

O figurino dos filmes de ficção científica¹

The costume of science-fiction films

[VITALINA ALVES DE LIMA]

Historiadora, pós-graduada em Estado Brasileiro. Dedicou-se à pesquisa histórica e presta assessoria para empresas. Entre seus trabalhos mais recentes, destaca-se a pesquisa para *Mademoiselle Chanel*, de Maria Adelaide Amaral. Professora de pós-graduação em História da Moda. Trekker.
E-mail: vitaunicornio6@ajato.com.br

[resumo] Os filmes de ficção científica passam por um período de interesse. Muitos estão sendo reeditados, coloridos e apreciados. Tornaram-se *cult*. Os fãs-clubes especializados são responsáveis por esse *revival*. Muitos criadores de moda elaboraram figurinos de qualidade ímpar para esses filmes. É um trabalho perigoso atrever-se a profetizar no vestuário. Alguns, os mais talentosos, conseguiram fazê-lo, porque também estudiosos de História transitam nos épicos do passado e inspiram-se neles para imaginar o porvir. Nesse sentido, este artigo propõe um estudo arqueológico das roupas criadas para algum lugar do futuro.

[73]

[palavras-chave]

figurinos; filmes; ficção científica.

[abstract] Science-fiction movies have been going through an interesting period. Many of them have been the object of re-edited and colored versions and renewed acknowledgment. They've become cult movies. Fan clubs of the genre should have the credit for this revival. Many fashion designers have created unique costumes for these movies. It is a risky job to venture into predicting what we'll be wearing. Some designers, the most talented ones, were able to pull it off because, being researchers of history, they've drawn inspiration from the epic movies of the past to imagine the coming events. This article brings forward an archeological study of clothing designed for somewhere in the future.

[key words] *costumes; films; science-fiction*

Simular é fingir ter o que não se tem.
(Baudrillard, 1991, p. 4)

As ficções científicas trabalham neste espaço de fantasia, hipotético, utópico e muitas vezes profético. Não tenho ao escrever este artigo a preocupação de definir ficção científica. A discussão do que é e do que não é já é antiga. E mais antiga ainda é aquela comparação que termina com esta frase: *o livro é muito melhor!*

Passo ao largo destes embates em *dobra 9 (warp 9)*, como as velozes Enterprise de *Jornada nas estrelas (Star Trek)*. Prefiro outras polêmicas, mais recentes, sobre os filmes em si. Muitos são os filósofos que viajaram nesta conceituação, mas este é um outro artigo. Sim caro leitor, muitas são as mentes acadêmicas ligadas à estética, à filosofia e mais evidentemente à física e à cibernética, que são fãs confessos da *sci-fi*.

Voltando ao filósofo Baudrillard, lido pelos irmãos que criaram *Matrix*, estamos no âmbito do simulacro. E eu ousou lançar mão de mais um conceito dele, a dissimulação: "dissimular é fingir não ter o que se tem" (1991, p. 4). A maioria dos filmes de ficção científica, ou ficção espacial como querem poucos, termina com algum *happy-end* ufanista, discreto, mas que deixa no vóo final um entusiasmo de quem, em realidade é o dominador. Basta ver em *Andrômeda* que, cinco tripulantes, sendo que somente três são terráqueos, transporta os discursos e a pose igualitária do Capitão Hunt para ressuscitar a Confederação.

A ficção científica ou *sci-fi*, começou com foguetes de papelão em 1902, com *Viagem à Lua* de Méliès. O filme é inspirado em obras de Júlio Verne e de H. G. Wells. Dura 14 minutos e é em preto branco. Cinco astrônomos lançados por um canhão gigante são capturados por selenitas e retornam ilesos à Terra. E não perdem o tipo *blasé*: de fraque e cartola, formalíssimos, brindando com champagne. Este brinde nos céus foi retomado em *Viagem ao Mundo em Oitenta Dias*. Vale lembrar que os primeiros figurinos pareciam feitos para montagens teatrais. Adequados, portanto, aos primeiros filmes, de fato, teatros filmados.

Foi o primeiro grande sucesso de público e de lá para cá o cinema tomou

gosto pelo sonho do futuro. Nós, os afeccionados pelos filmes de ficção, tidos por muitos, às vezes com razão, como gente lunática, talvez pela "convivência" com o futuro e seres extraterrestres, também estamos de olho nos figurinos. Sabemos da importância deste aspecto para a elaboração da história. E como gostamos de vestir uniforme de nossa série preferida! Há em muitos países, e também no Brasil, profissionais que se especializaram em produzir roupas, que vão de saudosas bizarrices como o uniforme de *National Kid* às mais cotidianas, como as do *Exterminador do Futuro*.

Por falar em história, muito guarda-roupa de *sci-fi* inspira-se em algum tempo e lugar do passado. Aliás, a maioria deles cita algum povo antigo, alguma cultura ágrafa, alguma etnia tratada como exótica pelos americanos e europeus, preconceituosamente hoje, e claro, também no futuro fantástico.

Esta característica é muito compreensível, porque ninguém foi ao futuro. Alguns são mais passadistas, outros menos, mas como escapar desta limitação? A máquina do tempo de H. G. Wells ainda é fantasia infelizmente! Raros são aqueles que operam um milagre de criação, que se deixam envolver pela "imaginação pura" (BARCELLOS, 1991, p. 49).

Como *sci-ficionada* selecionei alguns para começarmos esta reflexão. Trata-se de uma seleção de gosto. Seguramente o leitor lembrará de outros e continuará este artigo.

Então, vamos ao segundo filme desta seleção: *Metrópolis* de Fritz Lang, de 1926, lançou o primeiro robô da história do cinema, acredito que o mais bonito. Fique atento ao *art-decò* da arquitetura, inspirada nas descobertas arqueológicas. A ação se passa em 2026, exatos cem anos depois da realização do filme.

Neste futuro próximo somente os ricos têm direitos. Os ricos vestem ternos, com abotoamento que utiliza frequentemente apenas dois botões. A inspiração parece-me britânica. Os colarinhos são grandes e envolvem gravatas compridas.

A roupa dos personagens principais, da heroína e do seu amado Freder, trabalha como auréola. Maria, a heroína, usa um vestido branco durante todo o filme, que realça sua bondade. Os cabelos soltos, chegando apenas ao ombro, eram a marca de Brigitte Helm e tornaram-se moda. O vestido tem a blusa costurada

no corpo em forma de V e é abotoada com muitos e pequenos botões. É preciso paciência de santo para fechar aquela blusa! E tempo, pouco disponível para uma operária.

Mas não importa, a imagem etérea, a ligação ao arquétipo da Virgem Maria está garantida pelo movimento suave da atriz e reforçada pelo vestido. Uma estola do mesmo pano leve do vestido envolve seus braços como um véu e permite a ela movimentos delicados que trazem para tanta brancura, tanta luz, o olhar do espectador.

Seu amado passa o filme trajando uma calça de montaria. Este tipo de calça esteve na moda por uns tempos, fora das cavalgadas, usada por dândis. Ele é rico e bom, informa-nos seu traje, que só podia ser também branco, também leve. A calça mostra-nos que ele é de uma classe superior, alguém que pode se dedicar aos esportes eqüestres. Luz e sombra, o figurino amplia as possibilidades da mensagem deste filme do cinema expressionista alemão.

Maria é "clonada" por um cientista maluco, vestido por uma capa em estilo medieval, escura, que o esconde da cabeça aos pés. O rosto, pintado pelas sombras da fotografia mostra que bom sujeito ele não é. Mas principalmente a capa revela seu caráter. As capas são ambíguas e permitem cobrir os santos e os vis.

Os pobres usam roupa pesada, calças e blusas escuras, bem de acordo com o trabalho pesado. E gorros do mesmo pano. Roupa triste, pesada, sem graça, o suficiente para desenhar quem são os que trabalham.

Na manhã de 7 de janeiro de 1934 anunciaram e garantiram que o mundo ia acabar. Um cometa avançava rapidamente, para alegria do cruel imperador Ming, do planeta Mongo, que queria dominar a humanidade. Mas o tal do mundo não acabou, graças à intervenção de um jovem atleta de futebol, estudante de Yale, chamado *Flash Gordon*.

Entre 1936 e 1940, *Flash Gordon* podia ser visto nas telas de cinemas. Graças ao gênio do Dr. Zarkov, inventor do foguete, Gordon pôde, bem acompanhado pela bela Dale Arden, tornar-se herói do espaço. O seriado antecipou muitos inventos. Para citar alguns, o forno de microondas, o *flash*, de onde vem o nome do herói, e o raio que depois ficou conhecido como *laser*. E Alex Ray-

mond, criador dos quadrinhos, inventou a minissaia, para mostrar o bonito par de pernas de Dale.

O figurino dos seriados procura chegar perto dos desenhos das tiras. E chega. A minissaia foi levada também para os filmes. E é certo que influenciou *Mary Quant!*

Em 1980, Dino de Laurentis produziu um filme sobre *Flash Gordon* que foi repudiado pela crítica. A película tinha uma trilha sonora a seu favor e ótimo figurino. Mas este *Flash* foi taxado de *kis-tch* e muitos não perceberam a perfeição do guarda-roupa espacial criado por Danilo Donati. O artista tinha um currículo nobre: foi requisitado inúmeras vezes por Pasolini, Fellini e Zeffirelli.

Convido o leitor a assistir o agora *cult*, *Flash Gordon*. O colorido forte dos quadrinhos, as minissaias de Dale, o macacão de *Flash*, a roupa de Ming, roupa de vilão, de um vermelho que nos remete ao mal, casando com a maquiagem. Ming tem cara de Demônio, credo. Não conheço extraterrestres mais bem vestidos que estes de Donati. O guarda-roupa mais comportado é o de *Flash* mostrando como ele é bom e forte, roupa de mocinho.

Barbarella foi primeiro uma heroína das histórias em quadrinhos. Sensual, era um desafio transpô-la para o cinema sem vulgarizá-la. Roger Vadim topou e sua mulher, na época, Jane Fonda, viveu a heroína. Até hoje há discussão sobre a qualidade do filme. Para muitos o filme é uma vulgarização imperdoável da aventureira. Contam que Jane renegou-o quando voltou para os Estados Unidos.

Fato é que a discussão a respeito da qualidade do filme existe até hoje, quando as críticas negativas diminuem. O filme é incensado, *cult* para muitos cinéfilos, um *trash* bem feito. Não nego o tom escrachado, que faz parte do encanto da aventureira do espaço.

Eu vi *Barbarella* em 1969 e achei o filme avançadíssimo. O leitor deve saber que vivíamos os trevosos tempos da Censura. Aquela nudez no início, o sexo como parte inseparável das ações do dia... Muita gente não se lembra direito do figurino, mas não esqueceu o nu de Jane Fonda, flutuando em gravidade zero,

enquanto os créditos eram apresentados.

Barbarella é uma jovem corajosa, viaja pela galáxia acumulando êxitos em suas aventuras e com parceiros apaixonados jogados aos seus pés. Exagerada. Nem a Máquina de Endorfina usada para torturá-la foi mais forte que ela na condenação em que enfraquecida pelo prazer encontraria a queda. A máquina estourou! A moça era imbatível, pois não adotou o costume vigente na Terra em que o ato sexual é praticado dando-se as mãos. Fazia como hoje se faz.

Vestir Jane, esta atriz jovem e linda que terá de ser vista como Barbarella não foi tarefa menos prazerosa. As roupas criadas por Paco Rabanne e Jacques Fonteray despiam e vestiam Barbarella estrategicamente.

E por agradável coincidência, a moda vivia uma época de criação de roupas inspiradas nas viagens espaciais. A escolha de materiais – sintéticos, muito plástico, muito PVC e peles –, o corte caleidoscópico que sinuosamente deixava entrever muito da beleza de Barbarella, ora o umbigo, ora as pernas, ora os seios, ferramentas que estilizadas se transformaram em interessantes apetrechos, e as botas, supremo fetiche, tudo para criar a ilusão de roupa do futuro. Roupa erótica do futuro.

No mesmo ano de Barbarella, o público pode ver um filme que aparece com frequência nas listas dos melhores de todos os tempos. *2001-Uma Odisseia no Espaço*, de Stanley Kubrick. Concordo. Mas o filme não surpreende e nem precisa, pelo figurino. *2001* é uma obra-prima que conseguiu também esta façanha.

Recomendo, entretanto, observar o uniforme da aeromoça, de talhe perfeito, limpo, elegante, e que me remeteu à coleção de 1964 de Pierre Cardin, que ficou conhecida como Era Espacial. Apresentava roupa feita com precisão: malhas colantes, grandes cortes que eram bolsos e capacetes. O chapéu da funcionária de aviação tem o arredondado de um capacete. O figurino não é de Cardin, mas sem dúvida valeu-se das ousadias do ano da Era Espacial na moda.

Certamente Sir Hardy Amies cumpriu sua tarefa e reproduziu os uniformes da época e na viagem através do tempo

respeitou, sem nenhuma adição, o vestuário de cada período citado no filme. Esta é uma característica sua, principalmente quando cria para o masculino.

Star Trek-Jornada nas Estrelas levou a ficção científica para um lugar em que ela jamais havia estado. A série primeira teve seqüência em quatro outras, com tripulações em tempos mais longínquos do futuro e dez filmes para o cinema. Como ressalta Krauss, "(...) a ficção científica é o fato científico de amanhã. (...). Restringir nossa atenção aos assuntos terrestres seria limitar o espírito humano" (1996, p. 16).

Star Trek é a prova indiscutível da afirmação deste físico, Stephen Hawking, trekker fervoroso, que participou de um dos capítulos da série *ST-Next Generation*. *Jornada* previu vários tipos de computador, o telefone celular e tantos outros instrumentos que usamos. A Série Clássica é do tempo da Guerra Fria entre americanos e soviéticos. Facilmente podemos identificar os soviéticos com os bravos klingons. Entretanto, seu criador, Gene Rodenberry era um pacifista e *Jornada* tem esta utopia da paz possível entre todos os povos. Pelo menos uma ele acertou: o Muro de Berlim não existe mais!

Dez episódios iniciais de um otimismo pueril, trabalhando muito antes de se tornarem os clichês da atualidade como diversidade, multietnia, espacialização (que muitos querem mais amplo que globalização), deram a *ST* uma vida longa e próspera. E olha que no time de atores havia alguns canastrões. *Jornada* é um perfeito exemplar dos anos 1960, é um dos ícones da criação pop, um mito contemporâneo.

A série começou sem prestígio e pior, a expectativa de mantê-la foi caindo. A audiência pouca indicava que haveria um corte. Contudo, o estúdio teve que tratar a nova série com respeito. *Star Trek* é o resultado da perseverança de seu criador e da luta dos fãs para manter a série no ar.

A verba era pequena e o figurino da Série Clássica grita esta informação. É um exemplo de competência, minimalista, que conseguia mostrar a diferença das patentes apenas pela cor: o apaixonado capitão Kirk foi vestido de calça preta, justa, como a de todos os tripulantes, e suéter mostarda clara. Spok, oficial de Ciências usava suéter azul. A Tenente Uhura e as outras mulheres da tripulação

usavam um vestidinho míni. O da Tenente era vermelho. Nos pés, botas pretas para todos, homens e mulheres.

Star Trek teve muitos criadores de figurinos. Portanto, outro caminho pode revelar-se mais esclarecedor para entendermos o traje desta humanidade do futuro.

Sincronicamente, nos anos 1960 havia criadores que podemos hoje agrupar genericamente como da Era Espacial. A coleção de André Courrèges, de 1964, apresentava calças com cintura baixa, camisetas com mangas curtas ou sem, roupas de corte fundamentalista, essencial. Lançou saias muito curtas e as cores eram definidas, fortes, contrastando com muito branco.

Já citamos Cardin anteriormente, que não perdeu o trem da história, sábia que, às vezes, estava em um futuro hipotético. Calças justas de malha e couro, macacões, aberturas de decotes e bolsos geométricos e saias dez centímetros acima dos joelhos. John Bates, inglês, não deixa de embarcar nesta vertiginosa corrida futurista, embora não se auto-denomine da Era Espacial. Eram lindas as minissaias, as mais curtas da época, e fantásticos os seus vestidos-camisetas de cores e decotes profundos.

Jornada continuou no cinema e na televisão. *ST-Next Generation* apresenta roupas para os tripulantes em vermelho e preto. Homens e mulheres usam calças pretas e blusas vermelhas. Ainda justas, ainda clean. Houve certo desconforto com o figurino inicial. Era um tal de atores acertando a blusa, puxando-a para baixo. Erro grave, pois figurinos devem facilitar a montagem do personagem, não o contrário. Depois foi corrigido. Observe leitor nos primeiros filmes da série.

Em *ST-Deep Space Nine* o capitão é negro. E é feita uma aliança com os klingons, povo guerreiro e rival dos terráqueos. Muita gente não gostou de *ST-DSN*. A ação se dá em uma estação espacial, não nas velozes Enterprise. O uniforme mantém as cores fortes, tem vermelho, tem preto, tem um pouquinho de branco, é mais pesado, mais militarizado que aquele de *Star Trek-NG*. Sombrio, sem brilho, como o cenário.

Voyager não difere muito em uniformes, eles continuam militarizados e nas cores de seu antecessor. A novidade é que uma mulher é a capitã. Uniforme masculinizado. Já vai longe ao tempo as minissaias da Série Clássica. Dodie She-

pard supervisiona *ST*-os filmes. Frequentemente ele contrata Sue More para criar o figurino feminino. Recomendo os *Star Trek* do cinema, V e VI, para conhecer o trabalho de Shepard, um mestre de filmes de fantasia ou ficção.

Guerra nas Estrelas – Star War é um fenômeno tão massivo quanto *ST*. O diretor, George Lucas, criou seis filmes de ficção científica com forte apelo para a aventura. *SW* não fica devendo nada aos capa-espada naquelas lutas entre os *jedís* e os outros. Que espadas especiais, só obtidas após difícilíssima aprendizagem. Luke Skywalker, Hans Solo, Princesa Leia, todos rebeldes, lutando contra o Império do Mal, enfrentam Darth Vader, o vilão, também *jedí* e que passou para o lado do mal.

John Mollo e equipe desenharam o figurino. O capacete de Vader, aquela capa claramente de alguém malévolo, preta, ampla, chegando aos pés, dando leveza ao personagem, quase que biônico, é um achado. A capa preta remete-nos a heróis do mal, como Drácula. Dart Vader acaba sendo o personagem mais forte de toda a série.

John Mollo é inglês e desde menino interessava-se por uniformes militares. Chegou a produzir alguns para as Forças Armadas da Inglaterra. Este conhecimento aparece no filme em todas as tropas. Os uniformes de todos os guerreiros podem até ser imaginados nos anos 1970, mas a brancura de tudo, o material hipersintético e o formato dos elmos é de *um tempo que ainda não havia chegado*.

Muito se tem criticado o guarda-roupa feminino da série, realmente perdido entre referências orientais com algumas citações medievais e renascentistas.

Dois robôs C3PO e R2D2 fazem parte do *cast*. Lucas homenageia *Metrópolis* no design do robô especialista em línguas. *Guerra nas Estrelas*, como *Jornada nas Estrelas*, e como *StarGate*, têm em comum povos *nativos* do planeta em que chegam. E chamo-os assim porque é esta visão preconceituosa que está por trás desta generalização. Comumente cria-se, sem muito rigor, figurinos inspirados nos povos pobres do Oriente Médio que parecem pobres, sujos e desorganizados.

E aí chegam os homens de preto, os militares americanos e lideram estas etnias e vencem o povo dominante. Fique atento leitor, pois este modelo repete-se com frequência. Também no futuro imaginado.

A cor preta, capas, peles, metais, plásticos e emborrachados, cintos largos, capas, chapéus e capacetes, malhas e redes, botas, óculos e golas marcantes são itens frequentes na composição do vestuário dos personagens. Através destes traços emblemáticos podemos identificar no *túnel do tempo* as inspirações do figurinista. Em *Blade Runner*, o *Caçador de Andróides*, a capa e o chapéu de Harrison Ford remetem-nos aos filmes *noir* dos anos 1940. Uma das *replicantes* usa capa do mesmo modelo feita de plástico transparente. As duas capas atravessam séculos e resistem à sucata que virou nosso planeta. Em *Mad Max – Além da*

Cúpula do Trovão, Tina Turner, a rainha do que sobrou após o Apocalipse, veste malha de metal, tecida como as malhas dos guerreiros medievais. Em *Alien – o Oitavo Passageiro*, Sigourney Weaver veste uma roupa andrógina muito parecida com as de *Rambo*. Tudo negro neste filme, do alienígena à heroína. A cor preta acentua o caráter de filme *sci-fi* misturado com horror. A trilogia *Matrix* retomou a capa preta máxi, ampla, e os óculos fizeram moda. *Andrômeda*, a série para televisão produzida sobre idéias de Gene Roddenberry soma tudo que compõe o universo do vestuário dos filmes de ficção científica. Hunt, o líder, usa uma roupa de couro que lembra a roupa de Weaver em *Alien*. Um nietzchiano, vivido por um ator negro com cabelos presos em tranças jamaicanas, mostra seu corpo atlético graças às camisetas cortadas de tecido em rede, cavadas, decotadas, também pretas. Em *O Quinto Elemento*, Jean-Paul Gaultier faz a síntese bem-humorada de todos estes clichês. Paro por aqui, certa de que ainda há muito para comentar, mas passo a vez ao leitor, espero, instigado por este artigo.

^[1] Agradecimentos: Comodoro Mark Seven e Sr. Carlos Eduardo.

REFERÊNCIAS

BARCELLOS, Gustavo. Jung. São Paulo: Ática, 1991.

BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e simulação. Lisboa: Relógio d'Água, 1981.

KRAUSS, Lawrence M. A física de Jornada nas estrelas – Star trek. São Paulo: Makron, 1997.

SAIBA MAIS

www.ffesp.com.br
www.startrekuniformguide.com/index2html