAL DE MODA DA COLEÇÃO

A produção do editorial de moda denominado *O Poder do Tordo* buscou inserir as roupas produzidas para eventos festivos em um contexto que se relacionasse com nosso objeto de estudo, a personagem Katniss Everdeen e o lugar onde vivia e combateu, o Distrito 12 e a arena criada na Capital para os combates. Desta forma para a locação das fotografias buscou-se um local externo, com abundância de árvores e folhas, em um sítio nas proximidades da cidade de Juiz de Fora. Portanto, para o desenvolvimento do editorial de moda foram criadas pranchas de colagens iconográficas de Poses, Beleza, Acessórios, Figuras 63,64 e 65, para nortear os trabalhos da modelo, maquiador e da produção em geral. Os acessórios utilizados foram selecionados mesclando referências da marca Ateliê Letícia Coelho com o contexto dos vestidos.

Figura 51 – Prancha iconográfica de Poses



Fonte: Da autora, 2017.

Figura 52 – Prancha iconográfica de Beleza



Fonte: Da autora, 2017.



Figura 53 – Prancha iconográfica de Acessórios



Fonte: Da autora, 2017.

## 6.1 ENSAIO FOTOGRAFICO

Figura 54 – Beleza inspirada na Garota em Chamas



Fonte: G ssica Leine, 2017.

## 6.2 FICHA TÉCNICA EDITORIAL

Conceito, Direção e Produção Geral: LETÍCIA COELHO

Styling e Produção de Moda: LETÍCIA COELHO

Assistente de produção: MARILENE COELHO, LARA COELHO e LARISSA ASSIS

Fotografia: GÉSSICA LEINE

Edição de Imagem: GÉSSICA LEINE

Modelo: CLARA ASSIS

Acessórios: LUIZ FERNANDO RIBEIRO

Maquiagem: CAROLINE CAPUTO

Cabelo: LARA COELHO

Locação: BOSQUE DAS PEDRAS – JUIZ DE FORA - MG

Agradecimentos:

Transporte: RENAN MENDES CRUZ

Alimentação: DIOGO DIAS

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho é resultado do processo de pesquisa e experimentação para criação de roupas de Festa, assim como, o lançamento da marca Ateliê Letícia Coelho. Um dos principais desafios foi à busca de materiais que viabilizassem e garantissem que objetivo do projeto fosse mantido, o de trazer elementos alternativos, que nem sempre são utilizados nessas vestimentas e transformá-los em elementos do Design de Superfície Têxtil através de bordados e aplicações na coleção. Desde o início do processo de pesquisa, criação, e desenvolvimento dos protótipos a serem confeccionados, foram possíveis adquirir um vasto conhecimento desde a adequação da modelagem à matéria-prima utilizada.

O desenvolvimento prático e teórico do trabalho durou cerca de seis meses. Diante das inúmeras referências imagéticas tanto dos filmes analisados, quanto das pranchas produzidas como farol para a criação da coleção, a partir de então, foram criados quinze croquis e selecionados três para a confecção. Então, foram realizadas pesquisas de campo e experimentações de materiais alternativos que poderiam fazer parte da proposta do trabalho, como por exemplo, acetato, flores artificiais, telas decorativas, cola quente, penas, forminhas de doces e etc, tendo como intuito a transformação em elementos para serem usados como bordados e aplicações, contudo, apenas algumas foram escolhidas por trazerem uma melhor característica estética ao produto e a busca por tecidos e aviamentos com seus respectivos orçamentos, todos com intuito de também reduzirem os custos final das peças. Contudo, a autora se preocupou em realizar protótipos de todas as peças e a partir daí selecionou os tecidos a serem utilizados, todos bastantes acessíveis e com a sensibilidade estética desejada e para que as peças não perdessem o foco principal, roupas de Festa e os pretensos consumidores da marca.

As peças foram confeccionadas e supervisionadas pela designer em seu ateliê, localizado em sua residência, com apoio e costura de sua mãe Marilene Coelho, num total de três vestidos longos acompanhados de hot pant em malha, tornando-se assim conjuntos. O Vestido Vermelho VEST01 foi o primeiro a ser confeccionado de acordo com a cronologia do filme e das fases da personagem, com duração de duas semanas para finalização. O Vestido Branco VEST02 foi confeccionado em apenas um dia e finalizado com aplicação de cola quente ao final do terceiro dia e por fim o Vestido Preto VEST03, que teve sua confecção e finalização ao final de quatro dias.

Em paralelo à confecção das roupas, acontecia à definição do local que seria realizado as fotos para o editorial de moda e quais seriam os profissionais envolvidos, como fotógrafo, modelo, maquiador e cabeleireiro, além dos acessórios. Assim que todos esses itens foram definidos e todas as peças estavam prontas e organizadas, foi possível marcar a data da realização do ensaio. Contudo, no dia do ensaio optou-se pela mudança na locação, por acreditar que o novo local seria de melhor acesso, conforto para a equipe e esteticamente mais atraente para o ensaio. Para o presente editorial, o make up da modelo foi produzido em dois locais, a primeira maquiagem no estúdio da maquiadora e outras duas na locação, já todas as variações de penteados no local do ensaio.

Foi importante se antecipar e compreender que o ensaio poderia durar algumas horas e por isso foi necessário providenciar comida e bebida para toda equipe, pois, entre o processo de transporte das roupas, acessórios, organização do espaço, maquiagem, penteados, fotografia e pós produção do editorial, foram gastos cerca de nove horas. A realização das fotos do editorial denominado *O poder do Tordo* foi um pouco demorada, pois, tratava-se de três looks de vestidos longos que demandavam cuidado ao serem colocados e retirados, houve troca de maquiagem e cabelo para cada look e escolha de local de acordo com a mensagem do look. Levando em consideração que se tratava de uma locação externa, em um sítio, não aconteceram imprevistos. O trabalho e a união da equipe foram fundamentais para que tudo corresse bem.

Foram escolhidas fotografias para o editorial *O Poder do Tordo* que valorizassem o caimento dos vestidos sobre o corpo da modelo, evidenciado assim, as formas femininas. Outras fotos eram dos detalhes como acessórios, cabelos e maquiagens que complementavam a produção. Ao final do processo, concluímos que, os objetivos foram alcançados, que era a experiência de criar uma coleção de vestidos de Festa inspirados em figurinos de cinema, além de modelar, costurar e aplicar texturas em três looks, e por último, produzir um editorial de moda, no caso, denominado *O Poder do Tordo*. Contudo, o referencial teórico constante desta pesquisa serviu como base na construção do trabalho e de grande crescimento intelectual, por fim, a parte prática trouxe a oportunidade de aplicar os ensinamentos técnicos e teóricos recebidos durante o curso de Moda.

## REFERÊNCIAS

ADOROCINEMA. Disponível em: < <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-145083/>> . Acesso em: 23 jul. 2017.

BERGAN, Ronald. **Guia Ilustrado: Cinema**. 4 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

BRAGA, João. **Tenho Dito: Histórias e reflexões de moda**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2015.

CABRAL, Gabriela Soares. **Construindo padrões de consumo: A representação feminina na revista Scena Muda na década de 1930**. 2015. 74f. Especialização em Moda, Cultura de moda e Arte. Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora. 2015.

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. Tradução: Alexander D'Ella. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.

CONDE, Rafael. **Texto encenação e cinema**. Belo Horizonte: 2014. Disponível em: <file:///E:/PESQUISA%20TCC/LET%20C3%8DCIA/5%20PESQUISAS%20TCC/CINEMA.pdf > . Acesso em: 18 jul. 2017.

COSTA, Francisco Araújo. O figurino como elemento essencial da narrativa. In: **Sessões do Imaginário**. Porto Alegre, v. 4, n. 8, p. 38-41, agosto 2002. Disponível em: <file:///E:/PESQUISA%20TCC/LET%20C3%8DCIA/5%20PESQUISAS%20TCC/FIGURINO%20COMO%20NARRATIVA.pdf > . Acesso em: 20 jul. 2017.

DIAS, Denise Helena Rutkowski. **A Arte da Concepção do Figurino: Um estudo de caso dos diferentes figurinos utilizados nas adaptações do livro Orgulho & Preconceito**. 2012. Dissertação (Mestre em Design de Moda). Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2012.

ENCICLOPÉDIA CULTURAMA. Disponível em: < <https://edukavita.blogspot.com.br/2013/04/mercado-definicao-conceito-significado.html> > . Acesso em: 26 set. 2017.

ESTANTE DA SALA. Disponível em: < <http://estantedasala.com/jogos-vorazes-em-chamas/>> . Acesso em: 14 jul. 2017.

FALCÃO, S. **O cinema e a moda**. 2006. Disponível em: <[www.overmundo.com.br/overblog/o-cinema-e-a-moda](http://www.overmundo.com.br/overblog/o-cinema-e-a-moda)>. Acesso em: 30 ago. 2017.

FARAH, Alexandra. **101 filmes para quem ama moda**: FilmeFashion. São Paulo: SENAI-SP, 2016.

GAIOTTI, F. **Hollywood e seus figurinos marcantes**. 2008. Disponível em: <[http://manequim.abril.com.br/edicoes/562/fechado/moda/conteudo\\_164101.shtml](http://manequim.abril.com.br/edicoes/562/fechado/moda/conteudo_164101.shtml)>. Acesso em: 20 jul. 2017.

GONÇALVES, Pâmela Anselmo. **A Representação do Feminino no Filme Jogos Vorazes**. Graduação (Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda). 2014. 74f. Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2014.

GRESH, Lois H. **Hunger Games**: A filosofia por trás dos Jogos Vorazes. Tradução: Cassius Medauar. [s.l]: Lua de papel, 2012. Disponível em: <<file:///E:/5%20PESQUISAS%20TCC/a%20filosofia%20por%20tras%20dos%20jogos.pdf>>. Acesso em: 15 ago. 2017.

**Jogos Vorazes**. Direção: Gary Ross. Produção: Nina Jacobson. EUA, Lionsgate, 2012.

**Jogos Vorazes**: Em Chamas. Direção: Francis Lawrence. Produção: Nina Jacobson. EUA, Lionsgate, 2013.

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

LIPOVETSKY, Gilles. **O Império do efêmero**: a moda e seu destino nas sociedades modernas. Tradução: Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

MACKENZIE, Mairi. **ISMOS**: para entender a moda. Tradução: Christiano Sensi. São Paulo: Globo, 2010.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Tradução: Paulo Neves. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 2011.

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006. (Coleção Campo Imagético)

MORIN, Edgar. **O cinema ou O Homem Imaginário** – Ensaio de Antropologia Sociológica. Tradução: Luciano Loprete. São Paulo: É Realizações, 2014.

\_\_\_\_\_. Edgar. **As Estrelas: Mito e Sedução no Cinema**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.

MTV, Style. Disponível em: < <http://www.district13.com.br/filmes/jogos-vorazes-filme/entrevista-com-judianna-makovsky-figurinista-de-jogos-vorazes/> >. Acesso em: 25 set. 2017.

NOGUEIRA, Luiz. **Manuais de cinema II: Gêneros Cinematográficos**. [S.l.]: LabCom Books, 2010. Disponível em: < [file:///E:/PESQUISA%20TCC/LET%C3%8DCIA/5%20PESQUISAS%20TCC/nogueira-manual\\_II\\_generos\\_cinematograficos.pdf](file:///E:/PESQUISA%20TCC/LET%C3%8DCIA/5%20PESQUISAS%20TCC/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf) > Acesso em: 23 jul. 2017.

PERITO, Reich. **A criação do figurino no teatro**. [S.l.]:[s.n], 2012. Disponível em: < [file:///E:/PESQUISA%20TCC/LET%C3%8DCIA/5%20PESQUISAS%20TCC/102328\\_A\\_Criacao\\_do\\_Figurino\\_no\\_Teatro.pdf](file:///E:/PESQUISA%20TCC/LET%C3%8DCIA/5%20PESQUISAS%20TCC/102328_A_Criacao_do_Figurino_no_Teatro.pdf) > . Acesso: 07 set. 2017.

PETERMANN, Sueli; DEL VECHIO, Roberta; BONA, Rafael José. **A propagação da moda no cinema: Um olhar sobre as grifes em *O Diabo veste Prada***. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Natal, RN. 2008. Disponível em: < <file:///E:/PESQUISA%20TCC/LET%C3%8DCIA/5%20PESQUISAS%20TCC/salvar%20tab%20ela,%20cinema%20x%20moda%20estilistas.pdf> > . Acesso em: 03 ago. 2017.

PORTAL EDUCAÇÃO. Público Alvo da Moda. Disponível em: < <http://www.portaleducacao.com.br/> > . Acesso em: 02 set. 2017.

SILVA, Ana Rita Ferreira. **A relação entre a moda e o cinema**. Dissertação (Mestrado Design de Comunicação de Moda). 2014. 91f. Universidade do Minho Escola de Engenharia. 2014. Disponível em: < [file:///E:/PESQUISA%20TCC/LET%C3%8DCIA/5%20PESQUISAS%20TCC/Disserta%C3%A7%C3%A3o\\_Ana%20Rita%20Ferreira%20da%20Silva\\_2014%20\(1\).pdf](file:///E:/PESQUISA%20TCC/LET%C3%8DCIA/5%20PESQUISAS%20TCC/Disserta%C3%A7%C3%A3o_Ana%20Rita%20Ferreira%20da%20Silva_2014%20(1).pdf) > . Acesso em: 02 set. 2017.



SILVA, Luiz Fernando Ribeiro. **Da transgressão a leveza: Risoleta e a tradução intersemiótica em Gabriela, cravo e canela**. 2013. 98f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Centro de ensino superior de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2013.

SOUZA, Cássia. **Hollywood e a moda do século XX**. 2008. Disponível em:  
<<http://modacientifica.blogspot.com.br/2008/06/hollywood-e-moda-do-sculo-xx.html>>  
Acesso em 15 set. 2017.

SOUZA, Jô. **O cinema e a moda: aproximações e distinções**. Espaço aberto, 2015.  
Disponível em: <  
<file:///E:/PESQUISA%20TCC/LET%C3%8DCIA/5%20PESQUISAS%20TCC/cinema%20e%20moda.pdf>>. Acesso em: 15 ago. 2017.

STREHL, Jerônimo Teixeira. **A ambiência nazista Presente nos Filmes Jogos Vorazes**. In: Congresso Brasileiro de Ciências da comunicação, n. XXXVII, 2014, Foz do Iguaçu. Anais. Paraná: Intercom, 2013. Disponível em:  
<http://intercom.org.br/papers/nacionais/2014/resumos/R9-0599-1.pdf>&gt;. Acesso em: 17 ago. 2017.

VEJA. **'Jogos Vorazes: Em Chamas' é a melhor bilheteria de 2013 nos EUA** Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/noticia/celebridades/jogos-vorazes-74em-chamas-e-a-melhor-bilheteria-de-2013-nos-eua-e-canada>>. Acesso em: 28 set. 2017.

VIANA, Fausto. **Figurino e cenografia para iniciantes**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2015.

WOLF, Naomi. **O mito da beleza: como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres**. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.