UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA
GIANY DE FÁTIMA BOLFONI DE SIQUEIRA

MODA UNDERGROUND: O DISCURSO CYBERPUNK NA DÉCADA DE 1980 A PARTIR DE SUA ESTÉTICA EM BLADE RUNNER

Florianópolis,
2021

GIANY DE FÁTIMA BOLFONI DE SIQUEIRA

MODA UNDERGROUND: O DISCURSO CYBERPUNK NA DÉCADA DE 1980 A PARTIR DE SUA ESTÉTICA EM BLADE RUNNER

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Graduação em Tecnologia em Design de Moda, da Universidade do Sul de Santa Catarina, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Design de Moda.

Orientador: Prof. Liliane Edira Ferreira Carvalho

Florianópolis,

2021

GIANY DE FÁTIMA BOLFONI DE SIQUEIRA

MODA UNDERGROUND: O DISCURSO CYBERPUNK NA DÉCADA DE 1980 A PARTIR DE SUA ESTÉTICA EM BLADE RUNNER

Este trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado à obtenção do título de Tecnólogo em Design de Moda e aprovado em sua forma final pelo Curso de tecnologia em Design de Moda, da universidade do Sul de Santa catarina

Florianópolis,

2021

MODA UNDERGROUND: O DISCURSO CYBERPUNK NA DÉCADA DE 1980 A PARTIR DE SUA ESTÉTICA EM BLADE RUNNER

Esta dissertação foi julgada adequada à obtenção do grau de Tecnólogo em Design de Moda e aprovada em sua forma final pelo Curso de Tecnologia em Design de Moda da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Palhoça – SC, 28 de dezembro de 2021.

_____

Professora e orientadora Liliane Edira Ferreira Carvalho, Ms.
Universidade do Sul de Santa Catarina

_____

Professora Tatiana Peixoto Corrêa, Esp.
Universidade do Sul de Santa Catarina

_____

Professora Esp. Kamila Santos Souza
Universidade do Sul de Santa Catarina

“All those moments will be lost in time, like tears in rain.”

RESUMO

O cyberpunk é aqui analisado tanto a partir do filme *Blade Runner* (1982) – primeira representação cinematográfica do gênero, considerada proto-cyberpunk, que ajudou a definir sua estética visual, quanto de sua relação profunda com a contracultura na década de 1980, relação que já está no âmago de sua proposta, punk. Blade Runner, com sua estética e figurino representou modismos e estilos que já estavam no imaginário underground da contracultura punk desde meados de 1970, e passou, através do cyberpunk do início da década de 1980, a se tornar híbrido em diversos estilos das subculturas até chegar ao mainstream da moda pela mídia jovem dos videoclipes, música, cinema e literatura.

Palavras chave: Blade Runner, Cyberpunk, Contracultura, Underground

ABSTRACT

To analyze cyberpunk through the main object of study, the film Blade Runner (1982) – the first cinematographic representation of the genre, considered proto-cyberpunk, which helped to define its visual aesthetic, and from its deep relationship with the counterculture in the decade of 1980, a relationship that is already at the heart of his proposal, punk. Blade Runner, from elements of aesthetics and costumes, represented fads and styles that were already in the underground imagination of the punk counterculture since the Middle 1970's, and passed, through cyberpunk in the early 1980's, to become a hybrid in various styles of subcultures until reaching the mainstream of fashion through the youth media of music videos, music, cinema and literature.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Quadro icônico para cultura pop, de Andy Wharol.....26
Figura 2 – Coleção de 1966 Yves Saint Laurent.....26
Figura 3 – Casal na década de 1950.....28
Figura 4 - Jack Kerouac, escritor do movimento literário Geração Beat, 1959.....28
Figura 5 - Coleção 1969 Saint Laurent inspirada na cultura hippie.....31
Figura 6 - Três imagens do evento woodstock em 1969.....31
Figura 7 - Dois jovens punks com cartazes.....36
Figura 8 - Jovens punks usando correntes com cadeados no pescoço.....36
Figura 9 - Registro de um show punk.....37
Figura 10 - Banda Sex Pistols.....39
Figura 11 - Sid Vicious baixista da banda Sex Pistols.....39
Figura 12 - Fachada da loja Sex.....41
Figura 13 - Alguns amigos e Vivienne Westwood na ponta direita da foto.....41
Figura 14 - Confronto entre Replicante Roy e o Blade Runner Deckard.....57
Figura 15 - Ridley Scott e Philip K Dick no set de filmagem de Blade Runner.....64
Figura 16 - Ilustrações do designer Syd Mead para produzir os cenários.....65
Figura 17 - Ilustrações do designer Syd Mead para produzir os carros.....65
Figura 18 - Blade Runner holograma num arranha-céu.....67
Figura 19 - Figurino da figurante gueixa no holograma Blade Runner.....68
Figura 20 – Recortes mostrando as ruas da Los Angeles Futurística.....69
Figura 21 - Recortes de cenas no apartamento de Rick Deckard.....70
Figura 22 - Visão externa e interna do Corporação Tyrell.....71
Figura 23 - Cena do filme dos arranha-céus em Metropolis (1927).....71
Figura 24 - Desenvolvimento de figurino Rick Deckward.....73.
Figura 25 - Desenvolvimento de figurino da personagem Replicante Reachel.....74
Figura 26 - Figurino grupo dos corporativistas.....75
Figura 27 – Figurino grupo dos replicantes, os não humanos.....75
Figura 28 – Reachel em três dos seus looks mais icônicos.....76
Figura 29 - Looks respectivos aos Tailleur femininos de 1940 e 1980.....76
Figura 30 - Imagens recortes do figurino de Rick Deckward.....78
Figura 31 – Respectivas referências de roupas masculinas de 1940 e 1980.....78
Figura 32 - Recortes de cenas com mais detalhes do figurino dos figurantes.....79

Figura 33 - Replicantes Pris, Roy Batty e Zhora.....80
Figura 34 – Principal ponto da contracultura punk, o Bar CGGB.....82
Figura 35 – Debbie Harry e Billy Idol, ícones pop da década de 1980.....82
Figura 36 - Sioux, cantora influente na construção da subcultura post-punk.....83
Figura 37 - Croqui original produzido para personagem Replicante Pris.....83
Figura 38- Replicante Pris no seu icônico look.....84
Figura 39- Replicante Pris vs Vivienne Westwood.....84
Figura 40 - Recorte do filme como Blade Runner (Ridley Scott, 1982).....90
Figura 41 - Elenco figurinista em Blade Runner (Ridley Scott, 1982).....91
Figura 42 - Primeiras cenas do filme The Terminator I (James Cameron,1984).....92
Figura 43 - The Terminator I (James Cameron, 1984) no bar Tech-Noir.....92
Figura 44 - Recorte do filme Robocop (Paul Verhoeven, 1987).....93
Figura 45 - Recorte do filme Robocop (Paul Verhoeven, 1987) e os punks.....93
Figura 46 - Jovem da cultura punk no fim da década de 1970.....100
Figura 47 - Jovens punks com elementos recorrentes no estilo.....100
Figura 48 - A cena Punk e Post-punk tinha elementos coloridos.....101
Figura 49 - Duas fotos da Belinda Carlisle, vocalista da banda Go-Go's.....101
Figura 50 - Jovem da subcultura post-punk na década de 1980.....102
Figura 51 - Mulher usando a clássica blusa Venus de Vivienne Westwood.....102
Figura 52 – Sioux Siouxsie.....103
Figura 53 - Madonna, ícone da cultura pop na década de 1980.....103

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Tabela de Periodização da Ficção Científica.....47

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....11
1.2 PROBLEMÁTICA.....12
1.3 JUSTIFICATIVA.....12
1.4 OBJETIVOS.....12
1.4.1 Objetivo Geral.....13
1.4.2 Objetivos Específicos.....13
1.5 METODOLOGIA.....14
2. O UNDERGROUND SE TORNA MAINSTREAM.....15
2.1 A CONTRACULTURA E O NASCIMENTO DA INDÚSTRIA JOVEM.....15
2.2 A BUSCA PELO UNDERGROUND: JUVENTUDE E ESTILO DE VIDA.....18
2.3 MODA ALTERNATIVA: O DISCURSO VISUAL DA JUVENTUDE.....21
2.3.1 **Moda dos Cem Anos: a democratização da moda.....21**
2.3.2 **Moda Aberta: a ampliação da democratização da moda.....23**
2.3.3 **Yves Saint Laurent: cultura jovem como inspiração para a moda 25**
2.3.4 **Moda da contracultura: o vestuário como espaço de manifestação.....27**
2.3.5 **Tribo e subcultura punks: o espetáculo do maldito.....33**
2.3.6 **Vivienne Westwood: o grito dos punks malditos na moda.....38**
3. FICÇÃO CIENTÍFICA: OBRAS ORIGINAIS NA LITERATURA E NO CINEMA QUE INSPIRARAM NOVAS REALIDADES ESTÉTICAS.....43
3.1 HISTÓRICO SCI-FI: TRAÇANDO UM PANORAMA.....44
3.2 A CONSTRUÇÃO DE UM FUTURO IMAGINADO: O ESTILO SINGULAR DE PHILIP K. DICK.51
3.2.1 Androides sonham com ovelhas elétricas?: a carga new wave no cyberpunk.....53
4. BLADE RUNNER: A ASCENSÃO DE UM NOVO ESTILO.....54
4.1. A SINGULARIDADE ESTÉTICA DE BLADE RUNNER.....55
4.1.1 As escolhas da narrative visual: bastidores da produção.....58
4.1.2 As camadas de significação na criação de um gênero estético.....61
4.2.ESTÉTICA EM BLADE RUNNER: CIDADE E FIGURINO NA CRIAÇÃO DO CYBERPUNK.....63
4.2.1 A cidade no presente distópico da década de 1980.....66
4.2.2 O figurino no presente distópico da década de 1980.....72
4.3.CYBERPUNK: A CONTRACULTURA NA INDÚSTRIA FASHION.....86
4.3.1 Histórico do gênero: o pessimismo como inspiração futuristica.....88
4.3.2 Estética cyberpunk: das lágrimas às luzes.....88
4.3.3 Cyberpunk, a contracultura da cibercultura.....94
4.3.4 Moda cyberpunk: a difusão no universo alternativo.....96
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....105
6. REFERÊNCIAS 107

1. INTRODUÇÃO

Escolhi o filme Blade Runner como análise deste trabalho porque sou uma fã de filmes cyberpunk, uma amante alucinada pelas representações e legados culturais da contracultura e uma entusiasta da moda da década de 1980. Mesmo já tendo assistido muitos filmes desse gênero na minha infância, como Exterminador do Futuro e Robocop, quando assisti Blade Runner pela primeira vez eu senti que estava dentro deste universo, de um futuro de metrópoles caóticas, escuras, criminosas, mas com arranha-céus e placas luminosas vibrantes; figurinos com os mais diversos estilos, com muitos elementos do punk rock e da década de 1940 – era impossível esse mundo ser real no momento em que eu assistia ele, diferente dos dois primeiros filmes que citei – que nos confundem, estamos no presente?

Durante a pesquisa entendi que a cidade representada em Blade Runner, a Los Angelis de 2019 foi exaustivamente criada com cada detalhe para o filme, tanto no sentido de fazer as ruas da cidade inteira e preenche-las com os mais diversos figurinos, como se você estivesse viajando por todos os tempos e culturas históricas e modernas, quanto por “destruir” edifícios históricos para parecerem que já estavam perdidos no tempo neste futuro tão distante da década de 1980.

A cibercultura estava começando a dominar nosso cotidiano naquele contexto e isso aterrorizava as expectativas de muitos. Nesse ponto, como que para absorver esse fantasma de um futuro tecnológico, o cyberpunk vem como uma resposta do seu pior potencial – talvez até para evitar os possíveis erros. Esse zeitgeist, é absorvido pela contracultura, que já estava amplamente frustrada com o futuro desde que os Hippies viraram corporativos e os Punks não dominaram o *status quo* a partir de sua rebeldia. O pessimismo, que é um grande elemento da atmosfera dessa distopia, tem muito a nos dizer da própria época em que é escrito. O papel da contracultura está diretamente ligado com a condição jovem, daqueles que querem mudar o mundo e, mesmo não sabendo o que fazer, vão tentar; no meio dessas revoluções estão as expressões estéticas, pois as armas da contracultura eram visuais, musicais e artísticas – aspecto possível só no período contemporâneo, onde os jovens buscaram se expressar por meios não convencionais – sendo a moda seu

principal meio de comunicar suas insatisfações com a sociedade perfeita que não admite nada fora de seu padrão, e não aceita sua própria decadência.

1.2 PROBLEMÁTICA

Entender a relevância cultural das contraculturas e suas expressões no underground da música, cinema e moda é uma forma de conhecer melhor a história recente da nossa sociedade. Qual foi a vanguarda da estética cyberpunk e em qual contexto ela se formou? O que este movimento cultural nos diz sobre a expressão de moda da sua própria época na década de 1980? Qual seu impacto cultural para indústria jovem da moda? Como todos esses elementos da contracultura no underground emergem para a moda e cultura *maisntream*? O cyberpunk falava de seu próprio tempo, portanto, nos diz muito do pessimismo que muitos encaravam o mundo e dos motivos que tinham para se rebelar, e se expressar através dessa rebeldia.

1.3 JUSTIFICATIVA

O discurso das contraculturas através da moda e suas expressões no underground na música, arte, cinema e literatura são fontes importantes de inspiração, o designer de moda no seu papel de pesquisador social da cultura se beneficia não só pela inspiração visual, mas pelo potencial que nós podemos dar para indústria fashion fazendo moda com mais responsabilidade e conteúdo, fugindo da lógica falida do consumismo. Além do papel intrínseco da história da moda com o nosso papel social, de conhecermos o nosso passado e entendermos os simbolismos que o vestuário de cada época representa.

1.4 OBJETIVOS

Destrinchar o início da estética cyberpunk na década de 1980.
Entender a relação da estética e moda cyberpunk com a contracultura da década de 1980 e como ela emergiu do underground para o mainstream.

Mostrar a relevância cultural da moda como forma de expressão da contracultura.

1.4.1 Objetivo Geral

Analisar, a partir do filme *Blade Runner*, primeira representação cinematográfica do gênero cyberpunk no cinema, elementos que definiram a estética cyberpunk e que emergiram do underground para o mainstream incorporando-se na moda dos anos 1980.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Mostrar a relevância cultural da moda como forma de expressão da contracultura.
- Destrinchar o início da estética cyberpunk na década de 1980.
- Entender a relação da estética e moda cyberpunk com a contracultura da década de 1980 e como ela emergiu do underground para o mainstream.
- Analisar o figurino, cenário e contexto do filme Blade Runner definido o processo inicial da representação do cyberpunk.
- Entender como a estética cyberpunk, através de sua primeira adaptação cinematográfica Blade Runner representou o futuro de seu presente e o incorporou na moda da década de 1980.

1.5 METODOLOGIA

A proposta desse trabalho é analisar o cyberpunk através do principal objeto de estudo, o filme *Blade Runner* (1982) – primeira representação cinematográfica do gênero, considerada proto-cyberpunk, que ajudou a definir sua estética visual, e a partir de sua relação profunda com a contracultura na década de 1980, relação que já está no âmago de sua proposta punk. A análise do filme ficou por conta de ambientação, figurino e personagens, relacionando-os com outros contextos culturais e estéticos, afim de analisar de que forma estabelecem um estilo característico que, ao mesmo tempo em que inova, representa o espírito do seu tempo.

Em sua maioria, a base desta pesquisa é bibliográfica, trabalhando contextos e discursos correntes sobre o cyberpunk já publicados. Assim, no primeiro capítulo deste trabalho, abordamos a contextualização histórica através de autores como Gilles Lipovetsky (2001), Michel Maffesoli (1998) e Patrice Bollon (2005) que mostram os motivos da contracultura buscar romper com a cultura dominante: em termos de ideias e formas de expressão que não tinham espaço próprio, e tiveram que ser conquistado no underground. Entender que a moda era um fator dominante desses interessas do *status quo* e a contracultura usou a moda como expressão do seu estilo de vida, subverteu ela a seus interesses, chegando ao ponto da contracultura dominar o *mainstream* da indústria *fashion*.

O segundo capítulo, trata do histórico da Ficção Científica a partir de autores como Barros (2011), Martins (2019) e Barbosa (2004): numa análise histórica de como o gênero vem se transformando e sua contextualização para que essa transformação aconteça. Cada década tem uma visão ficcional de como será seu futuro, ou até mesmo seu presente extrapolando alguns elementos da realidade: Neste caso, buscando através de um dos principais autores da Era New Wave, Philip k. Dick e seu antagonismo com o ponto inicial do pessimismo a cerca do futuro nas distopias Cyberpunk.

O terceiro capítulo conta com nossa fonte de análise principal, o filme Blade Runner (Redley Scott, 1982) que é a fonte dos elementos percussores do cyberpunk; através das camadas de significados estéticos e narrativos do filme. O gritante de sua estética vanguardista foi a maneira como Blade Runner representou elementos que já estavam no imaginário underground da contracultura punk desde meados de 1970 e como esses elementos visuais do cyberpunk se tornaram hibridos na moda da década de 1980.

2. O UNDERGROUND SE TORNA MAINSTREAM

> É essa passagem de uma forma para outra que fala em favor do aspecto prospectivo das tribos. Certamente, nem todos esses grupos sobrevivem, mas o fato de alguns deles assumirem as diversas etapas da socialização faz destes uma "forma" de organização flexível, um tanto atribuída, mas que responde bem, concreto modo, às diversas imposições do meio ambiente social e desse meio ambiente natural específico que é a cidade contemporânea.
>
> [...] Dessa maneira, o que parecia "marginal", há pouco tempo, não pode mais ser qualificado assim. (MAFFESOLI, 1998, p.201)

Neste capítulo, abordaremos a contextualização histórica através de autores como Gilles Lipovetsky (2001), Michel Maffesoli (1998) e Olávio Leme Biagi (2005) que mostram os motivos da contracultura buscar romper com a cultura dominante: em termos de ideias e formas de expressão que não tinham espaço próprio, e tiveram que ser conquistado no underground. Entender que a moda era um fator dominado pelo do *status quo*, e a contracultura usou a moda como expressão do seu estilo de vida, subverteu-a a seus interesses, chegando ao ponto de a contracultura dominar o mainstream da indústria fashion.

2.1 A CONTRACULTURA E O NASCIMENTO DA INDÚSTRIA JOVEM

A geração *baby boom*[1] pode ser considerada os percussores do que chamamos de contracultura[2]. Os jovens filhos de ex-combatentes da Segunda Guerra Mundial[3], que cresceram nos anos de 1950, vivenciaram também o crescimento econômico (tomaremos o caso dos Estado Unidos como análise dessa geração), novas tecnologias, consumo vinculados com propagandas agora transmitidos pelo então novo invento da época, a televisão. Essa geração de crianças formadas pelos valores antigos militares e patriarcais da família perfeita que

[1] Refere-se à geração de pessoas nascidas após a Segunda guerra mundial, onde ouve uma grande explosão populacional.
[2] Teve seu auge nos anos sessenta com movimentações juvenis que queriam mudanças nos velhos padrões que ainda ditavam para sociedade, utilizando pela primeira vez novos meios de comunicação (como a televisão).
[3] Foi o período de conflito militar global entre 1939 a 1945 organizando as potências mundiais em Aliados e Eixo.

seguia o *american way of life*[4], também começaram a ter mais acesso à educação. Muitos jovens da geração baby boom foram para a faculdade e esse acesso a intelectualização ajudou no processo de contestação aos velhos padrões da sociedade; pensar fora da caixa, reivindicar direitos de igualdade ou mesmo o direito de ser quem você quiser ser não eram bem vistos numa cultura controlada pelo *status quo* conservador. Para os capitalistas, o grande inimigo era o comunismo; para os pensadores da Contracultura, o grande inimigo era o "sistema" e suas infinitas redes de poder que aprisionavam o indivíduo (BIAGI, 2005, p.168).

> Ainda nos anos 50, a contracultura produziu uma transformação radical de consciência, dos valores e do comportamento, que repercutiu nos recantos mais recônditos de nossa civilização, despertando a juventude do topor moral em que vivia. (ALMEIDA; NEVES, 2007)

O primeiro reflexo de contestação juvenil contra o sistema surge dos então chamados *beatniks*[5], a geração beat queria fugir da carreira brilhante que seus pais cobravam para seus futuros (ZOUAIN, 2004). Os *Beatniks* foram inicialmente um grupo de jovens boêmios e poetas - muitos tinham entrado em contato com a graduação, mas tinham se desiludido com o seu futuro no sistema capitalista - que buscavam uma fuga do modelo social conservador vigente, apoiando-se na noção de desprendimento de todo o intelectualismo formal (FANTI; FEIJO, 2012). Eles buscavam a liberdade através do hedonismo em suas vidas boêmias; essa vida que inspirou poetas como Allen Ginsberg[6], figura que representa muito bem o movimento, pois revolucionou o modelo literário: buscava escrever com espontaneidade e quebrar padrões convencionais.

> A influência dos beats entrou anos 60 adentro influenciando artistas, escritores, cineastas, dramaturgos, jornalistas. No desenvolvimento cultural desta época, aliando a música e todas as outras formas de artes e também a mídia, há uma disseminação desta contracultura

[4] O "estilo americano" se trata de um padrão de vida que viria a ser propagando pela grande potência dos Estados Unidos da América por meios massivos em seus enlatados (séries e filmes hollywoodianos principalmente) da imagem da família perfeita dentro dos bons costumes de moral.
[5] Movimento de jovens intelectuais que negavam a escrita erudita acadêmica, anterior ao termo de contracultura divulgado pela mídia nos anos sessenta. Buscavam um estilo de vida antimaterialista e hedonista; foram influenciados por autores como Jack Kerouac e Allan Ginsberg, a geração beat dos anos de 1950.
[6] Escritor e poeta que influenciou e participou da geração beat, sendo o poema o Uivo (1956) um dos grandes marcos de protestos dessa geração.

> que atinge principalmente os jovens, pela música, o Rock and Roll. (FANTI; FEIJÓ, 2012, p. 9)

A cultura jovem desde o surgimento da televisão e mídias alternativas como revistas está fortemente ligada com a indústria cultural da música e do cinema, "historicamente, a ascensão do rock ocorre paralelamente com a da literatura beat. Ambas envolvem criatividade e ruptura, uso de drogas de forma experimental, crítica aos padrões estabelecidos na arte e na sociedade" (MACIEL, 1978, p.20) Foi nos anos 1950 que se popularizou a cultura dessa identidade jovem, a adolescência pensada muitas vezes como mais um nicho de mercado, produzindo produtos que ajudassem os jovens a se ver como tal. É nesse meio da evolução da televisão que se popularizam astros mais rebeldes e juvenis, embalados pelo som do *rock n' roll.*

A geração beat tinha sua boemia embalada nos bares pelo *jazz*[7], como é bem representada no filme *Beat Girl (1959)*[8]*,* enquanto a literatura beatnik também influenciou a música *folk*[9] que estava no seu processo de revivalismo por artistas como Bob Dylan[10]; Os rebeldes da juventude transviada[11] que se inspiravam nos icônicos James Dean[12] e Marlon Brandom[13] e vibravam ao som do então recente ritmo *rock and roll* que cantavam Elvis Presley, Little Richard e Chuck Barry.

> Se o folk e os gêneros citados anteriormente são reconhecidos nas décadas que precederam o rock, eles são pegos de surpresa com o crescimento do *rockabilly* e do *swing* do rock dos artistas que passaram acrescer cada vez mais nos anos 50. A população jovem, antes da contracultura, já vinha crescendo e absorveu o rock como um estilo feito para eles – dançante, irreverente, distinto das formas precedentes. Até mesmo artistas de outros estilos, mas que flertavam com o gênero, como Ray Charles, escreviam letras com as temáticas do rock, sobre amor jovem, diversão e outros. (SALVADOR, 2014, p. 80)

---

[7] Gênero musical que surgiu no fim do século XIX na região de niva Orleães.
[8] Filme britânico do gênero exploitation, trata da história de uma jovem impetuosa.
[9] Gênero musical de grande variedade recuperado no século XX, com músicas que tratavam de temas políticos e contemporaneidade.
[10] Artista que propagou a segunda geração de música folk norte americana e criou músicas que viraram hinos da contracultura como *Blowing in The Wind (1963) e The Times Are a Changin(1964).*
[11] Termo usado no Brasil pra definir jovens considerados vagabundos, sem rumo, inspirados no *filme Rebel Without a Cause (1955)*.
[12] Ícone da adolescência rebelde dos anos cinquenta, o ator James Byron Dean morreu precocemente aos vinte e quatro anos de idade.
[13] Tornou-se ídolo juvenil com seu papel no filme *The Wild One (1953),* onde interpretou um delinquente líder de uma gangue de motoqueiro, usando calças jeans e jaqueta de couro num visual contestador.

As revoltas juvenis que implodiram no fim dos anos sessenta foram acompanhadas à luz da impressa estadunidense que ajudou a massificar os movimentos através do novo meio de comunicação televisivo, anunciando o que conhecemos como contracultura. Esses jovens já não eram mais rebeldes sem causa: agora contestavam o seu papel na sociedade e buscavam por direitos igualitários entre mulheres e negros. Em meio a Guerra Fria[14] contestavam qual o valor de continuar os combates e disputas mantendo um mundo polarizado entre potência comunista[15] *versus* capitalista[16], *URSS*[17] e *U.S.A*. "De fato, os jovens que contestavam este sistema através da contracultura buscavam confrontá-lo pois sentiam-se sendo atravessados por uma "formatação social", sendo preciso resistir, de alguma forma, para emancipar-se" (ZOUAIN, 2019, p. 18).

No que tange a busca de emancipação, a contracultura não buscava direitos só para os jovens: ela foi base que reivindicava direitos sociais essenciais para o século XX, que pós horror da Segunda Guerra Mundial tinham que ser conquistados. Foi na década de 1960 que vários movimentos sociais estudantis aconteceram simultaneamente em prol dos mesmo direitos: ocorreram grandes manifestações nos EUA contra a guerra do Vietnã e contra a discriminação racial; Maio de 68, manifestação juvenil mais relevante da França, e a Primavera de Praga, "movimentos sociais dos anos de 1960, que estava ocorrendo, naquele momento, uma "experiência de revolta", como movimento de questionamento da concepção e das práticas das experiências históricas da tradição revolucionária moderna".(CARDOSO, 2005, p. 95.)

2.2 A BUSCA PELO UNDERGROUND: JUVENTUDE E ESTILO DE VIDA.

Após os confrontos e movimentos jovens da década de 1960, alguns jovens acham que não podem mudar o pensamento da sociedade dominante, mas podem criar os seus próprios espaços e grupos para existirem na margem do tradicional

[14] Foi assim chamada, pois, até a dissolução da União Soviética (1991) foi o período de tensão entre a potência concorrente Estados Unidos, que defendiam políticas (comunismo vs capitalismo) diferentes mas não houve combates de larga escala (como o da segunda guerra mundial, por exemplo).
[15] Organização política socioeconômica que prega uma divisão coletiva na vida em sociedade.
[16] Sistema econômico que mantém bens privados, liberdade de comércio e priorizam políticas com objetivo de adquirir lucro.
[17] Antiga potência da União das Repúblicas Socialistas Soviéticas, existiu de 1922 a 1991.

(BIAGI, 2005). É na subcultura hippie que encontramos essa busca pela vida underground: se a sociedade não se adapta aos moldes do que a juventude queria, eles mostraram que podiam viver em pequenas comunidades sem muito dinheiro, sem luxo, sem a vida urbana conturbada – a margem do padrão social - com uso de drogas alucinógenas, incorporando práticas de religiões orientais, buscando liberdade sexual, tendo uma vida comunitária e negando o consumismo desenfreado de uma sociedade falida a qual eles se recusavam a fazer parte (MANFFESOLI, 1998).

Em 1967 começa uma espécie de centro cultural em São Francisco chamado “Verão do Amor”, lugar de maior concentração hippie da época - numa declaração a respeito de São Francisco ser lugar que escolheram para estar, o guitarrista de uma das bandas mais conhecidas do movimento Hippie, Paul Kantner do Jefferson Airplane “São Francisco sempre foi cheia de gente maluca”, diz. “É uma cidade portuária e na maior parte do mundo é nas cidades portuárias que as coisas acontecem, por causa da multiplicidade cultural” (MERHEB, 2012, p.47). A Califórnia tem seu histórico como estado de amplas políticas liberais e vanguardistas, além de ser cercado por outros estados muito mais conservadores, como vemos segundo Breno Salvador (2014):

> Uma vez que a Califórnia já tem um histórico de rejeição ao conservadorismo, é mais fácil entender por que suas cidades concentrariam um público jovem tão distinto em determinado momento. Não existe versão exclusiva para explicar o porquê de São Francisco e Haight-Ashbury terem se tornado a grande Meca da subcultura hippie e um centro importantíssimo da contracultura dos anos 1960. Isto provavelmente se deve ao fato de que há uma série de fatos provocados especialmente a partir da década de 40, acentuando-se a partir do pós-guerra. Eles passam por confluências de diversos nichos socioculturais no período. (SALVADOR, 2014, p. 66)

A busca pelo alternativo dos jovens renegados faz crescer esse nicho a ponto de criar o modo de vida alternativo, a imprensa alternativa, a música alternativa (lê-se alternativo tudo que foge do padrão social normativo que a contracultura negava); É nesse período que começam os grandes festivais de música, a imprensa alternativa que produziam jornais e revistas para esse público: os maiores exemplos são a revista *Rolling Stones* e o uso do canal *FM* - até então relegada a um plano experimental, ganhou vigor a partir da segunda metade da década de 1960, abrindo

as portas para músicas alternativas (normalmente músicas psicodélicas ou com grande experimentalismo na técnica ou nas letras) (BIAGI, 2005).

Foram em festivais como *Monterey Pop Festival* que o rock psicodélico se propagou como música da contracultura hippie para o mundo (naturalmente, excessivamente consumida por jovens); Bandas como *Jefferson Airplane, Greatful Dead, Janis Joplin and The Big Brother the Holding Company, The Jimi Hendrix Experience,* faziam rock experimental com letras sobre suas experiências: vida em comunidade, viagens com drogas psicodélicas como LSD (SALVADOR, 2014). Após a fase beatlemania com canções popularmente rock n' roll, os Beatles exploram sua fase experimental com álbuns como *Ruber Soul, Revolver e Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* – considerados álbuns que marcam a transição sonora já citada, e sua performance de produtos adolescentes a ícones da manifestação psicodélica hippie - abrindo portas para primeira onda da chamada Invasão Britânica na América, com outras bandas como *The Rolling Stones, The Who* e *The Animals* (BAGI, 2005).

> De certa forma, a exploração comercial dos hippies pela mídia é inevitavelmente responsável pelo enfraquecimento desta subcultura, a exemplo de outros momentos da contracultura. A exemplo de outros tantos aspectos da contracultura que foram apropriados pelo sistema capitalista, os hippies se tornaram "vítimas" da própria encruzilhada, vencidos pela tecnocracia. Se a rejeição tanto pregada contra o consumo predominou por eles na década de 60, os próprios foram "comercializados". (SALVADOR, 2014, p. 76)

Foi com o evento considerado ainda hoje como maior festival de rock de todos os tempos, o Woodstock, que na fala de Max Yasgur resumiu o evento falando que os jovens que tiveram no festival conseguiram provar que "podem reunir-se e ter três dias de diversão e música, e mais nada além disso: diversão e música. Deus os abençoe por isso", que a mídia tradicional teve que documentar esse estrondoso evento, pois não havia como não ser discutido nos telejornais o estrondo da iniciativa jovem que conquista seu espaço, mesmo que no underground, de existir e se expressar.

2.3 MODA ALTERNATIVA: O DISCURSO VISUAL DA JUVENTUDE.

Para a moda ser alternativa, precisaria ter um padrão do qual fugir. Esse capítulo, baseado no filósofo pesquisador da história da moda Gilles Lipovetsky (2001) busca resumir os primeiros momentos em que a moda domina o interesse individual de se expressar por meio dela, e de seu poder de sedução até o nível de controle social – do qual a contracultura busca não só fugir, mas inverter a lógica do sistema, usando também da moda para se expressar e chocar com sua autenticidade de protesto.

2.3.1 Moda dos Cem Anos: a democratização da moda.

A moda como sistema, que lança novidades e cria o desejo pelo consumo da última tendência, nasceu da disputa de classes no final do período histórico que conhecemos como baixa idade média entre a até então nova classe social burguesa com bens e riquezas comparáveis a da realeza – classe muito bem estabelecida de aristocratas. O objetivo era no sentido de diferenciar as duas classes no convívio de corte. Assim o filosofo Francês Gilles Lipovetsky classifica o surgimento da moda “A renovação das formas se torna um valor mundano, a fantasia exibe seus artifícios e exageros na alta sociedade, a inconstância em matéria de formas e ornamentações já não é exceção, mas regra permanente: a moda nasceu.”(LIPOVETSKY, 2001, p.63) No entanto, apesar das tentativas de equiparação era sempre a nobreza quem ditava o que as classes inferiores deveriam desejar vestir, mas a burguesia não conseguia ostentar todo o luxo da aristocracia que mantinha intacto seu objetivo de diferenciação de classes.

> As reviravoltas da moda são, antes de tudo, o efeito de novos valores sociais ligadas a uma nova posição e representação do indivíduo em relação ao conjunto coletivo, uma nova relação de si com os outros, bem como a exaltação dessa individualidade. (CABRAL, 2006, p. 28)

Com o então marco de nascimento da moda, percebemos que a nobreza toma gosto por produzir a novidade, pela competição de quem demonstra trajes mais extravagantes – é certo que as mudanças, por mais rápidas que fossem para aquela época não se assemelha as do século XX, nem se discute que a modelagem

que vestia tanto o masculino quanto o feminino seguia padrões bem impostos, e o que realmente mudava eram adornos, cores, fitas e rendas que traziam a novidade no vestuário. Pontua-se aqui o conceito tratado por LIPOVETSKY (2001) que envolve a moda e teatralidade no mesmo âmbito, sendo o vestuário o figurino que expomos para o mundo.

> Mas a moda não foi somente um palco de apreciação do espetáculo dos outros; desencadeou, ao mesmo tempo, um investimento de si, uma auto, uma auto-observação estética sem nenhum precedente. A moda tem ligação com o prazer de ver, mas também com o prazer de ser visto, de exibir-se ao olhar do outro. [...] A moda não permitiu unicamente exibir um vínculo de posição, de classe, de nação, mas foi um vetor de individualização narcísica, um instrumento de alargamento do culto estético do Eu, e isso no próprio coração de uma era aristocrática. Primeiro grande dispositivo a produzir social e regularmente a personalidade aparente, a moda estetizou e individualizou a vaidade humana, conseguiu fazer do superficial um instrumento de salvação, uma finalidade da existência. (LIPOVETSKY, 2001, p.39)

O que chamaremos de primeiro período da moda moderna começa na metade do século XIX, pós evolução da indumentária para fins de mostrar o eu da elite burguesa e da soberania aristocrata; A moda de cem anos[18], como denomina Lipovetsky (2001). A revolução foi causada por dois aspectos que se contrapõem, a moda luxuosa da Alta Costura e as Confecções Industriais que desde o primeiro momento andaram juntas, mas evoluindo de formas diferentes.

> A moda moderna caracteriza-se pelo fato de que se articulou em torno de duas indústrias novas, com objetivos e métodos, com artigos e prestígios sem dúvida nenhuma incomparáveis, mas que não deixam de formar uma configuração unitária, um sistema homogêneo e regular na história da produção das frivolidades. A Alta Costura de um lado, inicialmente chamada Costura, a confecção industrial de outro – tais são as duas chaves da moda de cem anos, sistema bipolar fundado sobre uma criação de luxo e sob medida, opondo-se a uma produção de massa, em série e barata, imitando de perto ou de longe os modelos prestigiosos e *griffés* da Alta Costura. (LIPOVETSKY, 2001, p.70)

A alta costura começa a funcionar em 1860 com os métodos de Charles-Frederick Worth, costureiro inglês que fundou sua casa de Alta Costura em Paris, e foi visionário em criar sistemas bem familiares ainda hoje no mundo da moda; “pela

[18] Período considerado de 1860 à 1960.

primeira vez, modelos inéditos, preparados com antecedência e mudados frequentemente, são apresentados em salões luxuosos aos clientes e executados após escolha, em suas medidas". (LIPOVETSKY, 2001) Há agora uma bem formada indústria do luxo: os costureiros que seguiram os passos de Worth abriram suas casas de Alta costura e criavam o vestuário desejado pela alta sociedade. Com o crescimento das *Maisons*[19] vão se estruturando novas regras de lançamento de coleções que devem ser lançadas a cada estação do ano com horário fixo e lugar marcado. Paralelo a essas novas demandas de padronização no sistema de moda, a industrialização de vestuário, cada vez mais presente, crescia. A indústria da moda se alimentava desde o começo das criações da Alta Costura, fazendo imitações dos modelos lançados em maior escala, onde todos os países até o começo do século XX seguiam as últimas tendências de Paris. "O fenômeno mais notável aqui é que a Alta costura, indústria de luxo por excelência, contribuiu igualmente para ordenar essa democratização da moda". (LIPOVETSKY, 2001)

2.3.2 Moda aberta: a ampliação da democratização da moda.

Foi com *prê-à-porter*[20] que no começo da década de cinquenta a moda deu seu primeiro respiro democrático. Desde Frederic Worth[21] as tendências lançadas em desfiles de moda são competências de grandes estilistas, isso não é diferente no novo período da moda, denominado por LIPOVETSKY (2001) como moda aberta, a partir da década de 1960. A grande ruptura desse movimento é que as tendências não são mais pensadas no luxo que a burguesia pode ostentar e sim nas novidades que a cultura jovem estava buscando desde a década de 1950. A moda agora era inspirada por estilos diversos e urbanos que surgia com a ousadia da cultura jovem, ou seja, um olhar com completamente oposto, fugindo de padrões tradicionais já muito bem impostos AMARAL (2005). A alta costura era produzida e consumida pelas classes dominantes que induziam ao resto da sociedade o que era de bom gosto, refinado e deveria ser copiado. Estilistas como Yves Saint Laurent foram pioneiros nessa busca de inspiração reversa, "e quando Saint-Laurent, em 1966, integra os jeans em suas coleções, essa roupa já fora escolhida pelos jovens há muito tempo, com os beatnicks e a indústria cinematográfica jovens, como veremos

[19] Casas com atelier de alta costura, localizadas em bairros nobres.
[20] Pronto para vestir.
[21] Primeiro estilista a consagrar a Alta Costura no século XVIII.

no capítulo posterior. ‘É preciso descer para rua!” (LIPOVETSKY, 2001 p.104) Inspiração na contracultura, como já escrevi no parágrafo anterior, jovens que buscavam novas estilos de vida.

> A fabricação de vestuário de massa vai seguir em parte o mesmo caminho aberto, a partir dos anos 1930, pelo desenho industrial. Trata-se de produzir tecidos, malharia, trajes que integram a novidade, a fantasia, a criação estética, tendo por modelo o princípio das coleções sazonais de moda. Com o estilismo, o vestuário industrial de massa. [...]É a partir do começo dos anos 1960 que o prêt-à-portee vai chegar de alguma maneira à verdade de si mesmo, concebendo roupas com um espírito mais voltado à audácia, à juventude, à novidade do que à perfeição “classe”. (LIPOVETSKY, 2001, p.110)

As peças eram mais facilmente industrializadas, e apesar do baixo valor – comparado com as peças exclusivas da alta costura – mantinham a qualidade e seguiam as últimas tendências no mundo da moda. “A era do prêt-à-porter coincide com a emergência de uma sociedade cada vez mais voltada para o presente, euforizada pelo Novo e pelo consumo.” (LIPOVETSKY, 2001, p.102) Esse impulso democrático foi um processo lento no período da moda de cem anos, até a revolução do *prê-à-porter* que cresceu junto com a primeira geração de jovens adolescentes, os baby boom, que agora com poder aquisitivo para se tornarem novos consumidores queriam tudo que fosse diferente do velho padrão, eram rebeldes que queriam diferenciar seus gostos pessoais dos de seus pais.

> [...]O surgimento da “cultura juvenil” foi um elemento essencial no devir estilístico do prêt-à-porter, Cultura juvenil certamente ligada ao baby boom e ao poder de compra dos jovens, mas aparecendo, mais em profundidade, como uma manifestação ampliada da dinâmica democrática-individualista. Essa nova cultura é que foi a fonte do fenômeno “estilo” dos anos 1960, menos preocupado com perfeição, mais à espreita de espontaneidade criativa, de originalidade, de impacto imediato. Acompanhado a consagração democrática da juventude, o próprio prêt-à-poter dos protótipos de moda. (LIPOVETSKY, 2001, p.115)

2.3.3 Yves Saint Laurent: cultura jovem como inspiração para a moda.

Yves Henri Donat Mathieu-Saint Laurent foi o estilista francês que revolucionou o pret-à-porter nos anos de 1966 quando abriu sua "boutique de prêt-à porter de luxo existencialistas, intelectuais e estudantes, foi um anúncio que a moda não seria mais a mesma." (CABRAL, 2006, p. 62) Começou sua carreira cedo e com 21 anos de idade foi escolhido para ser o sucessor do grande estilista reconhecido por criar a curva ideal do feminino na década de 1940, Christian Dior – Saint Laurent foi inovador desde sua primeira coleção pra marca, criando uma nova silhueta, a linha trapézio, característica marcante em vestidos assim como o *New Look*[22] de Dior.

> Olhava mais para a rua do que para o espaço, transportando o espírito da época para a passarela e transformando-o em alta costura, temporada após temporada. Deu uma imagem de elegância às noivas dos rockers, animou a moda unissex criando o smoking para a mulher, absorveu a arte op e pop, mas também a onda hippie com suas influências orientais. Deu-se conta de que as mulheres jovens, mesmo que tivessem muito dinheiro, preferiam vestir-se em boutiques a vestir-se em salões de alta costura. (SEELING, 2000, p.353)

[22] O New Look do estilista Dior deixava as curvas das mulheres mais proeminentes e marcava sua cintura, considerado o ápice da elegância feminina da década de 1940 a 1950.

Figura 1 - Quadro icônico para cultura pop, de Andy Wharol.

Fonte: https://br.pinterest.com/pin/111183303178953O3/ Acesso em: 19 de junho de 2021.

Figura 2 – Coleção de 1966 Yves Saint Laurent.

Fonte: https://br.pinterest.com/pin/394769342115645O7/ Acesso em: 19 de junho de 2021.

Agora com sua Maison de alta costura num bairro jovem, Saint Laurent e com o seu nome já bem reconhecido como grande costureiro “o império que iria se construir dali em diante mudaria os rumos da história da moda.” (CABRAL, 2006, p. 65) Ele sabia que algo novo estava acontecendo nas ruas – e de fato a juventude com representatividade e individualidade eram recentes – e foram fontes de inspiração par Yves Saint Laurent representar tão caracteristicamente o seu próprio tempo. Saint Laure foi um dos primeiros estilistas da alta costura a ouvir a voz da juventude, “descer ás ruas”, como diz LIPOVETSKY (2001, p.109), durante sua carreira lançou o smoking feminino em 1966 – usando o conceito de androgenia, que já era visto na contracultura; A pop art de Andy Warhol – artista contemporâneo que revolucionou o conceito de arte misturando vários elementos como ícones pop – Marylin Monroe e Elvis Presley -, elementos de propaganda e grafite como colagens em seus quadros em cores vibrantes - foi tema de sua inspiração para coleção de 1966 CABRAL (2006).

2.3.4 Moda da contracultura: o vestuário como espaço de manifestação.

A moda como principal símbolo de revolta foi adota desde cedo pelos jovens da contraculturada década de 1950, para serem facilmente identificada a diferença do vestuário padrão e o estilo que essa juventude criava a cada movimento cultural BAGI(2005). Os beatniks, percursores do movimento hippie que já ousavam buscar uma vida fora da sociedade tradicional, buscando um desligamento com a mesma e rejeitando seus valores usavam a moda para ser identificados como marginais: suas roupas sobreas, em tonalidades preto e branco, golas rolê e óculos escuros; Mulheres jovens usando calças Capri em conjunto aos seus cabelos curtos ou completamente soltos para quebrar o padrão de beleza feminina e delicada – enquanto os homens usavam calças Jeans, casaco de lona– Jeans foi o tecido usados primeiramente por trabalhadores de minas, pois era um material muito resistente e pouco flexível – e camisetas brancas com seus casacos de couro, completamente oposto ao clássico visual masculino de calça, palitó e colete REED (2014), segue com figura 3 para ilustrar o padrão bem quisto de roupas da sociedade na década de 1950, contraponto com o casal beatnik da figura 4.

Figura 3 – Casal na década de 1950.

Fonte:https://www.europeana.eu/en/item/2024904/https___www_topfoto_co_uk_Europeana_EuropeanKaleidoscope_1200px_1377096_jpg Acesso em: 19 de junho de 2021.

Figura 4 - Jack Kerouac, escritor do movimento literário Geração Beat, 1959.

Fonte: https://nicolascas.tumblr.com/post/169386897962/jack-kerouac-at-a-beat-party-new-york-1959-burt_ Acesso em: 19 de junho de 2021.

> Através da moda é possível que os indivíduos se comuniquem, utilizando-a como linguagem, ou seja, um código através do qual são produzidas mensagens. Ao usarmos uma roupa, estamos compartilhando informações com o mundo, demonstrando nossa identidade, a qual tribo pertencemos, enfim, a roupa pode ser considerada uma mensagem, a qual, provavelmente, encontrará um destinatário. (BORTHOLUZZI, 2012, p 10).

A simbologia do vestuário como principal forma de expressão de seu discurso é muito importante, pois o estilo, como melhor sabemos hoje, de cada pessoa já passa uma mensagem antes mesmo de conhecer profundamente alguém, "O 'campo simbólico' da informação na estrutura social se desenha como uma questão emancipatória na luta pelos direitos iguais e pela liberdade, o que implica na democratização da informação e do direito de ser informado." (CASTRO; CASTRO; OLIVEIRA, 2015, p.28) Seguindo a lógica Habermas (1987) da comunicação, o vestuário também é comunicação visual do uma linguagem hermenêutica, que pode ser lida e interpretada.

> No campo da moda, o vestuário atua como um conjunto de signos, que enfatiza a função de definição do ser social, ou seja, não se limita simplesmente a uma função de proteção, pudor ou adereço, mas se impõe como elemento de diferenciação, tornando o vestir-se um ato significativo e de informação (BRANDES; SOUZA, 2012, p.9).

A contracultura usa a moda como discurso para se diferenciar do padrão, de identificar a sua tribo[23]. A moda da contracultura surge nas ruas com o intuito de levantar a bandeira idealista do estilo de vida, "no estado transcendente, que apresentam diálogos críticos na conjugação do autoritarismo e liberdade, ao se enfatizar a teoria crítica do corpo e este corpo como emancipação e como luta contra o consenso" (A. C. OLIVEIRA; CASTILHO, 2008, p.73).

> A moda no âmbito de uma história cultural, deve ser pensada ao lado de outras linguagens da esfera da cultura, pois, assim como estas, também a moda é uma forma de expressão dos valores que moldam uma época e, desta feita, fala-nos acerca da sociedade que a produziu. Contudo, a moda, do mesmo modo que ocorre com outras modalidades de expressão, apenas adquire significado em razão do contexto no qual está inserida, à maneira de uma palavra

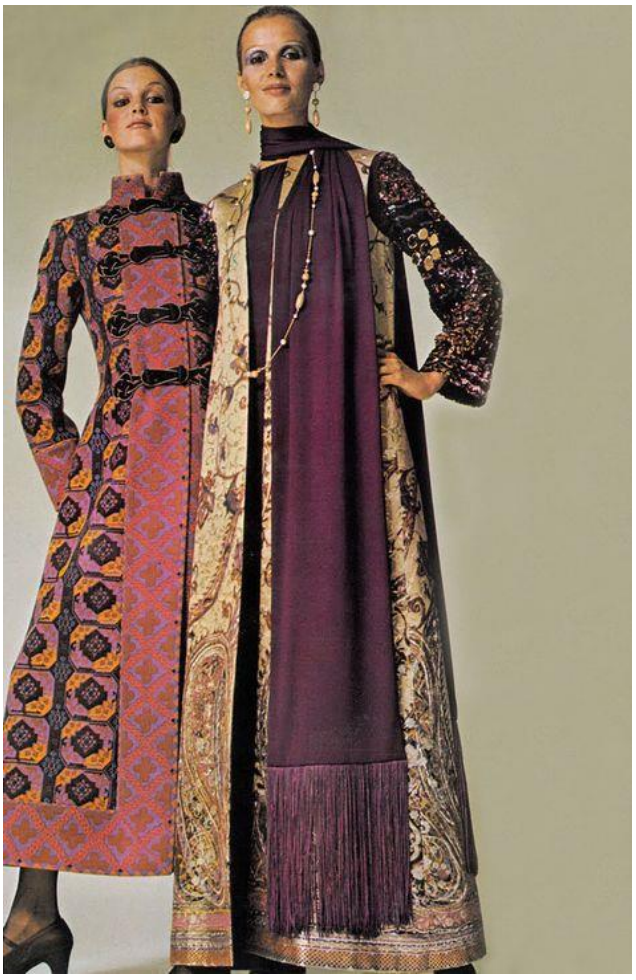
[23] Tribos urbanas foi um conceito que o sociólogo Michel Maffesoli popularizou, são subculturas urbanas que compartilham de ideais, crenças e muitas vezes se diferenciam do padrão normativo pelas suas roupas.

> que, isolada, não possui significado preciso, uma peça de vestimenta necessita ser contextualizada e combinada em “locuções” para gerar sentido. Ao assim fazê-lo, a moda se comporta como uma forma de linguagem. (GONÇALVES, 2007, p.40)

É por isso que se torna natural a moda como parte do discurso de rebeldia juvenil, algo que foi muito bem captado pelos estilistas e pesquisadores de estilos da década de 1960 – o estilista de alta costura Yves Saint Laurent foi um dos primeiros a “descer ás ruas” (LIPOVETSKY, 2001, p.109), segue figura 5 com roupas da coleção de 1969, como vimos no capítulo interior se inspirava muito na moda urbana, essa coleção foi inspirada na cultura hippie. A partir destes pioneiros a indústria da moda percebia que agora poderiam comercializar esses discursos que estavam autenticamente pelas ruas, para essa nova classe de consumidores que eram os jovens. Nesse aspecto percebemos a apropriação cultural do sistema de moda em cima dos interesses de seus consumidores.

> Mais especificamente ao movimento hippie, que naquele momento vivenciava a sociedade alternativa - na qual a juventude defendia o amor livre e a não violência - a liberdade do corpo sem repressões, Bivar (1982) destaca a indumentária particular, composta de calças de jeans, pantalonas com boca de sino e, no lugar de camisas e blusas; ambos os sexos usavam batas indianas, introduzindo o estilo unissex. (CASTRO; CASTRO; OLIVEIRA, 2015, p.29)

Figura 5 – Coleção 1969 Saint Laurent inspirada na cultura hippie.



Fonte: https://br.pinterest.com/pin/627267054322984592/ Acesso em: 19 de junho de 2021.

Figura 6 – Três imagens do evento woodstock em 1969.

Fonte: Primeira imagem: https://www.pinterest.ca/pin/793618765589187749/
Segunda Imagem: https://www.pinterest.ca/pin/394065036128724619/
Terceira Imagem: https://www.pinterest.ca/pin/553731716657023870/ Acesso em: 19 de junho de 2021.

A primeira cultura jovem a ser realmente absorvida pelo sistema de moda foi a *hippie*, que no seu festival icônico woodstock, também foi um show de estilos com muitos registros de seus trajes, hoje disponíveis na internet. Esses jovens vestiam as mais diversas roupas e acessórios, uma mistura excêntrica de paganismo medieval onde homens e mulheres usavam túnicas e até mesmo saia – afinal, eles pregavam a liberdade em todos os sentidos - e roupas também modernas como calça boca de sino e camisetas tye die[24], todos os looks que poderiam parece sair de uma alucinação psicodélica - que também era uma forma de expressar a consciência expandida que eles buscavam através de alucinógenos; como cita CABRAL (2006), essa é a moda que é absorvida e serve de inspiração para alguns estilistas “passam a desenvolver novos estilos de moda, com estilistas que buscam suas influências no comportamento da juventude, nas ruas, nos movimentos de contracultura, e estas inspirações marcam as tendências da última metade do século XX”(CABRAL, 2006, p.12).

[24] Forma de estampa onde você torce e amarra uma peça de roupa para depois tingi-la amarrada, e guando soltar ficara em um formato circular.

2.3.5 Tribo e Subcultura *Punk:* o espetáculo do maldito*.*

As tribos urbanas são a definição das subculturas que foram reconhecidas mais facilmente depois de entendimento da cultura jovem que começou a ter mais ênfase na década de 1950 -mesmo período em que se forma a primeira contracultura jovem, os beatnik -, este conceito de tribos urbanas foi popularizado pelo sociológo francês Michel Maffesoli, em 1985. Essa é a identificação da contracultura, são grupos urbanos que compartilham muitos interesses e ideaias, e se reconhece nessas subculturas como forma de pertencer a sociedade que eles idealizam – "A existência de um grupo fundamentado num forte sentido de pertença necessita, para a sobrevivência de cada um, que outros grupos se criem a partir de uma exigência da mesma natureza." (MAFESSOLI, 1998, P. 197) Ser um grupo de subcultura é necessariamente estar contra a cultura dominante, é em forma de contestação aos padrões que essas tribos surgiram, buscando o pertencer numa sociedade que já não o sentiam como os beatniks e hippies antes dos punks. "As diversas tribos urbanas 'fazem cidade' porque são diferentes e às vezes, até mesmo opostas. Toda efervescência é estruturalmente fundadora". (MAFESSOLI, 1998, P. 199)

> A história recente dos movimentos de moda e de mentalidade dão continuamente exemplo disso. A cada movimento de vestuário, surgido na Inglaterra durante as décadas de 60-80, correspondia um tipo especial de música, um estilo gráfico e uma estética pictórica, como também uma mentalidade, uma filosofia, mitos e períodos históricos de referência: sistemas inteiros de significação. (BOLLON, 1993, p. 67)

Justamente a tribo que iremos focar neste trabalho, e que usou a moda como principal fonte de rebeldia e contestação, o movimento punk inglês, que é uma uma subcultura jovem que surgiu na Inglaterra em 1976, eram jovens rebeldes que não tinham espaço público para expressar seus interesses, sofriam com desemprego e presenciavam as dores e mazelas do subúrbio: "mais 'punks' do que eles não há. [...]de tal modo eles levam até o absurdo as fronteiras habituais do Belo e do Feio, do Bem e do Mal, da Razão e da Loucura." (BOLLON, 1993, p.126) Foi na década de 1970, com uma crise econômica inglesa grave, onde os jovens do subúrbio não acreditavam em um futuro digno para eles que a revolta cresceu "O caos mais que

propício para o surgimento do punk na terra da realeza" (BORTHOLUZZI, 2012, p. 3).

> A juventude da classe operária sentia que não havia perspectivas de futuro. Com isso, surgia um novo movimento, como uma tentativa de atacar velhos valores de uma sociedade relativamente velha, o qual seria considerado um dos fenômenos sociais e culturais mais controversos da história contemporânea, mas ao mesmo tempo, um dos mais marcantes. (BORTHOLUZZI, 2012, p. 3).

Portanto também sentiam, assim como os outros movimentos jovens já citados a necessidade de criar um estilo de vida a margem da sociedade capitalista. "Todos os modismos importantes mostram assim visões de mundo que, na falta de uma significação estável e única, possuem uma lógica interna" (BOLLON, 1993, p.66). Os punks das ruas, apesar de serem vistos como desagradáveis, sujos de maus modos e péssimos gosto, eram assim justamente para provocar esta sociedade de bom gosto, e bons modos com uma justiça corrupta, com a hipocrisia de um mundo bom só nas aparências BOLLON (1993).

> Em suma, os punks revelavam à sociedade, com sua presença, faziam com que ela literalmente "parisse", a sua realidade mais profunda. [...] Excediam de maneira espetacular os limites do bom gosto, da moral, e da razão – de todos os conformismos e de todos os hábitos adquiridos – para fazer com que tudo o que se escondesse "por baixo" daquela fachada prudente de convenções se "expressasse". Eram realmente "demônios", "serpentes": eles tentavam o diabo que se escondia na sociedade; eles provocavam à existência, fazendo emergir à sociedade social toda uma parte "baixa, instintiva, maldita, tabu, que geralmente não tinha voz ativa.(BOLLON, 1993, p.151)

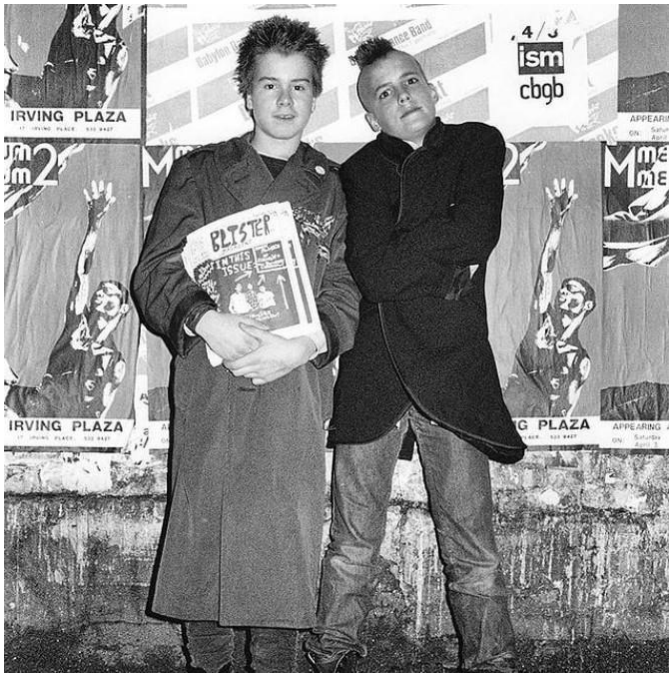
O movimento punk foi diferente pois, eles queriam ir além do que seus antecessores Hippies foram – acreditava num mundo de paz e amor, mas onde eles chegaram com isso? Agora a própria indústria que antes era jovem estava dominada pelo que restou do sonho de um mundo melhor: o conformismo. Então os punks voltaram de novo para o underground, criaram as próprias músicas, divulgavam nas suas próprias mídias e ousaram na moda, juntando elementos que representasse a sua rebeldia e desgosto pelo sistema como nunca foi feito antes, eles criaram o conceito do antimoda – as roupas feitas e desfeitas por você mesmo, DIY, o

conceito de Faça por você Mesmo dominou o underground desta contracultura. Eles produziam seus próprios cartazes (vide figura 7) com estética de montagem caótica, característica do movimento, para divulgar suas bandas usando a música como seu principal holofote – nos bares do subúrbio, único lugar onde eram aceitos: vide figura 9 que é o registro de um show lotado pois era onde os punks frequentavam. Onde as bandas independentes se apresentavam. Detalhe para o jovem em cima do palco, com moicano no cabelo e coturno nos pés, duas características marcastes do estilo.

"Numa embriagues infinita de mostrar seu lado sombrio, eles se faziam piores do que pudessem imaginar." (BOLLON, 1993, p.129) Eles não queriam que seu estilo fosse comercializado fora do seu nicho – esse é um fator que podemos destacar, que apesar do estilo punk ter sim sido comercializado pelo sistema de moda, inclusive com o discurso de rebeldia, sempre foi vendido de forma bem mais suave do que o real estilo punk do subúrbio AMARAL (2005).

> O movimento punk se apropriou de todos os ícones de agressividade para transmitir simbolicamente que contrariava o contexto de comportamento e moda ao qual pertenciam, que foi expresso por meio de spikes, que consistem em aviamentos metalizados que originalmente eram utilizados para adornar as jaquetas dos roqueiros. Apropriaram-se amplamente de couro, correntes, roupas rasgadas, peles tatuadas, cabelos tingidos e estruturados, uma revolução para os costumes da época. A rebeldia do movimento foi rapidamente aliada às bandas de rock metaleiro ou heavy metal que surgiram no período e criaram o estereótipo do punk rock, como é conhecido até os dias atuais, devido à sua força de expressão musical. O sistema de moda aperfeiçoou sua capacidade de incorporar os modismos surgidos nas marginalidades a partir das décadas de 1960, dos movimentos sociais hippie e punk. De acordo com Treptow (2013), até então a moda era imposta para a sociedade de cima para baixo na estratificação das camadas sociais; é o que Treptow chama de efeito de gotejamento ou trickle down. A partir deste período, as ruas passaram a influenciar a moda: trata-se do fenômeno de propagação de moda por meio de ebulição ou bubble up, em que as referências estéticas surgem nas massas e influenciam as elites. (CABRAL, 2006, p. 8)

Figura 7 – Dois jovens punks com cartazes.



Fonte: https://www.instagram.com/p/CPOkuEUDWBU/?utm_medium=share_sheet Acesso em: 19 de junho de 2021.

Figura 8 – Jovens punks usando correntes com cadeados no pescoço.

Fonte: https://www.instagram.com/p/CGSkXA9nobg/?utm_medium=share_shee t Acesso em: 19 de junho de 2021.

Figura 9 – Registro de um show punk.

Fonte: https://www.instagram.com/p/CHOiOpwj6KN/?utm_medium=share_sheet Acesso em: 19 de junho de 2021.

Tudo no estilo desta subcultura era em busca do que a sociedade abominava: “era uma estética catastrófica do caos, do lixo, do rasgão, da colagem, da recuperação e do desvio: uma estética da pura negação e da inversão sistemática de todos os valores.” (BOLLON, 1993, p.132) Foi o último movimento que tentou de fato chocar e mudar a sociedade, ainda que por meio da estética do espetáculo “um princípio que na realidade atravessa todas as manifestações de estilo [...] uma espécie de concepção e de moral do mundo baseada não mais na dialética clássica, mas apenas na aparência.” (BOLLON, 1993, p.160)

2.3.6 Vivienne Westwood: o grito dos punks malditos na moda.

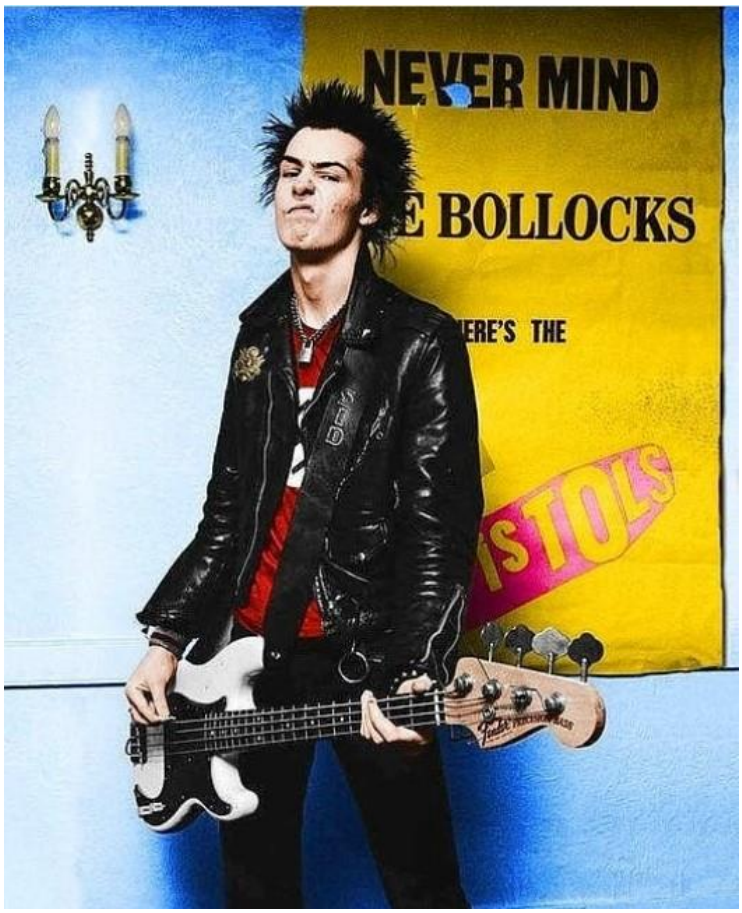
Vivienne Westwood esteve ligada diretamente com várias manifestações punks desde a formação do movimento em meados da década de 1970, além de participar dessa contracultura de jovens que não sentiam que tinham um lugar para eles na sociedade burguesa da época, é a criadora oficial da moda punk – ela era reconhecida como estilista punk pelo próprio movimento inglês. Sendo seu principal vínculo com Malcon McLaren, com quem foi casada na época em que ele era empresário da maior banda de punk rock inglesa do movimento, os Sex Pistols – banda conhecida por transbordar toda a incoerência e caos da subcultura: “Os Sex Pistols queriam ensinar o mundo ou fazê-lo explodir, levando-o a se revelar, a revelar a fundamental falta de vigor, a irrealidade e o absurdo radicais – o punk absoluto – da sociedade vigente.” (BOLLON, 1993, p.148) Eles eram o punk mais puro pois absorveram os ideais e tinham as armas para fazer tudo as avessas do que a sociedade normativa pregava; eles eram porcos imundos, vociferavam palavrões e tinham as atitudes mais bárbaras. Mas, no entanto, seu principal meio de expressão eram a música pessimista, simples e barulhenta; e o estilo de moda, vestindo roupas rasgadas, onde faziam as próprias estampas, acessórios de couro e correntes – muitas destas roupas feitas pela própria Vivienne BORTHOLUZZI; ARAUJO(2016). A seguir, Figura 10 da icônica banda Sex Pistols, na esquerda em cima de Johnny Rotten está Sid Vicious. Na direita, em cima de Paul Cook está Steve Jones. Talvez numa brincadeira de estarem no lixo por se considerarem punks – palavra que pode ser traduzida como lixo; E figura 11 mostra Sid Vicious, integrante mais icônico da banda, popularizou o colar com cadeado, e o estilo Dirty Boy- garoto sujo. Atrás a capa do primeiro e único álbum lançado pelo Sex Pistols.

> Foi um verdadeiro empreendimento consciente e deliberado de desmistificação que os quatro “anarquistas absolutos “quiseram realizar. Uma ação proposital de “agit-prop”. Os Sex Pistols queriam mostrar, demonstrar, com seu exempli o absurdo daquela “sociedade espetáculo” que os cercava, levando ao extremo seus mecanismos até o ponto em que estes, se embaraçando em sua própria lógica fatal, caíam na irrealidade e no vácuo. Sua estratégia consistia em se introduzirem cada vez mais profundamente, como cavalos de Tróia, nas engrenagens do showbusiness e da mídia para destruí-las do interior, ou melhor: leva-las a se autodestruírem. Procuravam desestabilizar o sistema (BOLLON, 1993, p.148).

Figura 10 – Banda Sex Pistols.

Fonte: https://tonedeaf.thebrag.com/johnny-rotten-slams-sex-pistols-series/ Acesso em: 19 de junho de 2021.

Figura 11 – Sid Vicious baixista da banda Sex Pistols.



Fonte: https://www.instagram.com/p/COsdiyqjFDJ/?utm_medium=share_sheet Acesso em: 19 de junho de 2021.

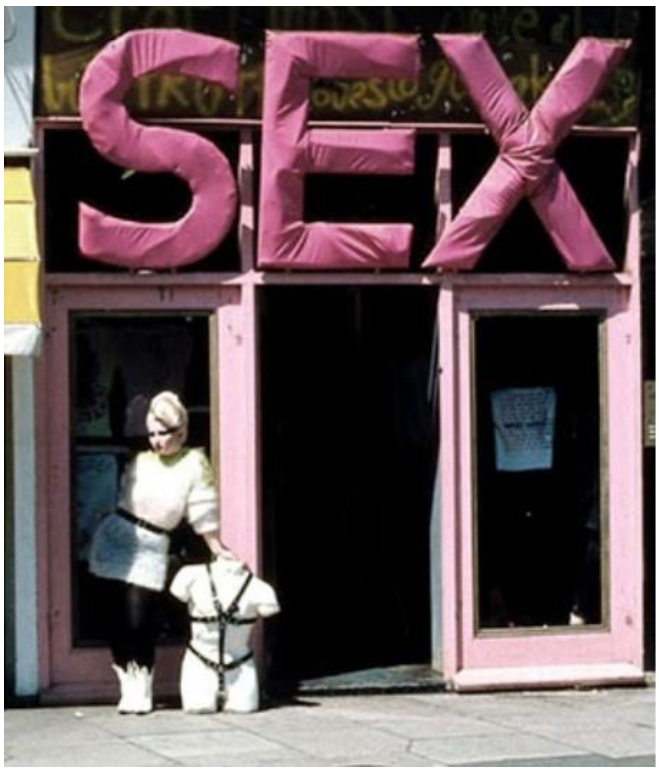
Westwood e McLaren fundaram a primeira loja no subúrbio londrino dedicada ao estilo de vida punk, na rua King's Road, intitulada SEX – vide figura 12 com a vendedora Jordan, também vestida subversivamente segurando um manequim com acessório fetichista; e figura 13 Algun Figura 13 – Alguns amigos e Vivienne Westwood vestindo suas criações e em sua loja SEX.

Essa boutique chocava a sociedade conservadora a inglesa desde o nome explícito – enquanto no seu interior era comercializado os mais diversos acessórios para compor os *looks* fetichistas dos *punks* além de roupas alternativas criadas pelo próprio casal. Uma loja de teor completamente ofensivo aos conservadores, bem no gosto da subversão cultural da tribo. Eles eram não só estilistas empresários dos jovens rebeldes os dois eram parte do movimento, exibiam e conservavam sua excentricidade. Criavam camisetas com dizeres políticos, roupas com tecidos não convencionais de vertente erótica; abusavam do couro, correntes e rasgos em seus produtos – tudo isso feito artesanalmente, popularizando com o movimento punk *Do It Yourself*[25] - em tradução livre, Faça você mesmo – é o ideal que está em todos os aspectos desta contracultura: faça sua própria música, faça sua própria mídia, faça sua própria moda e crie seu próprio futuro. "When there's no future, how can there be sin? We're the Flowers in the dustbin. We're the poison in your human machine. We're the future, your future!" (Sex Pistols, The God Save the Queen, 1977)

> [...] o movimento punk e o trabalho da estilista Vivienne Westwood, resta claro que os traços desse movimento, mesmo que às vezes mais apagados, estão visivelmente presentes no trabalho dela. Também fica evidente que os indivíduos que pertencem a esse movimento expressam sua revolta e seus ideais a partir da sua indumentária, e que Vivienne tem imensa contribuição nisso (BORTHOLUZZI, 2012, p 10).

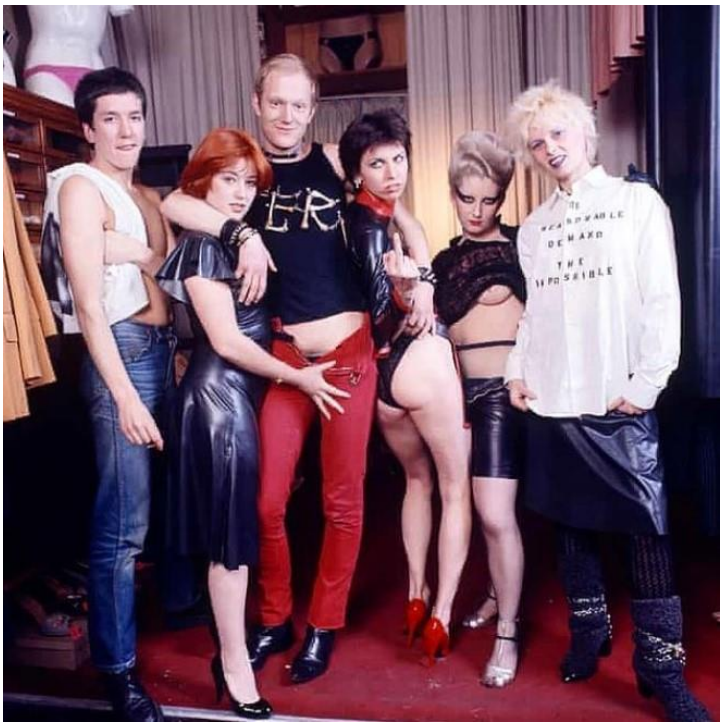
[25] Modo de confecção feito artesanalmente, faça você mesmo.

Figura 12 – Fachada da loja Sex.



Fonte: http://www.modadesubculturas.com.br/2016/09/punk-influencia-lojas-viviennewestwood-malcolmmclaren.html Acesso em: 19 de junho de 2021.

Figura 13 – Alguns amigos e Vivienne Westwood na ponta direita da foto.



Fonte: https://www.instagram.com/p/CH_fSe3DIko/?utm_medium=share_sheet Acesso em: 19 de junho de 2021.

Ser parte representativa do movimento cultural mais importante das últimas décadas – movimento que chocou tanto a sociedade a ponto de transformá-la de fato, nem que seja por ter sido absorvido pela indústria para vender rebeldia. Westwood estava ligada aos punks pela sua atitude de contestação ao sistema, característica que expunha em suas criações desde o começo e que nunca deixou de existir, mesmo quando iniciou sua carreira consagrada como uma das maiores estilistas inglesas da moda. Ela elevou o punk e sua atitude a outro patamar, em suas coleções que são verdadeira obra de arte ela mescla período históricos com ultraje punk mais sofisticado: roupas que continuam completamente fora do padrão de beleza bem estabelecido na nossa sociedade, mas agora são desejados por todas as classes sociais, como patamar de estilista requisitada que Vivienne Westwood merecidamente alcançou BORTHOLUZZI; ARAUJO(2016).

3. FICÇÃO CIENTÍFICA: OBRAS ORIGINAIS NA LITERATURA E NO CINEMA QUE INSPIRARAM NOVAS REALIDADES ESTÉTICAS

O *Cyberpunk*[26] é um movimento literário de Ficção Científica cujo termo – combinação das palavras cibernético e punk[27] foi criado pelo escritor *Bruce Bethke*[28] para o seu conto publicado na *fanzine*[29] *Amazing Science Fiction Stories,* Volume 57, Número 4 em 1983*.* Apesar de se iniciar na literatura esse movimento ganhou muito espaço na área cinematográfica na década de oitenta, sendo sua primeira representação *Blade Runner*[30]*.*

Temos um processo acontecendo na literatura de ficção científica até a década de oitenta, a longa crença de um futuro otimista junto à tecnologia não convence mais o público, eis que autores como Philip K Dick transgridem sua própria época escrevendo contos como *Do Androids Dream of Eletric Sheep?* - um romance de ficção científica contando o cotidiano caótico de um caçador de recompensas chamado *Rick Deckard*[31] que através da tecnologia consegue escolher qual humor terá em todas as situações de seu dia, trazendo a melancolia na dúvida se somos mais humanos do que um androide[32]? - a dicotomia entre humano e inteligência artificial é um aspecto muito abordado no *cyberpunk* desde os primeiros contos lançados no underground. Nesse caso, as fanzines – revistas lançadas para públicos específicos, com impressões limitadas, sendo de algum meio underground - deram esse grande impulso para os contos cyberpunk que chegou a seu formato popular nos anos 1980 – momento onde esse movimento começa e ser influente no cinema, música e estilo de muitos artistas pop da época, como são caso do post-punk[33] .

3.1 HISTÓRICO SCI-FI

[26] Cyberpunk é o termo utilizado para definir o subgênero literário da ficção científica que aborda temas diatópicos de uma sociedade extremamente urbanizada e tecnológica onde o homem humano já perdeu seu espaço e vive no caos.
[27] Movimento de contracultura que teve seu ápice no final dos anos 1960 até meados dos anos 1970.
[28] Autor norte-americano nascido em 1955, mais conhecido pelo seu conto intitulado Cyberpunk – publicado em 1983.
[29] Produção underground de revista que é feita e consumida por um nicho pequeno de fãs, normalmente de ficção científica.
[30] Filme neo-noir de 1982 dirigido por Ridley Scott.
[31] Protagonista do livro *Do Androids Dream of Electric Sheep?,* Richard Deckard é um humano frustrado com sua realidade também distópica; É caçador de androides, que nessa realidade é um trabalho legalizado próximo do que seria o trabalho policial.
[32] Androide seriam robôs humanoides.
[33] Post-punk é um gênero musical, que pós o auge do punk na década de 1970 se transformou, mantendo uma atmosfera mais introspectiva e gótica.

3.1 HISTÓRICO SCI-FI: TRAÇANDO UM PANORAMA

> A ficção científica é um gênero literário e cinematográfico que conquistou o mundo aos poucos. No livro “A verdadeira história da ficção científica: do preconceito à conquista de massas” (2018), Adam Roberts argumenta que a ficção científica (FC) está intimamente ligada à Reforma Protestante. Essa associação foi feita devido à ambas colocarem em pauta o questionamento da supremacia religiosa católica, obviamente, relacionada à inserção e aceitação da ciência. Segundo Roberts, a FC não poderia ter surgido antes do século XIX, uma vez que antes desse período a ciência não era popularizada, muito menos acessível de forma cultural. (DELIRIUM NERD, 2020)

O termo ficção científica que engloba literatura e cinema é um tema muito mais popular nos dias de hoje do que no seu primórdio: limitado para públicos específicos que se interessavam por assuntos e temas que extrapolassem na literatura a nossa realidade - uma ficção pois, não seria real, e científica pois, seriam temas especulados científica ou socialmente “confecção da realidade segundo conceitos de diferentes áreas de estudo, da sociologia para a genética, da matemática até o estudo de vida em outros planetas” (BARBOSA; MALAFAIA; LIMA, 2004, p.3).

O imaginário da ficção científica se desenvolveu no período Moderno, com o desenvolvimento tecnológico e crescimento social cada vez mais rápido e com as novas descobertas científicas da física, biologia e astronomia; Os autores Gabriel J. Gauer e Ruth M. Chittó Gauer também falam sobre a contribuição da Ficção Científica para cocriação da mitologia ocidental moderna, os contos literários dos *Sci-Fi*[34] são inspirados pelo conhecimento que temos no presente, ou anseios do seu futuro, e conseguem traduzir a sua época, por mais fantasioso que seja.

> A FC, ao contrário de outros gêneros literários, é um meio de expressão e reflexão da realidade através da criação dos chamados “experimentos do pensamento”, ou seja, refletindo sobre as consequências dos acontecimentos históricos e sobre as mazelas de nosso tempo através de realidades literárias que relevam nosso conhecimento sobre o mundo – o Weltschauung – revelando assim a visão que o homem possui do paradigma atual, e projetam estes para escrever sobre um tempo futuro ou uma realidade alternativa, uma espécie de previsão ou possível cenário que poderia ocorrer em tempo-espaço que ainda não chegou ou que não conhecemos em nossa realidade, porém é prevista na realidade fictícia. (BARBOSA, MALAFAIA; LIMA, 2004, p.2)

[34] Comumente usada para abreviar a palavra em inglês Science Fiction, traduzido como Ficção Científica.

O *Sci-Fi* – assim chamado pelo público que mais o consome – segundo Barbosa, Malafaia e Lima (2004), esse gênero divide-se em dois tipos: *Soft e Hard*. O primeiro, seria mais próximo das ciências humanas, tratando de questões sociais e de reflexões sobre a humanidade - “Como gênero literário, a ficção científica começa soft ou utópica, com os romances científicos de Júlio Verne - Viagem ao centro da terra (1864)” (GOMES, 2016, p.10). O segundo, portanto, explora temas com mais profundidade científica, usando temas mais técnicos, “na primeira metade do século XX, a ficção científica se torna mais ‘dura’ e surgem escritores como Isaac Asimov (1920/1992)” (GOMES, 2016, p.10).

Também definimos com conceitos bem conhecidos nessa literatura, entre as duas divisões *Soft* e *Hard Sci-Fi* as obras em utópicas – que tratam de uma visão mais otimista, ou, o contrário – obras de distopias que são visões mais pessimistas, muitas vezes parodiando nossos hábitos e tendências sociais que nos levariam a viver numa distopia. É comum abordarem assuntos como expansão espacial, novos mundos, criaturas desconhecidas, caos social, inteligências artificiais; o que define é se a validação do tema em determinada obra vai ser baseado na ciência ou por algum fator social.

> [...] por oposição ao conceito de Utopia – palavra que surge pela primeira vez nomeando a cidade imaginária que foi idealizada por Th omas Morus (1516) como locus de uma sociedade perfeita. Morus tinha consciência de que uma sociedade tal como aquela que propunha não poderia existir em sua época, e por isso inscreveu no próprio nome de sua cidade imaginária a idéia de que ela não estava em “nenhum lugar”. Através da Utopia, Thomas Morus também pretendia criticar a sociedade de sua época, oferecendo-lhe um contraste. Posteriormente, a expressão tornou-se um substantivo utilizado para se referir a cidades ou sociedades imaginárias nas quais os seres humanos tivessem conseguido resolver todos os seus problemas fundamentais. O pensamento de autores idealistas que propunham ou imaginavam sociedades perfeitas e, na opinião de muitos, irrealizáveis, também passou frequentemente a ser chamado de “utópico”, e é neste sentido que Marx e Engels classificaram como “socialistas utópicos” alguns autores e filósofos de sua época[...]
> [...]O vocábulo “distopia” surge como designativo de uma “utopia negativa”. John Stuart Mill teria utilizado a expressão em um discurso parlamentar de 1868, referindo-se a uma sociedade ou idealização que, ao contrário da utopia – que seria demasiado boa para ser praticável – seria demasiado má para ser praticável. (BARROS, 2011, p.163)

É difícil de identificar na história o primeiro conto literário de ficção científica, mas focaremos no que é muitas vezes considerado seu marco inicial e considerados

primeiros livros do gênero: No começo do século XIX a autora *Mary Shelley* escreve sua primeira e única obra, essa publicação é chamada *Frankenstein* ou o Prometeu Moderno (1818), a temática do livro conta a derradeira trajetória de um cientista brilhante, Dr. *Frankenstein*, que com seus conhecimentos científicos ousou “fazer o trabalho de Deus” – como é posto no livro – e fez uma criatura viva a sua semelhança; Esta criatura que fugiu do controle de seu criador – criador que abandonou sua obra por não saber como lidar com tamanha grandiosidade. Fica gritante na obra de Shelley esse encontro da ciência com o divino, ponto o qual a ciência almeja recriar ou pelo menos desvendar para enfim a razão vencer a fé (FLÁVIO, 2014).

> Identificar seu início como gênero literário também não é fácil. Há registro antigos de narrativas fantásticas sobre viagens à Lua e a outros planetas – como o Micromégas de Voltaire (1752). Também há romances góticos como Frankenstein ou o Prometeu Moderno (1818), de Mary Wollstonecraft Shelley, ou a obra de Robert Louis Stevenson, O Médico e o Monstro (1886), nos quais a ficção científica se mistura com a literatura fantástica. Também há muitos tipos e subtipos de ficção científica (clássica, de aventura, cyberpunk, bio-punk, pós-cyberpunk) e muitas classificações possíveis para suas diferentes correntes. (GOMES, 2016, p.9)

Entre as divisões e conjunturas do *Sci-Fi*, o gênero foi se modificando nesses dois séculos, um autor que nos ajuda a entender o amadurecimento da literatura de ficção científica de maneira cronológica ao longo desse tempo é MARTINS (2019), e como levanta Barbosa; Malafaia e Lima (2004), é possível perceber claramente a mudança nos temas abordados por cada época, de acordo com o quanto a ciência e sociedade estão evoluindo. Ao cair no dilema de que a ficção científica prevê o futuro, analisamos nessa cronologia que na verdade os autores estão falando da sua própria época, e por isso os períodos tem características marcantes que só poderiam se desenvolver em cada contexto histórico em que estão inseridos.

Tabela 1 - Tabela de Periodização da Ficção Científica

Período	Cronologia	Autores destacados	Características
Era Clássica	1820-1920	Júlio Verne H. G. Wells Arthur Conan Doyle Edgar Allan Poe	- Melhoramento do homem pelo saber e a técnica - Monstros alienígenas e viagens interplanetárias - Mocinhos cientistas ou técnicos
Era de Ouro	1930-1960	Isaac Asimov J. W. Campbell Ray Bradbury Robert Heinlein Arthur C. Clarke	Fé no progresso científico - Base em conceitos de *hard science* - Mocinhos intrépidos - Alienígenas e robôs
Era New Wave	1960-1980	J. B. Ballard Samuel Delany Michael Moorcok Normal Spinrad Harlan Ellison	- Ativismo político - Aproximação com as ciências humanas - Mocinhos solitários, angustiados e/ou paranoicos - Alienação em um futuro *high-tech*
Era Cyberpunk	1980-hoje	William Gibson Bruce Sterling Lewis Shiner Vernor Vinge	- Frustração com as promessas da ciência e da técnica - Adição de elementos da cultura de massa - Anti-heróis ciborgues lutam contra o “sistema” - Cenários de alta tecnologia, caos urbano e domínio de megacorporações

Fonte: MARTINS (2019)

Os filmes de ficção científica são bastantes cobrados pelo público, pois normalmente são obras adaptadas de livros para o cinema, cai sempre na questão

“A leitura, além de transmitir mais informação objetiva sobre o contexto da estória, faz com o leitor imagine o universo narrado, enquanto a representação visual do cinema ‘rouba’ do público a imaginação da realidade narrada” CARDOSO (2015, p.10).

O primeiro filme que encontramos elementos de ficção científica é também um dos primeiros filmes a ser produzidos com contexto, história e estética de cinema, no começo do século XX, *Le voyage dans la lune* (Viagem à lua) de 1902, de Marie-Georges-Jean-Méliès; filme que foi inspirado em duas obras literárias de autores que MARTINS (2019) já cita como percursores da era clássica do *Sci-fi*: *De la Terre à la Lune*, de Julio Verne, e *The First Men in the Moon*, de H. G. Wells. A história desse filme, considerando os aspectos arcaicos de filmagem, e que o cinema ainda estava em modo experimental – nesse caso específico com vários efeitos especiais, no nível possível para década de 1900 – é a de uma convenção de cientistas, algo que seria uma sociedade que estariam discutindo e planejando um projeto para chegar até a lua. A ideia do filme é completamente futurística, algo surreal para tecnologia desta época; importante ressaltar que a filmagem também incorpora diversos efeitos especiais incomum nos primórdios do cinema.

Outro filme marcante na história da ficção científica, e não poderia deixar de ser citado neste trabalho é *Metrópolis* (1927), de Frizt Lang. Esse é também um filme mudo, mas com estruturas cinematográficas já bem definidas, é parte fundamental do movimento de vanguarda, o cinema expressionista alemão[35], “uma das mais fortes tônicas desta corrente era precisamente a crítica social, alinhada a certa visão pessimista que, no período abarcado pelas Guerras Mundiais e pelo entre-guerras, buscava expressar de maneira particularmente intensa os temores, angústias e insatisfações do homem urbano” (BARROS, 2011, p.163). Graças aos seus efeitos especiais com grandes estruturas para montar a cidade futurista e burguesa de Metrópolis, e a figura do robô humanoide marcadas eternamente na nossa memória – foi a produção mais cara filmada no continente europeu na sua época de lançamento. Essa obra prima criou marcas a estéticas do Sci-Fi que são reproduzidas até hoje, “Para entender a importância da Metrópolis, de Fritz Lang, na história das cidades imaginárias distópicas, basta lembrar que a célebre novela Admirável Mundo Novo, de Aldous Huxley (1894-1963), 1931, só seria escrita quatro

[35] Movimento artístico com estética bem característica, representava o horror, o assombroso com expressões exageradas, com filmagens bem escuras e temas como pesadelo.

anos mais tarde, em 1931” (BARROS, 2011, p.165) – influências que chegarão até mesmo no filme foco de análise deste trabalho, Blade Runner que foi estreado cinquenta e cinco anos depois de *Metrópolis.*

> Entre esses “medos” tão típicos da primeira metade do século, podemos citar os receios diante dos usos desumanos da tecnologia, as angústias relacionadas a expectativas do desemprego que poderia ser produzido através da substituição do trabalhador humano pela máquina, a desumanização cotidiana promovida pela rotina mecanizada, e o paradoxal isolamento do homem em um mundo superpovoado, socialmente dividido e envolvido pelo artificialismo e controle tecnológico. Todos esses medos, de algum modo, estão à flor da pele no período de gestação do filme de Fritz Lang, e é assim que o cineasta nos revela em sua Metrópolis arranha-céus ao mesmo tempo magníficos e sombrios, fascinantes e aterradores, palcos para uma vida extremamente organizada e sofisticados berços para a solidão humana. De igual maneira, o intenso contraste entre estes gigantescos prédios e as ruas por vezes estreitas que constituem parte do traçado da cidade – contraste que mais tarde também seria bem explorado pelos autores do filme de Blade Runner – traz ao espectador do filme, como primeira impressão, uma angustiante sensação de claustrofobia. (BARROS, 2011, p165)

A narrativa do filme carrega as duas versões da ficção científica mostrando a grande cidade industrial de Metrópolis, cheia de arranha-céus, onde vive a classe rica e abastada com vários privilégios; no entanto, essa cidade perfeita só funciona às custas dos escombros subterrâneos, onde operários trabalham constantemente sem nenhum descanso: “reuniu os principais elementos narrativos do gênero: a luta entre utopia e distopia, o papel da tecnologia na sociedade, a escravidão humana imposta pelo trabalho mecanizado.” (GOMES, 2016, p.11)

> [...] As narrativas distópicas se multiplicam durante a primeira metade dos anos 70 - com THX 1138 (1970), de George Lucas; Laranja Mecânica (1971), de Stanley Kubrick; e Rollerball (1975), de Norman Jewison – entre outras. Porém, com o lançamento do primeiro filme da hexalogia Star Wars (1977-2005), de George Lucas, houve uma grande popularização da ficção científica. Os especialistas, no entanto, não consideram que a obra de Lucas seja ‘ficção científica’ e sim uma narrativa de aventuras ambientada em um contexto futurista. O fato é que Star Wars, sendo ou não classificada no gênero, popularizou bastante a ficção científica permitindo o lançamento de outros filmes – como Star Trek: The Motion Picture (1979) e Battlestar Galactica (1979) - e iniciando um ciclo de ficção científica soft voltado para TV e para o grande público. (GOMES, 2016, p.12)

Percorrendo o histórico dos dois séculos de ficção científica, primeiramente em sua expressão literária e posteriormente como principal gênero de transformação cinematográfica: até os dias de hoje o gênero que mais inova em efeitos especiais dentro do cinema. Foi a partir da década de 1960 que o Sci-Fi ficou popular em mídias de literatura, Hq's e cinema chegando a seu ápice de popularidade com a franquia Star Wars GOMES (2016). Mas é a partir da década de 1970, com escritores do movimento conhecido como new wave, que a distopia e pessimismo ganham espaço na longa tradição otimista da ficção científica "a ficção do tipo distópica invade o cinema cult, se tornando predominante nas elites culturais dos principais países do ocidente" (BARROS, 2011, p.167).

3.2 A CONSTRUÇÃO DE UM FUTURO IMAGINADO: O ESTILO SINGULAR DE PHILIP K. DICK.

A história ativa de ícone underground da ficção científica de Phillip K Dick, foi, apesar do pouco que se sabe a partir de sua biografia, chamada Eu Estou Vivo e Vocês Estão Mortos: A vida de Philip K. Dick, fala sobre a vida conturbada, surtos de esquizofrenia e abuso de drogas e anfetaminas CARRERE (2016) – casos que ajudaram a compor uma personalidade mística para este autor; autor que afirmava ter sonhos, visões e ouvia vozes que atravessavam sua consciência e também servia de inspiração para seus livros. Devido a esta influência mística, um pouco incompreendia, mas muito interessante, Dick agradou mesmo o underground: Em 1975 foi capa da Revista Rolling Stone – revista que já citamos aqui nos primeiros capítulos sobre a contracultura, que nasceu no meio underground e hoje é considera uma das revistas mais relevantes sobre música – na época ainda indo para seu status de popularidade mainstream AMARAL (2004).

> A revista Rolling Stone publica uma longa entrevista com Phil, em novembro de 1975, em que ele fala sobre o envolvimento com drogas, sobre suas visões e sobre o fato de estar fichado no FBI e de ter recebido várias visitas dos agentes federais, dizendo-se sentir parte de uma espécie de conspiração. (AMARAL, 2004, p.168)

Esse autor teve pouco reconhecimento de seu trabalho em vida, sendo que Dick teve contato com interessados em transformar algumas de suas obras literárias em filme, foi só no começo da década de 1980 – com o desenvolvimento do filme *Blade Runner* - que a primeira obra cinematográfica inspirada em um de seus livros começou a ser produzida SOUTO (2014).

Philip K Dick foi um divisor de águas na literatura de ficção científica, e, como vimos anteriormente na tabela periódica de subgêneros do Sci-Fi feita por MARTINS (2006) – Dick é considerado um autor da era *new wave* que foi o subgênero literário de ficção científica entre as décadas de 1960 a 1980; e explorava assuntos como “Ativismo político, Aproximação com as ciências humanas, Mocinhos solitários, angustiados e/ou paranoicos, Alienação em um futuro high-tech” (LEMOS, 2004, p.20).

> A personagem atormentada em busca de respostas tentando desvendar um quebra-cabeças da sua própria identidade e o confronto homem-máquina são pontos centrais da obra de PKD e, de certa forma, também são as estruturas narrativas da FC enquanto gênero, que reaparecem na estética cyberpunk através dos filmes. Talvez por lidar com tais questões, essenciais ao género, Philip K. Dick tenha sido legitimado via filme como predecessor de uma estética que é ao mesmo tempo diferente e similar às estéticas anteriores: o technoir. (AMARAL, 2004, p.40)

O irônico das obras de Phillip K Dick é que suas obras eram tão afrentes de seu tempo, que apesar da maioria de seus livros terem sidos produzidos entre meados das décadas de 1960 e 1970 a procurar para adaptá-las em filmes foi somente na década de 1980, seus conceitos sendo representados como medos e anseios da mesma - além de ser as obras deste autor que inspirou a aura dos filmes cyberpunk nas três décadas de produção desse gênero, nos anos 1980, 1990 e 2000, filmes clássicos como *Blade Runner* (1982), *Total Recal* (1990) e *Minority Report* (2002) – tendo o efeito de suas obras chamado por AMARAL (2004) de proto-cyberpunk - algo tão primordial, antes de surgir o termo, mas que inspirou esse movimento, o que chamamos de vanguarda. Esses filmes são marcos de estética de sua época, consagrados através da produção e efeitos especiais, figurino e trilha sonora, e ao mesmo tempo que norteiam o movimento cyberpunk muitas vezes sendo atemporais, também preservam as temáticas proposta por Dick: Máquina vs Homem, questionamentos sobre a individualidade e essência do ser frente as tecnologias, AMARAL (2004).

> Em tempos de sociedade de rede, excesso de informações, próteses de silicone, clonagens, e o progressivo esvaziamento e transmutação de valores sobre a figura do ser humano (conforme antevisto pelos olhos atentos de filósofos como Nietzsche, Heidegger e Foucault), os personagens quase esquizofrênicos e comuns de Philip K. Dick parecem-nos cada vez mais familiares. (AMARAL, 2004, p.42)

Uma das motivações de escolher *Blade Runner* para análise deste trabalho é justamente ressuscitar e percorrer as raízes deste gênero; característica como a tônica do pessimismo frente as novas tecnologias, presentes nas obras de Dick e o filme Caçador de Androides, que veremos mais claramente nos próximos capítulos: eles são a vanguarda do *cyberpunk*.

3.2.1 Androides sonham com ovelhas elétricas?: a carga new wave no cyberpunk.

A história do livro acontece numa distopia pós-apocalíptica, onde a Terra foi devastada ambientalmente pela Guerra Mundial Terminus de 1992, sendo incrivelmente raro animais e vegetações naturais, posses de quem tem muita riqueza e símbolos de status social – os pobres no máximo conseguiam ter simulações artificiais, como no caso do personagem principal Rick Deckard que ostenta seu animal de estimação sintético como se fosse autentico. A destruição em massa causada pela guerra rendeu também um longo período de inverno radioativo que obrigou parte da população sobrevivente da terra a se abrigar em Marte.

Rick Deckard é um detetive e sua principal função é ser caçador de recompensas de cargo oficial, sendo ele contratado para capturar seis NEXUS – seres artificias com aparência idêntica a humanos, produzidos em outro planeta para serem escravos, sua espécie é proibida de habitar a Terra, por tanto, a captura deles é legalizada. Para identificar os Replicantes o detetive Deckard usa um aparelho específico para isso, chamado teste Voight-Kampff. No meio desta aventura, o livro aborda conflitos internos dos personagens, principalmente a questão com a que Deckard se depara, quando está caçando os NEXUS e não identifica quase diferença nenhuma entre sua espécie humana e da dos escravos artificias.

> Philip K. Dick nos dá dois pares opostos que implicam em questões primordiais: o primeiro, humanos versus androides, nos possibilita indagar “somos realmente humanos?”; enquanto o segundo, humanos versus não humanos, nos leva para um problema moral que pode ser sintetizado na pergunta “o que significa ser humano?”. Ambas as narrativas, conforme será amplamente discutido adiante, demonstram os conflitos do homem com seu duplo, seja ele chamado de robô, ciborgue, androide ou mesmo de replicante. (SOUTO, 2014, p.34)

4. BLADE RUNNER: A ASCENSÃO DE UM NOVO ESTILO

O intuito deste trabalho foi percorrer a história do subgênero cyberpunk, em busca dos seus precedentes. Foi na literatura com autor Phillip K Dick e no cinema com Ridley Scott, que construiu-se de fato o berço da estética visual do cyberpunk com o filme *Blade Runner* (1982), que serviria como percursor dessa contracultura. Pós lançamento do *Blade Runner*, ainda na década de 1980 temos outros clássicos do gênero como o Exterminador do Futuro (1982) e Robocop (1987): ambos bebendo da fonte de características bem colocadas nos dois trabalhos de vanguarda já citados, o proto-cyberpunk de Phillip K Dick e Ridley Scott – a alienação do homem perante as máquinas, a metrópole como fonte do caos instaurado na sociedade, e o pessimismo quanto ao futuro da humanidade. Com foco na estética e figurino deste filme, será que *Blade Runner* foi o sucessor desta estética? Ou essa é uma das obras que conseguem traduzir o espírito de seu tempo, o *zeitgeist* de sua época?

4.1 A SINGULARIDADE ESTÉTICA DE BLADE RUNNER

O filme *Blade Runner* (1982) do diretor Rdley Scott foi, assim como a maioria dos filmes de *Sci-Fi*, inspirado em uma obra literária, no livro do grande autor Phillip K Dick (1968) intitulado *Do Androids Dream of Electric Sheep?* – em português “Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?”.

A adaptação fílmica teve completa autonomia em relação ao livro. O diretor criou outra ambientação, outros nomes para os personagens - como replicantes para os androides NEXUS. “No texto original de Dick, o termo usado era androide, mas Scott achou que o uso desse termo já estava saturado e resolveu troca-lo por ‘replicante’ que transmitia a ideia que ele queria passar de simulacro da humanidade” (SAMMON, 1996 p.20). Mas manteve presente o *spleen*, ou alma da obra: um tom pessimista perante o futuro da humanidade que ainda busca revitalizar um certo romantismo de um passado melhor (CARDOSO, 2015). “Em ambas as obras, o androide ganha destaque por questionar a fronteira ‘homem-máquina’, evidenciada principalmente na adaptação fílmica, quando este se mostra ‘mais humano que o humano’.” (SOUTO, 2014, p.15)

> No início do século XXI, a Tyrell Corporation levou a evolução robótica até a fase Nexus – um ser virtualmente idêntico ao homem – conhecido como replicante. Os replicantes da Nexus 6 eram superiores em força e agilidade, e no mínimo tão inteligentes quanto os engenheiros genéticos que os criaram. Os replicantes eram usados fora da Terra como escravos, na arriscada exploração e colonização de outros planetas. Após o motim sangrento de uma equipe de combate Nexus 6 em uma colônia, os replicantes foram declarados ilegais na Terra. Punição: morte.
> Esquadrões especiais da polícia – Unidades Caçadoras de Androides – tinham ordens de atirar para matar quando detectassem qualquer replicante transgressor. Isso não era chamado de execução. E sim de aposentadoria. (Blade Runner, 2007)

Blade Runer, ou em português, O Caçador de Androides, começa com a fuga de cinco replicantes – robôs humanoides, usados como como mão de obra para colonizar outros planetas da nossa galáxia – depois da guerra que extinguiu boa parte da natureza da terra, que se encontrava em derradeira decadência, a exploração espacial foi a alternativa para encontrar territórios saudáveis. Apesar de serem androides[36] produzidos pela corporação *Tyrell* na terra, sua presença no planeta é estritamente proibida – afinal, eles são cópias quase perfeitas dos humanos, sendo uma das únicas características de diferenciação a falta de empatia; que pode ser identificado pelo teste usado pela polícia para identificar isso – teste de perguntas chamado Voight-Kampff. Outra característica é seu prazo de validade definidamente curto.

> Neste icônico filme de ficção científica, os replicantes são um tipo de androide, constituídos à imagem e semelhança do seu criador: o homem - com a diferença de terem sofrido um upgrade para serem “mais humanos que os humanos” 11. Criados pela empresa Tyrell Corporation, essas criaturas, que a princípio foram usadas como máquinas de guerra, são agora a força de trabalho para os colonizadores de outros planetas. Eles respiram, raciocinam, sangram e são capazes de emular sentimentos, tornando a experiência daqueles que lhes tem como propriedade ainda mais próxima do real. (SOUTO, 2014, p33)

A partir do momento que o melhor detetive na ativa, treinado para aposentar[37] os Replicantes[38] - “Para combater os replicantes ilegais, foi criado um grupo de

[36] Androides são produzidos de forma biológica, e se diferem dos robôs que são produções mecânicas. “os robôs estão no limite do humano, mas sua natureza mecânica mantém fronteiras bem delineadas. Mas os andróides não possuem diferença biológica em relação aos humanos” (RÉGIS, 2006, p. 10).
[37] No filme é como eles chamam quando matam androides, eles aposentam.

policias chamado de *Blade Runner*, que tem por função unicamente 'aposentar' esses androides" (SOUTO, 2014, p.44) - é baleado enquanto aplica o teste Voight-Kampff em um androide acuado, não resta alternativa, a não ser chamar o melhor caçador de recompensas, Rick Deckard. Deckard que é um detetive aposentado, que não acredita nem respeita mais a corporação policial, e aceita a tarefa por não ter alternativa.

Nessa busca pelos seis replicantes, Rick Deckard se depara com dois dos replicantes mais complexos criados, a primeira é Reachel – a quem encontra quando vai investigar Dr. Eldon Tyrell, dono da corporação Tyrell; é ele quem pede para Deckard fazer o teste de empatia em Reachel. Rick, após fazer mais de cem perguntas para a replicante – número de questões absolutamente anormal para identificar um androide, sendo o padrão em média cinquenta perguntas – é informado pelo Dr.Tyrell que no caso desta replicante foi implantado memórias de outra pessoa, e nem mesmo ela sabe que não é humana. Reachel não sabe de sua condição, mas desconfiada procura o detetive para entender o que aconteceu, e aí começa o relacionamento entre os dois personagens, e faz Rick refletir em como se sente aposentando esses replicantes, que parecem tão humanos, e agora inclusive estão tendo consciência e sentimentos.

O segundo confronto de Deckard com a ética de seu trabalho é quando encontra, no final do filme com o replicante Roy – que busca seu criador aqui na terra, para entender qual o motivo de eles terem prazo de validade tão curto de quatro anos, e serem tratados meramente como escravos se eles são conscientes e mais perfeito que os próprios humanos? "É o seu desejo de viver que os motiva a desobedecer às leis, matando humanos e fugindo para a Terra como clandestinos" (SOUTO, 2014, p.33).

[38] Assim chamados os androides produzidos pela corporação Tyrell no filme Blade Runner.

Figura 14 – Confronto entre Replicante Roy e o Blade Runner Deckard.

Fonte: Recorte do filme Blade Runner (2007) feito pela autora.

Rick e Roy tem o confronto final épico na chuva eterna da Los Angeles futurista, na cobertura de um arranha-céu antigo, nesse momento, quando o androide percebe que está quase morrendo, seu último ato é uma atitude de compaixão pelo seu caçador – ele estende a mão para seu inimigo que está prestes a cair do prédio – suas últimas palavras são um monólogo poético: “Eu vi coisas que vocês não imaginariam. Naves de ataque em chamas ao largo de Órion. Eu vi raios-c brilharem na escuridão próximos ao Portal de Tannhäuser. Todos esses momentos, se perderão no tempo, como lágrimas na chuva. Hora de morrer.” (Blade Runner, 2007) E nesse contexto que podemos perceber uma das grandes reflexões desse filme: “Humanos e replicantes têm, afinal, mais em comum do que se poderia supor. Paradoxalmente, ambos sentem a vida como uma corrida desesperada com fim anunciado, sem possibilidade de escolha, sem caminho alternativo” (CARDOSO, 2015, p.150).

Essas questões profundas de conflitos internos éticos, do quanto vale a vida, ou do que significa ser humana permeia o enredo do filme até o final; a inovação desta obra é juntar todas essas questões com os temores da própria época, num contexto histórico onde as tecnologias estavam ficando cada vez mais avançadas, e presentes no nosso cotidiano, e a única coisa que poderíamos fazer era imaginar como seria esse nosso futuro.

4.1.1 As escolhas da narrative visual: bastidores da produção.

> Pouco tempo depois, Jaffe foi ao encontro de Dick, que não lhe poupou críticas. Ele se mostrou disposto a ouvi-las e fazer as modificações necessárias para melhorar seu roteiro. Porém, até 1977 nada tinha acontecido e a Herb Jaffe Associates, produtora do pai de Robert Jaffe, estava envolvida com outro filme, Demon Seed (Geração Proteus, no Brasil), adiando mais uma vez a produção da obra de Dick. Ainda em 1975, surgiu um novo interessado em Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?. Era Hampton Fancher, que havia feito algumas participações em filmes da Warner Brothers, ao longo dos anos 60, e produzia roteiros desde a adolescência, tendo experiência com uma série de filmes de 8mm e 16mm de produção própria, em que aprendeu algumas etapas de edição, direção e produção. (SOUTO, 2014, p.57)

Sendo uma adaptação cinematográfica, foi Hampton Fancher, o roteirista de Blade Runner, quem já tinha lido outra obra de Philip K Dick e quem insistiu em conseguir os direitos do livro Androides Sonham com Ovelhas Elétrica? Depois do estrondoso sucesso de dois filmes da franquia Star Wars lançados na década de 1970, a indústria cinematográfica percebeu o potencial que os filmes de ficção científica tinham com o público jovem, e muitos investidores estavam dispostos a patrocinar esses novos filmes Dangerous Days (2007).

“Dick e Fancher se encontraram pessoalmente três vezes. O roteirista procurava algum auxílio de Dick, mas ele se mostrava relutante e desinteressado com a proposta do outro, em parte porque a primeira tentativa com Jaffe tinha dado errado e, por outro lado, porque apesar de adorar assistir filmes, detestava o que Hollywood representava.” (SOUTO, 2014, p.58) Philip não gostou do primeiro roteiro que leu, apesar de ter já aceitado a proposta para vender os direitos de seu livro.

Dick era bastante criterioso, tinha medo que sua história fosse simplificada de mais para se tornar meramente comercial, achou que “sua história tinha sido reduzida a uma mera caçada de um detetive a androides.” (SOUTO, 2014, p.59) A verdade é que o primeiro roteiro que Hampton Fancher escreveu era muito simples, até mesmo quando estavam procurando um diretor para o filme, e quando o roteiro chegou para Ridley Scott que viria a ser esse diretor, ele também não aprovou e chegou a recusar participar do filme Dangerous Days (2007).

Ridley Scott, que já tinha dirigido um filme aclamado pela crítica e bem recebido pelo público de Ficção Científica, Alien (1979) – com bilheteria mundial

estimada pelos dados do IMDb[39] de $106.285.522 – entrevistado no documentário Dangerous Days (2007), Scott confessa que decidiu participar da produção de *Blade Runner* por motivos pessoais, e por estar numa época de reflexão sobre a vida e o aspecto criação e criador - abordado pelo roteiro desde o princípio - foi o que chamou atenção dele.

Foi então que primeiramente se juntaram o roteirista Fancher, quem cuidou de toda a trama intimista e reflexiva, e Scott, quem deu vida visual a este projeto – quem achou necessário ter mais cenas da cidade, algo que revolucionou a estética do filme SOUTO (2014).

> [...] é possível perceber que a equipe de Blade Runner reconhecia o trabalho primoroso feito por Ridley Scott. Suas ideias e sua atenção aos mínimos detalhes deram uma nova dimensão ao projeto iniciado com o roteiro de Fancher. A ideia inicial de Fancher estava lá, mas seu esgotamento depois de tantas reescrituras do roteiro ficou evidente. David Peoples foi convidado por Scott para ir até Los Angeles e se reunir com ele e o produtor executivo Powell. Peoples, que tinha sido recomendado pelo irmão de Scott (Tony), leu o roteiro de Fancher e o achou maravilhoso, não sabendo o que poderia fazer para melhora-lo. (SOUTO, 2014, p.62)

Muita coisa aconteceu durante a produção do filme *Blade Runner*, ele começou com orçamento baixo e roteiro produzido apenas por Hampton Fancher, mas aumentaram o orçamento e as pessoas envolvidas na produção e roteiro quando Ridley Scott assumiu a direção do filme – tornando mais fácil as divergências projeto que já tinha o intuito de não ser convencional. No embate de ideias entre o roteirista e o diretor, *Blade Runner* já estava conseguindo se desenvolver como um grande filme de sua época Dangerous Days (2007).

Sob pressão da produtora Warner tiveram que lançar o filme em 1982 – essa versão, também por escolha da produtora, continha narrações de pensamentos do personagem principal, Agente Deckward, em momentos específicos, com a intenção de deixar o filme mais explicado para o público entender o enredo. E o final feliz onde Deckward e Rachel escapam juntos. Além das intromissões finais da produtora, o filme é emblemático e envolto por camadas cheias de significado – que foram trabalhados mesmo depois do lançamento do filme.

---

[39] Base de Dados de Filmes na Internet, página < https://www.imdb.com/title/tt0078748/ >.

Em 1982, no ano de lançamento de *Blade Runner* poucos dias antes da sua estreia outro filme de ficção científica recebe o foco de atenção do público e "definitivamente, foi um sucesso de bilheteria, ultrapassando a marca dos 700 milhões de dólares de arrecadação mundial, criando um marco para a época. O filme em questão é E.T. – O Extraterrestre[40], dirigido por Steven Spielberg" (SOUTO, 2014, p.59). Essa estreia quase que simultânea dos dois filmes prejudicou o lançamento de *Blade Runner*, que só foi ser reconhecido pelo público mais cult - cultura pop que se torna um clássico e permanece com seu status de relevância mesmo após anos de seu lançamento**.** A estimativa de sua bilheteria mundial foi de $41,676,878[41]. "O E.T. de Spielberg derrubou Blade Runner das bilheterias na época, mas tornou-se importante em termos da sua influência ao ainda fértil subgênero technoir inaugurado pela primeira adaptação de Dick" (RICKMAN, 2004, p. 302).

Ridley Scott nunca ficou satisfeito com a primeira edição lançada de Blade Runner, e em 1992, com sua carreira consolidada, voltou sua atenção para esse projeto e reeditou o filme, construindo a aura que desejava desde o princípio – não tinha mais a narração de Harrison Ford, pois a intenção era de fato que o público refletisse com os acontecimentos. Deixando momentos de silencio e trilha sonora ter seu próprio significado. Todos os elementos que não são explicados dão mais profundidade ao filme, deixando a possibilidade para o diretor lançar uma dúvida: seria Deckward um replicante também? Em 2007 é lançado a ultima versão editada deste filme, a Director's Cut, considerada edição definitiva, com alguns aprimoramentos de imagem da edição de 1992.

[40] E.T. é uma tocante narrativa sobre a relação de amizade entre o solitário garoto terráqueo, Elliot, e um extraterrestre deixado para trás por seu grupo, que fazia pesquisas de cunho biológico. (SOUTO, 2014)
[41] https://www.imdb.com/title/tt0083658/?ref_=fn_al_tt_1

4.1.2 4.1.2 As camadas de significação na criação de um gênero estético.

Blade Runner é considerado o primeiro filme cyberpunk pois, mesmo sem querer, estabelece muitas características pro futuro subgênero, trazendo em todos os quesitos da obra ambiguidade e paradoxos: O conflito entre homem e máquina, a junção do passado e futuro CARDOSO (2015). Traz em primeira mão as angústias do ser humano na pós modernidade[42], onde o seu papel está sendo sempre repensando, cada vez que pode ser substituído por uma máquina; “onde se encontra o homem contemporâneo na sua vivência da angústia da “compressão espaço – tempo”, na voragem do progresso, com uma instabilidade e volatilidade extrema.” (CARDOSO, 2015, p.149).

Essa adaptação do diretor tem duas características estéticas muito fortes, e serão analisadas no capítulo sobre estética: o vintage inspirado em filmes *noir* da década 1940 - presente no figurino e na construção dos personagens - cercado por uma metrópole futurística, dominada globalmente pela cultura asiática, superpopulação e tecnologias incorporadas em tudo SOUTO (2014). E uma das premissas fundamentais tanto da literatura kdickiana quanto dos medos cyberpunks, “O argumento de Blade Runner se baseia em dualidades que estão se opondo e se complementando” (GOROSTIZA;PÉREZ, 2002, p.17).

Blade Runner, é uma dessas obras que captura “o espírito do tempo”, ou *zaitgeist*, termo conceitualizado pelo filósofo alemão Johann Gottfried von Herder.” O cinema está inserido dentro da sociedade e da cultura do seu próprio tempo e é por isso que não é possível uma fuga às questões da cibercultura, mesmo que espalhadas pelos diversos gêneros cinematográficos” (AMARAL, 2005, p.256). Isso fica evidente, assim como nas obras de Philip K Dick, que são vanguardas do cyberpunk pelos seguintes fundamentos: averiguado neste trabalho que de fato não existe antecessor a este filme com estética technoir – que é um gênero híbrido de ficção científica e film noir, juntando a estética dualista de sombra e luz com elementos tecnológico - e essência existencialista. No entanto, fica claro a influência

[42] Pós modernidade é um termo conflituoso entre alguns filósofos e sociólogos: os que defendem o uso do termo reconhecem esse período sendo o rompimento com ideias iluministas igualdade, fraternidade e liberdade. Filósofos como Jürgen Habermas julgam estarmos vivendo no anti-iluminismo, anti-razão: um período onde vivenciamos casos hediondos como Holocausto, que chocam a humanidade e trazendo a angustia de pensar sobre si mesmos.

de *Blade Runner* em filmes posteriores da década de 1980 e logo mais o que seria conhecido como cyberpunk.

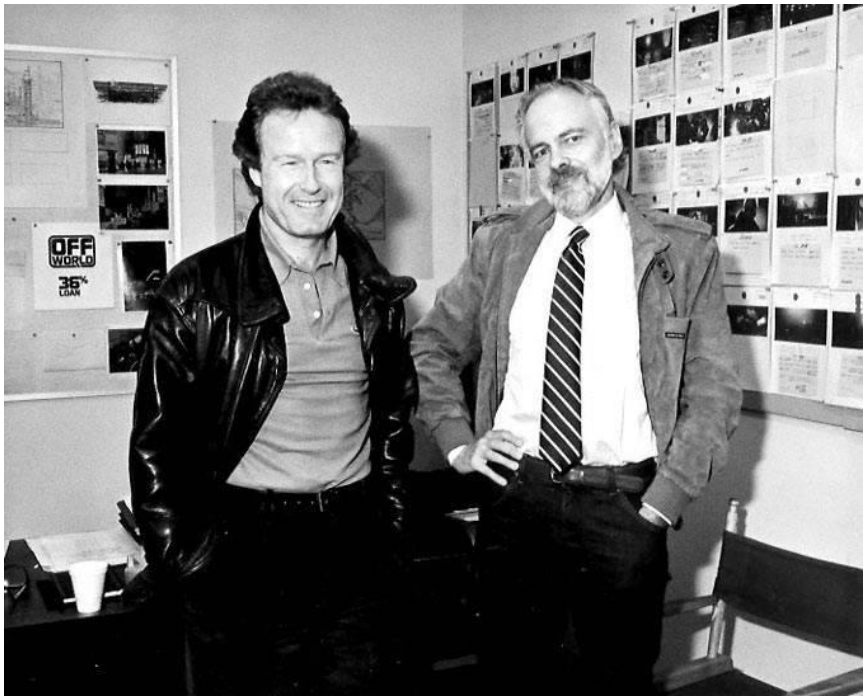
4.2 ESTÉTICA EM BLADE RUNNER: CIDADE E FIGURINO NA CRIAÇÃO DO CYBERPUNK.

Quando em *Blade Runne*r é criada a Los Angeles de 2019 em 1982, uma época ainda carente de computação gráfica e efeitos especiais[43], ele é considerado um dos últimos filmes a usar técnicas do cinema analógico, “Imagine como seria, então, fazer um filme em que nenhum dos efeitos visuais ou cenários monumentais fossem construídos sem as técnicas que parecem singularizar o gênero da ficção científica?” (SOUTO, 2014, p.56). SOUTO (2014) lembra que o ano de 1982 estreou alguns filmes bem conhecidos do cinema de ficção científica como Poltergeist de Tobe Hooper e Tron, Uma Odisseia Eletrônica de Steven Lisberger - tendo esse último revolucionado a indústria do cinema com suas ousadias em efeitos especiais que podem ser vistos ao longo de todo filme. Lembrando mais uma vez a dicotomia que encontramos nas camadas de significado do filme Blade Runner, nesse caso de ainda usar recursos analógicos na produção do filme para representar um futuro já dominado pela tecnologia.

Foi no cinema que pela primeira vez a obra do autor Philip K Dick invadiu de forma imagética nosso imaginário e mudou nossa ideia de futuro – ou nos fez visualizar o futuro – que tomou conta do nosso imaginário, a visualidade do conceito cyberpunk AMARAL (2005). O próprio Philip K Dick, que assistiu algumas filmagens do filme quando não estava pronto, mudou sua opinião de que a adaptação era meramente comercial e ficou incrédulo quando viu o cenário e os personagens na filmagem, falou que era muito parecido com o que ele imaginava quando escrevia Dangerous Day (2007).

[43] CGI é o termo que em inglês significa Computer Graphic Imagery, trata da computação gráfica relaciona a imagem e a criação artísticas em softwares que estavam apenas se desenvolvendo neste ramo na década de 1970.

Figura 15 - Ridley Scott e Philip K Dick no set de filmagem de Blade Runner.



Fonte: https://www.omelete.com.br/blade-runner/androides-sonham-com-ovelhas-eletricas-conheca-o-livro-que-deu-origem-blade-runner Acesso em: 18 de junho de 2021.

A produção de *Blade Runner* ser com tecnologia analógica constroem ainda este vínculo com o passado desejando simular o futuro. É incrível, que como vimos no capítulo anterior esta seja a característica de singularidade, que torna esta produção tão incrível, de conseguir manter a dualidade em todos os seus aspectos AMARAL (2005). Essa estética primordialmente inovadora do filme, usa - ou mesmo cria - o *technoir* como aspecto visual e imagético que une a tecnologia e o antigo. Não é superficial a atmosfera do filme que nos cerca com prédios antigos e cheios de placas e propagandas em televisores vibrantes. É isso que a estética visual traz mais uma vez para o telespectador, a dualidade.

Na estética *Technoir,* que Blade Runner invoca com maestria, esse gênero híbrido de ficção científica combinado com filmes *noir*; Noir é um termo francês que significa escuro/preto. Os filmes Noir, assim chamadas as películas hollywoodianas das décadas de 1940 e 1950, com fotografia mais escura com contrastes de sombra e luz mais intenso e narrativas que abordam suspense com detetives e femme fatales[44] explorando o lado enigmático de ambos os personagens MARTINS (2019). “Um dos maiores trunfos de “Blade Runner” é justamente o fato de conseguir

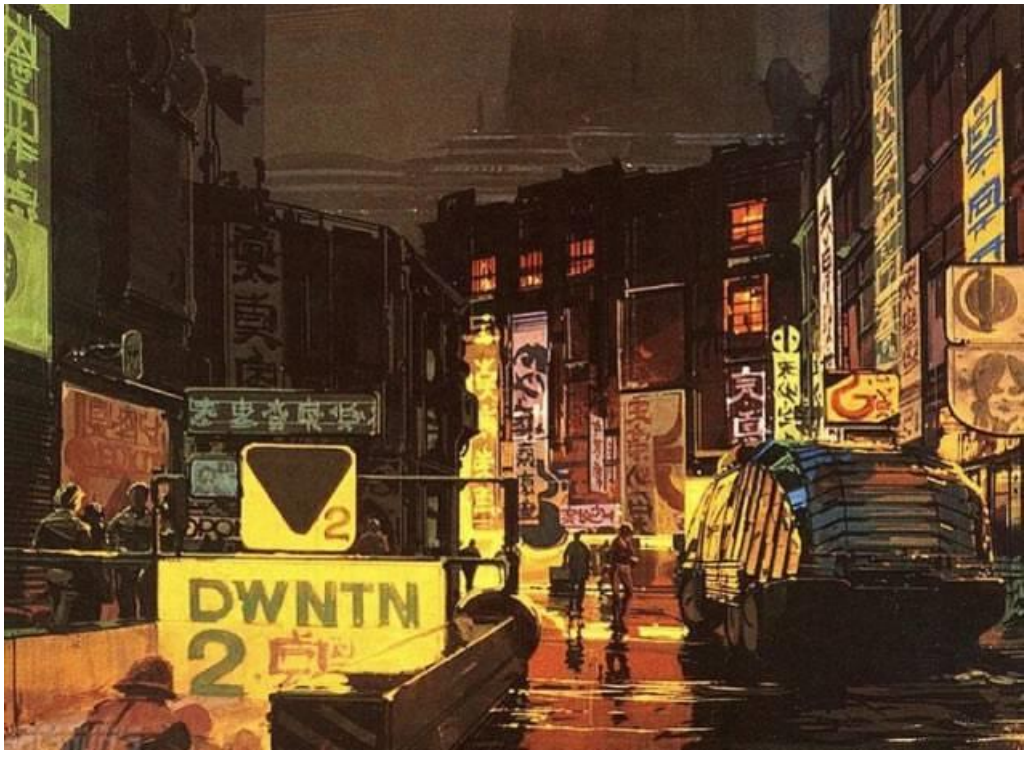
[44] Tradução literal, Mulheres Fatais. Arquétipo feminino de sensualidade usado comumente em literaturas policiais.

mesclar esses dois movimentos com maestria, formando a sua própria identidade sem perder as características que definem cada um desses conceitos.” (MARTINS, 2019, p10)

Figura 16 - Ilustrações do designer Syd Mead para produzir os cenários.

Fonte:https://www.reddit.com/r/wallpapers/comments/jqg6rh/blade_runner_streets_by_syd_mead_1981_3840x2160/ Acesso em: 18 de junho de 2021.

Figura 17 - Ilustrações do designer Syd Mead para produzir os carros.



Fonte: https://br.pinterest.com/pin/493847915394550187/ Acesso em: 18 de junho de 2021.

Não por acaso, a estética do filme é tão gritante e única – você assiste o filme se perguntando: “eu já vi isso antes? Mas tem algo único aqui!” Como cita SOUTO (2014), Ridley Scott estudou fotografia na *Royal College of Art*[45] e produziu mais de dois mil comerciais para televisão[46] antes de *Blade Runner*, já tinha experiência e ligação clara com o visual estético e o que ele pode provocar. Além do mais, o designer Syd Mead[47], contratado para fazer apenas as ilustrações dos carros, se provou tão bom que desenhou grande parte dos cenários também. Mead ajudou a criar a atmosfera futurista, robusta e vibrante que vemos no filme *Dangerous Days* (2007) – essas são as camadas de significado já citadas neste trabalho; quanto mais estudamos o desenvolvimento deste filme, mais percebemos suas complexidades.

4.2.1 A cidade no presente distópico da década de 1980.

A presença da Metrópole nessa obra é extremamente significativa, tomando espaço igual de representatividade dos personagens como Dekard e Reachel, pois a cidade é parte da vida e do que os torna os cidadãos da pós-modernidade[48], reflexivos, buscando motivo para sua existência em meio ao caos dos entulhos e luzes vibrantes da cidade AMARAL (2005) – cidade que agora é dos derrotados e marginais, pois com a exploração de outros planetas, quem podia pagar não vivia mais no planeta Terra. “Esta cidade é o símbolo do fracasso da razão, um mundo distópico em que os resquícios da destruição do pós-guerra estão sempre presentes na chuva ininterrupta que se abate permanentemente sobre os seus habitantes” (CARDOSO. 2015, p.150). Unindo o conceito existencialista expresso pelos personagens em suas crises existenciais a cidade de Ridley Scott está lá para evidenciar com a estética o caos e introspecção da vida que lhes restara.

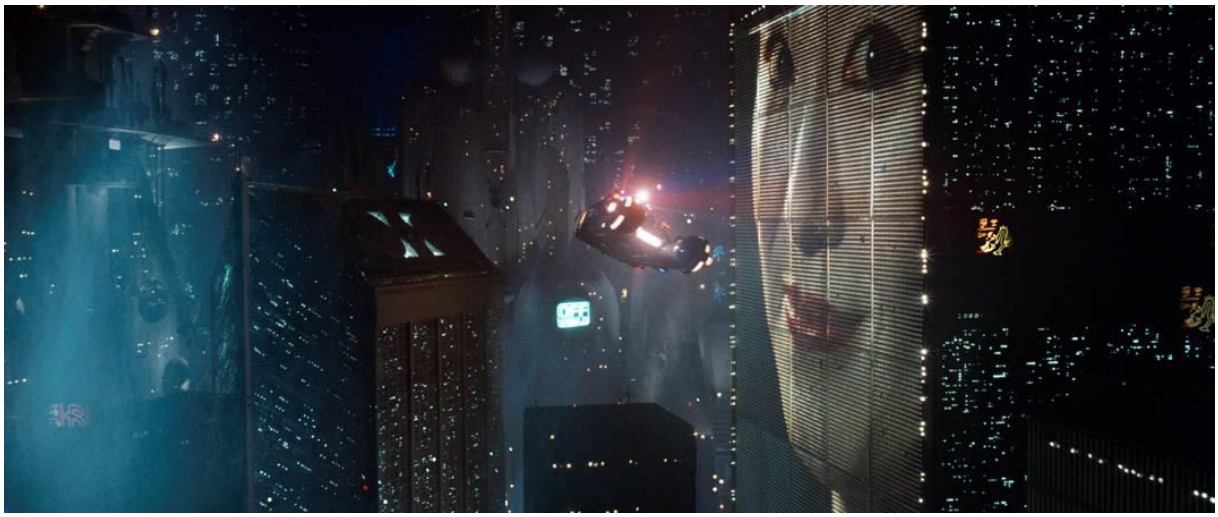
> Neste contexto, a cidade em Blade Runner é fundamental para a própria questão da identidade e da existência, pois à luz do género Cyberpunk e do Pós-modernismo, tanto o livro como o filme

[45] Universidade Pública de Londres.
[46] Fato curioso, que a ligação de Ridley Scott com a cultura cyber foi resgatada em 1984 por Steve Jobs que o escolheu para fazer o comercial emblemático de anuncio do primeiro computador portátil, Apple Macintosh – cheio de analogia de ficção científica, referenciando inclusive o livro 1984 de George Orwell.
[47] Designer industrial, artista conceitual futurista trabalhou como desenhista em alguns filmes de ficção científica como Blade Runner,
[48] Conceito sócio-cultural que começou a ser discutido na década de 1980, caracterizado pela globalização e domínio do sistema capitalista.

> exploram a necessidade do sujeito em encontrar respostas. (CARDOSO, 2015, p.151)

Explorado de fato no cinema, a estética *Technoir* em *Blade Runner* é detalhada em cada aspecto das cenas, começaremos essa análise com a metrópole: a cidade é onde encontramos a parte mais tecnológica, por todo lado, além do caos urbano sempre temos artefatos tecnológicos presentes, as cores vibrantes neon para evidenciar as placas e propagandas em contraposição da escuridão de eterna noite chuvosa – além de percebemos claramente nas ruas um domínio da cultura asiática, tanto em placas escritas em kanji[49] quanto em roupas e hologramas (vide figuras 18 e 19); tudo isso é sempre em exagero, muitas pessoas nas ruas, muitos televisores e hologramas[50]- isso tudo em uma cidade de prédios antigos e decadentes CARDOSOS (2015).

Figura 18 - Blade Runner holograma num arranha-céu.



Fonte: Recorte do filme Blade Runner (2007) feito pela autora.

[49] Sistema de ideogramas chineses, sistema usado na escrita.
[50] Forma de representação de imagem tridimensional.

Figura 19 – Figurino da figurante gueixa no holograma Blade Runner.

Fonte: https://br.pinterest.com/pin/408420259934987741/ Acesso em: 18 de junho de 2021.

Como veremos na foto a seguir, recortes da Los Angeles futurística de Ridley Scott em *Blade Runner*, todos os ambientes permanecem na penumbra noturna e chuvosa, com carros futurísticos, luzes vibrantes, prédios antigos e coas urbano. “A cidade neste filme não é ultramoderna, mas pós-moderna, não é uma ordem de arranha-céus, mas uma estética da decrepitude, expondo o lado negro da tecnologia, com a permanente chuva ácida que ofusca a composição da luz” (BRUNO 1990, p. 65).

Figura 20 - Recortes do filme Blade Runner mostrando as ruas da Los Angeles Futurística.

Fonte: Recorte do filme Blade Runner (2007) feito pela autora.

A estética foi foco de Scott na versão de 1992, que deixou momentos de silêncio -leia-se sem falas, - com o perfeito complemento da trilha sonora melancólica feita pelo músico grego Vangelis[51], descrita por Martins (2019) como uma ópera eletrônica futurística: “a trilha sonora de ‘Blade Runner’ não serve como um simples guia visual que dita o ritmo do roteiro, mas sim como um elemento que compõe o perfil sonoro da cidade, dos prédios, das naves e dos próprios personagens” MARTINS (2019, p.32). Esses momentos de silêncio vão além da contemplação da fotografia, são partes que contam a história e servem como pontos de reflexão: na maioria das vezes pelo fato do cenário em si trazer significado suficiente MARTINS (2019). Por exemplo, na casa do detetive Rick Deckard (vide figura 21), muitas cenas não tem falas, e só percorremos com os personagens por esse ambiente, entendendo um pouco mais dos mesmos: A bagunça da casa de Deckard, os copos de whisky pelos cômodos nos contam um pouco sobre a solidão do personagem, “A película é capaz de provocar seu espectador ao adentrar em interpretações subjetivas a partir de sua profunda expressão visual simbólica.” MARTINS (2019)

Figura 21 - Recortes de cenas no apartamento de Rick Deckard.

Fonte: Recorte do filme Blade Runner (2007) feito pela autora.

Figura 22 - Visão externa e interna do Corporação Tyrell.

[51] Músico grego dos estilos neoclássico, progressivo, música eletrônica e ambiente. Vencedor do Oscar em 1981 pela composição de trilha sonora no filme Chariots of Fire.

Fonte: Recorte do filme Blade Runner (2007) feito pela autora.

Figura 23 – Cena do filme dos arranha-céus em Metropolis (1927).

Fonte: https://cinepop.com.br/mundo-em-caos-previsao-do-futuro-a-ficcao-cientifica-e-o-pessimismo-no-cinema-274379/ Acesso em: 20 de junho de 2021.

Nota-se nas figuras a cima a semelhança com o filme *Metrópolis* (1927), de Frizt Lang, já citado no capítulo da ficção científica como um dos primeiros filmes do gênero. A semelhança entre *Blade Runner* (1982) e *Metrópolis* (1927) não é só na estética dos grandes prédios em uma metrópole futurística, mas também na dicotomia entre prédios corporativos – como o da corporação Tyrell -, extremamente ricos e com o privilégio da luz do dia e a parte sórdida, escura e caótica dos miseráveis que vivem nas ruas decadentes da Los Angeles de 2019.

> Entre o futuro e o passado, Blade Runner possui uma arquitetura que nos recorda nostalgicamente o filme Metrópolis, de Friz Lang, ao mesmo tempo que nos submerge numa vertigem tecnológica, criando uma linha tempo – espaço que nos leva novamente para o universo pós-moderno. (CARDOSO, 2015, p.23).

Na visão distante, da metrópole como um todo, saindo da ênfase das ruas da Los Angeles futurística, é onde fica evidente a dicotomia do passado com o tecnológico. Cardoso (2015) cita algumas referências com da arquitetura do passado que vemos em *Blade Runner*: Quando vemos a nave/carro do detetive Rick Deckard pousando no topo do edifício da sede da corporação Tyrrell o único cenário – não por acaso – representado com o privilégio da luz solar no filme, “um edifício que recupera a estética das pirâmides egípcias ou dos templos Maias, com uma decoração de interiores hiperbolizada, em citação – pastiche do passado, da memória, e da história, pela incorporação sucessiva de estilos desaparecidos” (CARDOSOS, 2015, p.173).

4.2.2 O figurino no presente distópico da década de 1980 .

O figurino do filme *Blade Runner* ficou a cargo do designer figurinista Michael Kaplan[52] que estava produzindo com protagonismo pela primeira vez em Hollywood, em parceria com o figurinista veterano Charles Knode, já conhecido por seus designs lúdicos feitos em Monty Python[53]. Kaplan e Knode sabiam assim que leram o roteiro que a proposta era de um filme Noir futurista, e logo buscaram suas referências para produzir os dois protagonistas neste perfil, o detetive Rick

[52] Blade Runner foi no começo de sua carreira em Hollywood, no entanto Kaplan fez designs lendários durante a década de 1980 e 1990, como em Flashdance (1983) e Fight Club (1999)

[53]

Deckward e a replicante Reachel. Duas referências da década de 1940 foram usados: o personagem do ator Humphey Bogart como Sam Spade no filme *The Maltese Falcon*[54] (1941) – esse foi o personagem base para toda construção de Deckard, do figurino a personalidade, Ridley Scott fala isso em Dengerous Day (2007). Vide figura 24, 1ª imagem referente ao personagem fonte de referência visual para construir Rick Deckward interpretado pelo ator Humphey Bogart; 2ª imagem referente aos croquis desenhados para o filme, fiel ao estilo de Humphey Bogart; 3ª imagem referente ao figurino final de Rick Deckward visto no filme *Blade Runner*.

Figura 24 - Desenvolvimento de figurino Rick Deckward.

Fonte: 1ª imagem: https://br.pinterest.com/pin/561401909769346154/
2ª e 3ª imagem: https://br.pinterest.com/pin/452611831301848318/ Acesso em: 20 de junho de 2021.

Já o figurino de Reachel, que inclusive é a personagem que tem mais troca de looks no filme - sendo o total da personagem no filme de cinco looks -, e foram inspirados nos desenhos e produções de um grande figurinista da época dourada de Hollywood, Adrian Adolph Greenburg e nos ternos ou Tailleur femininos bem acinturados Dior, em voga na década de 1940. “Eu queria criar uma heroína futurista que fosse real no futuro, mas com os pés firmemente plantados no passado do filme noir” Dangerous Days (2007). Vide figura 25, 1ª imagem referente a uma das silhuetas mais clássicas em voga na década de 1940 a 1950; 2ª imagem referente

54

aos croquis desenhados para a personagem Replicante Reachel no filme; 3ª foto referente ao figurino final visto no filme *Blade Runner*.

Figura 25 - Desenvolvimento de figurino da personagem Replicante Reachel.

Fonte: 1ª imagem: https://br.pinterest.com/pin/399764904396109645/
2ª imagem: https://www.pinterest.com.au/pin/408420259935132394/
3ª imagem: https://www.pinterest.com.au/pin/771452611146076303/ Acesso em: 20 de junho de 2021.

Vamos falar primeiro dos personagens que carregam esta carga inspirados em filmes noir dos anos 1940, que são justamente os personagens corporativos: Reachel e Dr. Eldon Tyrell da corporação Tyrell e Rick Deckard e Gaff da polícia. Todos com ar de responsabilidade em contraposição com os replicantes que são os não humanos – com exceção da replicante Reachel que está no grupo anterior. Vide figura 26, Figurino do grupo dos corporativistas que tem relação com o institucional no filme. Vestidos com referência estética vintege anos 1940 com releitura para os anos 1980. Na ordem: Reachel e Dr. Eldon Tyrell da corporação Tyrell e Rick Deckard e Gaff da polícia.

Roy Batty, Pris, Zhora e Leon, os Replicantes que tiveram que se esconder pelas ruas da Los Angeles futurística para não ser encontrados pelo seu caçador Rick Deckward usam roupas mais rebeldes e urbanas trazendo um ar de marginalidade. Vide figura 27, Grupo dos replicantes, os não humanos. Vestidos com referência estética punk e post-punk, de acordo com a moda urbana de 1980. Na ordem: Roy Batty, Pris, Zhora e Leon.

O figurino do filme *Blade Runner* é surpreendente e único, assim como a estética do filme por estar bem amparado em todas as linhas do tempo: passado, futuro e presente sempre se complementando (FORMIGA, 2012).

Figura 26 - Figurino grupo dos corporativistas.

Fonte: Recorte do filme Blade Runner (2007) feito pela autora.

Figura *27* – Figurino grupo dos replicantes, os não humanos.

Fonte: Recorte do filme Blade Runner (2007) feito pela autora.

Figura 28 – Reachel em três dos seus looks mais icônicos.

Fonte: Recorte do filme Blade Runner (2007) feito pela autora.

Figura 29 - Looks respectivos aos Tailleur femininos de 1940 e 1980.

Fonte: 1ª imagem: https://br.pinterest.com/pin/399764904396109645/
2ª imagem: https://br.pinterest.com/tayhand0397/1980s/ Acesso em: 20 de junho de 2021.

Reachel, interpretada pela atriz Sean Young é a figura da femme fatale clássica e misteriosa, que durante o filme quando descobre sua condição como androide, – humanoide produzido pelas indústrias Tyrell, uma máquina em perfeita semelhança com humanos – pois acreditava ser uma legítima humana, entra em

uma crise existencial mostrando sua plena consciência em relação as angústias da existência humana e trazendo está reflexão do que é ser um humano? Durante o longa-metragem *Blade Runner*, vemos a personagem Reachel em cinco looks[55] que tem referência, como já vimos neste capítulo na silhueta dos anos 1940: ombros quadrados, peças retas com saia lápis a baixo do joelho em tons sóbrios e monocromáticos (REED, 2014).

Os modelos tailleur, que são o conjunto de casaco e saia do mesmo tecido também estão ligados com a década de produção e lançamento do filme, 1980 – esses conjuntos foram amplamente usados por executivas, grande tendência no mundo dos negócios e do estilo de vida yuppie[56] (FORMIGA, 2012). Já os tecidos, apesar das cores sóbrias, o próprio figurinista Michael Kaplan revela em Dangerous Days (2007) que fez várias combinações deles, no caso do casaco de peles ele usou o tecido em listras revezando o lado direito e avesso do tecido, sendo essa composição mais futurista. Reachel é a personagem com mais troca de figurino durante o filme, talvez por isso essa composição entre passado, presente e futuro também seja o mais completo.

Rick Deckward interpretado pelo ator Harryson Ford é o protagonista e galã anti-herói do filme. Na sua posição de caçador de androides, trabalho oficial de policial/detetive, sua função é aposentar os replicantes que “invadem a Terra”- pois são estritamente proibidos de sair de Marte, nas colônias interplanetárias onde são escravizados. Sem sentir remorso até então, Deckward que é um solitário errante que só voltou a exercer o cargo de *Blade Runner* pela insistência de seu antigo chefe. E é nessa última “caçada” que ele tem a oportunidade de conhecer os androides mais evoluídos até agora, inclusive ganhando consciência e empatia, o que faz que Deckward reflita sobre a existência humana, e como continuar a matar Replicantes que são até mais humano que ele próprio. Seu visual sobreo e despojado, que como vimos é uma releitura do visual característico dos filmes noir da década de 1940, com elementos da década de 1980, como no caso dos sobretudos e ternos desestruturados que ficaram popular em tecidos mais maleáveis de Giorgio Armani[57] REED (2014).

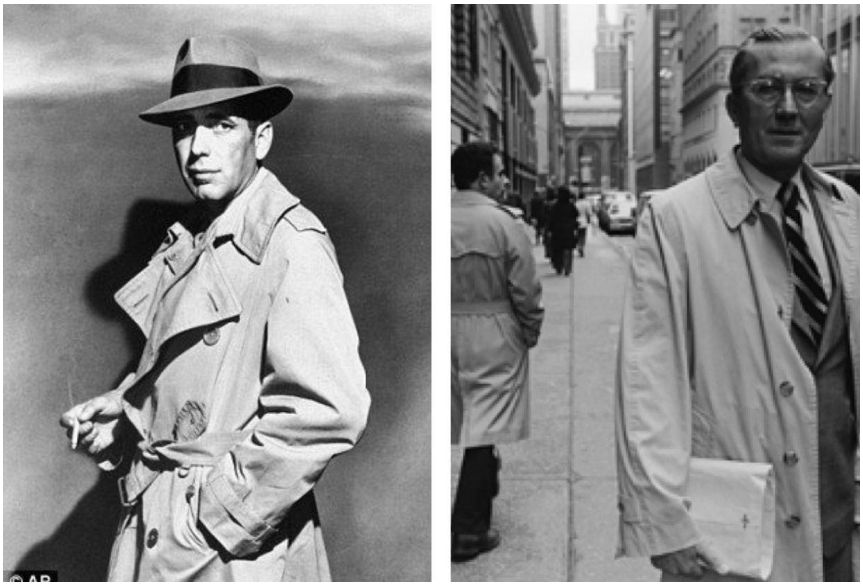
---

[55] Composição de roupas para formar determinado estilo, ou simplesmente compor: roupas, acessórios e sapato, levando em consideração suas cores, modelagem, etc.
[56] Jovens executivos, bem pagos e que ostentam seu estilo de vida.
[57] Estilista italiano que produzia alfaiataria mais confortável que o tradicional, com a proposta de chique, refinado e urbano na década de 1980.

Figura 30 - Imagens recortes do figurino de Rick Deckward.

Fonte: 1ª imagem: https://br.pinterest.com/paulcpinkney/blade-runner/
2ª imagem: https://www.pinterest.co.kr/pin/316518680056799096/ Acesso em: 20 de junho de 2021.

Figura 31 – Respectivas referências de roupas masculinas de 1940 e 1980.



Fonte: 1ª imagem*: https://br.pinterest.com/pin/561401909769346154/*
2ª imagem*: https://www.wsj.com/articles/SB10001424127887323296504578398543839629674*
Acesso em: 20 de junho de 2021.

Deckward, em contraponto com seu colega Gaff, que tem um visual de um Dândi[58] excêntrico o personagem de Deckward foi inspirado nos detetives clássicos

[58] Indivíduos considerados de bom gosto, que chamam atenção através de suas roupas cuidadosamente escolhidas. Esse termo data do século XIX, sendo Oscar Wild um de seus símbolos.

dos filmes noir Dangerous Days (2007), usa tons terrosos como marrom, bordô e cinza na composição da calça e camisa social com gravata - um look básico para o personagem que não ostenta o foco de sua vida na moda e mantem seu tom de desilusão. “Ele evoca a auto-depreciação, a melancolia num futuro esplêndido, mas arruinado, já que, apesar de ser o herói, seu dever é matar personagens que aos poucos ganham a simpatia dos espectadores” (FORMIGA, 2012, p.140). O figurino de *Blade Runner*, assim como da Replicante Reachel é essencialmente vintage e da época que se veste, um look masculino possível tanto para a década de 1940 quanto para de 1980 que reviveu na moda looks clássicos das décadas de 1940 e 1950 REED (2014).

Figura 32 - Recortes de cenas com mais detalhes do figurino dos figurantes.

Fonte: 1ª imagem: https://br.pinterest.com/pin/561401909769346154/
2ª imagem: https://www.wsj.com/articles/SB10001424127887323296504578398543839629674
Acesso em: 20 de junho de 2021.

O figurino dos replicantes Pris (Daryl Hannah), Roy Batty (Rutger Hauer) e Zhora (Joanna Cassidy) é urbano é rebelde, exatamente o figurino que vemos no elenco de figurinistas das ruas da Los Angeles de 2019, muita diversidade de estilos, alguns visuais punks e post-punk, maquiagens bem marcantes e estravagantes; além de algumas modelagens e tecidos nada convencionais (BALEEIRO, 2020) –

que é extremamente diverso, vemos algumas cenas com figurantes vestidos da subcultura punk, do modo mais clássico: jaquetas de couro e spikes; monges com veste clássica em amarelo açafrão da religião oriental budistas; e outros figurinos com tecidos e modelagens não convencionais com cores vibrantes para representar a metrópole futurista de *Blade Runner* Dangerous Days (2007).

Figura 33 - Replicantes Pris, Roy Batty e Zhora.

Fonte: Fonte: 1ª imagem: https://pl.pinterest.com/pin/312085449148219971/
2ª imagem: https://br.pinterest.com/pin/237353842831542031/
3ª imagem: https://asifahsankhan.wordpress.com/2017/03/22/blade-runner-ridley-scotts-stylish-1982-dystopian-masterpiece/df2dda5932be961a3fe29fa3a929d378/ Acesso em: 20 de junho de 2021.

Os androides que estão tentando sobreviver e se disfarçar em um local que eles sabem que não são desejados, portanto são obrigados a conviver e ser a marginalidade da cidade futurística de Los Angeles sendo todos de alguma forma contracultura, pois a sociedade não deseja esta marginalidade (FORMIGA, 2012).

> A aparência marginal dos replicantes retrata o desdém pela sociedade da qual tão desesperadamente desejam ser parte. A caracterização dos replicantes Pris e Roy bebe da estética da subcultura punk. Muitos elementos da vestimenta dos punks se tornaram icônicos na cultura popular, ocupando um lugar visual simbólico significativo, no entanto, algumas de suas implicações mudaram ao longo das décadas. Desde suas origens da década de 1970 o punk é atrelado àqueles que de alguma forma são desassociados da sociedade. (BALEEIRO, 2020)

Também é notório a associação dos replicantes com a classe mais baixa não só pela identificação com os figurantes da rua, mas em contra ponto, distinguindo do elenco corporativo que é construído com figurino vintage e seriam os mais respeitáveis e de lugar social elevado (BALEEIRO, 2020) – mesmo que o departamento de polícia seja caótico, bagunçado e com tons de corrupção, fica claro na fala do chefe de Rick Decward, Bryant quando tenta convencer o mesmo a aceitar a tarefa para aposentar os replicantes: “Você sabe como as coisas funcionam! Se não é policial, é um Zé ninguém” Blade Runner (1982).

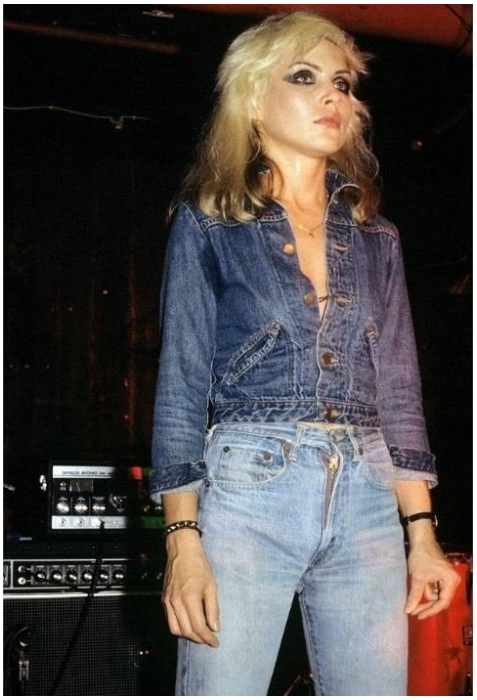
Em relação as escolhas do figurino dos replicantes ser do presente que foi produzido o filme, ou seja, na década de de 1980 com fortes influências de movimentos culturais juvenis como o punk e o post-punk - que são de fato movimentos marginais, encontrados nos bairros perigosos das cidades, como o caso da East Village[59] em Nova Iorque- com os cabelos descoloridos de Pris e Roy – bastante popular em artistas da época como Billy Idol[60] e Dabbie Harry[61]- e também o tom futurista, com tecidos não convencionais sintéticos que simulam couro, ou mesmo o casaco plástico transparente da replicante Zhora, onde refletem todas as luzas da cidade. Vide nas imagens a seguir a rua citada East Village em 1980, mostrando cenário e figurinos que tem semelhanças com as ruas da Los Angeles Futurística. A primeira mostra dois jovens punks no bar mais popular dessa cultura, GBGB. Onde várias bandas do gênero tocaram, como Ramones e Blondie.

[59] Bairro de Manhattan que abrigou músicos e escritores da cultura Hippie e Bitnick. E posteriormente introduziu muitas bandas punks no bar mais famoso da contracultura CBGB.
[60] Cantor popular da década de 1980, e tinha esse visual punk com alguns elementos tecnológicos, ligado a cibercultura e o cyberpunk.
[61] Vocalista da banda Blondie, ícone pop das décadas de 1970 e 1980.

Figura 34 – Principal ponto da contracultura punk, o Bar CGGB.

Fonte: https://wallpapersafari.com/w/cO87bJ Acesso em: 20 de junho, 2021.

Figura 35 – Debbie Harry e Billy Idol, ícones pop da década de 1980.



Fonte: 1ª Imagem: https://www.harpersbazaar.com/fashion/trends/news/a16761/levis-505-c/
2ªImagem: http://www.autobahn.com.br/Billy_Idol/index.html Acesso em: 20 de junho, 2021.

Figura 36 - Sioux, cantora influente na construção da subcultura post-punk.

Fonte: https://br.pinterest.com/ikebaris/mundo-g%C3%B3tico/ Acesso em: 20 de junho, 2021.

Figura 37 - Croqui original produzido para personagem Replicante Pris.

Fonte: https://www.pinterest.com.au/pin/438115869975329570/ Acesso em: 20 de junho, 2021.

Figura 38- Replicante Pris no seu icônico look.

Fonte: https://br.pinterest.com/pin/802485227334657071/ Acesso em: 20 de junho, 2021.

Figura 39- Replicante Pris vs Vivienne Westwood.

Fonte: https://prince.org/msg/100/460460?&pg=2 Acesso em: 20 de junho, 2021.

Pris é a personagem que atingiu o figurino de mais destaque ao longo do tempo sendo alvo de reprodução entre espectadores do filme, em seu look que vemos definitivamente as inspirações selvagens do punk com as roupas rasgadas, curtas; com tecidos transparentes e estampas animal print, tudo isso em uma composição desleixada e post-punk com o cabelo volumosamente caótico, maquiagem intensa e chocante – vamos na imagem acima a icônica figura de Sioux, vocalista e compositora do movimento post-punk e quão perceptível e sua influência no figurino de Pris, sendo que a foto do croqui foi produzida por Michael Kaplan (FORMIGA, 2012). Por coincidência ou não, encontra-se na figura 39, com a própria Vivienne Westwood pousado com suas coleções da loja SEX, especializada em roupas para punks com esse visual que seria um macacão em tom creme de vinil. A coincidência é em comparação com o look usado pela personagem Pris – a replicante com os looks mais simbólicos dentro da contracultura punk em *Blade Runner*: que usa essa um macacão de laycra muito parecido com o criado por Westwood em 1977. Voltando ao zeitgeist do tempo, onde todos esses artistas representavam em sincronia sua própria época, tendo essas relações casualistas sem terem contato.

Apesar de se passar no futuro, *Blade Runner*, as ruas da Los Angeles futurística mostra nos figurinos dos replicantes e figurantes a diversidade e extravagancia que é gritante quando analisamos a história da moda na década de 1980 -tanto no contexto das subculturas underground quanto no mainstream da cultura pop. Além dos figurinos do que deixamos definido como grupo dos corporativistas, que segue a linha clássica vintage da década de 1940, e retrata a própria releitura que a década de 1980 fez deste período, que a sociedade aristocrata e burguesa da época gostava de ostentar como sendo de bom gosto e refinado, contrapondo ao mal gosto das ruas e dos jovens (REED, 2014).

Blade Runner usa tanto o passado quanto o presente para criar um futuro distópico, sabendo do papel do cinema “como instrumento de popularização da moda, já que esta também atua como meio de comunicação que divulga a ideologia de massificação através do imaginário” (GOMES, 2011, p.14). O hibridismo cultural, característica marcante tanto na cibercultura quanto no aspecto central do estilo cyberpunk está presente no figurino urbano da Los Angelis futurística, foi preenchida com os mais diversos estilos, cores e maquiagens - como se você estivesse viajando por todos os tempos e culturas históricas e modernas, do hinduísmo ao punk.

4.3 CYBERPUNK: A CONTRACULTURA NA INDÚSTRIA FASHION

O Cyberpunk é um movimento literário cujo termo – combinação das palavras cibernético: conceito denominado pelo teórico em 1948 em decorrência dos seus estudos a respeito das teorias de informação (AMARAL, 2005); e punk: movimento de contracultura que promovia a rebeldia ao status quo como principal forma de libertação juvenil (PEDROSA, 2011).

Cyberpunk foi um conto de ficção científica criado pelo escritor Bruce Bethke, publicado na fanzine Amazing Science Fiction Stories, Volume 57, Número 4 em 1983 com o intuito de definir este novo gênero que estava na cabeça de escritores underground (AMARAL, 2005). Apesar de se iniciar na literatura esse movimento ganhou muito espaço na área cinematográfica na década de oitenta, sendo sua primeira representação visual Blade Runner. As fanzines deram esse grande impulso para os contos cyberpunk que chegaram a seu formato popular nos anos 1980 – momento onde esse movimento começa e ser influente no cinema, música e estilo de muitos artistas pop da época, como é o caso do post-punk e new wave. A dicotomia entre humano e inteligência artificial é um aspecto muito abordado no cyberpunk desde os primeiros contos lançados no underground.

> Através das adaptações feitas das obras de Philip K. Dick, ao mesmo tempo em que gerou uma estética cyberpunk também sofreu uma influência das subculturas, apropriando-se de sua estética em uma relação em rede. (AMARAL, 2005, p.269)

4.3. CYBERPUNK: A CONTRACULTURA NA INDÚSTRIA FASHION

Temos um processo acontecendo na literatura de ficção científica até a década de oitenta, a longa crença de um futuro otimista junto à tecnologia não convence mais o público, eis que autores como Philip K Dick[62] transgridem sua própria época escrevendo contos como *Do Androids Dream of Eletric Sheep? em 1968* - um romance de ficção científica contando o cotidiano caótico de um caçador de

[62] Autor norte-americano nascido em 1928, considerado como descreve Amaral (2005) proto-criador do cyberpunk, teve muitos de seus contos escritos na década de 1960 adaptados para filmes no auge do cyberpunk. *Blade Runner, Tottal Recall* e *Minority Report* são alguns desses.

recompensas chamado *Rick Deckard* que através da tecnologia consegue escolher qual humor terá em todas as situações de seu dia, trazendo a melancolia na dúvida se somos mais humanos do que um androide[63]? – e que inspirou uma das obras cinematográficas mais significativas do gênero, Blade Runner, considerado uma obra proto-cyberpunk.

"Cyberpunk surge como um subgênero da literatura de ficção científica por volta dos anos 1980 e é caracterizado por narrativas de um futuro próximo, distópico e de grande avanço tecnológico." (SOUTO, 2014, p11)

Na década de 1980, como que uma crítica do próprio presente, onde o mundo assiste a disputa tecnológica de duas potências mundiais na guerra fria – um confronto que não foi bélico, mas de ideais: Capitalismos (EUA) vs Comunismo (União Soviética atual Rússica), que tentavam mostrar ao mundo através do poder tecnológico que tinham quem era soberano, sem nenhum ganho direto para sociedade (HOBSBAWM,1995). É nessa década que surge a tríade que compõem significados para o Cyberpunk: Ridley Scott que conseguiu definir visualmente o clima decadente da sociedade urbana – e também conta com alguns dos principais temas deste gênero, conflito entre homem e máquina, caos urbano e grandes corporações com controlo de tecnologia de ponta (AMARAL, 2005) – Bruce Bethke o primeiro a cunhar o termo Cyberpunk e William Gibson com o lançamento de livros que vão criar essa visão de mundo em âmbito popular; muitos dos temas abordados envolvem guerras nucleares, ameaça biológica e a evolução da robótica cibernética.

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

Os principais autores desse gênero são William Gibson[64] com sua obra mais influente para o gênero *Neuromancer* lançado em 1984 – é consagrado na literatura cyberpunk, pois ajudou e popularizou muitos termos ainda usado na cultura cyber como inteligências artificiais e a ideia de cyberespaço, assim como Blade Runner

[63] Androide seriam robôs humanoides.
[64] Escritor canadense de ficção científica criou muitos termos ainda utilizado pela cultura cyber em seus livros da trilogia *Sprawl*.

nesse mundo futurista onde as cidades trazem as maiores decadências: vícios em drogas, caos urbano e crimes.– e Bruce Sterling[65], mais conhecido por editar a antologia de contos *Mirrorshades*[66].

> Em meados dos anos 1980, um autor recém-entrado no gênero rompeu com o que poderíamos chamar de cânone da invenção absoluta, introduzindo nomes de empresas reais e imprimindo à ficção cientifica o efeito de real [...] William Gibson insere logotipos e marcas do mundo dos leitores não com finalidades de divulgação de produtos, mas precisamente para provocar uma familiaridade, a sensação (bastante divulgada pelos *cyberpunks*) de que o futuro está logo ali adiante, e que, a não ser por alguns avanços tecnológicos cruciais, ele não será nenhuma utopia galáctica, mas será bastante parecido com o mundo em que vivemos (FERNANDES, 2006, p.82-83).

Entender a etimologia desse termo é fundamental para futuros temas que adentraremos, tanto na estética quanto na atmosfera do *Cyberpunk.* A palavra *cyber* vem do cibernético, um campo de estudo associado a sistemas de computadores e inteligência artificial; e *punk é* a reafirmação e a readaptação do código genético sobre o código industrial que tentara abafá-lo. É a guerra entre o natural e o artificial e a sua inevitável desconstrução, seu colapso um sobre o outro em distinções sem sentido GINWAY (2005). O cyberpunk é o subgênero que juntou dois temas clássicos na ficção científica especulações sobre o futuro tecnológico e biotecnológico com a ficção científica com carga ativista política das décadas de 1960 e 1970, que abordavam os aspectos sociais das distribuições de tecnologia no futuro.

4.3.1 Histórico do gênero: o pessimismo como inspiração futurística.

A estética cyberpunk é definida a partir dos conceitos de decadências do presente da década de 1980 que seriam extrapolados no futuro, como o caos urbano das grandes metrópoles que são historicamente com níveis elevados de violência – as cidades crescem sem as devidas estruturas – e a opressão das grandes corporações por meio do desenvolvimento das tecnologias que seria mais uma forma de segregação de classes sociais.

---

[65] Autor norte americano de contos cyberpunk.
[66] Coletânea de contos oficialmente cyberpunk lançada em 1986.

Percebemos em filmes como Blade Runner (Ridley Scott, 1982), fonte de análise deste trabalho e percursor da estética do gênero cyberpunk LEMOS (2004) e, nos sucessores dessa produção ainda na década de 1980, como The Terminator I[67] (James Cameron, 1984) e Robocop[68] (Paul Verhoeven, 1987) tecnologias muito desenvolvidas, enquanto cidades urbanas possuem baixíssima estrutura para suportar sua população, tornando as classes inferiores cada vez mais miseráveis, popularizando a frase que guia a decadência cyberpunk: "alta tecnologia e baixa qualidade de vida" ("High tech, low life"). Tudo isso dentro da estética da década de 1980, conhecida por sua extravagancia em cores vivas, roupas cheias de volume, e arquitetura com modelos bastante geométricos (REED, 2014). Vemos essas projeções diretamente ligadas com a moda futurista, mas conseguimos perceber claramente de que época essas projeções saíram, mesmo o futurismo dos anos 1980 não conseguiu ser atemporal; podemos dizer que essa estética não surgiria em outro contexto. Com o boom do começo da exploração do potencial cibernético e numa sociedade dos exageros como os anos de 1980.

As imagens a seguir são recortes dos três filmes já citados, onde perceberemos as características marcantes da estética do gênero no cinema, como em Blade Runner (Ridley Scott, 1982), nota-se a referência da cidade escura, chuvosa e sempre com as luzes vibrantes (vide figura 40); Recorte do filme The Terminator I (James Cameron, 1984) nota-se que o bar onde acontece o primeiro confronto do Exterminador do Futuro é escuro com luzes neon, e ironicamente chama-se technoir - que além do nome, e neste bar onde encontramos mais profundamente esta estética do vintage com o tecnológico (vide figura 43); Recorte do filme Robocop (Paul Verhoeven, 1987), cena em que RoboCop chega para intervir em um crime. Nota-se as referências de uma figura ciborgue e um prédio grandioso atras, lembrando a ideia de arranha-céus e corporações que permanece intactas em meio ao caos (Vide figura 44).

Nos três filmes, não por acaso, fazem referência as tribos urbanas da contracultura punk: Vide figura 41, imagem que mostra os figurinistas da Los

[67] Primeiro filme da trilogia chamada no Brasil Exterminador do Futuro, trata do ciborgue que viajou de um futuro distópico onde as inteligências artificiais dominaram o mundo para 1980 com intenção de caçar a humana que daria vida ao líder da oposição as máquinas, John Connor.

[68] Numa Detroit futurística, dominada pelo crime, uma grande corporação faz um experimento para criar o policial perfeito – e futuramente outros –para defender a cidade do caos. O intuito era usar apenas a consciência do agente Murphy, que morreu durante uma operação, e usar o cérebro deste numa máquina humanoide.

Angeles de 2019 em Blade Runner (Ridley Scott, 1982), nota-se o figurino diverso dos personagens, extravagantes, agressivos e rebeldes das mulheres – mais uma ligação com o punk. Vide Figura 42, recorte de uma das primeiras cenas do filme The Terminator I (James Cameron, 1984), onde o ciborgue chega da sua viagem no tempo e precisa de roupas. Nota-se a referência de marginalidade do mundo, onde os primeiros seres que ele encontra são punks os quais ele vai se vestir como tal. Vide Figura 45, Recorte do filme Robocop (Paul Verhoeven, 1987). Cena enquanto acontece um crime. Nota-se a referência das metrópoles decadentes e caóticas em que as subculturas underground agora são as que praticam os pequenos delitos.

Figura 40 - Recorte do filme como Blade Runner (Ridley Scott, 1982).

Fonte: Recorte do filme Blade Runner (2007) feito pela autora.

Figura 41 - Elenco figurinista em Blade Runner (Ridley Scott, 1982).

Fonte: https://www.omelete.com.br/blade-runner/androides-sonham-com-ovelhas-eletricas-conheca-o-livro-que-deu-origem-blade-runner Acesso em: 20 de junho, 2021.

Figura 42 - Primeiras cenas do filme The Terminator I (James Cameron, 1984).

Fonte: Recorte do filme The Terminator I (1984) feito pela autora.

Figura 43 - The Terminator I (James Cameron, 1984) no bar Tech-Noir.

Fonte: Recorte do filme The Terminator I (1984) feito pela autora.

Figura 44 - Recorte do filme Robocop (Paul Verhoeven, 1987).

Fonte: Recorte do filme Robocop (Paul Verhoeven, 1987) feito pela autora.

Figura 45 - Recorte do filme Robocop (Paul Verhoeven, 1987) e os punks.

Fonte: Recorte do filme Robocop (Paul Verhoeven, 1987) feito pela autora.

As características evidentes particularmente na questão do cenário dessa distopia caótica: megalópoles entulhadas de propagandas e arranha céus, a chuva

tóxica constante na periferia das cidades – metrópoles que são tão cinzas que parece uma eterna noite: esse contraponto na estética cyberpunk do escuro com com o vibrante é definido como technoir (AMARAL, 2005). Blade Runner, filme de 1982, é o primeiro a definir bem esses elementos que vão percorrer o nosso imaginário sobre cyberpunk até os dias atuais. Portanto, uma investigação com este objeto de pesquisa é fundamental para começar a entender sua origem e como sua influência chega ao âmbito pop da década de 1980, incorporando vários desses elementos nas músicas, filmes – até mesmo de outros gêneros -, moda e estética.

4.3.3 Cyberpunk, a Contracultura da Cibercultura.

Como vimos no primeiro capítulo deste trabalho, que trata especificamente da contracultura: as contraculturas sempre querem se distinguir da cultura dominante, do padrão. Neste caso, o cyberpunk é a contracultura da cibercultura. A cibercultura começou com o surgimento das primeiras tecnologias acessíveis nos ambientes cotidiano com os Microcomputadores na década de 1970, e os grupos de entusiastas que se dedicaram a entender e pesquisar sobre a Internet, popularizando os conceitos de Computadores que poderiam nos conectar ao ciberespaço – todo acesso que temos a internet e principalmente pelos computadores nos permite estar no ciberespaço. Esses entusiastas, que viam o mundo um lugar melhor através a tecnologia, um mundo mais globalizado, informado e menos desigual quebrando barreiras culturais por meio da informação em massa por meio do ciberespaço (LÉVI, 2000, Apud AMARAL, 2005). O acesso a computadores, inteligências artificiais, biomecânica era algo relativamente novo para grande parte da população até a década de 1980: foi nessa década que tivemos o primeiro computador pessoal fabricado em série, o Macintosh da Apple: e isto estava apenas começando a revolucionar o Mundo (FLÁVIO, 2014).

Pierre Lévy (2000, Apud AMARAL, 2005) foi um dos primeiros teóricos a definir academicamente alguns conceitos que estavam se formando nos grupos da cibercultura, e Willian Gibson, de forma literária explorava esse mesmo tema com um pouco mais de pessimismo – dando contribuição para termos usados pelos *Hackers*, que seriam considerados os piratas do mundo virtual – ou seja, redes interconectadas de computadores, a internet: “o cyberpunk obteve visibilidade cada

vez maior através dos meios de comunicação por meio da cibercultura e do ciberespaço” (PEDROSA, 2011, p.11).

Contrapondo-se ao otimismo da cibercultura em relação ao desenvolvimento do mundo, os escritores de ficção científica exaltaram personagens que seriam os antagonistas, e se revoltariam contra a dominação tecnocrática que eles acreditavam surgir num mundo onde a desigualdade social já era gritante, o cyberpunk como submundo da informática: proliferando crimes, injustiças em ambientes que não teriam infraestrutura para crescer (FLÁVIO, 2014). “Além da ficção, todo o imaginário da cibercultura vai ser alimentado pela ação dos cyberpunks reais, o underground da informática com os phreakers, hackers, crackers, ravers, zippies, cypherpunks e otakus.” (LEMOS, 2004, p.12) Os hackers, principal definição para os jovens que tem interesse rebelde em conseguir informações e conhecimentos através do ciberespaço, que já foram apelidados de piratas da internet são os ativistas de sua época, usando os meios tecnológicos: “O lema dos cyberpunks é: a informação deve ser livre; o acesso aos computadores deve ser ilimitado e total. Desconfie das autoridades, lute contra o poder; coloque barulho no sistema, surfe essa fronteira, faça você mesmo.” (LEMOS, 2004, p.8)

Uma forma das contraculturas se diferenciar foi pela Moda, segundo Daniela Calanca (2008) usando roupas como forma de expressão, a subcultura punk vestia seu corpo como se fosse cartazes demonstrando a revolta que sentiam pelos padrões impostos pela sociedade. Como veremos no próximo capítulo, a moda cyberpunk que foi diluída nas contraculturas urbanas a partir da década de 1980 com suas representações cinematográficas apresentando um futuro do presente de sua época, como no caso de *Blade Runner* – primeiro filme a representar a estética cyberpunk no cinema, considerado proto-cyberpunk tamanha sua vanguarda-, foi ampla e percorreu vários tribos de estilos como os punk, post-punk (PEDROSA, 2011) e mesmo na cultura pop jovem difundida nos vídeos clipes da emissora de televisão com a proposta mais revolucionária na indústria da música jovem, a MTV - Music Television, emissora televisiva norte-americana, lançada em 1 de agosto de 1981. A programação era de clipes musicais, com programas apresentados por VJs: uma forma de promover a indústria musical jovem antes do acesso livre a internet.

4.3.4 Moda Cyberpunk: a difusão no universo alternativo.

A moda, como vimos no primeiro capítulo deste trabalho com o filósofo Lipovetsky (2001) percorreu um longo período de dominação aristocrática, tendo se libertado com seu respiro democrático apenas na década de 1960 com o método de produção prêt-à-porter, o que deu as massas sociais poder de consumo de roupas, esse consumo mais diverso de roupas também foi possível com as primeiras contraculturas jovens beatnik e hippie, que não só se libertaram do que era tradicional na sociedade como foram na contramão dela (BIAGI, 2005). As contraculturas são as tribos urbanas que MAFFESOLI (1998) introduz como grupo distinto da sociedade padrão, mas que também buscam aceitação e compartilham interesses dentro da própria subcultura. As contraculturas, a partir de sua convivência e movimento para criar o que acreditam, produzem mais facilmente sua expressão em forma de música, arte e principalmente através das suas roupas, usando elementos para se tornar únicos e distintos do padrão normativo (BOLLON, 1993).

Um último aspecto é fundamental para nossa segurança muito antes de existir o conceito Moda. O pudor, esse é um controle social, de que não podemos mostrar nosso corpo naturalmente, que se liga com enfeite no aspecto ainda social - este pelo fato de distinguir o que é de bom gosto e o seu contrário. No caso das contraculturas, a escolha das roupas com função de enfeite é para passar um recado para esta mesma sociedade que oprime e quer impor o que é de bom gosto vestir, ela quer passar seus ideais de mundo e vida, que o sistema normativo e cheios de padrões sociais pré-definidos queria oprimir (PEDROSA, 2011), usando o invólucro do corpo para expressar a identidade individual, escolhendo elementos da não moda como discurso para reconhecimento dos seus semelhantes e afastamento dos seus críticos, o punk foi a contracultura mais radical contra o sistema SALVATIERRA (2009). Ressaltando o núcleo fundamental, inclusive para essa pesquisa sobre o estilo cyberpunk ser incontestavelmente relevante é: a moda como fator cultural. Evidencia Pedrosa (2011) que os cyberpunks reconhecem na moda uma maneira de identificação da sua própria tribo, processo natural de grupos sociais como vimos com Maffesoli (1998) e, portanto, as roupas são um reflexo do

que vivemos, assim como trazem um discurso de sua época, sendo a moda um importante produto cultural da sociedade.

> Visualizando esses movimentos, no qual o invólucro do corpo inclui produtos escolhidos pelos próprios consumidores, refletindo gosto pessoais e inventando através desse mapa corporal novas relações simbólicas coletivas, podemos afirmar que a moda, nesse contexto, reflete um simbolismo estético individual, gerando uma espécie de cibermoda. Ou seja, uma moda que está dentro de cada um na busca incessante pelo novo, mas com interferências dos objetos do passado. (SALVATIERRA, 2009)

Lemos (2004) é um dos autores que esclarece o pronunciamento do próprio Willian Gibson sobre o cyberpunk dentro e fora da ficção científica, que este imaginário foi criado a partir da realidade cultural de sua própria época, causando este aspecto de influência e influenciado na cultura popular. Esses elementos da tecnologia e decadência social, que são reflexos do contemporâneo para criação do futuro da contracultura cyberpunk, estão inseridos em algumas subculturas jovens: desde os aspectos musicais, misturando efeitos eletrônicos como os sintetizadores, como na moda punk, pos punk e pop da década de 1980. “Um modo de vida centrado nas tecnologias computacionais, música hardcore e agressividade adolescente. O cyberpunk nos dá a habilidade de ser livre. A tecnologia pertence ao jovem e deve ser explorada em seu proveito." (LEMOS, 2004, p.1)

> Os personagens do cyberpunk clássico são seres marginalizados, distanciados, solitários, que vivem à margem da sociedade, geralmente em futuros distópicos onde a vida diária é impactada pela rápida mudança tecnológica, uma atmosfera de informação computadorizada ambígua e a modificação invasiva do corpo humano. (LEMOS, 2004, p.10)

São esses jovens marginalizados, como vemos na citação de Lemos (2004) que encontram nas roupas de subculturas punk, movimento do subúrbio inglês, que abrigou jovens sem futuro, como consta nas letras da principal banda do movimento, Sex Pistols; esses jovens descrentes, tanto com a sociedade padrão quanto com o sonho hippie de mudar o mundo – seus sucessores de contracultura que tinham não só falhado em mudar o mundo, como agora eram a nova geração dos velhos “quadrados” servindo o sistema (SALVATIERRA, 2009).

Roupas extravagantes, descontruídas, rasgadas e tecidos não convencionais como vinil, jeans, couro, roupas justas, camisas cheias de bottons ,meias arrastão e acessórios fetichizados, renegados; maquiagens extravagantes, com sombras coloridas e delineados pretos e longos a ponto de mudar a expressão dos rostos pelo: (vide figura 46 e 51), roupas personalizadas com botons e outros metais em uma jovem da contracultura devidamente maquiada. Outros elementos recorrentes dos jovens punks: cabelos curtos e descoloridos ou coloridos com cores vibrantes, maquiagens extravagantes, coloridas e intensas, casacos com botons e personalizados com detalhes metálicos; Saia de couro, camisetas desconstruídas e elementos de sex shop como a coleira (choker) e a sinta liga – Todos os elementos coloridos no visual é sempre em contraste com o preto, colorido em cores fortes (figuras 47 e 48).

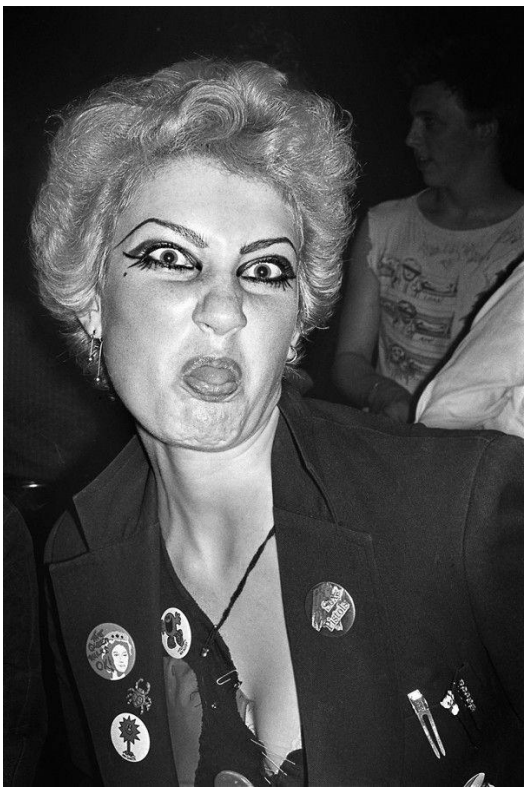
Todos os elementos renegados pelo padrão normativo dos bons modos, conceito que existe até os dias de hoje, eram as escolhas das subculturas que buscaram na contracultura punk da década de 1970 inspiração para seu modo de vestir, sendo a marca principal deste visual o DIY – do inglês Do it Yourself, algo como faça você mesmo (PEDROSA, 2011); afinal, para você ter o look fora do padrão das lojas comerciais muitas pessoas personalizavam suas próprias roupas, rasgando-as, criando suas próprias estampas, escrevendo frases impactantes e misturando com acessórios não convencionais de sex shop. “As pessoas têm a possibilidade de ‘produzir’ e executar o seu próprio look. O abuso de uso de peças desprovidas do estatuto da marca tornou-se mais amplo, adquirindo postura e permitindo uma verdadeira ‘liberdade de escolha’.” (PEDROSA, 2011, p.29)

Os elementos cyberpunk percorre também o Post-punk - movimento musical e cultural do começo da década de 1980- como o próprio nome diz, é o póstumo do punk – ou sua continuação, com a carga rebelde e elementos góticos e introspectivos; é possível ver mais elementos como roupas pretas, transparência, cabelos mais longos: descolorido ou todo preto, e acessórios de crucifixos: todos elementos não convencionais, tornando as roupas estranhas, que só eram bem aceitas no underground (figura 50). Siouxsie Sioux era apenas uma jovem do subúrbio que participou tanto da cena punk quanto da post-punk com sua banda Siouxsie and the Banshees. Vide figura 52, com duas imagens entre final da década de 1970 e início de 1980, usando primeiramente roupas fetichistas, consideradas extremamente vulgares para a época, mais uma vez com intenção de causar a

estranheza e ser aceito pelos seus semelhantes da subcultura, deixando claro para a sociedade dos bons costumes que eram contra ela. Na segunda imagem, Sioux usa uma blusa autentica de Vivienne Westwood.

Até chegar em seu âmbito mainstream, (figura 53) Madonna, ícone da cultura pop na década de 1980, usa vários elementos que já estavam em voga nas subculturas urbanas, como vimos em imagens anteriores. Crucifixos, cabelos descoloridos e volumosos, maquiagem passada e roupas pretas desconstruídas. A moda cyberpunk no look de alguns artistas populares da década de 1980 e no movimento musical New Wave – que é a mistura de vários gêneros musicais como o próprio punk e post punk, com uso de música eletrônica e disco chegando ao nível de música popular sendo difundindo em várias mídias jovens do mainstream, desde revistas, filmes, música e videoclipes até ditar a própria moda adolescente com uma catalização das contraculturas que vinham das ruas e estilistas que eram inspirados por ela (REED, 2014). Sabemos, segundo Geanneti Tavares (2010), que a Moda no período contemporâneo tem o potencial de nos deixar passar para o mundo todas as características que achamos que nos define, como o engajamento, rebeldia “e tantos outros adjetivos que podem surgir de um look, de uma experiência de moda” (SALOMON, 2010, p.11).

Figura 46 - Jovem da cultura punk no fim da década de 1970.



Fonte:https://mis3rychick.tumblr.com/post/176487042138/because-the-only-thing-that-punk-rock-should-ever Acesso em: 20 de junho, 2021.

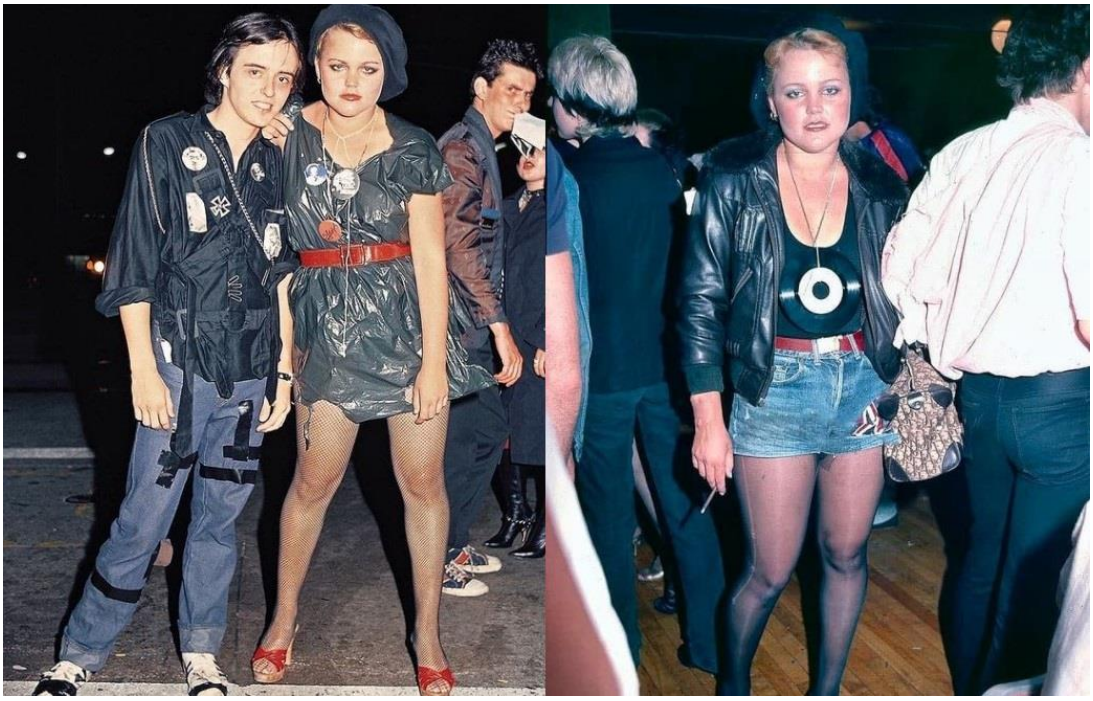
Figura 47 - Jovens punks com elementos recorrentes no estilo.

Fonte: http://www.modadesubculturas.com.br/2016/09/punk-ingles-1976-1979-moda-punk.*html*/ Acesso em: 20 de junho, 2021.

Figura 48 - A cena Punk e Post-punk tinha coloridos.

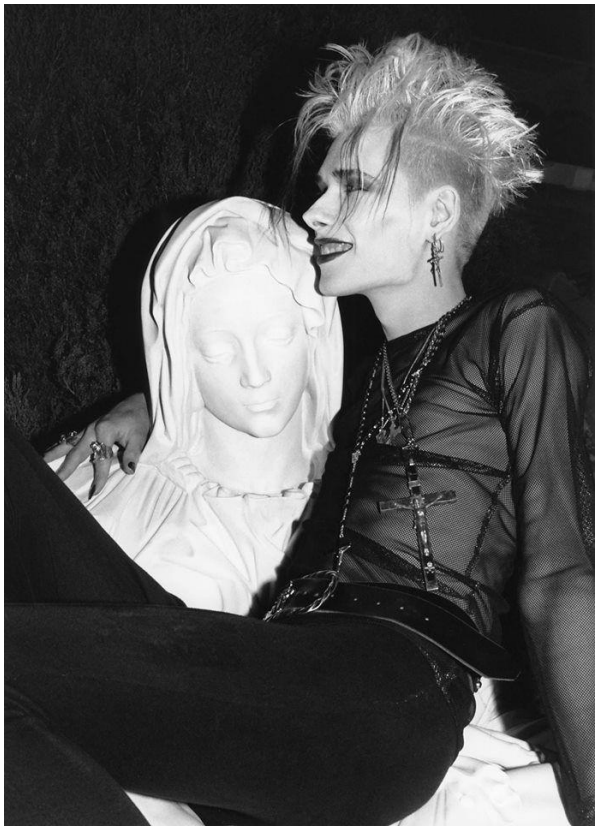
Fontes: http://www.modadesubculturas.com.br/2016/09/punk-ingles-1976-1979-moda-punk.html Acesso em: 20 de junho, 2021.

Figura 49 - Duas fotos da Belinda Carlisle, vocalista da banda Go-Go's.



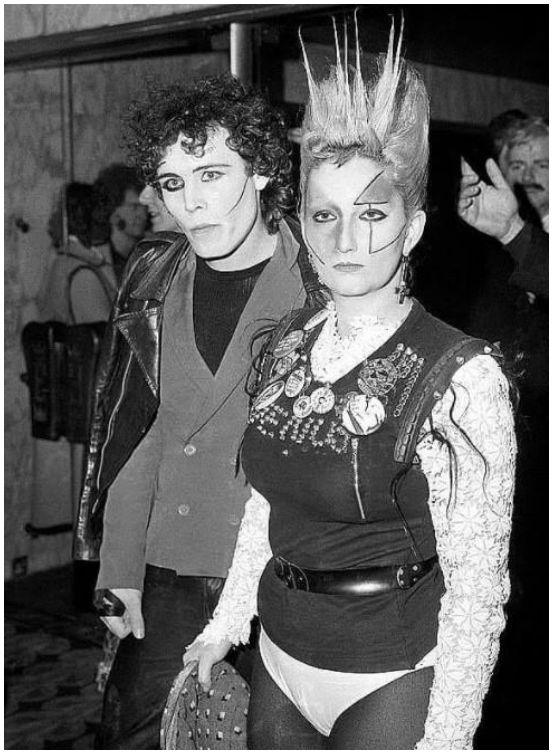
Fonte: https://americanofilosim.blogspot.com/2020/02/ Acesso em: 20 de junho, 2021.

Figura 50 - Jovem da subcultura post-punk na década de 1980.



Fonte: https://mis3rychick.tumblr.com/post/180004724683?is_related_post=1#notes Acesso em: 20 de junho, 2021.

Figura 51 - Mulher usando a clássica blusa Venus de Vivienne Westwood.



Fonte: https://www.instagram.com/p/CG70KIjj2In/?utm_medium=share_sheet Acesso em: 20 de junho, 2021.

Figura 52 – Sioux Siouxsie.

Fonte: 1ª imagem: https://br.pinterest.com/pin/203084264434139764/
2ª imagem: https://www.pinterest.co.uk/pin/415175659403182674/ Acesso em: 20 de junho, 2021.

Figura 53 - Madonna, ícone da cultura pop na década de 1980.

Fonte: 1ª imagem https://br.pinterest.com/pin/515380751115616519/
2ª imagem: https://br.pinterest.com/pin/482729653786261741/ Acesso em: 20 de junho, 2021.

Tanto o estilo da contracultura puramente punk, quanto os elementos cyberpunk que foram sendo incorporados no estilo das subculturas como coturnos - item que lembra a guerra e, portanto, mostra agressividade -, casacos sobretudos, jeans, couro e látex e tecidos e acessórios não convencionais DIY, “o Faça Você Mesmo continuou presente como um conceito central do underground” (AMARAL, 2005, p.16) - misturando materiais tecnológico, como por exemplo CD e capas de tecido plástico (PEDROSA, 2011) que dava esse ar futurista: tudo era transformação, experimentação e inovação. Na figura 49, duas imagens da Belinda Carlisle, vocalista da banda integralmente feminina Go-Go’s – banda considera o ultraje punk em formato new wave. Na primeira com seu vestido de saco de lixo cheio de bottons, e no segundo, como já citado no texto um colar com um disco, nesse caso de vinil.

> A fascinação da moda com o desfile de excentricidades que definiu o estilo das ruas e dos clubes noturnos alimentou um renascimento do fenômeno do cross-dressing nas estrelas pop. Os homens se vestiam, se não como mulheres, ao menos como incógnitos sexuais. E, por sua vez, as mulheres se vestiam para se parecer homens. Vez ou outra, os dois gêneros se encontravam no meio do caminho com um visual andrógeno. (REED, 2014, p.76)

Nosso principal foco, o discurso de contestação através da moda, no caso da cibercultura que começa a ser desenhada com a estética do filme considerado proto-cyberpunk, Blade Runner “a moda é a forma de escrever um texto visual, a própria identidade, a contemporaneidade, sendo uma linguagem estruturada por diversos elementos que geram o princípio do design.” (ECO, Apud SALVATIERRA, 2009). Essas características que encontramos em diversos estilos como post-punk na década de 1980, e em outros nas décadas posteriores faz com que, segundo Adriana Amaral (2005) o cyberpunk seja não só um subcultura, mas um gênero híbrido, que sua estética foi incorporada em diversos estilos ao longo do tempo, destacando dois de seus maiores pontos: rebeldia e tecnologia em tribos que se identificam com esses elementos – que volta e meia invadem alguma estética jovem. Neste ponto, o cyberpunk como estilo cultural foi notoriamente futurista, pois ele estava inserido em todas as tribos, assim como os estilos do século XXI, que se difundem as tribos do underground no grande catálogo da diversidade do estilo Alternativo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A História da Moda é um assunto um tanto quanto fútil para os historiadores, e um tanto quanto demasiadamente teórico para os estudantes de Moda. Segue assim um âmbito gigantesco de estudo cultural sendo deixado de lado. Ou porque não é tido como relevante, ou porque poucos tem interesse. Ir em busca das expressões culturais da contracultura, e trazer para luz da academia sua importância foi o que escolheu-se – com o grito rebelde: “é preciso descer as ruas!”, de LIPOVETSKY (2001) em ralação a moda do contemporânea.

O que esse âmbito da História Cultural mostra aos desbravadores do tema é que consegue-se saber muito mais do discurso histórico de cada época, suas crenças, vontades. Se falar de história contemporânea isso é ainda mais pertinente, pois é quase como se a existência das subculturas fossem o retrato artístico de cada época – só que orgânico e sempre mutável. Entendemos aqui o papel do designer de moda como um pesquisador social para ler as expressões culturais que são representadas através das mais variadas representações materiais. Foi no underground que surgiram as expressões mais inovadoras, os estilos de moda alternativo que produziram a novidade da sociedade do século XX, sacudida com o espírito da juventude. Tudo isso com suas roupas, sim! Pois os jovens da geração baby boomers: os tais beatniks, hippies e punks, quando começaram a explorar a adolescência, mesmo que por, em alguma instância, incentivos comerciais, descobriram a magia de se expressar por meio da sua estética visual.

Escrevemos este trabalho num período de importância histórica, o segundo ano da pandemia Global Covid-19, e quão distópico é viver no Brasil nesta época? Cheguou-se à conclusão de que na verdade só temos a parte do caos político e econômico deixando pessoas exaustas e entorpecidas com crises existênciais, mas, infelizmente não temos a estética incrível de *Blade Runner*, nem seus carros voadores em meio as noites infinitas, apenas iluminadas pelos arranha-céus - que pena, não temos a melhor parte. Então sabemos agora, “e o futuro já não é mais como era antigamente” MANFREDINI (Legião Urbana, 1986). E neste caso, segundo AMARAL (2005), o cyberpunk conquista um lugar cultural onde o presente vê a si próprio como ficção científica, algo hiper real. Martins (2019) fala que a “missão do historiador é não deixar que a história se perca no tempo”, como lágrimas na chuva, e a missão da moda é dar o devido valor as subculturas e ao seu

próprio histórico, que fazem o espetáculo visual do qual o personagem Roy também fala em seu último e profundo monólogo no fim de Blade Runner. “Time to die”.

6. REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana. Uma breve introdução à subcultura cyberpunk:Estilo, alteridade, transformações e hibridismo na cibercultura. In: E-compos. Paraná, v.3, 2005. < https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/36 > Acesso em: 15 junho de 2021.

AMARAL, Adriana. **Visões Perigosas:** uma arqueologia do Cyberpunk – do romantismo gótico às subculturas. Comunicação e cibercultura em Phillip K. Dick. Dissertação de doutorado. Porto Alegre: PUC-RS, 2005.

ARANHA, Glaucio. O MOVIMENTO LITERÁRIO CYBERPUNK: A estética de uma sociedade em declínio. In: **Via Atlântica**, v.36, p.251-271. 2005 Disponível em: <https://doi.org/10.11606/va.v0i36.155102> Acesso em: 14 de maio, 2021.

CINEMA E MODA. **Blade Runner e a Submissão dos Corpos Femininos na Ficção Científica.** Disponível em: < https://www.cinemaemoda.com/blog/blade-runner-figurino-analise> Acesso em: 20 de fevereiro, 2021.

BARBOSA, Denison Carlos; MALAFAIA, Rafael Alexandrino e LIMA, Tailson Rodrigues de. **Ficção Científica e Cyberpunk**: Uma breve introdução. Paraná, 2004. Disponível em: < http://abrapa.org.br/hotsite/pdf/Arquivo09.pdf > Acesso em: 20 de junho, 2021.

BARROS, José D' Assunção. A Cidade-Cinema expressionista: uma análise das distopias urbanas produzidas pelo Cinema nas sete primeiras décadas do século XX. In: **Em Questão**, v. 17, n1. Jan/Jun, 2011. Disponível em: < https://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/18174 > Acesso em: 20 de junho, 2021.

BIAGI, Olávio Leme L. A Contracultura e o Rock´n´Roll: a Relação dos Movimentos de Contestação Social e a Música Jovem dos Anos 60 e 70. In: **Nethistória,** (Brasília) , v. 1, p. 15, 2005. Disponível em: < https://www.historia.uff.br/stricto/td/2052.pdf > Acesso em: 20 de junho, 2021.

BOLLON, Patrice. **A Moral da Máscara**: Merveilleux, Zazous, Dândis, Punks, etc. 1. Ed – Rio de Janeiro: Rocco, 1993.

BORTHOLUZZI, Juliana. A relação entre a moda, o movimento punk e sua rainha, Vivienne Westwood. In: **Colóquio de Moda,** v 8. Rio de Janeiro, 2012. Disponível em :< http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202012/GT06/COMUNICACAO-ORAL/102634 A relacao entre a moda o movimento punk e sua rainha Vivienne Westwood.pdf > Acesso em: 20 de junho, 2021.

BORTHOLUZZI, Juliana; ARAUJO, Denise Castilho de. A Moda Como Ferramenta de Crítica no Trabalho de Vivienne Westwood**.** In: **Revista Icônica**. Volume 2, Nº 1, 2016.

Blade Runner – **O Caçador de Androides**. Direção Ridley Scott. Estados Unidos: Warner Home Video, 2007. DVD Triplo Edição Especial.

CABRAL, Kenia Moreira. **A Linguagem da Moda**: Uma história de revoluções – Da alta costura ao prêt-à-porter (1858-1960). 2006. 89f. Monografia (Mestrado em Ciências da Linguagem) Graduação. Universidade do Sul de Santa Catarina, 2006.

CALANCA, Daniela. **História da Moda**. Trad. Renato Ambrósio. São Paulo: Senac, 2008.

CARDOSO, I. A geração dos anos de 1960: O Peso de uma Herança. In: **Tempo Social**, v. 17, n. 2, p. 93-107, 1 nov. 2005. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ts/article/view/12472 > Acesso em: 20 de junho, 2021.

CARDOSO, Luís Miguel Oliveira de Barros. Cibercultura e Cinema: Revisitando a cidade-paradoxo em Blade Runner. **Revista Latino Americana de Estudos em Cultura**, Portugal, v5, Número 9, 2015. Disponível em: < https://periodicos.uff.br/pragmatizes/article/view/10418 > Acesso em: 12 de março, 2021.

CASTRO, Kedma de Lima; CASTRO, Jetur de Lima; OLIVEIRA, Alessandra Nunes de. A Moda como Objeto de Informação: O caso do Movimento Feminista Punk Riot Grrrl.In: **AtoZ**: novas práticas em informação e conhecimento, v4, número 1 p.24 – 33. jan./jun. 2015. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/atoz/article/view/41762 > Acesso em: 12 de março, 2021.

CARRERE, Emmanuel. **Eu Estou Vivo e Vocês Estão Mortos**: A vida de Philip K. Dick. 1ª Ed. SãoPaulo: Aleph, 2016.

Dangerous Days – making Blade Runner. Direção Charles de Lauzirika. Estados Unidos, 2007. (214 min.)

DELIRIUM NERD. **A evolução da representação feminina na ficção científica audiovisual**. Disponível em: < https://deliriumnerd.com/2020/02/11/a-representacao-feminina-na-historia-da-ficcao-cientifica-audiovisual/ >. Acesso em: 9 de mar. 2020.

FERNANDES, Fábio. **A construção do Imaginário Cyber**: William Gibson, criador da cibercultura. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2006.

FORMIGA, Bárbara Gomes. **Futuro do Presente**: Observação de Comunalidades Estético-Visuais entre Figurinos de Filmes Futuristas e a Moda Vigente. Recife, 2012. 250 f. Dissertação (mestrado) - UFPE, Centro de Artes e Comunicação, Programa de Pós-graduação em Design, 2012.

FLÁVIO, Lucas Martins. **Literatura e Política em um Mundo Desencantado:** O Cyberpunk nos Estados Unidos da década de 1980. 2014. 63f. Monografia (Graduação em História) graduação. Universidade Federal de Uberlândia, 2014.

GOMES, Marcelo Bolshaw. **Universos Sci-Fi Audiovisuais**: estudos narrativos transmídia II. Paraíba: Marca de Fantasia, 2016.

GONÇALVES, Denise Oliveira. **Avesso e Direito**: Movimento Hippie e Mercado Cultural da Moda. 132f. Dissertação (Pós-graduação em História) Universidade Federal de Uberlândia, 2007.

GOROSTIZA, Jorge; PÉREZ, Ana. **Ridley Scott**. Blade Runner. Paidos Iberica Ediciones S A, México, 2002.

HOBSBAWM, Eric. **Era dos Extremos**: O breve século XX. 1ª edição. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

LEMOS, André. Ficção Cibernética Cyberpunk: O Imaginário da Cibercultura. In: **Conexão** – Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p. 9-16, 2004. Disponível em: http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/71 . Acesso em: 20 de junho, 2021.

LIPOVETSKY, Gilles. **O Império do Efêmero**: A Moda e seu Destino nas Sociedades Modernas. 4. Ed - São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MODA DE SUBCULTURA. Subculturas e o Conceito de Individualidade (Part 2).São Paulo, 2015.Disponível em: http://www.modadesubculturas.com.br/2015/12/subculturas-e-o-conceito-de_12.html Acesso em: 02 dez 2019.

MAFFESOLI, Michael. **O Tempo das Tribos**: O declínio do individualismo nas sociedades de massa. 2. Ed – Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

MARTINS, Leonardo Azzi; VIEIRA, Lucas dos Santos; LARA, Pedro Goularte; DOMINGOS, Charles Sidarta Machado. Blade Runner e as Lágrimas na Chuva: O Cyberpunk no Cinema de Ficção Científica como Metáfora do Presente. In: **Revista de Ciências Humanas e Sociais Missões**, v. 5, n. 1, 7 dez. 2019. Disponível em: https://periodicos.unipampa.edu.br/index.php/Missoes/article/view/3487 > Acesso em: 23 de junho de 2021.

MANFREDINI, Junior Renato. Legião Urbana - Albúm Dois, 1986.

PEDROSA, Carolina Gomes. **A Reconstrução da Moda Cyberpunk no Cinema**. Monografia Especializada em História Cultural – (TCC) – Universidade de Paraíba: UEPB, 2011.

REED, Paula. **50 Ícones que Inspiraram a Moda**: 1950. São Paulo: Publifolha, 2014.

REED, Paula. **50 Ícones que Inspiraram a Moda**: 1980. São Paulo: Publifolha, 2014.

RICKMANN, Gregg. **The Science Fiction Film Reader**. New York: Limelight Editions, 2004.

SALVADOR, Breno Laranjeira Santoro. **De São Francisco a Woodstock**: Revisitando as Narrativas da Relação Entre os Hippies e a Música na Contracultura dos anos 1960. Rio de Janeiro; UFRJ/ECO, 2014.

SALVATIERRA, Neliffer Horny. Do Cyberpunk ao Universo Pop: A Moda dos anos 1980 no Universo da Cibercultura. In: **Ícone**. Universidade Federal de Pernanbuco, Volume 11 Nº 2, dez – 2009. Disponível em: < https://periodicos.ufpe.br/revistas/icone/article/view/230182 > Acesso em: 23 de junho de 2021.

SAMMON, Paul M. **Future Noir:** The Making of Blade Runner. New York: ItBooks, 1996.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e Artes do Pós-humano**: Da Cultura das Mídias à Cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SOUTO, Gabriela Barbosa de. **Blade Runner e o Caçador de Androides**: As Narrativas (Pós) Humanidade no Gênero da Ficção Científica. 2014. 129 f. Dissertação (Graduação em Literatura e Interculturalidade). - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande – PB.