

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE ARQUITETURA - DEPARTAMENTO DE DESIGN E EXPRESSÃO GRÁFICA  
**ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN CENOGRÁFICO**

MARIANA RUARO DE VASCONCELOS

**FURIOSA SUKEBAN:**  
um relato de construção de figurino com inspiração pós-apocalíptica

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

Porto Alegre

2021

1

MARIANA RUARO DE VASCONCELOS

**FURIOSA SUKEBAN:**  
um relato de construção de figurino com inspiração pós-apocalíptica

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Design Cenográfico do Departamento de Design e Expressão Gráfica - DEG - da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista.

*Orientador: Prof. Dr. Antonio Carlos Rabadan Cimadevila*

Porto Alegre  
2021

### CIP - Catalogação na Publicação

Vasconcelos, Mariana Ruaro de  
Furiosa Sukeban: um relato de construção de  
figurino com inspiração pós-apocalíptica / Mariana  
Ruaro de Vasconcelos. -- 2021.  
35 f.  
Orientador: Antonio Carlos Rabadan Cimadevila.

Trabalho de conclusão de curso (Especialização) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade  
de Arquitetura, Design Cenográfico, Porto Alegre,  
BR-RS, 2021.

1. Cenografia. 2. Design Cenográfico. 3. Figurino.  
4. Sukeban. 5. Imperator Furiosa. I. Cimadevila,  
Antonio Carlos Rabadan, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os  
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi analisado e julgado adequado para a obtenção do título de Especialista em Design Cenográfico. O trabalho obteve o **conceito A** e foi aprovado em sua forma final pelo Orientador e pelo Coordenador da Especialização em Design Cenográfico, Departamento de Design e Expressão Gráfica, Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Prof. Dr. Leônidas Garcia Soares  
Coordenador EDC/DEG/UFRGS

#### BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Antonio Carlos Ràbadan Cimadevila (ESPM), orientador

Profa. Dra. Rosane Muniz Rocha (Belas Artes-SP)

Prof. Dr. Leônidas Garcia Soares (UFRGS)

Porto Alegre, março de 2021.

*A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso.*

## RESUMO

Este artigo apresenta o relato do processo criativo da autora e designer de moda Mariana “Annie” Ruaro para a criação de um figurino inspirado na personagem *Imperator Furiosa*, deslocando a personagem do tempo e espaço proposto originalmente pelo filme *Mad Max: Fury Road* (2015) para o universo da tribo urbana denominada *sukeban*, membro de gangues femininas que tiveram seu auge dos anos 1970 no Japão. Para isso, o trabalho busca compreender como as características marcantes da personagem permanecem intactas dentro de um novo tempo e espaço, estudando *Imperator Furiosa* em dois universos: o primeiro, no original (um futuro ficcional distópico, criado para um filme feito na época contemporânea) e o segundo, no universo contemporâneo da Tóquio dos anos 1970 sendo observado pela autora ano de 2020. Para atingir este objetivo foi trabalhado o redesign do figurino original da personagem, cujos elementos passam por uma adequação para serem integrados numa nova realidade. O método elaborado para o criação deste processo criativo teve como base metodologias vinculadas a três diferentes áreas, que neste estudo agiram de forma interligada: Pamela Howard (2015), teórica do Design Cenográfico; Bruno Munari (1981) e Martine Joly (2007), teóricos do campo do design; Simon Seivewright (2015) e Doris Treptow (2015), teóricos vinculados ao design de moda. Neste artigo como solução final do processo criativo apresenta-se um croqui e a modelagem 3D que representa o figurino de Furiosa *Sukeban* e demonstra a readequação dos elementos que foram detalhados neste artigo e trabalhados no redesign.

**PALAVRAS-CHAVE:** Concepção de figurino; *Imperator Furiosa*; Tribos urbanas; *Sukeban*.

## **ABSTRACT**

This paper presents the report of the creative process of the author and fashion designer Mariana “Annie” Ruaro for the creation of a costume design inspired by the character of Imperatrix Furiosa, displacing the character from the original time and space proposed by the movie *Mad Max: Fury Road* (2015) to the universe of the urban tribe called *sukeban*, female gangs that had their peak in the 70's in Japan. The objective is understanding how the striking features of the character remain intact within a new time and space, presenting the character in two universes: the first one, in the original (fictional dystopian future created for a contemporary movie) and the second one, in the contemporary universe of 70's Tokyo watching by the author from 2020. The result is the redesign of the original character's costume, whose elements undergo a modification to belong to the new reality. The method developed for the creative process was based on methodologies linked to three different areas, which in this study are interconnected: Pamela Howard (2015), theorist of scenographic design; Bruno Munari (1981) and Martine Joly (2007), theorists in the field of design; Simon Seivewrigh (2015) and Doris Treptow (2015), theorist linked to fashion design. As a final solution to the creative process a sketch is presented that represents the costume of *Furiosa Sukeban* and demonstrates the readjustment of the elements that were detailed in this article and created for the redesign.

**KEYWORDS:** Costume design concept; Imperator Furiosa; Urban tribes; Sukeban.

## SUMÁRIO

1. 1. INTRODUÇÃO, 8
  2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA, 10
  3. MÉTODO, 11
  4. A ESTRADA QUE CRUZA FIGURINO E MODA, 12
  5. FURIOSA SUKEBAN, 19
  6. CONSIDERAÇÕES FINAIS, 32
- REFERÊNCIAS, 33

## 1. INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta a descrição de um processo criativo para a construção de um figurino, baseando-se na interpretação dos elementos de *design* de Imperator Furiosa<sup>1</sup>, uma das protagonistas do filme *Mad Max: Fury Road*<sup>2</sup>, seus signos e significados, e na interpretação da história da mesma, a partir da visão da autora, relatando como parte destes componentes se transformam quando transportados para a tribo urbana das *sukeban*<sup>3</sup>, membros de gangues femininas que existiram em Tóquio, no Japão, durante a década de 1970.

A palavra figurino para designar a vestimenta usada por um/a ator/atriz é recorrente no Brasil contemporâneo, mas no século XIX o termo era comumente usado para intitular desenhos de moda em revistas. Apesar de alguns estudiosos usarem o termo “CVI”<sup>4</sup> (SOARES, 2016) ou até “traje de cena” (VIANA, 2015, p. 17), por este relato pertencer tanto ao universo cênico como ao de moda, o termo usado durante todo o decorrer deste artigo será figurino, que foi definido por Anchieta<sup>5</sup> como:

[...] uma escultura ambulante, que carrega em si todos os códigos de informação inerentes àquele personagem, dando pistas ao espectador sobre a sua ontogênese, gênese e filogênese. Como num projeto de arquitetura, a casa é o corpo do ator. (ANCHIETA, 2015, p. 122).

Ao pensar no figurino como uma escultura, observa-se essa peça como algo manual, que foi construído sobre uma base, moldado para ter volume e textura. Concordando com essa afirmativa, dentro do processo de uma *designer* de moda, ele se torna um processo artesanal, onde cada etapa exige um cuidado, uma investigação diferente e importante, para a construção da escultura final.

No *design* de moda, o processo para a criação de uma coleção ou peça de roupa começa na pesquisa de tendências<sup>6</sup>. Baseada nessa pesquisa os croquis são feitos e a ideia começa a ser estruturada. Desde os moldes em papel ou até mesmo no *toile*<sup>7</sup>, usado na técnica de *moulage*<sup>8</sup>, até a peça final de roupa, muitas etapas são feitas, como a escolha do tecido que deve ser pensada para ser adequada ao

<sup>1</sup> Ou somente Furiosa, seu nome sem o título. A partir desse momento a personagem somente irá ser chamada de Furiosa.

<sup>2</sup> (2015) Dirigido por George Miller, traz a atriz Charlize Theron como Furiosa.

<sup>3</sup> “Suke” significa fêmea, “Ban” significa Chefe. (Fonte: MACIAS, Patrick e EVERS, Izumi. **Tokyo Girls**. São Paulo: Editora JBC, 2007).

<sup>4</sup> Sigla para Caracterização Visual do Intérprete

<sup>5</sup> (1948 – 2019). Figurinista e cenógrafo.

<sup>6</sup> Processo de análise de tendências futuras. Fonte: SEIVEWRIGHT, Simon. **Fundamentos de design de moda 01: Pesquisa e Design**. Porto Alegre: Bookman, 2015, p. 173.

<sup>7</sup> Tecido utilizado na moulage. O tecido comumente utilizado na prática é o algodão cru. Fonte: UBURG, Anette. **Moulage: Arte e técnica no design de moda**. Porto Alegre: Bookman, 2012, p. 31.

<sup>8</sup> “Técnica de criação de roupas pela manipulação do tecido no manequim”. SEIVEWRIGHT, Simon. **Fundamentos de design de moda 01: Pesquisa e Design**. Porto Alegre: Bookman, 2015, p. 173.

ambiente climático, localização física da pessoa que usará a peça de roupa e também a ideia original. Observa-se também para qual parte do corpo ela vai ser criada. A costura, igualmente, deve ser cuidadosa e adequada a cada tipo de tecido e para cada estilo de peça.

Pode-se usar como exemplo uma calça onde devem ser aplicadas costuras reforçadas que aguentem o atrito do uso diário. Tudo numa peça de roupa tem uma função. Em um figurino a função principal é servir de segunda pele do ator e como tal, abraçar o corpo, representando uma nova origem, uma nova essência e comunicando algo a quem observa. Essa “segunda pele” somente existe, porque o figurino representa visualmente outra pessoa, a personagem. Mesmo com o uso do termo “pele”, não se deve negar a função primordial que é o vestir, vestimenta essa que apesar de ser constituída de fibras de tecidos e adereços, se mantém em transformação no momento em que o ator ou atriz permanece em movimento com seu corpo.

Os códigos de informação, neste artigo, serão entendidos e associados diretamente com a fusão dos elementos de *design*: os pontos, linhas, formas, texturas, cores, movimento, escala e dimensão de um produto visual. Esses elementos estão presentes nos figurinos quando observados pelo ponto de vista do *design* de moda. Numa análise feita de uma calça de jeans, por exemplo, podemos enxergar linhas retas e formas retangulares. A textura é o tecido jeans<sup>9</sup>, ele é opaco e com pequenos vincos e a cor comumente seria o azul.

Para compreender esses elementos de *design* devemos observar também que a mensagem visual, que neste artigo será definida como um figurino ou produto de moda se constitui de duas partes: a invisível, que contempla a informação mencionada por alguém, o tema que ela aborda ou sua descrição; e a visível, que é constituída dos elementos de *design* que dão suporte visual a essa mensagem. (Munari apud PISSETTI e POZZA, 2012 p.2) Esses elementos devem ser percebidos, conforme apresentado anteriormente, como os códigos de informação. Assim pode-se concluir que a estrutura final de um produto de *design* é sempre um trabalho de códigos básicos pré-estabelecidos.

---

<sup>9</sup> Brim ou sarja leve/média/pesada, dependendo da localidade onde é adquirido o nome do tecido pode mudar.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para o entendimento do que é figurino, sua importância e como ele deve ser criado, o figurinista José de Anchieta (2015) traz cadernos de cenografia mostrando cada detalhe das peças de roupa que abrangem o figurino, dessa forma pode-se fazer uma ligação direta com os *sketchbooks*<sup>10</sup> de *designers* de moda, citados por Seivewright (2015) onde as peças de roupas de uma coleção e os desfiles são planejados desde os *moodboards*<sup>11</sup> iniciais que analisam texturas, cores e outros elementos para colaborar com as criações, até os croquis e detalhes que contam as histórias e falam sobre o conceito por trás da coleção. Já Howard (2015), auxilia no entendimento metodológico de um dos processos existentes na criação de um figurino citando os passos que devem ser seguidos desde a ideia original até a confecção do mesmo.

Para chegar nos elementos do novo figurino, a análise de imagem foi feita com o auxílio de Martine Joly<sup>12</sup> (2007), e uma apreciação de elementos de *design*, que terá como base Simon Seivewright<sup>13</sup> (2015) e Doris Treptow<sup>14</sup> (2013), que mencionam metodologias para a criação de uma coleção, vestimentas baseadas em análises de imagem que trabalham desde a pesquisa, passando pelos *moodboards* até as peças finais de vestimenta. Joly exemplifica e descreve como devem ser interpretados os signos para a aplicação, não somente em peças de *design*, mas em objetos ditos comuns. Neste artigo os autores colaboram para o melhor entendimento de como os signos podem ser trabalhados para a criação de figurino em um contexto de redesign baseado em uma realocação espaço-temporal, o entendimento dos signos e a transformação dos mesmos pelo ponto de vista de uma *designer*. Ambos auxiliam a criação do figurino que tem como base um *redesign* com realocação temporal.

Para o estudo das *sukeban*, e a importância do pertencimento das mesmas como grupo na sociedade, este artigo terá como base os estudos do sociólogo Michel Maffesoli<sup>15</sup> (2014), que exemplifica e cunha o termo “tribos urbanas”, citando que todos pertencemos a grupos e ao mesmo tempo buscamos individualismo. Seu

---

<sup>10</sup> Ou também chamados de Cadernos de Inspirações, Caderno de Artista, entre outras terminologias.

<sup>11</sup> Painéis de inspiração.

<sup>12</sup> (1943 – 2016) Francesa graduada em Letras Modernas, Mestre e Doutora em Ciência da Comunicação e da Informação

<sup>13</sup> Britânico, professor de design e ilustração de moda. Trabalha também como designer têxtil e estilista.

<sup>14</sup> Brasileira, graduada em Administração de Empresas, especialista em Criação e Produção de Moda e Mestre em Design de Moda.

<sup>15</sup> (1944 - ) Francês, professor e sociólogo.

estudo tem como foco a análise comportamental de indivíduos, suas características físicas e psicológicas, exemplificando seu raciocínio por meio de diferentes grupos ao longo das décadas.

O estudo histórico sobre o que atualmente é o mundo da moda em Tóquio, terá como base Tiffany Godoy<sup>16</sup> (2007), Patrick Macias<sup>17</sup> e Izumi Evers<sup>18</sup> (2007), que auxiliaram no entendimento das tribos urbanas do país. Os livros trazem observações técnicas das tribos urbanas de Tóquio, a partir da segunda guerra mundial, traçando uma linha cronológica detalhada sobre a história da cidade e sua população.

### 3. MÉTODO

O método (Esquema 1) abrange 3 etapas: estudo, pesquisa e execução. A etapa Estudo, teve duas subdivisões. A primeira criada com base na orientação de Pamela Howard (2015), onde ela indica a leitura do *script* ou roteiro. No método que foi criado para o projeto que este artigo narra, está etapa contempla o estudo da personagem e da sua história. Ainda na etapa Estudo foi usado, com base em Simon Seivewright (2015), o estudo do tema que será abordado no figurino. Em *design* de moda, Seivewright indica que devemos estudar o tema baseado no mesmo briefing<sup>19</sup> previamente escolhido; para esse método, o “tema” vem com a história das *sukeban* e o histórico dessa tribo urbana.

A etapa Pesquisa iniciou com Martine Joly (2007), na análise de imagem do figurino original. Na pesquisa sobre os elementos de *design*, que estão presentes nos signos que a vestimenta da personagem carrega, foi usado Seivewright (2015). Para finalizar a etapa de pesquisa, utilizou-se Bruno Munari (1981), que sugere a pesquisa de materiais. Os insumos e tecidos usados no novo figurino foram pesquisados tendo como base a inspiração original e, mantendo também, os tecidos usados no novo tema.

Na etapa Execução fez-se o desenho dos croquis, que é sugerido por Simon Seivewright (2015), e indicado igualmente por Doris Treptow (2013), com a criação da peça piloto, ou seja, o figurino criado como teste para depois fazer o figurino final com os tecidos e aviamentos desejados. Na etapa derradeira, dentro de Execução,

---

<sup>16</sup> Norte-americana, jornalista de moda, consultora de moda e editora.

<sup>17</sup> Norte-americano, escritor, editor e diretor de arte.

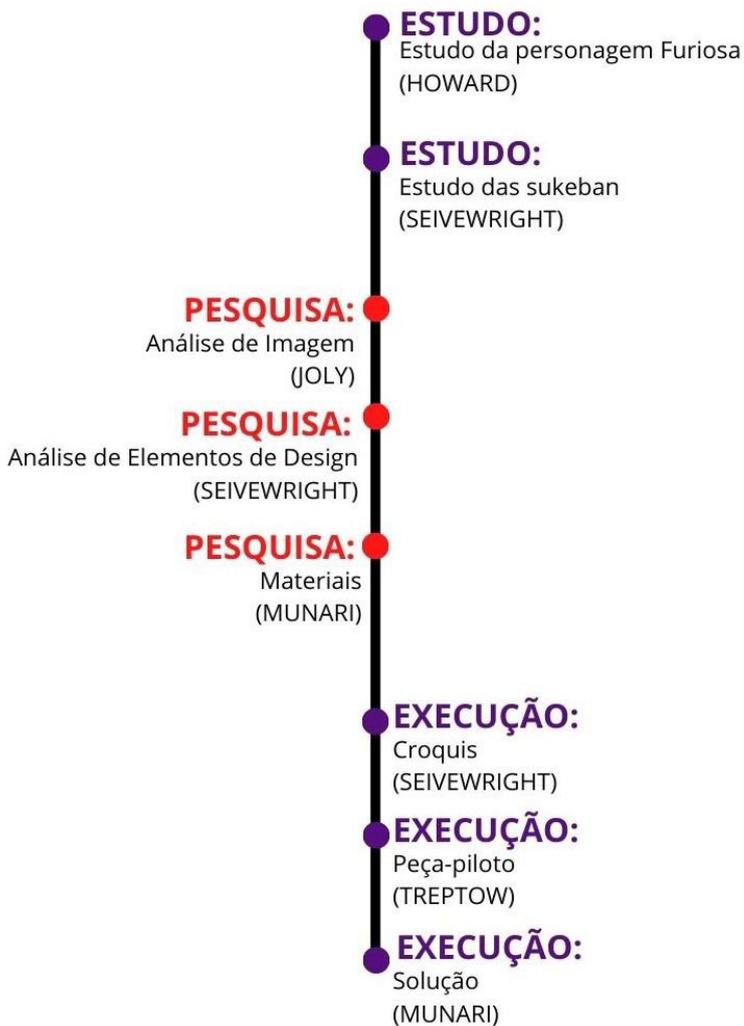
<sup>18</sup> Japonês, ilustrador e graduado em Design.

<sup>19</sup> “Grupo de instruções direcionadas a um *designer* para delinear objetivos, metas e resultados finais esperados.” Fonte: SEI-VEWRIGHT, Simon. **Fundamentos de design de moda 01: Pesquisa e Design**. Porto Alegre: Bookman, 2015, p. 172.

apresenta-se a solução, sugerida por Bruno Munari (1981), com o figurino final e pronto para ser usado pela atriz.

Esquema 1: Esquema metodológico para o projeto Furiosa Sukeban

## FURIOSA SUKEBAN: MÉTODO



Fonte: Elaborado pela autora (2020)

#### 4. A ESTRADA QUE CRUZA FIGURINO E MODA

Uma das possibilidades para a construção de um figurino inspirado numa personagem é primeiramente fundamentar a compreensão das suas características marcantes e essas devem permanecer intactas para que assim opere uma apreciação da personagem quando há um deslocamento temporal. Para um maior entendi-

mento sobre a criação do figurino que esse artigo contempla, percebe-se que o universo de Mad Max é um dos grandes representantes da temática de distopia<sup>20</sup> dentro do gênero cinematográfico de ação e referência em realidades ficcionais distópicas, principalmente por trazer a criação desse mundo desde o começo, mostrando a vida pessoal e profissional do personagem Max Rockatansky. Mad Max: Fury Road é o quarto filme da série, nele é narrado um futuro onde a personagem Furiosa se encontra; um território devastado por uma catástrofe climática gerada por uma guerra nuclear, que traz a falta de água e demonstra o quanto esse acontecimento mudou o mundo.

A cidadela onde se passa o começo da história tem como estrutura principal uma sociedade onde há um homem como líder desse território, que é visto como salvador pelos seus súditos, mas ao mesmo tempo como tirano por manter a água em seus territórios e não dividir com a população que além de sofrer pela falta de água também passa fome. A estrutura social mostrada no filme se mantém à base do medo, pois Immortan Joe, o antagonista do filme, tem membros da sua família e parceiros de negócios que o obedecem, ajudando o mesmo a impor suas ordens. Immortan Joe tem sobre seu controle cinco mulheres escolhidas para serem escravas sexuais e parideiras de “filhos perfeitos” (como menciona Rictus, o seu filho mais velho). Por se tratar de uma cidadela num futuro distópico um dos elementos trabalhados são as mutações causadas pela radiação, todos os filhos de Immortan Joe acabam nascendo com algum tipo de “má formação” corporal julgada imperfeita. O personagem é idoso e parece estar no poder há muitos anos, assim conseguindo controlar psicologicamente a cidadela inteira. A sociedade segue uma estrutura patriarcal<sup>21</sup> e assemelha-se a estrutura de regime fascista<sup>22</sup>.

Como protagonista do filme tem Furiosa, que menciona querer e buscar “redenção”. Uma mulher com o título de Imperator, por se tratar de uma pessoa que presta serviços à Immortan Joe na cidadela. Furiosa, com seu cabelo raspado, faz-se assemelhar aos homens, tornando-se assim, respeitada dentro dessa sociedade patriarcal. A história se passa dentro de uma fuga, organizada por Furiosa, para li-

---

<sup>20</sup> “[...] lugar hipotético que, numa sociedade futura, se define por situações de vida intoleráveis, opressoras e autoritárias”. Fonte: Distópico. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Disponível em: < <https://www.dicio.com.br/distopico/> > Acesso em: 10 jul. 2020.

<sup>21</sup> “O patriarcado designa uma formação social em que os homens detêm o poder, ou ainda, mais simplesmente, o poder é dos homens.” O QUE É PATRIARCADO? **Medium**, 2018. Disponível em: < <https://medium.com/gg-feminista/teorias-do-patriarcado-7314938c59b> > Acesso em: 10 set. 2020.

<sup>22</sup> Regimes fascistas têm como característica ações de combate contra os focos que julgam divergentes culturalmente e ideologicamente. São ditaduras políticas autoritárias e centralizadoras ESCOLA, Equipe Brasil. “Fascismo na Itália”; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/historiag/fascismo.htm> Acesso em 24 de setembro de 2020.

bertar essas cinco mulheres, denominadas “as esposas”, para levá-las ao Vale Verde, sua terra natal. A personagem cita uma sociedade chamada de “Terra das Muitas Mães” de onde foi tirada quando criança.

Pelas ações feitas “pelas mães” e o nome da sociedade, concebe-se no imaginário uma terra de salvação, um território governado com base no matriarcado. Furiosa é representada na narrativa do filme como a força, sendo a salvadora e redentora de mulheres que não conseguiam lutar contra um ditador que dominava o território e suas próprias vidas.

Essas características de personalidade da personagem a tornam mais propensa a um possível deslocamento temporal, pois se tratam de características atemporais, com discurso muito contemporâneo. Devemos lembrar que o pensamento de deslocamento e realocação de personagens em novas culturas não é novo, já pudemos ver isso no mundo das artes em algumas obras, como no filme *Romeu + Julieta* (1996), filme dirigido por Baz Luhrmann, que narra a adaptação, feita da tradicional peça teatral de Shakespeare, onde a história se passa nos anos 90. O *re-design* de personagens é algo recorrente. Os figurinos são repensados para realocá-los numa cultura nova ou região, mantendo o mesmo conceito principal da história, trazendo um novo olhar sobre o figurino original da personagem, fazendo com que as simbologias dos signos originais sejam mantidas, mas com esses signos se transformando plasticamente em outros.

Quando se fala de figurino precisa-se lembrar que ele é constituído de peças de roupas, de vestimentas, e para o entendimento mais completo desse conceito e sua aplicação neste artigo, precisa-se ter em mente outros termos comumente usados que estão interligados: Indumentária e Moda.

Para Barnard (1996), a vestimenta tem como sua função primária: proteger e abrigar do frio ou calor, mas quando falamos de indumentária, nos referimos a algo que nos dá *status*, que nos define numa certa classe/grupo, algo que nos é pré-estabelecido. Já a moda diz respeito ao que criamos para nós, algo que nos coloca dentro de um grupo, mas que foi escolhido por nós mesmos, mesmo que subconscientemente.

O figurino, sendo visto como um signo que conta uma história (posicionando o ator num novo *status*) deve ser enquadrado como indumentária e, ao mesmo tempo, quando ele descreve uma história (criando uma nova vida ao ator, trazendo o mes-

mo para um novo grupo e uma nova tribo urbana), deve ser percebido como um elemento vindo da moda dentro de uma nova cultura.

Constata-se assim o figurino como parte pertencente ao universo cinematográfico, na TV e no teatro, está presente como peça fundamental em muitos espetáculos. Percebe-se essa importância quando há um espetáculo com somente uma vestimenta usada pelo ator, fazendo assim ele ser mais observado em detalhes pois o mesmo se faz presente o tempo todo durante o espetáculo, como a peça teatral “Frida Kahlo – Viva La Vida”<sup>23</sup> onde a personagem principal se mantém o tempo inteiro com um único figurino, mesmo que ele se transforme durante a peça de teatro, o mesmo se mantém como único vestuário usado no palco.

Consegue-se também perceber o peso de um figurino no momento que ele se repete em histórias que foram contadas em diferentes mídias, como O Fantasma da Ópera, dramatizado em teatro e em cinema. Mesmo com pequenas alterações enxergar-se cada personagem quando vemos peças de roupas semelhantes em outras situações.

Assim como se observa a moda nas artes, constata-se que ambas indicam ao observador o que é um povo, como ele se vê em relação à sociedade onde vive e como ele enxerga o próximo. Arte e moda também estão interligadas no momento em que a moda demonstra o que essa massa idealiza e entende como arte. Sendo assim, constata-se que arte e moda fazem parte da cultura de uma região.

Pode-se dizer que a cultura pop<sup>24</sup>, tem como base principal a nomeada “cultura de massa”<sup>25</sup>, que iniciou com a disseminação de informações sobre outros povos e culturas de outras regiões, através das mídias, para a população em geral; conteúdos que antigamente ficavam restritos aos estudiosos e acadêmicos. Sabe-se também que o termo começou a ser substituído quando, em 1947, Horkheimer e Adorno criaram o conceito e cunharam o termo “indústria cultural” para substituir o termo “cultura de massa”. Pensava-se que o termo induzia a interpretação de que todo o conteúdo provém da própria massa. Os autores mencionam que a indústria cultural se baseia na noção que qualquer sensação e sentimento estão ao alcance do próprio homem. (HORKHEIMER & ADORNO apud BARBOZA e SILVA, 2013).

---

<sup>23</sup> Peça teatral com figurinos idealizados primeiramente por José de Anchieta e finalizados por Kleber Montanheiro.

<sup>24</sup> Cultura Popular.

<sup>25</sup> A cultura de um grande grupo.

Quando Ralph Linton (apud Caune, 2014), menciona a cultura como uma junção de elementos que são compartilhados e transmitidos para os outros membros de uma mesma sociedade, começa-se a observar a cultura como sendo algo plural e adaptável, mas ao mesmo tempo sabendo que ela “deve ser examinada na relação do indivíduo com o grupo”. (CAUNE, 2014, p. 53).

Na atualidade há também o debate entre cultura tradicional e cultura moderna. Pela perspectiva de Maffesoli (2014), o Japão tende a ser um grande exemplo; ele cita o quimono e como essa vestimenta consegue ser vista como tradicional, mas ao mesmo tempo moderna, quando usada com um colete e um blazer. O mesmo cita que a conexão entre as grandes obras culturais e a “cultura do dia-a-dia” constitui a base da nossa vida social. Observa-se também subdivisões, as conhecidas “subculturas”.

Embora muitas vezes não seja proposital, a vestimenta é parte essencial para classificar uma subcultura. Gelder e Thornton (apud AMARAL, 2005, p. 2), mencionam que o estilo, manifestado em forma de vestimenta, é um viés de confirmação perante a um grupo, a exemplo dos *hippies* e dos *punks*, subculturas que tem como uma das características principais a forma de vestimenta, a música e a ideologia.

Quando se fala de grupos e de subculturas, devemos lembrar as menções de Maffesoli à tribos urbanas para designar grupos compostos pelo sentir em comum, o laço coletivo e o costume, ou seja, a vida do dia-a-dia. Nessas tribos, a pessoa como ser individual importa menos que a pessoa como membro da tribo, e essa, representa sempre um papel perante a sociedade.

Dentro das tribos urbanas, na cultura pop, pode-se encontrar na sociedade ocidental e oriental, uma tribo conhecida pelo nome de *otaku*, entusiastas de histórias em quadrinhos, de *videogames* e de bandas musicais. No Japão, os *otakus* são conhecidos como fãs fervorosos e são comumente associados a um fanatismo exacerbado que envolve vários segmentos. Além dos mangás<sup>26</sup>, o país também tem sido conhecido nas últimas décadas por sua tecnologia, cultura, a liberdade na moda e no vestir e sua tradição nas artes cênicas.

O tradicional estilo teatral *kabuki*<sup>27</sup>, seus figurinos, maquiagem e dança são conhecidos e admirados pelos ocidentais. Já os quimonos, estampas inspiradas em

---

<sup>26</sup> Nome dado as histórias em quadrinhos japonesas.

<sup>27</sup> Estilo teatral que se origina no início de 1600: Fonte: KABUKI. **Embaixada do Japão no Brasil**, 2012. Disponível em: <<https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/pdf/kabuki.pdf>> Acesso em: 27 jun. 2020.

lendas orientais e estilista como **Kansai Yamamoto**<sup>28</sup>, que assinou os figurinos da turnê Ziggy Stardust, de David Bowie<sup>29</sup>, fazem também o mundo da moda ter os olhos para o país há algumas décadas.

No Japão, especificamente dentro da capital Tóquio, o centro da liberdade no vestir nos últimos anos é o distrito de Harajuku. A história da moda no distrito começa no final da Segunda Guerra Mundial, quando os oficiais norte-americanos e suas famílias se alocaram num pequeno bairro residencial. Lojas foram construídas no entorno para suprir a necessidade que essas pessoas tinham de produtos norte-americanos. Logo, pessoas de Tóquio inteira iam até esse bairro comprar produtos importados.

Após a saída de todos esses oficiais e a volta deles para o país de origem, as lojas ficaram e o centro virou um shopping de importados para onde iam peças de roupas, utilidades e comidas dos Estados Unidos da América. Durante os próximos anos, devido ao baixo valor dos aluguéis, Harajuku se tornaria o centro das lojas de estilistas em início de carreira e artistas independentes. Nesse momento, o distrito passa a ser um grande laboratório de experimentação de estilos em Tóquio.

Um pouco antes do início de misturas na moda dentro da região de Harajuku, no início da década de 1970, já existia em Tóquio a premissa de libertação dentro da moda, onde o tradicional *sailor fuku*<sup>30</sup>, uniformes escolares usados pelas japonesas, eram adaptados pós-aula para as estudantes se sentirem fora do padrão pré-estabelecido pelas escolas.

As adaptações variavam entre subir as saias e deixá-las com aparência mais curta, abaixar o cós das saias, dobrar as mangas das blusas e alguns detalhes como bordados, que mais para frente seriam comumente usados pelas *sukeban* para mostrar pertencimento às gangues específicas (figura 1).

---

<sup>28</sup> (1944 – 2020) Estilista japonês

<sup>29</sup> (1947 – 2016) Cantor e compositor britânico.

<sup>30</sup> Criado para ser o uniforme de uma escola na cidade de Kyoto, o *sailor fuku*, ou “uniforme de marinheiro”, que originalmente era um vestido, começou a ser usado na década de 1920 no Japão. O *sailor fuku* se torna popular no colégio de meninas no Japão durante a Primeira Guerra Mundial, porque os meninos já usam túnica militares como uniforme, logo parece combinar as meninas usarem uniformes navais. Fonte: MACIAS, Patrick e EVERS, Izumi. **Tokyo Girls**. São Paulo: Editora JBC, 2007.



**Figura 1:** Possível gang sukeban. Fonte: Site Vintage Everyday (Imagem tratada digitalmente pela autora, 2020)

As *sukeban*, que eram vistas como marginais, adaptavam as roupas tradicionais do colégio com bordados, que traziam significados e *status* dentro de cada *gang* ou usavam as mangas longas dobradas. Como podemos observar (figura 2), as *sukeban* mantinham os uniformes com saias longas e blazers do colégio, mas os decoravam com bordados que representavam ideologias diferentes.

Mesmo os detalhes parecendo mínimos, ir contra a forte disciplina dos colégios japoneses era como se rebelar contra todo o sistema. Para a sociedade japonesa da década de 1970, isso representava uma ruptura com o tradicional e as normas estabelecidas.

As *sukeban* viviam à margem da sociedade, mas traziam códigos e signos tradicionais no Japão, representados na honra, na ética e nos uniformes tradicionais, e ao mesmo tempo permaneciam além das regras, adaptando o uniforme e trazendo a ideia de liberdade.



**Figura 2:** *Sukeban*. Fonte: Site Vintage Everyday (Imagem tratada digitalmente pela autora, 2020)

Baseado no estudo prévio da diferença de indumentária e moda classifica-se as vestes que as *sukeban* usavam como uma indumentária com referência de moda. Ao mesmo tempo que é algo que lhes dá *status*, a vestimenta traz informações de moda, como os bordados e as cores diferenciadas.

Percebe-se assim que a história das *sukeban*, e o princípio da renovação da moda urbana no Japão, se cruza com a história da personagem Furiosa e com seu desejo por redenção e justiça pois ambas têm consciência sobre sua tradição e de onde vieram e da mesma forma têm muita influência e são o centro de uma grande história de libertação.

## **5. FURIOSA SUKEBAN**

O termo figurino passa por uma noção de competência técnica, iniciado no croqui e passando por uma costureira, vislumbrando assim uma cadeia de objetivos a serem cumpridos. Já o termo *design* lembra a ideia de projeto. Ainda assim ambos podem ser registrados da mesma forma, no momento que o figurino é notado como o corpo do ator fazendo parte de toda uma composição, algo que passa por efeitos

de luz e maquiagem, fazendo assim o corpo ser observado como parte da criação de um projeto, a cena. (SILVA, 2017).

Observa-se que a intersecção entre *design* de moda e figurino tem o costume de acontecer nas narrativas que se passam no contemporâneo. O figurinista comumente se apropria das técnicas de pesquisas ambientadas no universo do *designer* de moda, mesmo inconscientemente, conhecendo este universo; assim quando se cria um figurino baseado num estudo de *redesign* observa-se que já existem características principais da personagem previamente escolhidas, então o início do método de criação, corriqueiramente é baseado na análise dos elementos de *design* e nos signos existentes na personagem.

Como mencionado por Joly (1994), um signo é percebido por um ou vários sentidos e quando o percebemos ele tem um significado diferente e particular. Ela cita que a essência de um signo é estar lá para designar ou significar algo que está ausente (JOLY, 1994). Dessa forma, pode-se dizer que um figurino é um signo no momento que ele comunica uma mensagem, que é a personalidade e história por trás da personagem, e esse signo, observado pelo ponto de vista do *design*, tem proporções, cores, silhueta e texturas. Percebe-se que no *redesign* os mesmos se transformam em novos elementos, pensando diretamente nas relações feitas não somente com o figurino original, mas também baseado no estudo da nova temática.

Para a criação desses novos elementos devemos selecionar os anteriores e os analisar. Uma das formas para auxiliar essa análise foi o uso do *moodboard*<sup>31</sup>. Na criação que esse artigo contempla fez-se um painel de inspirações<sup>32</sup> (quadro 1), com detalhes do figurino de Furiosa, e nele vemos alguns elementos principais de sua vestimenta.

---

<sup>31</sup> Painel de Inspirações. Ele pode ser composto por colagens, materiais, desenhos e palavras, que auxiliam o usuário a refletir sobre um tema específico.

<sup>32</sup> Moodboard

**Quadro 1:** Pannel de inspirações do figurino da personagem Furiosa



Fonte: *Moodboard* elaborado pela autora (2020)

O braço mecânico, a ombreira, a blusa que remete a faixas de ataduras; os cintos e arreios, que também são unidos com a ombreira; as botas; o cinturão na pelve, que tem o símbolo do antagonista do filme, indicando dentro da estrutura social patriarcal e lembrando a existência de um harém, faz-se parecer que a personagem é vista como propriedade de Immortan Joe, todos esses elementos compõem o figurino da personagem. As peças de roupa são gastas e sujas de areia, dando a sensação de dias e dias de trabalho sem interrupção e a falta de água para se lavar. Nota-se também que há sujeira na blusa que a deixa amarelada, e as botas cobertas de areia, esses detalhes mostram o quão árido é o local onde essa personagem vive. Todos esses elementos devem ser analisados quando se produz um figurino.

Pode-se observar que as cores usadas no figurino lembram tons terrosos, esses são usados para esconder e apagar a personagem no território árido do local onde vive. Com essas cores, ela parece fazer parte do mundo onde o filme ocorre e

essa sensação é passada para o telespectador com essa mescla de matizes, sendo que a paleta de cores do figurino da personagem é a mesma paleta de cores do cenário do filme.

Os principais elementos de *design* do figurino original de Furiosa são:

- a) as linhas retas, vindas dos cintos e também observadas no cinturão, pois as correntes que pendem pesadamente em linhas retas para o chão fazem mais contraste com o figurino do que o símbolo circular do antagonista;
- b) a forma assimétrica, a ombreira por vezes parece uma ponta saída do corpo da personagem;
- c) as texturas são ásperas e com ranhuras, vindas tanto do figurino como dos adornos;
- d) a paleta de cores principal contém preto, marrom e bege.

Um dos signos principais da personagem Furiosa são seus cabelos curtíssimos. De acordo com Pasolini (1990), o cabelo é “uma linguagem diferente daquela composta de palavras” (PASOLINI apud SENNA, 2013, p. 57), o cabelo é um signo e nele estão concentradas todas as simbologias possíveis para se gerar uma mensagem. Sendo assim, com o seu corte de cabelo, a personagem Furiosa demonstra a desassociação com o signo feminino vinculado à vaidade.

Outro signo importante na personagem é o braço mecânico que foi criado pela figurinista Jenny Beavan<sup>33</sup>. Para o processo de produção do figurino a mesma cita que juntou:

[...] Peças de carros velho e talheres antigos. (...) 200 caixas de lixo. Óculos velhos, peças velhos de munição, somente tralha, e nós montamos uma oficina. Nós encontramos materiais como “vellum”<sup>34</sup>, que eu nunca havia trabalhado antes. É nojento, é como couro cru, mas faz máscaras maravilhosas.<sup>35</sup>  
(BEAVEN, 2016)

A técnica escolhida de reaproveitamento de materiais e o desgaste das peças tende a ser comum visto que a vestimenta das personagens deve trazer a sua vivência para deixá-la mais realista e natural.

---

<sup>33</sup> (1950 -)

<sup>34</sup> Sem tradução no Brasil esse termo menciona um tipo de couro muito macio feito da pele de bezerro recém-nascido/natimorto. Usado a séculos atrás para fazer pergaminhos esse tipo de couro também era usado para encapar litros.

<sup>35</sup> “Old car parts, old cutlery. [...] 200 boxes of junk. Old goggles, old bits of ammunition, just stuff, and we set up a workroom. We found materials, like vellum, which I’ve never worked with before. It’s disgusting, it’s raw leather, really, but it made marvelous masks.” (Tradução livre pela autora.)

Beaven também menciona que o único efeito visual do figurino foi a luva que a atriz, e interprete de Furiosa, Charlize Theron usou para esconder o braço, caso contrário a figurinista cita que “(...) cada figurino é o que é. É o figurino. É a roupa deles. É feito de verdade!”<sup>36</sup> (BEAVEN, 2016)

O braço além de simbolizar a não-existência de um membro, demonstra a mescla entre o mecânico e o humano, algo muito visto em universos pós-apocalípticos, fazendo a aparência da personagem Furiosa parecer superior a humana e ao mesmo tempo vê-la como se dependesse desse braço. Mesmo com a simbologia de dependência a personagem a renega demonstrando a sua total independência, com ou sem seu braço mecânico.

A mescla de simbologias também foi observada no *sketchbook* que teve sua construção iniciada após os entendimentos obtidos com a criação do *moodboard*, que detalhou a personagem para um entendimento mais aprofundado do seu figurino.

Este método colaborou para registrar variadas inspirações que surgiram embasadas pela composição previamente apresentada e nos registros feitos no caderno de inspirações<sup>37</sup> da autora que, como sugere Seivewright (2015), foi construído no decorrer de todo o processo de pesquisa. A criação do *sketchbook* (figura 3 e 4), além de auxiliar a compreensão dos elementos e simbologias da personagem, envolveu ideias variadas e também inspirações que vinham no decorrer da pesquisa, fazendo assim uma mescla de composições.

Ainda que por vezes a coleta de materiais para o *sketchbook* pareça aleatória pode-se observar que o conceito principal permanece imutável pois a repetição de elementos é clara, mesmo que aplicados de modos diferente.

---

<sup>36</sup> (...) the only VFX on our costume was the green glove Charlize wore to hide her arm and they also took out wires from the harnesses. Otherwise, every costume is what it is. It's costume. It's their clothing. It's just made for real!" (Tradução livre pela autora)

<sup>37</sup> *Sketchbook*.

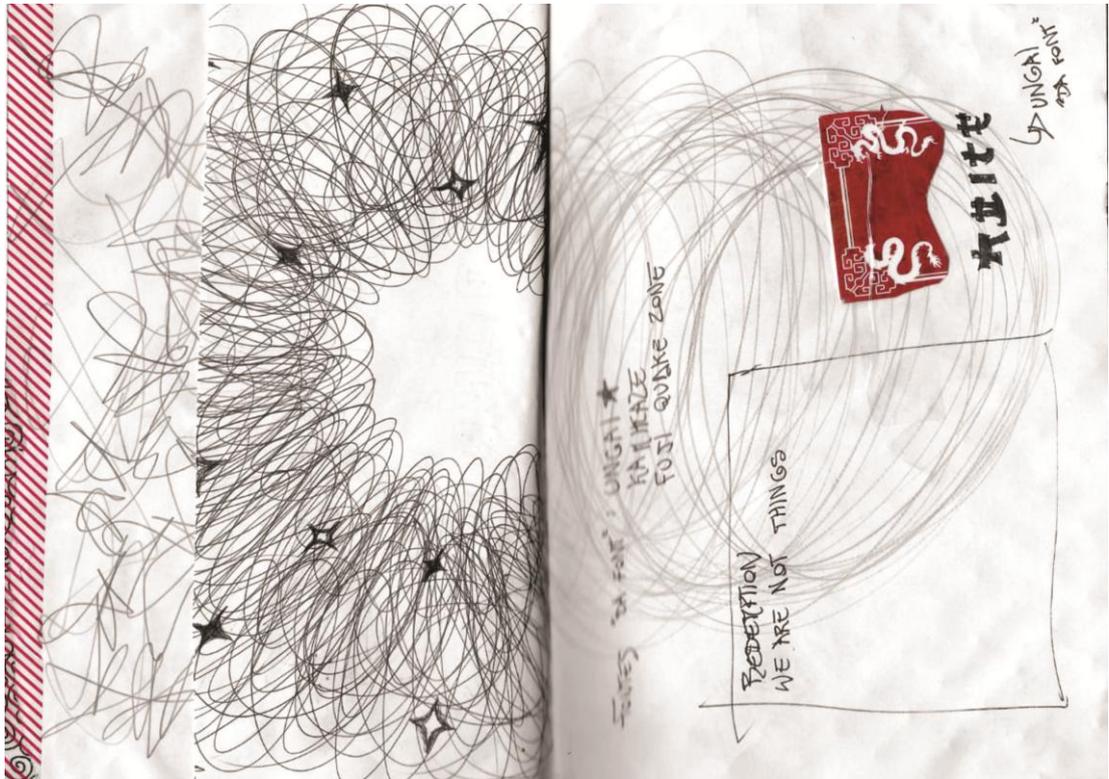


Figura 3: 2 páginas coletadas do *sketchbook* da autora e *designer* de moda. Fonte: *Sketchbook* elaborado pela autora (2020)

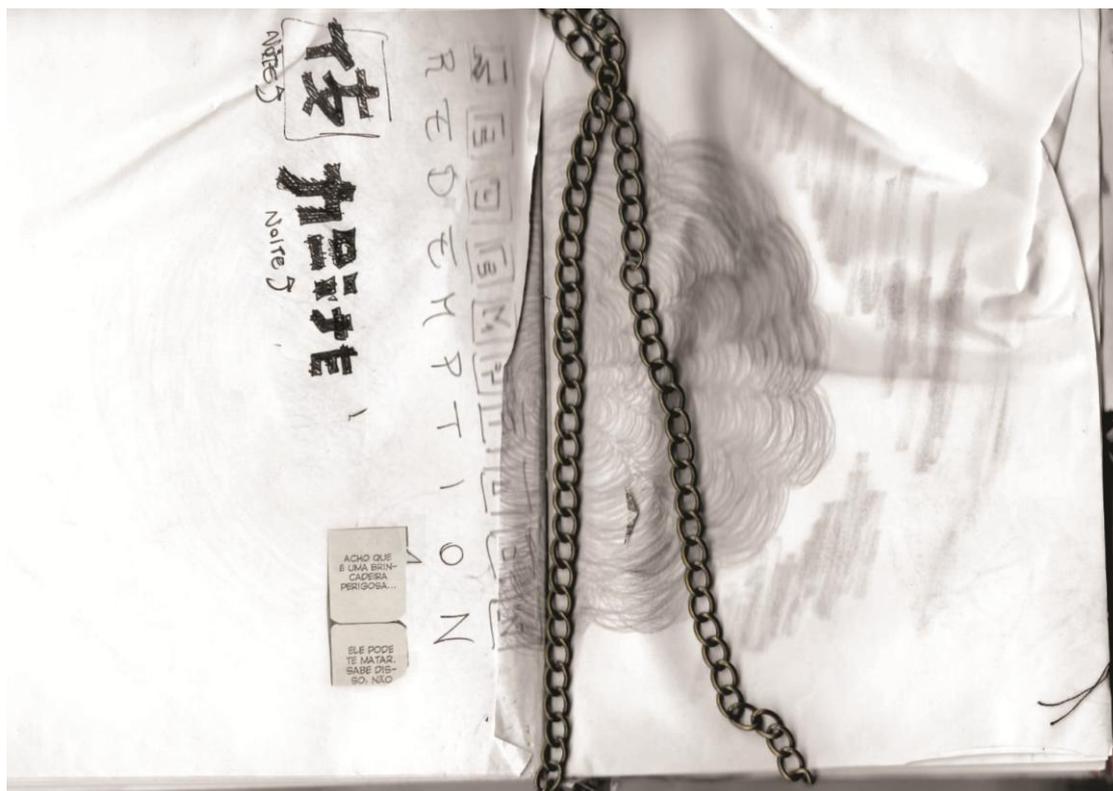


Figura 4: 2 páginas coletadas do *sketchbook* da autora e *designer* de moda. Fonte: *Sketchbook* elaborado pela autora (2020)

Elementos como a tipografia, que seria posteriormente usada no figurino, os tecidos e texturas também foram baseadas nas referências captadas no caderno de inspirações da autora. (figura 5 e 6).



**Figura 5:** 2 páginas coletadas do *sketchbook* que levaram a escolha da tipografia. Fonte: *Sketchbook* elaborado pela autora (2020)



**Figura 6:** 2 páginas coletadas do *sketchbook* que levaram a escolha da tipografia. Fonte: *Sketchbook* elaborado pela autora (2020)

A partir dessa pesquisa destacam-se os seguintes elementos da personagem: as linhas retas da roupa; as texturas gastas das calças e blusa; as botas pesadas; o braço mecânico de metal; o cabelo raspado; a ombreira. Usando esses elementos para o ponto de partida da criação deste *redesign* observa-se agora o novo universo que Furiosa será inserida, a realidade *sukeban* da Tóquio dos anos 1970 sendo observada pelo ponto de vista de 2020. Nesse universo percebe-se que as saias, comumente usadas pelas *sukeban*, são pertencentes ao *sailor fuku* (esquema 2).

Baseado nessa observação vê-se um dos elementos de *design* que mais se destaca, as linhas são retas, com um leve balanço por se tratar de uma saia godê<sup>38</sup> com plissado. A blusa utilizada no uniforme também é reta, sendo solta em relação ao corpo; já a manga longa é levemente bufante e mais larga. Sendo assim constata-se que as linhas da silhueta da indumentária de base de uma *sukeban* são retas.

---

<sup>38</sup> Saia com corte circular

**Esquema 2** - Esquema dos elementos de *design* de um *sailor fuku*.



Fonte: Montagem elaborada pela autora (2020)

De acordo com Treptow (2015), uma silhueta reta e paralela ao corpo<sup>39</sup> tende a lembrar duma silhueta de corpo masculino, logo devemos observar que as linhas retas usadas na vestimenta *sukeban*, tendem a esconder o corpo feminino e torná-lo menos identificável.

Um dos elementos principais que fazem as *sukeban* se destacarem, em cada um dos grupos pertencentes, são os bordados, com linhas variadas, onde cada cor poderia representar algo e cada palavra as classificava de forma diferente. O estudo da cor é algo amplamente observado no *design* cenográfico e no *design* de moda. A cor também pode assumir significados diferentes de acordo com cenas, peças e as características de cada personagem (HOWARD, 2015). Nesses estudos observa-se que a cor influencia não só a percepção de personalidade da personagem, mas também a silhueta da mesma e suas características corporais. Quando trabalha-se detalhes de peças de roupa precisa-se observar o significado de cada cor e o que cada uma representa em cada cultura, ao exemplo da cor branca, que na cultura ocidental representa paz, mas na cultura oriental representa, além da pureza, também a morte, por lembrar as cores das antigas mortalhas e a cor da “aparição” de espíritos.

Pouquíssimas vezes conseguiu-se ver uma *sukeban* com vestimenta branca, pois a cor base do *sailor fuku* é normalmente o azul marinho, mas os bordados vari-

<sup>39</sup> Nomeia-se silhueta H. Fonte: TREPTOW, Doris. **Inventando Moda**: Planejamento de Coleção. São Paulo: Edição da Autora, 2013.

am entre cores que se destacam em cima do azul-marinho como o branco, o dourado e o vermelho. O branco, como já mencionado, comumente representa a morte; o vermelho representa, na contemporânea cultura japonesa, a proteção contra maus espíritos e má sorte. O dourado ou amarelo representam o poder, o valor e o otimismo.

Pode-se observar que alguns elementos principais de Furiosa, também são vistos no traje *sukeban*: as linhas retas, as cores escuras e o desprendimento sob a simbologia do feminino.

Como mencionado anteriormente a associação direta de Furiosa, seu universo ficcional, e as *sukeban*, observadas pelo ponto de vista do nosso contemporâneo em 2020, se dá por meio da associação de signos mantendo os mesmos símbolos de sua trajetória. Para essa ressignificação precisa-se perceber detalhes, além das cores e formas (signos), também o significado por trás da história (os símbolos).

A adequação dos signos é construída tendo em mente os usados no contemporâneo (esquema 3): Óculos, que protegem da poeira, se transformaram em óculos escuros do mesmo formato; os cintos utilizados por Furiosa transformam-se em um cinto inspirado em um obi<sup>40</sup>, fazendo assim a história da vestimenta tradicional do Japão ser lembrada; a ombreira se dará pela manipulação de faixas que sobem pelo ombro fazendo assim o formato assimétrico original, cobrindo também o busto e transformando a silhueta, fazendo mais uma vez a personagem se desprender dos símbolos de feminilidade. O braço pesado de ferro vira uma corrente a ser usada de forma prática pela personagem. As botas se tornaram mais atuais, lembrando também a década que as *sukeban* viviam. Já a silhueta H, se dá por meio de uma das vestes do uniforme masculino dos jovens no Japão, o casaco do uniforme *gakuran*<sup>41</sup>. Normalmente em preto e com colarinho, ele é rente ao corpo. O signo do antagonista está bordado nas costas do casaco como uma pichação em X fazendo assim o signo que tem a simbologia de pertencimento como propriedade de alguém ser observado de forma pejorativa<sup>42</sup>.

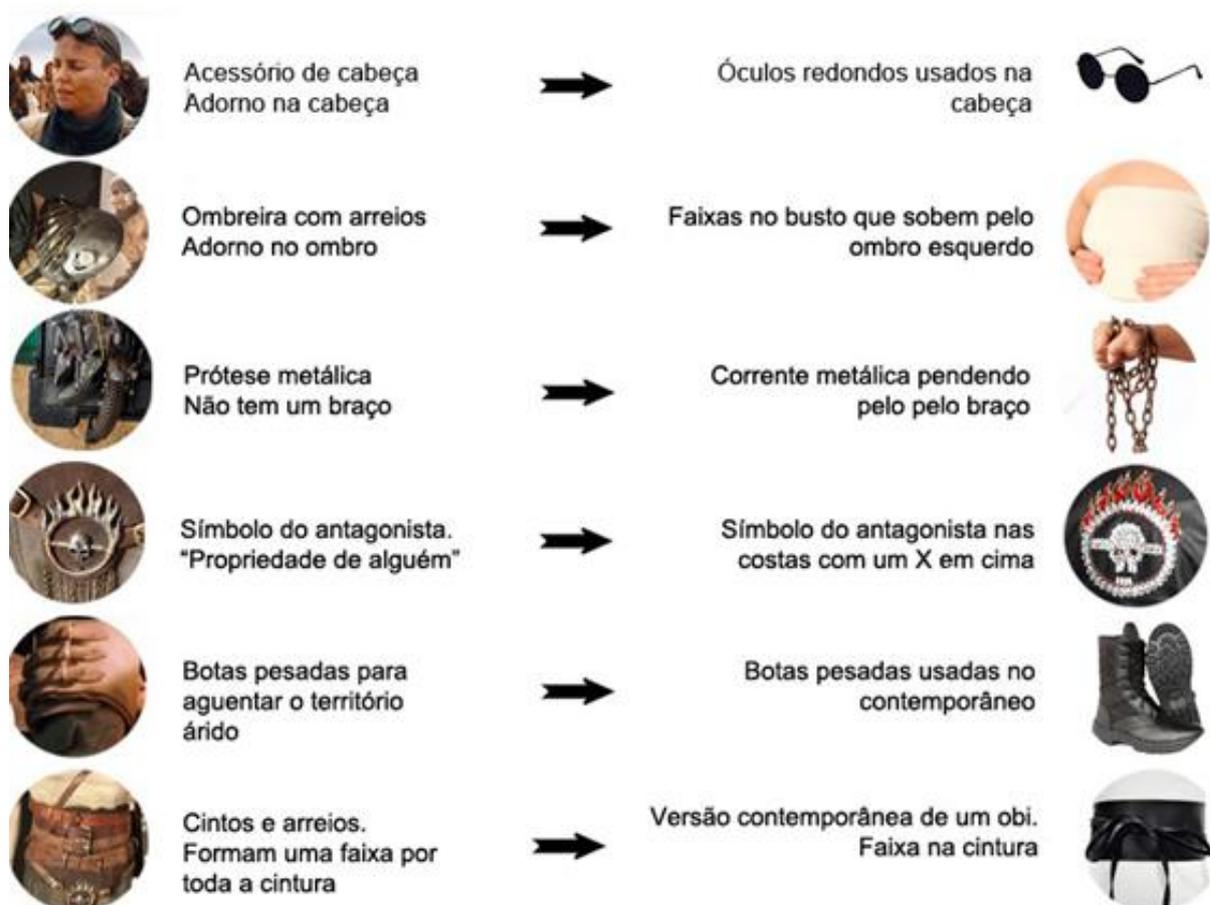
---

<sup>40</sup> Faixa larga usada para prender o quimono. O estilo dessa peça varia ao longo do tempo. (Fonte: LEVETON, Melissa. **História Ilustrada do Vestuário**. São Paulo: Publifolha, 2013.

<sup>41</sup> Nome dado ao uniforme masculino.

<sup>42</sup> "Que pode ofender ou tem o intuito de insultar; depreciativo: comentário pejorativo." Fonte: Dicio. **Dicionário online de português**. Disponível em: < <https://www.dicio.com.br/pejorativo/> > Acesso em: 25. Setembro. 2020

Esquema 3: Painel de adequação.



Fonte: Esquema elaborado pela autora (2020)

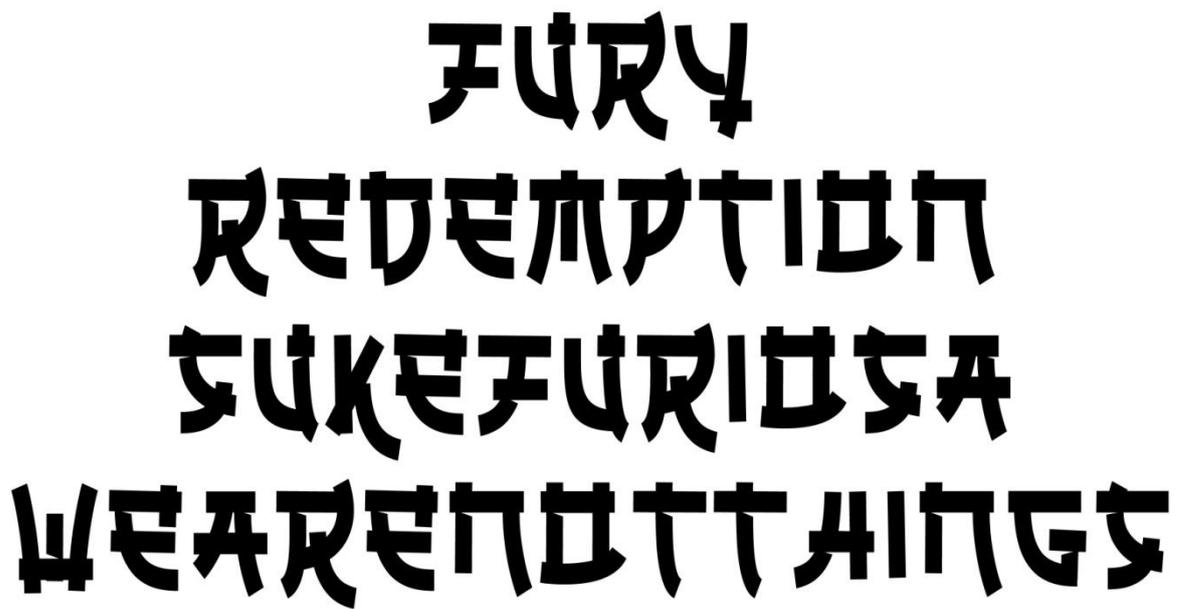
Além da pichação em X, no casaco também constam tipografias (figura 7), assim como as frases bordadas pelas *sukeban*, que passam mensagens sobre cada membro e cada grupo, as palavras escolhidas foram “*Redemption*”<sup>43</sup>, nas costas logo abaixo do signo de Immortan Joe; nas mangas na parte das costas constam as palavras “*Suke Furiosa*”<sup>44</sup> e “*Fury*”<sup>45</sup>; e na frente “*We are not things*”<sup>46</sup>, frase usada pelas “esposas”.

<sup>43</sup> Redenção (tradução livre pela autora)

<sup>44</sup> Jogo de palavras que significaria “Fêmea Furiosa”. “Suke” em japonês significa “fêmea”.

<sup>45</sup> Fúria

<sup>46</sup> “Nós não somos coisas” (tradução livre pela autora).



**Figura 7:** Tipografia usada no casaco da personagem, criada com a fonte Ungai<sup>47</sup>, elaborado pela autora (2020)

Percebe-se assim, que o uso do casaco *gakuran*, signo masculino, agora pertence à personagem e ela renega a simbologia que o mesmo traz da mesma forma que a simbologia por trás do personagem Immortan Joe.

O método criado levou à escolha de todos os novos elementos de *design* usados no figurino da *sukeban* pós-apocalíptica Furiosa (figura 8) sendo assim os elementos são:

- a) A silhueta H, com sua saia rente ao corpo e casaco de mesma forma, pendem sobre o corpo da personagem escondendo o corpo feminino, fazendo assim esse corpo não ser percebido;
- b) o top, feito de faixas, se mantem fixo fazendo pressão nos seios e novamente, escondendo o corpo da personagem;
- c) as cores principais são azul na saia, e preto no casaco. Ambos representam cores tradicionais da vestimenta usada pelas *sukeban* para a personagem não se destacar como indivíduo, mas sim, como membro pertencente a um grupo distinto. A tradição também vem representada no obi na cintura da personagem;

---

<sup>47</sup> Site DaFont

- d) as tipografias representam a força da personagem, como ela se vê e a mensagem que quer passar para quem a observa;
- e) os óculos e as botas da personagem são adaptações diretas de como a autora enxerga que seria a representação dos elementos na nossa realidade;
- f) a corrente que pende pela mão da personagem, representa o seu braço mecânico, mas também traz a forte simbologia que esse elemento tem em brigas de rua ao longo das décadas.



**Figura 8:** Croqui final do figurino, elaborado pela autora (2020)

Este croqui, a modelagem 3D das peças de roupa (figura 9 e 10), o processo de desenvolvimento de pesquisa que os envolveram e a readequação da personagem em uma tribo urbana faz parte deste primeiro resultado que, ao longo de uma pesquisa continuada, pode ser alterado e modificado como até o momento foi desenhado.



**Figura 9:** Modelagem 3D do casaco da personagem Furiosa Sukeban, elaborada pela autora criado no software Marvelous Designer (2021)



**Figura 10:** Modelagem 3D das peças de roupa da personagem Furiosa Sukeban, elaborado pela autora criado no software Marvelous Designer (2021)

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não se pretende neste momento encerrar de forma definitiva todos os pontos levantados neste artigo, mas é importante deixar claro que o método que foi descrito se tornará necessária e essencial para futuros estudos e pesquisas pois é construída em cima da relação de áreas pertencentes ao *design* cenográfico, que são elas: *Design*, Arte e Figurino; e as pertencentes ao *design* de moda, que são *Design*, Arte e Moda.

Todo produto que for desenvolvido com a percepção, ou a necessidade, dessas áreas precisa ser construído de forma mais aberta, respeitando os processos existentes na área da arte e indo ao encontro das necessidades para a construção de um figurino que trabalhe entre os campos citados acima por isso foi desenvolvido neste artigo um método processual em cima da construção empírica da autora que tem sua origem nas metodologias de moda, re-esculpindo as mesmas de acordo com as necessidades do processo de criação de um figurino.

Assim afirma-se que o método concebido para o desenvolvimento do figurino, baseado no deslocamento espaço-temporal da personagem Furiosa, foi utilizada de forma completa. Constata-se a utilização de elementos de *design* a etapa melhor aproveitada na criação, pelo figurino da personagem de inspiração possuir uma ves-

timenta com peças marcantes e, por vezes caricatas, que indicam de forma muito direta a história da personagem e sua localização na realidade original.

Percebeu-se que ideias preconcebidas que vieram de uma vida de experiências com designer de moda influenciaram a autora em algumas escolhas, mas como a própria pôde observar com o passar dos anos, e com a influência das artes em sua vida: Ninguém começa um projeto sendo uma folha em branco.

## REFERÊNCIAS

AMARAL, A. 2005. **Uma breve introdução à subcultura cyberpunk**. Estilo, alteridade, transformações e hibridismo na cibercultura. *E-Compós*. 3, (jun. 2005). Disponível em: <<https://doi.org/10.30962/ec.36>>. Acesso em: 10 ago. 2020

ANCHIETA, J. **Cenograficamente**. São Paulo: Edições Sesc SP, 2015. DICIONÁRIO ONLINE DE PORTUGUÊS. Dicionário de português. <<https://www.dicio.com.br/hq/>> Acesso em: 10 mai. 2020.

ARSENAULT, B. How Charlize Theron Taught Mad Max Costume Designer Jenny Beavan to Take a Compliment. **Vanity Fair**, 2016. Disponível em: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2016/02/jenny-beavan-mad-max-costumes-interview> Acesso em: 10 ago. 2020.

BARBOZA, R.A. e SILVA, R. **Subcultura Cosplay**: a Extensão do Self em um Grupo de Consumo. REMARK. 12 (abril/junho. 2013) Disponível em:<<https://doi.org/10.5585/remark.v12i2.2355>>. Acesso em: 10 ago. 2020

BARNARD, M. **Moda e Comunicação**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2003.

CAUNE, J. **Cultura e Comunicação**. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

CONCEPT ART. **URBAN DICTIONARY**. Dicionário de gírias em inglês <<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Concept%20Art>> Acesso em: 10 mai. 2020.

ESCOLA, Equipe Brasil. "Fascismo na Itália"; **Brasil Escola**. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/historiag/fascismo.htm> > Acesso em: 10 set. 2020.

DISTÓPICO. *In*: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: < <https://www.dicio.com.br/distopico/> > Acesso em: 10 jul. 2020.

DUBURG, A. **Moulage**: Arte e técnica no design de moda. Porto Alegre: Bookman, 2012.

EVERS, I; MACIAS, P. **Tokyo Girls**. São Paulo: Editora JBC, 2007.

**Film Doctor** - International Online Film Magazine. Revista eletrônica sobre cinema.

< <http://filmdoctor.co.uk/2016/02/11/mad-max-fury-road-costume-designer-jenny-beavan-in-conversation/>> Acesso em: 26. Março. 2021

VIANA, F. **O traje de Cena como Documento**. São Paulo: Estação das Letras e Cores. 2015.

**GODOY, T. Style Deficit Disorder**. San Francisco: Chronicle Books LLC, 2007.

HOWARD, P. **O que é cenografia?** São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2015.

JOLY, M. **Introdução à Análise de Imagem**. Lisboa: Edições 70, 1994.

LEVETON, M. **História Ilustrada do Vestuário**. São Paulo: Publifolha, 2013.

MAD MAX COSTUMES. Site com figurinos dos filmes Mad Max. < <http://madmaxcostumes.com/mad-max-fury-road/imperator-furiosa/>> Acesso em: 10 jul. 2020

MAFFESOLI, M. **O Tempo das Tribos**. Rio de Janeiro: Forense, 2018

MAXWELL PUC-RIO. Site da Pontifícia Unidade Católica do Rio de Janeiro. < [https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/16075/16075\\_5.PDF](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/16075/16075_5.PDF)> Acesso em: 10 mai. 2020

MUNARI, B. **Das Coisas Nascem Coisas**. Portugal: Edições 70, 1981

NERD. Cambridge Dictionary. Dicionário online de Cambrigde. <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/nerd>> Acesso em: 10 mai. 2020.

O QUE É PATRIARCADO? **Medium**, 2018. Disponível em: < <https://medium.com/qg-feminista/teorias-do-patriarcado-7314938c59b> > Acesso em: 10 set. 2020.

PEJORATIVO. **DICIO**. Dicionário Online de Português. Disponível em: < <https://www.dicio.com.br/pejorativo/>> Acesso em: 25. Setembro. 2020.

PISSETTI, R. F. ; POZZA, G. L. Design, informação e linguagem do produto. Disponível em: < <http://ojs.fsg.br/index.php/revistaimagem/article/view/164> > Acesso em:

10 jul. 2020.

REDESIGN. **CAMBRIDGE DICTIONARY**. Dicionário online de Cambridge. Disponível em: < <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/redesign> > Acesso em: 10 mai. 2020.

SENNA, M. G. S. de. **Concept Art: Design e Narrativa em Animação**. 2013. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2013. Acesso em: 9. setembro. 2020

SEIVEWRIGHT, S. **Fundamentos de design de moda 01: Pesquisa e Design**. Porto Alegre: Bookman, 2015.

SCHOLL, R.C , DEL-VECHIO, R, WELTER WENDT, G. **Figurino e Moda: Intersecções entre criação e comunicação**. 2009. X Intercom Sul. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0855-1.pdf>> Acesso em: 10. Novembro. 2020

SILVA, A. A. da. **Para além do figurino: “peles em processo” como dispositivo criativo para atores e atrizes na sala de ensaio**. 2017. 143 f. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Instituto de Filosofia, Artes e Cultura, Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2017. Acesso em: 10 set. 2020.

SOARES, L.G. **El diálogo entre la luz y la caracterización visual: la transformación de la apariencia del intérprete en la puesta en escena occidental de 1910 e 2010**. 2016. Tese (Doutorado em Belas Artes) - Facultad De Bellas Artes, Universidad Complutense De Madrid, Madrid, 2016. Acesso em: 26. Março. 2021.

KABUKI. **Embaixada do Japão no Brasil**, 2012. Disponível em: < <https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/pdf/kabuki.pdf> > Acesso em: 27. junho. 2020.

TREPTOW, D. **Inventando Moda: Planejamento de Coleção**. São Paulo: Edição da Autora, 2013. VELLUM. Pergamena, Site de venda de couros, 2021. Disponível em: < <https://www.pergamena.net/faqs#:~:text=Meanwhile%2C%20vellum%20comes%20from%20the,word%20Velin%2C%20which%20means%20calfskin.&text=Here's%20a%20simple%20formula%3A%20All,render%20it%20impervious%20to%20rot>> Acesso em: 27. Março. 2021.