



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA - UEPB
CENTRO DE HUMANIDADES “OSMAR DE AQUINO”
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA E HISTÓRIA
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA - PRPGP
COORDENAÇÃO GERAL DOS CURSOS DE ESPECIALIZAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM HISTÓRIA CULTURAL**

CAROLINA GOMES PEDROSA

A RE/CONSTRUÇÃO DA MODA CYBERPUNK NO CINEMA

**GUARABIRA - PB
- 2011-**

CAROLINA GOMES PEDROSA

A RE/CONSTRUÇÃO DA MODA CYBERPUNK NO CINEMA

Trabalho de Conclusão do curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em História Cultural, pelo Programa da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB.

Orientador: Prof^o Ms. Carlos Adriano Ferreira de Lima

GUARABIRA - PB

- 2011 -

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA SETORIAL DE
GUARABIRA/UEPB

P372r

Pedrosa, Carolina Gomes

A re/construção da moda cyberpunk no cinema /
Carolina Gomes Pedrosa. – Guarabira: UEPB, 2011.

60f. Il.Color.

Monografia Especialização (História Cultural -
Trabalho de Conclusão de Curso – TCC) –
Universidade Estadual da Paraíba.

“Orientação Prof. Esp. Carlos Adriano Ferreira
Lima”.

1. Cinema 2. Moda 3. Cyberpunk I.Título.

22.ed. CDD 791.437

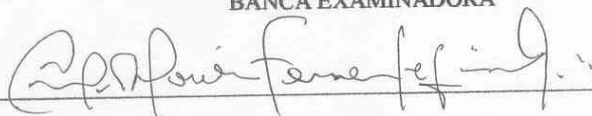
CAROLINA GOMES PEDROSA

A RE/CONSTRUÇÃO DA MODA CYBERPUNK NO CINEMA


Monografia apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em História Cultural, pelo Programa de Pós- Graduação e Pesquisa da Universidade da Paraíba – UEPB.

Aprovado em, 04 de 02 de 2011.

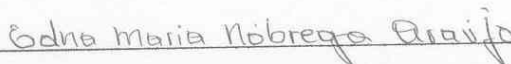
BANCA EXAMINADORA



Prof. Ms. Carlos Adriano Ferreira de Lima
Mestrado em História pela Universidade Federal da Paraíba
Depto. de Geo-História – Campus III – UEPB
(Orientador)



Prof. Dr.ª Elisa Mariana de Medeiros Nóbrega
Doutoranda em História pela Universidade Federal de Pernambuco
Depto. de Geo-História – Campus III – UEPB



Prof. Dr.ª Edna Maria Nóbrega Araújo
Doutorada em História pela Universidade Federal de Pernambuco
Depto. de Geo-História – Campus III – UEPB

Para Gustavo,

Pelo amor, incentivo, paciência, dedicação... sem limiiiiiiiiiiiites!
Tudo ainda é pouco para exprimir a grandeza de suas atitudes e de
seus sentimentos por mim e pela minha família em todos os momentos.

Para Dilma,
Pedrosa e
Antonio José

Pela força e união familiar que sustenta qualquer dor.
Obrigada vocês foram imprescindíveis!

AGRADECIMENTOS

Ao Professor Carlos Adriano por ter aceitado o convite. Sei que o fato de conhecer minhas ideias, de ter me acompanhado durante a pesquisa em alguns momentos e de estar inteirado dos meus objetivos, neste trabalho, influenciou a sua pronta aceitação. Esses mesmos motivos me levaram a, lhe fazer esse convite. Independentemente dessas circunstâncias, gostaria de lhe agradecer a confiança depositada em mim e na minha capacidade de realização.

Aos professores que formaram uma equipe excepcional na especialização, um agradecimento especial pela dedicação a turma e ao curso. Apesar de tantos transtornos e decepções agradeço por continuarem se dedicando a academia. Reconheço e agradeço pela consideração em nos incluir em suas agendas tão requisitadas. Sei que muitos graduandos gostariam de ter a oportunidade de tê-los em seus cursos e, por isso, me sinto privilegiada e prestigiada com as vossas presenças.

“A massa é ignorante e, portanto, não pode perder tempo com prazer;
temos, nós, de torná-la culta, através da seriedade”.

(Maiakovski)

A RE/CONSTRUÇÃO DA MODA CYBERPUNK NO CINEMA

Autor.: CAROLINA GOMES PEDROSA

Orientador.: Prof^o. Ms. Carlos Adriano Ferreira de Lima.

Banca Examinadora.: Prof^a. Dr^a. Elisa Mariana de Medeiros Nóbrega.

Prof^a. Dr^a. Edna Maria Nóbrega Araújo.

Resumo

Neste trabalho, faz-se uma análise sobre a repercussão que a trilogia do filme The Matrix teve na nova estética da moda cyberpunk. Analisa-se o comportamento da moda cyberpunk massificada, com referências à moda punk através dos óculos escuros, botas, capas de couro e roupas de vinil, remetendo-se ao visual punk e ao visual new age dos anos 60 e 70. Esta pesquisa tem como finalidade re/conhecer até que ponto o filme Matrix influenciou na estética do movimento, e se isso, teria gerado uma espécie de “neo-punk” transformando o cyberpunk em um novo conceito de moda. Através do cinema a moda cyberpunk sinaliza várias atitudes comportamentais na sociedade moderna, estabelecendo novos conceitos e construindo novas significações da cultura histórica.

Palavras- Chave: Ciberpunk, Punk, New Age, Poder, Moda e Cinema.

Abstract

In this work, there is an analysis on the impact that the trilogy of Matrix film was in the new aesthetics of fashion cyberpunk. It analyzes the behavior of fashion cyberpunk standardised, with references to fashion punk through the dark glasses, boots, leather and clothing of vinyl, it refers to the visual punk and the visual new age of the 1960s and 1970s. This research has as its purpose re/know to what extent the film Matrix was influenced by the aesthetics of the movement, and if this would have generated a kind of "neo-punk" by transforming the cyberpunk in a new concept of fashion. Through the cinema fashion cyberpunk indicates several behavioral attitudes in modern society, establishing new concepts and building new meanings of historical culture.

Key Word: Cyberpunk, Punk, New Age, Power, Fashion and Cinema.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1** – Vivienne Westwood estilista britânica que introduziu na moda o estilo punk. Em 1977 Vivienne com sua loja Sex. _____ 22
- Figura 2** – Sid Vicious integrante da Banda Sex Pistols seu comportamento agressivo fortaleceu o movimento punk. _____ 30
- Figura 3** – Os cyberpunks vão mesclar novas culturas e ícones. O uso concomitante de coturnos agregando valores com sentidos que não existiam anteriormente dentro da moda. _____ 31
- Figura 4** – Capa do filme “The Matrix”: Criatividade e glamour trazendo uma versão mais atual na moda cyberpunk. _____ 32
- Figura 5** – Kym Barrett desenha os figurinos dos personagens da Trilogia Matrix de acordo com cada personagem. _____ 37
- Figura 6/7** – Personagens com Tatuagens e Piercings inspirados no estilo Bory Art. _____ 37
- Figura 8** – O despertar de Neo o faz assumir a sua identidade como “o escolhido”. _____ 38
- Figura 9** – Neo com terno marrom visualmente desconfortável no mundo de *Matrix*. _____ 38
- Figura 10/11** – Neo com um estilo mais vigoroso e poderoso. _____ 39
- Figura 12/13** Trinity usando um macacão elaborado com tecido de vinil efeito “escorregadio”. _____ 40
- Figura 14** – Calça Skynnin feminina inspirada no estilo punk. _____ 40
- Figura 15/16** – Morpheus com porte nobre e forte usando um Mix de indumentárias formais. _____ 41

Figura 17/18 – Os Tripulantes da Nave Nabucodonosor usam modelos elaboradas com tecidos e cor natural.	41/42
Figura 19 – Discurso do conselheiro em Zion.	43
Figura 20 – O povo de Zion com roupas elaboradas com tecidos naturais.	43
Figura 21/22/23 – As Roupas dos personagens em Zion foram diferenciadas de acordo com cada patente. Alguns exemplos como: O povo de Zion, Morpheus e Capitã Niobe.	44
Figura 24 – Neo aparece com uma imagem e movimentos mais sublime e poético.	45
Figura 25 – Neo aparece com vestimentas mais celestiais fazendo referência ao termo “o escolhido”.	46
Figura 26 – Neo usa uma roupa que lembra o visual Koromô, paramento monástico originário da China e usado pelos monges Zen Budistas.	46
Figura 27/28 – As roupas de Trinity no segundo filme acompanham conforto e elasticidade no tecido para que a personagem possa se mover da melhor forma possível sem perder a sensualidade.	46
Figura 29 – O Figurino de Persépolis veio colado destacando a silueta e os seios. A personagem, por ser uma traficante de informações do mundo de <i>Matrix</i> , explora o estilo fatale.	47
Figura 30/31 – Sua postura e o modo como dialoga completa toda a sensualidade de seus figurinos.	47
Figura 32 – Merovingian marido de Persépolis, e também traficante de informações, vai explorar por meio de suas indumentárias e comportamento conceitos como luxúria e riqueza.	48

Figura 33 – As cores das vestimentas do casal, branco perolado e o preto, denotam ideias de desejo, poder e luxúria.	48
Figura 34 – Trinity e Neo usam os óculos da Ray ban.	49
Figura 35 – Trinity em sua moto da Ducati.	49
Figura 36 – Neo, Trinity e Morpheus usam o celular da Nokia.	50
Figura 37 – Capa do último filme da Trilogia.	51
Figura 38 – O figurino veio numa versão com referência ao Lúdico inspirados em games, brinquedos ou editorias com caracterização de heróis e fábulas.	52
Figura 39/40 – O casal Merovingian e Persépolis ambos trazem em seus figurinos o conceito de ambição, sensualidade e fetiche. Persépolis passa uma imagem de mulher fatale e perigosa que atrai mistério e desejo.	52/53
Figura 41 – Os Agentes permanecem com o mesmo figurino desde o primeiro filme da Trilogia, seus figurinos passam despercebidos aos olhos de Matrix.	53

SUMÁRIO

RESUMO	07
INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 2	15
História Cultural	15
CAPÍTULO 3	18
3.1 Apresentação	18
3.2 Considerado “radical”: O Punk	20
3.3 “Distanciados” da Sociedade: Os Cyberpunks.	25
CAPÍTULO 4	29
A moda Cyberpunk.	29
CAPÍTULO 5	33
A Moda em Matrix: A Trilogia	33
5.1 Filme: TheMatrix	36
5.2 Matrix Reloaded	43
5.3 Matrix Evolutions	51
CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
REFERÊNCIAS	58

INTRODUÇÃO

A História Cultural vai propor uma nova forma de interrogar a realidade, gerando novas preocupações e novos paradigmas, em busca de um novo modelo histórico. Na primeira metade do século XIX, a História Cultural vai mostrar que a representação do tempo histórico é subjetiva, determinada pela temporalidade e pensamento de uma época.

De acordo com Sandra Pesavento (2005, p. 19-37), os historiadores da primeira geração dos Annales, de 1930/40, Marc Bloch e Lucien Febvre vão se preocupar com a História social e econômica. Na segunda geração nos anos 40/60, com Fernand Braudel, o historiador, dentro desta perspectiva, olha o passado e o interroga construindo os argumentos para comprovação de suas hipóteses através da História demográfica. Na terceira geração nos anos 60 veio o aparecimento de temas culturais e final dos anos 70 Peter Burke vai dar ênfase aos debates e conflitos compartilhados com Norbert Elias, Michel Foucault e Roger Chartier levando os historiadores a se preocuparem com as representações e as práticas.

Os intelectuais participavam de debates para uma nova perspectiva na História. Segundo Sandra Pesavento (2005, p. 23), “a História cultural surge propondo uma nova forma de ver a História, trabalhar ou estudar a cultura”. As primeiras dessas novas correntes são a *escrita e a leitura*, ou seja, a compreensão da História como narrativa.

Dentro dessa nova perspectiva a leitura das imagens trás fatos. Muito se questiona sobre o seu valor documental, por conta da possibilidade de sua manipulação, mas, incontestavelmente, são representações do mundo. Segundo Sandra Pesavento (2005, p. 46), “a imagem registra e testemunha épocas diferentes, nos dá acesso a significados, produz sensações e sentimentos”. A imagem proporciona ao historiador valores documentais, atingindo dimensões simbólicas.

O cinema é exemplo disso. A propagação de suas imagens e seu enredo interage com o telespectador levando novas informações e criando inúmeras possibilidades de comunicação. Pierre Lévi (2000, p.166), explica que “ampliação do uso da Internet fortalece a comunicação através da interatividade”.

Acreditamos que o cinema também pode ser considerado como fonte de literatura histórica, assim como a fotografia e a pintura. Suas imagens passam da expressão para a representação do real e do cotidiano, tornando-se fonte para este novo conceito de estudo historiográfico.

Segundo Djalma Patrício (1998, p. 134), “a imagem é uma das formas pela qual os meios de comunicação agem como pressão, geralmente sem serem percebidos externamente, sendo absorvida pelos telespectadores”. O cinema é um desses símbolos que faz parte dos meios de difusão da comunicação.

Nosso trabalho tem como objeto o cinema, por ser um dos mediadores que usa os telespectadores como um de seus instrumentos para configurar costumes e atitudes numa cultura. Discutiremos a trilogia *The Matrix*, sua repercussão e massificação na moda Cyberpunk. Utilizaremos os filmes como instrumento de popularização da moda, já que esta também atua como meio de comunicação que divulga a ideologia de massificação através do imaginário.

O trabalho foi dividido da seguinte forma:

Capítulo 1: Introdução.

Capítulo 2: O advento da História Cultural, novos parceiros, novas temáticas e objetos com as quais o historiador passa a trabalhar nas fronteiras do conhecimento. O que será levado em conta é a bagagem que o historiador trás lhe permitindo estabelecer uma gama de relações entre os elementos de análise da questão, potencializando a sua interpretação.

Capítulo 3: O movimento contracultural se tornou relevante durante o processo histórico/cultural para os punks e para a estética cyberpunk.

Capítulo 4: Os cyberpunks reconhecem a moda como objeto importante de suas identificações, assumindo que suas indumentárias fazem parte de um processo que os identificam como um grupo cultural e social.

No Capítulo 5: Utilizamos como análise algumas cenas, da Trilogia *Matrix*, que no nosso ponto de vista ajudou na popularização da moda cyberpunk através dos figurinos e outros produtos lançados como forma de merchandising, pois concordamos que o cinema também é um meio de práticas comerciais que procura levar ao público um ideal estético, transmitindo ao espectador uma mensagem implícita de consumo.

Na conclusão tivemos a finalidade de re/conhecer até que ponto a arte do cinema, representada aqui pela Trilogia *Matrix*, influencia na estética do movimento cyberpunk. Esta análise nos levou a crer que o cinema realmente inspira tendências de moda usando seus figurinos para projetar ideia de consumo ao seu público-alvo.

Capítulo 2 - História Cultural

A História Cultural se preocupou com as construções humanas, com o passado e suas relações com o presente. Historiadores participaram de debates para uma nova perspectiva na História.

Thompson resgatou para o historiador a pesquisa por arquivos abrindo novas tendências através dos documentos. O historiador passava a explorar os ritos, as crenças e os hábitos encarando novas fontes como jornais e processos criminais. Nesse sentido a cultura passava a ser considerada fator de mudança social.

Essa nova visão da História Social trouxe a consciência de uma identidade e práticas cotidianas. A crise dos paradigmas no final do século XX proporcionou novos domínios para a História. A História não poderia ser total, pois nenhum historiador poderia dar conta de tudo.

Hayden White afirmava que “a história era uma forma de ficção” reforçando a idéia de Paul Veyne e Michel Foucault com a diferença que “o romancista inventava os fatos e o historiador os achava nas crônicas e materiais de arquivo”. Portanto o fazer história foi alvo de toda uma postura crítica que repensava a disciplina. A renovação das correntes da história e dos campos de pesquisa multiplicou as temáticas e os objetos, sendo utilizados para uma multiplicidade de fontes.

As primeiras dessas novas correntes são a *escrita e a leitura*, ou seja, a compreensão da História como narrativa que constrói uma representação sobre o passado, considerando uma análise, composta por escrita, texto e leitura. De acordo com Sandra Pesavento (2005, p. 70):

As relações entre essas instâncias não são diretas nem reflexivas, mas sim intermediadas pelo discurso narrativo, sendo o seu campo quase infinito. A realidade é fragmentada e é o discurso que procura dar ordem, mas em múltiplas

combinações, mediando às partes com o todo, os sujeitos com o social, o sensível com o racional, o singular com o universo.

A metáfora, segundo Sandra Pesavento (2005, p. 70), “é a linguagem que melhor concentra a ideia de que uma escrita emite mensagens e significados, mas que podem ser lidos de várias formas”. A leitura permite reconstruir o passado. Atinge os indivíduos em seu tempo, seus valores, ambições e medos, ficando o historiador diante de uma cadeia de sentimentos.

Esses elementos fizeram os historiadores retornarem às mesmas fontes com outros olhos, formulando novos questionamentos. No caso da verdade e ficção, discutida na História admitindo o uso de ficções para realizar reconstruções do passado, a História Cultural se aproxima também da Literatura.

O uso da Literatura pela História é de acordo com Sandra Pesavento (2005, p.84):

Nessa medida, é a História que formula as perguntas e coloca as questões, enquanto que a Literatura opera como fonte. A Literatura ocupa, no caso, a função de traço, que se transforma em documento e que passa a responder às questões formuladas pelo historiador. Não se trata, no caso, de estabelecer uma hierarquia entre História e Literatura, mas sim de precisar o lugar de onde se faz a pergunta.

A Literatura proporciona ao historiador representações passadas através de sensibilidades que outras fontes não se propõem a trabalhar. Ela permite ao pesquisador o acesso de como as pessoas viviam, pensavam, agiam, quais seus valores e preconceitos. Por outro lado, segundo Peter Burke, “*ela não traz nenhuma verdade do acontecido, seus personagens não existiram.*”

Ao trabalhar com a literatura o historiador vai se deparar com o cruzamento de textos que lhe proporcionará melhor aproximação das fontes e fatos relevantes para a leitura de um determinado acontecimento.

As imagens, por exemplo, trás o real. Muito se questiona sobre o seu valor documental por conta da possibilidade de sua manipulação, mas, incontestavelmente, são representações do mundo. A imagem registra e testemunha épocas diferentes, nos dá acesso a significados,

produz sensações e sentimentos. Sem dúvida, a imagem proporciona ao historiador valores documentais atingindo as dimensões simbólicas da representação.

Portanto é importante identificarmos o modo como em diferentes lugares e momentos uma realidade social é construída e pensada. Nesse sentido Roger Chartier¹ (1990, p. 16), em seu livro “História Cultural entre Práticas e Representações” entende que a História Cultural:

Deve ser entendida como um estudo dos processos com os quais vão se construir um sentido. Os processos estabelecidos a partir da História Cultural vão estabelecer uma relação entre a História, da leitura, dos textos e dos livros, permitindo reflexões diante da realidade e de como o historiador vai exercer seu papel para compreender a realidade.

A ideia de Roger Chartier sobre o trabalho da História através da cultura obriga o historiador a adotar formas de pesquisa em particular como: técnicas de análise, organização de suas fontes, utilização de critérios de provas. Para que haja uma intenção diferenciada por parte do historiador de fazer a história. O historiador hoje, segundo o autor citado, precisa achar formas de atender aos critérios de exigência da cientificidade buscando a técnica para se capacitar e configurar assim narrativas que possa corresponder a sua própria experiência.

¹ Roger Chartier. Historiador francês vinculado à historiografia da Escola dos Annales. Uma das contribuições decisivas de Roger Chartier para a História Cultural, está relacionada à elaboração das noções complementares de “práticas” e “representações”.

Capítulo 3

3.1 - Apresentação

As crises dos paradigmas criaram condições para que se estabelecesse uma nova postura nos estudos da História, buscando dialogar com outras áreas da ciência no intuito de obter outros instrumentos de pesquisa. O cinema é um desses instrumentos de pesquisa. A sua imagem interage com o telespectador/pesquisador levando novas informações e fatos relevantes para a leitura de um determinado acontecimento. O cinema, assim como o movimento da contracultura, vai propor uma nova forma de interrogar a realidade.

O cinema, desde o seu nascimento, é utilizado como instrumento que tem o poder de relatar fatos de forma fascinante. E não foi diferente com A *trilogia Matrix* que inovou e ampliou o cinema. As cenas do filme *Matrix* trás um cinema dinâmico.

O primeiro filme da Trilogia, *The Matrix* foi produzido em 1999, onde a narrativa trabalha um discurso do que é real e do que é virtual. Classificado como gênero de ficção científica o filme causou frison nos telespectadores que não conseguiam “digerir” a filosofia discutida no filme. O que é sonho? O que é real? *Matrix* existe? Todas essas perguntas foram feitas durante o desenrolar do filme.

No segundo filme, *Matrix Reloaded* é apresentada a cidade de Zion, cidade escondida no subsolo da terra, lugar onde os seres humanos refugiados da *Matrix* moram e lutam contra as máquinas. Neste episódio se explica como ocorreu à derrocada dos humanos e a ascensão das máquinas, como começou a guerra e quais as suas consequências.

Já o terceiro episódio, *Matrix Revolutions* é apenas um desfecho da história que foi contado em “Matrix” e em “Matrix Reloaded”, relata como a cidade de Zion sobrevive à guerra contra as máquinas. A Trilogia revolucionou o cinema através dos efeitos especiais, em planos de imagens congeladas, que rompem com a realidade atual tal qual a conhecemos.

Acreditamos que Trilogia *Matrix* acrescentou novas tendências ao estilo cyberpunk, que, derivado da contracultura, possui características fortes que lhe são próprias, como: atitudes, modos de pensar, de agir e sentir. Tendências mais mercadológicas e massificadas, apesar de manter seu caráter radical e contestativo.

3.2 - Considerado “radical”: O Punk

A contracultura pode ser entendida como um movimento de contestação de caráter social e cultural. Ganhou força principalmente com os jovens precursores da revolução contracultural os *Beats*², cuja característica mais importante foi o inconformismo com a realidade do começo da década de 1960. Os líderes do movimento como Jack Kerouac, Allen Ginsberg e William Burroughs serviram de base para o movimento Beat que, mais tarde se tornaria os *Punks* e depois *Ciberpunks*.

Considerado “radical”, os *punks* vão romper com todos os hábitos e pensamentos da cultura dominante. Os meios de comunicação agiram como mediador e configurador do movimento *punk*. Nesse sentido, na década de 70, o movimento *punk* tomou uma proporção maior em Londres, ganhando espaço, lançando rótulos e modismos na esfera musical e social.

Segundo o site Portal do Rock³, “os Sex Pistols foi formada em Londres na sua composição o baixista Sid Vicious, um dos maiores ícones do punk, era considerado por muitos como o próprio retrato do movimento”. Dentre os meios de comunicação, a televisão em 1977 encarregou de levar a banda aos lares ingleses.

Ainda com o Portal do Rock, o símbolo do punk rock de todos os tempos, “Sid Vicious tinha uma personalidade autodestrutiva, de consumir alto grau de álcool e droga”. Vicious deu mais ênfase ao sucesso do grupo. Apesar do comportamento extravagante, as suas canções traziam ideais políticos como o álbum "God Save The Queen", (Não há futuro na Inglaterra). Segundo Portal do Rock, “Johnny Rotten explica o comportamento hostil de sua banda: A música precisa dar assistência a todo esse lixo (a sociedade britânica). A música tem

² Beats. O movimento Beat teve representações relevantes na década de 50, e foi o movimento cultural pelo qual alguns homens se expressavam a si próprio e ao mundo. Sua mensagem era a contramão da cultura oficial.

³ Comentários retirados do site: <http://www.portaldorock.com.br/museupistols.htm>. Acesso 09 de Abril de 2011.

que mostrar saídas para se vencer a estagnação. Ela tem que ser verdadeira mas também bem-humorada”.

Os Pistols expandiram suas músicas e as pessoas que aderiram ao movimento ousavam no seu modo de vestir-se. De forma diferente para a época o estilo punk causava espanto nas pessoas que não comungavam das mesmas ideologias. O visual underground apresentava uma imagem suja e depreciativa com maquiagem pesada, *piercings* e tatuagens espalhadas pelo corpo, roupas rasgadas de látex e cabelos carregados de gel para manter o penteado.

O visual misturava diferentes elementos, sem a menor preocupação em combinar, traziam peças detonadas, que pareciam acumular anos de uso. Também com este ponto de vista, recorreremos ao site Portal do Rock a seguinte consideração: “Da mesma forma que os Pistols ganharam fama com suas extravagâncias chegou ao fim com vários escândalos e mortes, mas apesar dos contratempos mudou os conceitos do rock para sempre”⁴.

O punk teve seu estilo próprio difundido através de Vivienne Westwood, que mais tarde se tornaria uma grande estilista, começou criando roupas para grupos considerados marginalizados de Londres. De acordo com este ponto de vista, recorreremos ao site Portal do Rock: “Suas roupas se caracterizavam pelo uso de símbolos políticos antagônicos, obscenidade e peças baseadas em roupas como camisas de forças. A criação individual se torna a marca registrada dos punks, transformando-se em um estilo diferente aos modos tradicionais da moda”⁵.

⁴ Disponível em: <http://www.portaldorock.com.br/especialsexpistols1.htm>. Acesso 26 de setembro de 2010.

⁵ Disponível em: <http://www.portaldorock.com.br/especialsexpistols1.htm>. Acesso 26 de setembro de 2010.



Fig.01 – Vivienne Westwood estilista britânica que introduziu na moda o estilo punk. Em 1977 Vivienne com sua loja Sex.

Vivienne Westwood usava o nome de sua loja *Sex*, fazendo referência a banda *Sex Pistols*, quando na mesma época era casada com o produtor dos *Pistols*, Malcolm McLaren. Vivienne produzia os *Pistols*, entre outras bandas. Nunca perdeu sua identidade e sempre se mostrou atenta aos acontecimentos do mundo lançando roupas inusitadas, por esse motivo ficou conhecida como “estilista-punk”, título que é atribuído até hoje.

Vivienne vai unir tendências da moda trazendo para o mercado produtos que continham alma irreverente e ao mesmo tempo clássica. Marcante e original o estilo rebelde manifestava a vontade das pessoas de se tornarem livres. A mudança radical nas roupas foi a maneira encontrada pelos jovens de dizer ao mundo que eles pensavam diferente da sociedade, mas que comungavam dos mesmos problemas.

Os punks encontraram o meio mais fácil de passar a sua mensagem, usava o corpo como mostruário de seus ideais. Segundo Daniela Calanca (2008, p. 148) “a moda, nesse sentido, divulgada o meio social tendo a mesma função de qualquer veículo de comunicação”.

Daniela Calanca (2008, p.148) relata passagens da história que dizem respeito às maneiras de manifestos e a estilos rebeldes, como por exemplo, no século XX, o encurtamento da barra do vestido que coincide com momentos de emancipação feminina:

Símbolo e artifício da moda feminina das primeiras décadas do século XX, Coco Chanel indica uma forma de libertação que diz respeito principalmente ao comprimento das saias e dos cabelos. Se por volta dos anos 1950 a saia no joelho é introduzida como peça adequada ao papel produtivo das novas gerações de mulheres trabalhadoras, a minissaia dos anos 1960 pode ser considerada, por sua vez, um verdadeiro sinal de emancipação na direção do anticonformismo. Nas revistas mais representativas do período, a minissaia torna-se um símbolo de liberdade sem limites também na alta costura.

Dentro dessa perspectiva, o pesquisador cria condições para que se estabeleçam outras posturas nos estudos da História Cultural diante dos métodos, das fontes estudadas, buscando da mesma maneira, nos diversos ramos especializados da História um diálogo mais fértil possibilitando dialogar com outras áreas da filosofia, sociologia, economia e antropologia. Contudo Roger Chartier (1990, p. 183) estabelece novas condições de postura nos estudos valorizando a História Cultural:

Assim valoriza as mentalidades coletivas. Conceitos como, visão de mundo e configuração têm importância fundamental para o estabelecimento de um diálogo com as fontes. É necessário aprofundar os estudos em torno dos conceitos fundamentais difundidos por esse importante interlocutor dos fenômenos da cultura de um modo geral, buscando um maior conhecimento a respeito das condições de produção da sua obra e das ferramentas de suas análises.

A História sem dúvida busca ainda várias formas de encontrar ações, mudanças e representações construídas no passado, mas o que será levado em conta é a bagagem que o historiador traz consigo, potencializando a sua interpretação. De acordo com Sandra Pesavento (2005, p.109), estas são as armas que o historiador deve utilizar para dialogar ou se aventurar na pluralidade das disciplinas selecionadas;

Quando a História se defronta com os seus novos parceiros, que vem da Literatura, da Antropologia, da Arte, da Arquitetura e do Urbanismo, da Psicologia e da Psicanálise, o diálogo a ser mantido não estabelece hierarquias ou territórios de propriedade de um campo específico. O Historiador permanece historiador neste diálogo, pois a História é o lugar de onde se faz a pergunta. Ele vai realizar, sem dúvida, uma incursão ou vôo por outros territórios, armado talvez de novos conceitos, armazenando também novos conteúdos, de acordo com a serventia que terão para resolver as suas perguntas. Mas não terá de ser, sem dúvida, psicanalista, crítico da Arte ou da Literatura, pois seu trabalho é no campo da História.

O historiador ao trabalhar com a ambiguidade dos fatos pode-se admitir que um mesmo acontecimento ocorrido no tempo presente e outro no passado terão hoje uma verdade e amanhã uma nova eventualidade, explicando de forma diferente ao acontecido no passado possibilitando assim, que a História possa suportar múltiplas versões.

Portanto a estreita relação entre vestuário e sociedade, vai representar uma ruptura na história, visto que a lógica tradicionalista prescrevia normas de função moral como cobrir e esconder o corpo. Desse ponto de vista, o estilo considerado “rebelde” enquadra-se como um importante valor de liberdade em oposição às censuras dos *guardiões da moral*.

A moda utiliza o visual para expressar e manifestar em qualquer processo comunicacional, agindo assim, em várias mídias visuais, como a Televisão, o Outdoor e ou Panfleto publicitário.

A propagação da cultura trouxe para a moda universal uma diversidade de criações que possibilitam inúmeras escolhas para o seu público. A filosofia do *It yourself* estimulou os adeptos do movimento punk a criar as próprias vestimentas e música. Atingindo todas as classes sociais de diferentes grupos de países que se identificaram com o movimento, como forma de negação ao sistema.

3.3 - “Distanciados” da Sociedade: Os Cyberpunks.

Cyberpunk é a soma de cibernética com punk. São considerados subgênero da ficção científica e que mais tarde inclusive originou a mistura da música eletrônica com o rock (Marilyn Mason, Rammstein, Prodigy, Rage Against the Machine, etc.). O público simpatizante do Cyberpunk são consideradas pessoas distanciadas da sociedade que vivem

conectados ao mundo virtual, como por exemplo, os chamados Nerds, Hackers, etc. As literaturas descrevem o cyberpunk como algo negativo e underground da sociedade digital que começou a se desenvolver no final do século XX.

O mundo real e virtual são características do gênero cyber. As novas redes sociais, como facebook e o Twitter vão propagar imagens e mensagens para o ciberespaço convidando-os para se comunicar com o espaço cibernético.

André Lemos (2004, p.56 *Online*) entende que:

Esse movimento é diretamente influenciado pela contracultura americana e pela consolidação da sociedade dos meios de comunicação de massa. O desenvolvimento das tecnologias de comunicação micro-eletrônicas, assim como a atitude sociocultural dos anos 60-70, contribuiu na criação de dois fenômenos muito importantes para a consolidação da cultura cyberpunk: os *phreakers* e os *hackers*, os primeiros e verdadeiros cyberpunks da rua. Foram adolescentes relacionados aos personagens dos mundos criados nos livros de William Gibson, Bruce Sterling, John Shirley, e outros.

Para Lemos (2004, p.57 *Online*), o “*cyberpunk*” obteve visibilidade cada vez maior através dos meios de comunicação por meio da cibercultura e do ciberespaço. O conjunto dessas manifestações, a que chamamos “cibercultura e ciberespaço”, está presente na linguagem, na literatura, na música, no cinema, na arte, na arquitetura, no design e também faz parte da comunicação e da moda. Com o desenvolvimento da tecnologia e de todas as suas potencialidades, possibilitou-se a quebra de uma série de barreiras culturais.

De acordo com os comentários retirados do site *Portal do Rock*⁶ “As barreiras culturais foram rompidas pelos cyberpunks, conseguindo a conexão livre da sociedade e o acesso ilimitado e total aos computadores. Os punks, agora como cyberpunks, procuravam o conhecimento e a comunicação sem barreiras através do uso intensivo das tecnologias do ciberespaço a favor do novo estilo punk”.⁷

Dessa forma, segundo Pierre Lévi (2000, p. 136):

Os processos coletivos desenvolvem-se graças ao ciberespaço, um de seus principais efeitos é o de acelerar cada vez mais o ritmo da alteração tecno-social o que torna

⁶ Disponível em: www.portaldorock.com.br/especialsexpistols1.htm. Acesso 14 de Março de 2011.

⁷ Disponível em: <http://www.portaldorock.com.br/especialsexpistols1.htm>. Acesso 29 de setembro de 2010.

ainda mais necessária a participação ativa na cibercultura, se não quisermos ficar para trás, e tende a excluir e maneira mais radical ainda aqueles que não entraram no ciclo da alteração, de sua compreensão e apropriação.

Nesse aspecto, mais uma vez, vale destacar o que diz o site *Portal do Rock*⁸: “A Internet, por ser um desses meios tecnológico do ciberespaço, disponibilizou e disponibiliza a criação de diversos canais de comunicação, trazendo um novo significado ao conceito “aldeia global” de Marshall McLuhan⁹. Ainda de acordo com Marshall McLuhan, os meios de comunicação são “*extensões das nossas faculdades visuais e auditivas*” (2005, p.30).

Qualquer meio de comunicação é, como uma forma de arte, uma extensão de um ou mais de nossos sentidos. O discurso é por si só, uma extensão de nossos sentidos ao mesmo tempo. A mistura ou proporção de todos os nossos sentidos e a nossa razão estão envolvidas no discurso, no rádio ou na fotografia que impõe de maneira não-verbal os parâmetros ou a estrutura de todas as operações humanas. (MCLUHAN, 2005 p.39)

Qualquer pessoa de qualquer lugar do mundo em alguns segundos pode acessar milhões de informações, imagens, filmes, revistas de moda, músicas e ainda com facilidade de interação com uma ou várias pessoas de qualquer parte do mundo.

Esses são alguns dos fenômenos tecnológicos que fazem parte da cibercultura e são sinônimos da cultura contemporânea. Pierre Lévi (2000, p. 30) caracteriza a ciberespaço como obra da ciberarte onde os espectadores participam , aprovam, interpretam, exploram ou lêem. “O espectador é chamado a intervir diretamente na atualização e no desenrolar do aqui e agora”.

Pierre Lévi (2000, p. 56) entende que:

A cibercultura é a nova forma de universalidade que inventa o movimento social e que fez nascerem seus gêneros artísticos e musicais numa relação com o saber (...). É universal, pois promove a interconexão generalizada, mas comporta a diversidade de sentidos, dissolvendo a totalidade. Em outras palavras: a interconexão mundial de computadores forma a grande rede, mas cada nó dela é uma fonte heterogênea que tem uma diversidade de assuntos, abordagens e discussões, em constante renovação.

⁸ Disponível em: <http://www.portaldorock.com.br/especialexpistols1.htm>. Acesso 14 de Março de 2011.

⁹ Disponível em: <http://www.portaldorock.com.br/especialexpistols1.htm>. Acesso 29 de setembro de 2010.

A internet constitui um grande oceano informacional onde vários rios se alimentam dele, orientando o crescimento do ciberespaço. Possibilita o acesso de milhões de pessoas a uma partilha de informação, experiências e atividades que ultrapassam as barreiras tradicionais do espaço, tempo, língua e cultura.

Com a evolução da comunicação mundial o ciberespaço e a cibercultura estão posicionados como a mais recente evolução deste instrumento, e assim como os outros meios de comunicação, também estão relacionados por manipulações, como em qualquer das outras formas de mídia.

Com base em Pierre Lévi (2000, p. 166) “as conjunturas, no momento atual, estão marcadas pela ampliação do uso da Internet, em mapas alimentados em tempo real pelos fenômenos do mundo e em simulações interativas”. Está sendo realizada atualmente uma análise do consumo e da propagação de tendências de moda cyberpunk no ciberespaço, tendo como foco principal interação nos Blogs, Facebook, Twitter, Orkut que interagem com o modismo.

Por sua vez, acreditamos que as tendências da moda cyberpunk no ciberespaço podem ser definidas como um dos instrumentos e veículos comunicacionais em movimento que usa o corpo e a interação com seu público alvo como um meio da linguagem para emitir a sua mensagem.

A moda atual se expande num sistema cibernético comercial e financeiro via interatividade. Na medida em que é produzida a arte e cultura também se produz mercado e riqueza. A inovação dos estilos, cada vez mais, faz parte do segmento e criação da linguagem cibernética da moda contemporânea.

Capítulo 4 - A moda Cyberpunk.

Segundo Geanneti Tavares (2010, p. 196) “as roupas servem para três finalidades: enfeite, pudor e proteção”. O ser humano precisa de enfeites, para se diferenciar, se referenciar, se destacar e se identificar. Tavares identifica que há ambivalência referente à nossa atitude frente ao uso de roupas ao mesmo tempo em que queremos cobrir o nosso corpo por vergonha ou pudor, queremos também enfeitá-lo para exibir nossos atrativos.

Geanneti Tavares (2010, p. 11) afirma que a roupa tem o poder de criar uma imagem, ao mesmo tempo consciente e inconsciente do sujeito:

A moda pode fazer alguém se sentir sensual, inteligente, moderno, dinâmico, profissional, tradicionalista, ultrapassado, Cult, engajado, forte, delicado, transparente e tantos outros adjetivos que podem surgir de um look, de uma experiência de moda. Experimentar a moda sempre trará sensações diferentes e vestir uma roupa nova pode provocar mudanças, às vezes muito sutis, a ponto do usuário ser o último a perceber.

Os punks utilizavam um visual arrojado justamente porque tinham a clara intenção de dizer algo sobre a sua personalidade, sobre os seus ideais. A moda cyberpunk permite que o usuário participe da confecção de sua própria vestimenta, nos mesmos moldes do puro estilo Punk.

As pessoas têm a possibilidade de “produzir” e executar o seu próprio look. O abuso do uso de peças desprovidas do estatuto da marca tornou-se mais amplo, adquirindo postura e permitindo uma verdadeira “liberdade de escolha”. Começam, elas mesmas, a experimentar a aventura e o fascínio da criação, tornando-se o seu próprio estilista.

O estilo cyberpunk pode ser reconhecido pela combinação de alguns elementos considerados libertária/anarquista como: lenços no pescoço ou à mostra no bolso traseiro da calça, calças jeans rasgadas, calças pretas justas, calças xadrez com vários zípers, bottons de bandas punks e de protesto, jaquetas de couro com rebites metálicos e mensagens inscritas nas costas, correntes aparentemente pesadas, corte de cabelo moicano, colorido ou espetado, etc.

A década de 1980 nomeia o ápice do estilo punk em vários países do mundo. Atingiu jovens da classe média-baixa, por caracterizar uma variedade de elementos visuais que todos tinham acesso independentemente de sua condição financeira, assim como os primórdios do estilo cyberpunk que apenas acrescentavam às vestimentas alguns artigos com materiais mais tecnologicamente desenvolvidos, como por exemplo, colar de CD ou DVD, capas de tecido plástico e latex.

Esta nova geração, apesar de introduzir novas variações de estilo, sofreu muita influência de Sid Vicious, baixista dos Sex Pistols, que usava um estilo semelhante aos new-punks: com jaqueta de couro, camisetas manchadas ou rasgadas e calça jeans surrada. Com as variações e o surgimento das ramificações de estilo das roupas cyber vão surgir novos subgêneros, sendo assim os cyberpunks.



Fig.02 – Sid Vicious integrante da Banda Sex Pistols seu comportamento agressivo fortaleceu o movimento punk.

Influenciados por ideologias e culturas divergentes, mas que ocupam o mesmo espaço, os cyberpunks vão mesclar novas culturas e ícones. Podemos tomar como exemplo deste antagonismo o uso concomitante de coturnos das forças armadas com casaco estilo sobre-tudo clássico, por agregar valores com sentidos que não existiam anteriormente dentro da moda. Influências como, jeans destruídos e couro vão acompanhar os hits dos cyberpunks. Os clássicos blazers vão surgir com camisas rasgadas, meias desfiadas e calças justas de barra mais curta.



Fig.03 - Os cyberpunks vão mesclar novas culturas e ícones. O uso concomitante de coturnos agregando valores com sentidos que não existiam anteriormente dentro da moda.

Aos poucos o estilo cyberpunk passou a incorporar elementos mais coloridos, a favor de uma imagem mais simpática, porém extravagante, inusitada. Os detalhes da moda cyberpunk, ganharam mais personalidade, criatividade e glamour oferecendo aviamentos diferenciados, combinando com penteados, aplicações especiais e lavagens modernas, trazendo uma versão mais atual. Neste aspecto vislumbra-se a importância da repercussão que trouxe a trilogia *Matrix* através de seus personagens para este novo estilo.

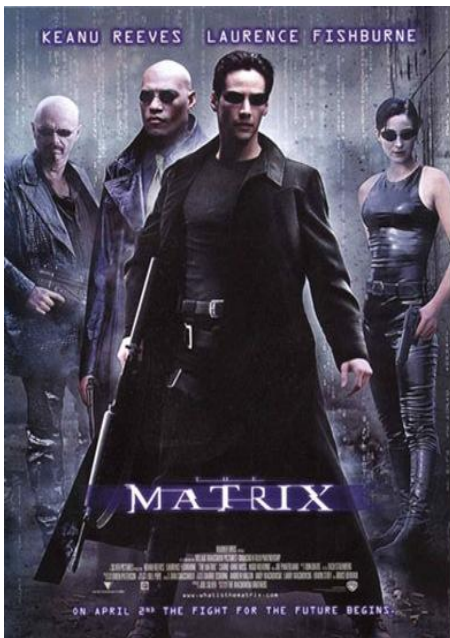


Fig. 04 – Capa do filme “The Matrix”: Criatividade e glamour trazendo uma versão mais atual na moda cyberpunk.

Os cyberpunks vão reconhecer a moda como objeto importante de suas identificações. Não assumir que suas indumentárias fazem parte de um processo que os identificam como um grupo cultural e social. A moda é importante para a identificação das tribos refletindo em suas vestimentas as características de um povo, religião e o período histórico em que viveram. As roupas deixam de ser apenas aparência para se tornarem reflexos de acontecimentos ao nosso redor. Portanto a moda faz parte da cultura de um povo assim como a cultura também se mostra através da moda.

Sendo assim nossa análise utiliza os personagens e figurinos do filme Matrix como ícones da transformação da moda cyberpunk saindo de um estilo despojado simplista e barato para se tornar um produto exclusivo, com designer assinados por grandes marcas e estilistas famosos e não se resumindo apenas ao vestuário, ou seja, passou a ser moda tudo aquilo que estava no contexto do filme (celulares, motos, carros, óculos, etc.).

Capítulo 5 - A Moda em Matrix: A Trilogia

A *trilogia Matrix* dos irmãos Andy e Larry Wachowski inovou e ampliou o modo de fazer cinema. Os filmes mostram a escravização, o controle das máquinas que criam um sistema para manipular uma sociedade em um mundo virtual e mantê-lo funcionando no mundo real. No caso, o mundo onde “ninguém vê”. As cenas do filme são pura adrenalina, com giros mirabolantes e lutas com efeitos nunca vistos no cinema. *Matrix* traz para os nossos olhos um cinema “novo” e dinâmico.

O primeiro filme da *Trilogia Matrix* foi produzido em 1999, onde a narrativa trabalha um discurso do que é real e do que é virtual. O orçamento do filme foi avaliado, de acordo

com o site IMDB¹⁰, em \$63.000.000 milhões de dólares. Em apenas um dia de exibição, em 04 de Abril de 1999, foram vendidos 2.849 bilhetes e no fim de semana de estréia houve um faturamento de \$27.788.331,00 nos Estados Unidos.

Também de acordo com o site BBC¹¹ Brasil:

O filme *Matrix Reloaded* bateu recordes de bilheteria no mundo todo arrecadando mais de US\$ 113,2 milhões - cerca de R\$ 337,5 milhões em sua segunda semana de exibição. A quantia foi calculada a partir das bilheterias de cinema em 62 países fora dos Estados Unidos e é a primeira vez que um filme ultrapassa a marca dos US\$ 100 milhões na segunda semana de exibição. *Matrix Reloaded* arrecadou US\$ 363,5 milhões (aproximadamente R\$ 1,08 bilhão) só nos Estados Unidos.

Classificado como gênero de ficção científica o filme, segundo pesquisas feitas por sites, especializados em cinema, como por exemplo, o site Omelete¹², causou frison nos telespectadores que não conseguiam “digerir” a filosofia discutida no filme. O que é sonho? O que é real? *Matrix* existe? Todas essas perguntas foram feitas durante o desenrolar do filme.

Criou-se uma linguagem apta a conquistar o público. O filme revolucionou o cinema através dos efeitos especiais, mostrando um ciberespaço de aparência fotográfica, em planos de imagens congeladas, que rompe com a estética da imagem sintética aproximada da realidade presencial tal qual a conhecemos. A Trilogia revelou uma mistificação do elemento tecnológico do mundo moderno, a Internet.

A ação de Matrix trouxe para o cinema uma movimentação de câmera em conjunto com planos e storyboards trazidos dos quadrinhos, repaginando cenas inusitadas com a ajuda dos irmãos Wachowski.

Os irmãos Andy e Larry Wachowski fizeram do filme Matrix um trabalho misturando quadrinhos inusitados com ângulos que o cinema não estava acostumado a ver. O ritmo da ação e a quantidade de detalhes das cenas, têm muita influência dos quadrinhos de Hong Kong com narrativas gráficas, parecidas com pinturas em que se pode congelar um momento e segurar uma imagem. Geof Darrow, figura relevante da história dos quadrinhos e criador do famoso quadrinho “Hard Boiled”,

¹⁰ Disponível em: www.imdb.com. Acesso 14 de Março de 2011.

¹¹ Disponível em: http://www.bbc.co.uk/portuguese/cultura/030527_matrixfn.shtml. Acesso 14 de Março de 2011.

¹² Disponível em: www.omelete.com. Acesso 14 de Março de 2011.

se juntou aos irmãos Wachowski contribuindo principalmente na construção das centinelas e dos robôs extremamente detalhados¹³.

Matrix traz muita riqueza nos seus símbolos, e alguns deles podem ser vislumbrados por meio da sensualidade, erotismo e transgressões de grande fascínio, tanto em personagens masculinos como femininos. As roupas e os artigos, como os celulares da Nokia e óculos escuros de designer exclusivos para cada personagem, vão trazer em sua narrativa um conjunto no qual o vestuário e a linguagem do corpo estão em harmonia com o ciberespaço. Os figurinos enfatizam o caráter, o comportamento e as emoções que os personagens devem comunicar.

A Trilogia *Matrix* trabalha a perspectiva das máquinas em domínio sobre os humanos. Morpheus, interpretado por Laurence Fishburne, é conhecido pelos Hackers nas redes de conexão e está à procura do enviado, no caso o “escolhido”, que segundo a profecia, irá salvar a raça humana. O escolhido é o personagem Neo, interpretado por Keanu Reeves, que trabalha numa empresa de software e que também faz trabalhos como Hacker.

No desenrolar da trama Neo é convocado para se encontrar com a verdade. Esse encontro será com Morpheus e Trinity que juntos tem o objetivo de derrotar as máquinas. Neo irá treinar sua mente e se tornar um dos tripulantes da nave Nabucodonosor, onde irá aprender a lidar com sua mente e corpo no mundo de *Matrix*.

O ambiente em *Matrix* nos passa a sensação de apatia, de um controle externo, de artificialidade. O real e o não-real se mostram muito perceptíveis por meio das cores de seus cenários e dos figurinos de seus personagens. Na *Matrix* as cores e figurinos são representadas pela escala de tons mais vibrantes, enquanto que na Nave Nabucodonosor e na cidade de Zion, que são cenários mais sombrios, a escala dos tons das cores e figurinos são mais escuras e opacas, representam a diferença de hierarquia militar e social entre seus tripulantes e habitantes.

¹³ Disponível em: <http://www.cineplayers.com/comentario.php?id=850>. Acesso em 18 de Agosto de 2010.

5.1 - Filme: *The Matrix*

Tudo começou quando os humanos desenvolveram robôs à sua própria imagem e os botaram para trabalhar em seu lugar. Os homens querendo mais poder começaram a escravizar as máquinas, logo os robôs começaram a se rebelar contra os humanos que decidiram exterminar tudo o que fosse artificial no planeta.

Os robôs que conseguiram fugir do extermínio formaram a *cidade das máquinas*, desenvolvendo ainda mais o sistema artificial que logo se tornou uma ameaça a toda a Humanidade. As máquinas venceram a guerra e passaram a escravizar os humanos, usando-os como baterias para gerar a energia necessária para o seu funcionamento depois que, em um ato de desespero da humanidade, o céu foi coberto com fumaça para tapar o sol.

A proposta do visual em *Matrix*, no primeiro momento, foi estabelecer a diferença entre a *Matrix* e a realidade. De um lado, fica o não-real onde tudo é programado e do outro, a realidade nua e crua.

Segundo Kym Barrett, figurinista da Trilogia *Matrix*, em depoimento ao documentário “*Os Segredos da Produção*” (EUA/1999) do filme: “Meu trabalho é pegar o roteiro e mostrar as pessoas quem são os personagens por meio das roupas e dos motivos para usá-las no ambiente em que estão”. A proposta do figurino da trilogia era criar peças que não tivessem influência com determinado estilo ou lugar.



Fig. 05 – Kym Barrett desenha os figurinos dos personagens da Trilogia Matrix de acordo com cada personagem

Porém, percebemos que o figurino dos personagens traz referências aos estilos underground logo na primeira cena, quando Neo, atuando como Hacker, recebe pessoas no seu apartamento. Estes personagens aparecem com tatuagens, piercings e maquiagem com nítida influência do Body Art, estilo que trabalha com conceitos minimalistas de que o corpo é utilizado como meio de expressão, linguagem e cultura. O mesmo tipo de ideologia marcada pelo movimento punk.



Fig. 06 e Fig. 07 – Personagens com Tatuagens e Pierciens inspirados no estilo Body Art.

No primeiro episódio de *Matrix* o despertar de Thomas Anderson acontece quando ele passa a ter noção do que é real e do que é *Matrix*. Thomas Anderson assume a identidade de Neo e isso se reflete claramente na transformação de seu figurino. Deixa de ser casual, com utilização de camisa e jaqueta básica escura, calça jeans com pouca mobilidade e passa para um estilo mais agressivo. O personagem também aparece no primeiro momento com um terno de cor marrom visualmente desconfortável, levemente decadente, com os cabelos assanhados e aparência de recém-acordado.



Fig. 08 – O despertar de Neo o faz assumir a sua identidade como “o escolhido”.



Fig. 09 – Neo com terno marrom visualmente desconfortável no mundo de *Matrix*.

Nota-se que no desenrolar da trama, Neo, ao conhecer e se adaptar ao mundo de *Matrix*, muda para uma imagem mais poderosa, agressiva e forte. Ainda não transparece a serenidade de um “escolhido”, identifica-se muito mais com a figura de um aprendiz ou pupilo, passagem que também se reflete em seu figurino no filme. Já Morpheus usa um estiloso sobretudo escuro que se destaca dos demais personagens, este sim, neste estágio do filme, transparece serenidade e postura de professor, mestre, tutor. Quando Neo assume a sua identidade, mesmo cheio de dúvidas, se apresenta com uma capa, que visualmente já passa a demonstrar o seu status de “o escolhido”.

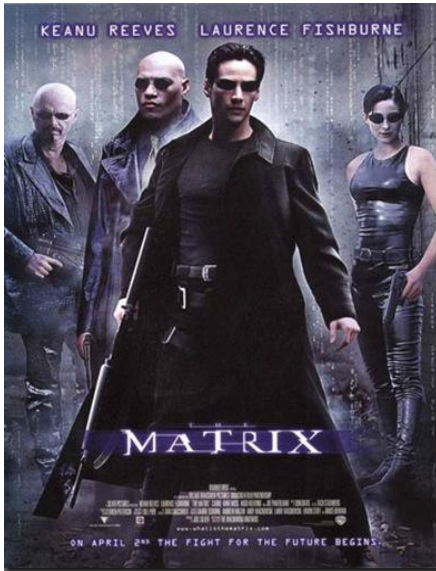


Fig. 10 e Fig. 11 – Neo com um estilo mais vigoroso e poderoso.

A personagem da atriz Carrie-Anne Moss (Trinity) usa uma roupa com tecido de vinil, causando um efeito escorregadio. Segundo a proposta do filme suas roupas dão ideia de algo que escorrega, por seus movimentos serem rápidos e ágeis. Suas roupas vão criar tendências atuais, como a calça *Skinny*, calça justa com a boca colada ao tornozelo, que deixa o corpo mais magro e alongado. As roupas foram confeccionadas com vinil, elastano e outros materiais para a construção de tecidos tecnológicos que oferecem proteção e conforto.



Fig. 12 e Fig. 13 – Trinity usando um macacão elaborado com tecido de vinil efeito “escorregadio”.



Fig. 14 – Calça Skynnin feminina inspirada no estilo punk.

O personagem de Lawrence Fishburne, Morpheus, capitão da nave Nabucodonosor, possui um porte nobre e forte. Suas indumentárias formam um mix de formalidade, com capa de couro, terno escuro e gravata em cor de destaque. Segundo Adam Banks e Tom Fraser, em seu livro *O guia completo da cor* (2007, p.186), “a cor escura tem uma particular conotação de poder, respeito e seriedade”.

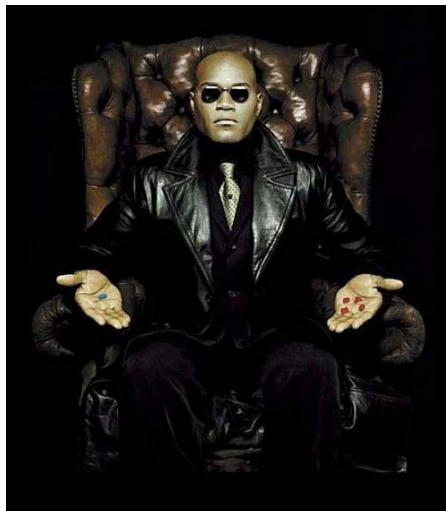


Fig. 15 e Fig. 16 – Morpheus com porte nobre e forte usando um Mix de indumentárias formais.

Sobre a nave Nabucodonosor, Kynn Barrett confeccionou figurinos com fibras naturais e linho, dando a idéia de que foram criadas por mãos humanas e não confeccionadas

industrialmente. A título de curiosidade, segundo Érika Palomino¹⁴, colunista de moda da Folha Online São Paulo, “a figurinista Kym Barrett utiliza tecidos hidropônicos, ou seja, tecidos de algodão natural que não sofrem interferências de corantes e fibras artificiais e, por esse motivo, os modelos foram elaborados e inspirados por tecidos feitos na antigüidade”.



Fig. 17 e Fig. 18 – Os Tripulantes da Nave Nabucodonosor usam modelos elaboradas com tecidos e cor natural

Ainda sobre os personagens da Nave Nabucodonosor as roupas são confeccionadas com tecidos de aparência rústica, geralmente sujas e com rasgos e furos causados pelo desgaste, algo mais humano e trabalhador. De acordo com o documentário “Os segredos da Produção” da Trilogia de *Matrix* (EUA/1999) o conceito é de que nas Naves as pessoas não

¹⁴ Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u33369.shtml>. Acesso 14 de Março de 2011.

têm tempo de ficarem ligadas a moda, ou algo que as manipulem com tendências, cores ou estilos. As roupas dos tripulantes são mais confortáveis e naturais, o cabelo é mais natural, a maquiagem é leve.

As vestimentas desenhadas por Kym Barrett conseguem ter uma conexão com a ideia do filme, a figurinista produziu as roupas de acordo com cada personagem, mas não consegue, no nosso ponto de vista, criar algo fora de alguns conceitos ou influências antigas da moda como, por exemplo, a forte influência do estilo punk dentre outros que mostraremos no decorrer da análise.

5.2 - Filme: *Matrix Reloaded*

No segundo filme é apresentada a cidade de Zion, cidade escondida no subsolo da terra, lugar onde os seres humanos refugiados da *Matrix* moram e lutam contra as máquinas. Neste episódio se explica como ocorreu a derrocada dos humanos e a ascensão das máquinas, como começou a guerra e quais as suas consequências.

Em Zion, contrariamente do que ocorre dentro das naves, fica nítida a presença da moda como meio de diferenciar as classes sociais de seus habitantes; os plebeus (povo), os aristocratas e os militares.

Logo no primeiro momento do filme onde há o discurso do conselheiro em Zion, percebemos a plebe utilizando roupas simples em escala de tons cinza claro ou bege, justamente para não realçar destaque, já as mulheres que levam os cestos com banquetes,

usam vestidos de tecido leve de cor azul anil e com lenços partindo de suas cabeças, tipo véu lembrando a imagem de serventúrias de templos de reis árabes ou gueixas e por fim várias pulseiras aparentemente feitas de metal.



Fig. 19 – Discurso do conselheiro em Zion.



Fig. 20 – O povo de Zion com roupas elaboradas com tecidos naturais.

O figurino do conselheiro, ao discursar em Zion, apresenta características aproximadas dos paramentos litúrgicos como uma túnica casula longa azul escura composta com uma estampa azul com cor pérola, lembrando uma figura eclesiástica. No mesmo momento do discurso, aparecem os personagens principais com roupas e adereços coloridos bem chamativos, demonstrando diferentes patentes, a exemplo da personagem Niobe que apresenta cabelos entrançados e roupa laranja com detalhes bordados na sua gola. Morpheus da mesma forma.

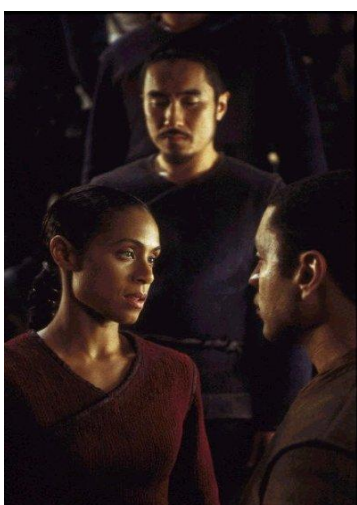


Fig. 21, Fig. 22 e Fig. 23 – As Roupas dos personagens em Zion foram diferenciadas de acordo com cada patente. Alguns exemplos como: O povo de Zion, Morpheus e Capitã Niobe.

Durante a narração do segundo filme, sempre quando dentro da *Matrix*, percebemos algumas referências religiosas, principalmente atribuídas ao personagem de Keanu Reeves, ao usar roupas comparadas aos de um monge: um modelo mandarim com colarinho mais longo sem mostrar o alongamento do pescoço. Neo, que já é a figura do “enviado”, aparece com um ar mais poético e sublime, seus movimentos são mais sutis e calculados.

Encontramos no site referências sobre essa nossa observação:

A capa de Neo é uma homenagem visual ao Koromô, paramento monástico originário da China e usado pelos monges Zen Budistas durante o Zazen. Também é usado pelo Shorinji Kempo, arte marcial inspirada pelos monges do templo Shaolin, na China, e que segue a filosofia budista Kongo Zen¹⁵.

¹⁵ Disponível em: http://www.saindodamatrix.com.br/archives/2003/05/roupas_em_matrix.html. Acesso 08 de Fevereiro de 2011.



Fig. 24 – Neo aparece com uma imagem e movimentos mais sublime e poético.



Fig. 25 – Neo aparece com vestimentas mais celestiais fazendo referência ao termo “o escolhido”.

Fig. 26 – Neo usa uma roupa que lembra o visual Koromô, paramento monástico originário da China e usado pelos monges Zen Budistas.

As roupas de Trinity continuam com a mesma ideia de conforto e elasticidade no tecido para que a personagem possa se mover da melhor forma possível, porém vislumbra-se um diferencial: no primeiro filme Trinity usa um macacão com os braços em amostra; já no segundo filme a personagem vem com um macacão com uma capa e com gola. Denota

evolução mental e espiritual. Apesar de cobrir praticamente o seu corpo Trinity não perde o seu estilo sensual e atraente.



Fig. 27 e Fig. 28 – As roupas de Trinity no segundo filme acompanham conforto e elasticidade no tecido para que a personagem possa se mover da melhor forma possível sem perder a sensualidade.

Diferente de Trinity, a personagem de Persépolis, usa roupas bem coladas com destaque na silueta e nos seios. Por ser uma traficante de informações do mundo de *Matrix*, explora o lado perigoso da sensualidade, o desejo. Suas indumentárias exaltam o estilo *femme fatale* que consegue pegar a sua presa. A sua postura e o modo como anda e gesticula causa um tipo de delírio fazendo referência aos conceitos ligados ao desejo.



Fig. 29 – O Figurino de Persépolis veio colado destacando a silueta e os seios. A personagem, por ser uma traficante de informações do mundo de *Matrix*, explora o estilo fatale.



Fig. 30 e Fig. 31 - Sua postura e o modo como dialoga completa toda a sensualidade de seus figurinos.

Não diferente desse contexto é o personagem Merovingian, marido de Persépolis, e também traficante de *Matrix*, vai explorar por meio de suas indumentárias e comportamento conceitos como luxúria e riqueza. As cores das vestimentas do casal, vermelho, branco perolado e o preto, denotam ideias de desejo, poder e luxúria.



Fig. 32 - Merovingian marido de Persépolis, e também traficante de informações, vai explorar por meio de suas indumentárias e comportamento conceitos como luxúria e riqueza.



Fig. 33 – As cores das vestimentas do casal, branco perolado e o preto, denotam ideias de desejo, poder e luxúria.

O filme Matrix, além de propor a popularização de suas roupas também vai lançar outros produtos, como por exemplo: a moto Ducati pilotada por Trinity, o carro da General Motors (Cadillac) dirigido pelos gêmeos e o celular Nokia usado por Neo, Morpheus e Trinity. Percebemos então que no mundo das relações sociais, toda mensagem emitida pelas narrativas cinematográficas envolve um convite à ação de comprar aquele produto que está em alta e que cada vez mais é considerada como algo efêmero.



Fig. 34 – Trinity e Neo usam os óculos da Ray ban.



Fig. 35 - Trinity em sua moto da Ducati.



Fig. 36 – Neo, Trinity e Morpheus usam o celular da Nokia.

5.3 - Filme: *Matrix Revolutions*

“Matrix Revolutions” é um desfecho da história que foi contado em “Matrix” e em “Matrix Reloaded”. O apelo mercadológico foi ofuscado pelo enredo da história. Os personagens poucas vezes entram em Matrix, que era a parte mais interessante e emocionante, pois ali desenrolava e se transformava estilisticamente os personagens.



Fig. 37 – Capa do último filme da Trilogia

A moda *Matrix* traz para seus figurinos, em 2003, o tema lúdico com tecidos escuros e com determinado destaque principalmente da escala do vermelho e grafismos inspirados em games, brinquedos ou editorias com caracterização de heróis e fábulas. Peças como jaquetas e capas com tecidos impermeáveis e coturnos vão se apropriar do discurso de uma juventude urbana conectada a informações e que não tem medo de questionamentos ou críticas.



Fig. 38 – O figurino veio numa versão com referência ao Lúdico inspirados em games, brinquedos ou editoriais com caracterização de heróis e fábulas.

Enquanto Trinity mostra uma figura guerreira e poderosa, Persépolis passa uma imagem de mulher fatale e perigosa que atrai mistério e sedução. O figurino dos personagens Merovingian e Persépolis ambos trazem o conceito de ambição, poder, sensualidade e fetiche. Os figurinistas que aparecem atrás do casal, em segundo plano da mesma imagem analisada, usam roupas com referências ao estilo cyberpunk com indumentárias metálicas, couro brilhoso, maquiagem e cabelos pesados.





Fig. 39 e Fig.40 – O casal Merovingian e Persépolis ambos trazem em seus figurinos o conceito de ambição, sensualidade e fetiche. Persépolis passa uma imagem de mulher fatale e perigosa que atrai mistério e desejo.

Os Agentes, que perseguem Neo, permanecem com o mesmo look desde o primeiro filme da Trilogia. Observamos que as leituras de seus figurinos, por serem investigadores, são discretos e básicos que passam despercebidos aos olhos do mundo de *Matrix*. Todos os personagens ao entrar em *Matrix* vestem roupas que fogem do cotidiano. Os figurinos de Kym Barrett vão transformar seus personagens em figuras lúdicas, estilosas e poderosas que acompanharam o ritmo frenético da Trilogia *Matrix*.



Fig. 41 – Os Agentes permanecem com o mesmo figurino desde o primeiro filme da Trilogia, seus figurinos passam despercebidos aos olhos de *Matrix*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, esses são os vieses pelos quais se processa o diálogo dos historiadores com seus novos parceiros. Os historiadores aprenderam a dialogar com seus colegas das ciências sociais dando valor a formação de hipóteses orientadoras de pesquisas e na sofisticação da sua própria perspectiva sobre seu objeto.

Os fatores que motivaram o desenvolvimento do tema tiveram a finalidade de re/conhecer até que ponto a arte do cinema, representada aqui pelo filme *Matrix*, influencia na estética de um movimento cultural, no caso, na estética do movimento cyberpunk. Esta análise nos levou a crer que o cinema realmente inspira tendências de moda usando seus figurinos para projetar ideia de consumo ao seu público-alvo.

A narração de *Matrix* pega a figura de um Nerd / Hacker (o personagem Neo), e o transforma visual, mental e fisicamente em um “super-homem”. Tão quão foi a repercussão do filme que seus seguidores e fãs Cybers, além de adotar as indumentárias dos personagens do filme e os seus hábitos, vão criar uma nova tendência na moda Cyberpunk. Segundo Angela Aronne e Carolina Fontoura (2009, p.18), “as roupas são, por essa razão, usadas em uma clássica forma para capacitar os personagens fazendo deles visualmente atraentes, e transformando-os em inspiração para a indústria da moda”.

Esta repercussão se deu de forma tão nítida que grandes multinacionais no intuito de transformar seus produtos em moda e atingir ao público fã da trilogia patrocinaram a sequência dos últimos dois filmes apresentando seus produtos principalmente no “*Matrix Reloaded*”. São alguns exemplos deste envolvimento as empresas Rey-ban, Nokia, General Motors, Ducati e Audi.

Segundo Érika Palomino¹⁶, colunista da Folha Online São Paulo, “Matrix Reloaded é um dos filmes mais influentes de todos os tempos, também em termos de moda. Mesmo quem não se liga em tendências e pouco está se lixando para desfiles não passa incólume pelo apelo dos looks de Neo e sua turma”.

Em 1999 os irmãos Wachovisck criaram um site¹⁷, especialmente sobre as produções da saga Matrix. De acordo com o artigo de Tatiana Tavares¹⁸ do site Omelete, essa jogada de marketing, fez com que outros estúdios percebessem a importância de vender os filmes via interatividade. O site alimentava, através de uma central, informações que eram enviadas semanalmente para seus seguidores, deixando-os atualizados quanto aos novos filmes, fotos, animações, explicações sobre as técnicas usadas nos efeitos especiais do filme, entrevistas, detalhes das produções, etc. Todas as informações eram passadas no intuito de vender a proposta do filme e não deixar seus seguidores perderem a empolgação e o ritmo frenético de *Matrix*.

A escolha por algo inusitado faz da moda *Matrix*, sugerir um estilo que foge da monotonia do dia-a-dia, sendo esse o seu diferencial e a sua principal similitude com os movimentos punks e cyberpunks. Kym Barrett traz para seus figurinos temas já elaborados dentro da moda como o lúdico, grafitismo, temas e estilos associados aos games, teatralidade e o simulacro. Os figurinos de *Matrix* se tornam o elemento essencial da narrativa trazendo para a indústria da moda uma repaginação do estilo cyberpunk de se vestir.

Segundo Marshall McLuhan (2005, p. 78), a mídia, como indústria cultural, “é a porta-voz de difusão de um bem cultural. A cultura de massa transforma todos em consumidores iguais e livres para consumir os produtos que desejarem”. Dessa forma, pode haver o “popular” que não seja popularizado, ou seja, que não venda bem na indústria cultural mesmo

¹⁶Disponível em: Figurino futurista de "Matrix Reloaded" dialoga com o presente. <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u33369.shtml>. Acesso 14 de Março de 2011.

¹⁷ Disponível em: www.whatisthematrix.com. Acesso em 08 de Fevereiro de 2011.

¹⁸ Disponível em: www.omelete.com.br/. Acesso em 08 de Fevereiro de 2011.

sendo barato, e o “popularizado” que não seja popular, ou seja, que vende bem mesmo sendo de origem elitista.

De acordo com Lipovetsky (2009, p. 238):

Toda a cultura de mass-midiática tornou-se uma formidável máquina de renovação acelerada, do sucesso efêmero, da sedução, da diferença marginal. A indústria cultural que se organiza sob o princípio da novidade corresponde um consumo excepcionalmente instável; mais que em toda parte reina aí a inconstância e a imprevisibilidade dos gostos: nos anos 1950, o tempo médio de exploração de um longa-metragem era de cerca de cinco anos, agora é de um ano; o ciclo de vida médio de um sucesso musical oscila hoje entre três e seis meses; raros são os best-sellers cuja duração de vida ultrapassa um ano...”

Ainda com Lipovetsky (2009, p. 238), “com a intervenção dos novos meios de difusão audiovisual, assiste-se ao aumento da duração de vida dos produtos culturais, podendo os filmes em particular ser vistos à escolha, independentemente das estréias e programações em salas”. Todas as indústrias culturais são ordenadas pela lógica da moda, pelo objetivo do sucesso imediato, pela corrida às novidades e à diversidade.

As novas estratégias das multimídias permitem ao mercado cultural, promover a multiplicação de lançamentos. Ao lançar o filme de *Matrix*, por exemplo, foi lançado em seguida: o site como ponte para vender os demais filmes, jogos eletrônicos, brinquedos, óculos, vestimentas, cada um deles se promovendo em cima do outro. Lipovetsky (2009, p. 242) coloca que, “cada produto amplia o fenômeno de notoriedade, cada um revigorando os outros, dando novo impulso à paixão do momento”.

Isso é exatamente o que ocorre nesta nova tendência do estilo cyberpunks. Seus seguidores reconhecem a moda como objeto importante de suas identificações e assumem que suas indumentárias fazem parte de um processo que os identificam como um grupo, grupo este extremamente influenciado pelo estilo *Matrix*.

Conclui-se então que os personagens e figurinos do filme *Matrix* revelam um divisor de águas para os seguidores do movimento Cyberpunk saindo de um estilo despojado

simplista, barato e auto criativo para se tornarem consumidores assíduos de produtos exclusivos, com design assinados por grandes marcas e estilistas famosos que cobram caro por isso, praticamente invertendo o conceito vanguardista da própria cultura punk, sua precursora. Como bem articula Lipovetsky, o produto cultural se molda em fórmulas já experimentadas, conseguindo sair dos caminhos trilhados e inovam seus produtos lançando um novo ciclo mercadológico.

REFERÊNCIAS

ARONE, Angela; FONTOURA, Carolina. **O Cinema como difusor de tendências de moda no âmbito dos figurinos de ficção focados no futuro**. Disponível em:

http://www.fsg.br/website_pt/user_files/File/Documentos/ADM/Revista_Global_Manager/GM13.pdf. Acesso 24 de Fev. 2011.

BENFATTI, Flávia Andrea Rodrigues. Artigo: **Em defesa do Pós-Modernismo**: observações sobre intertextualidade e neo-narrativas na cultura popular Contemporânea. Letras - UNESP/SJRP, 2004.

BURKE, Peter. **O que é História Cultural**. Trad. Sérgio Góes de Paula. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.191p.

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

CHARTIER, Roger. **A História Cultural**: entre práticas e representações. Trad. Maria Manuela Galhardo. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990. 245p.

FARHAT, Saïd. **O fator opinião pública**: como se lida com ele. São Paulo: T. A. Queiroz, 1992. n° 227.

FERREIRA, Aletéia. Artigo: **Cibermoda e suas Influências na Cibercultura**: A moda do *punk* ao estilo matrix. Disponível em:

<http://www.uff.br/ciberlegenda/ciberlegendajulhoartigoaleiteia.pdf>. Acesso em 07 de Fev. 2011.

FIGUEIREDO, José Carlos; GIANGRANDE, Vera. **Comunicação sem Fronteiras**. Da Pré-História à Era da Informação. São Paulo: Gente, 1999.

FRANSER, Tom; BANKS, Adam. **O Guia completo da cor**. Trad. Renata Bottini. São Paulo: Senac, 2007. n° 224, p. 142-186.

KENSKI, Rafael. **Matrix**. A realidade é uma ilusão? [Revista](#) Super Interessante. São Paulo: Abril, 2003. n° 188, p. 38-46.

LEMOS, André. Cibercultura. **Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2004. n° 295.

LÉVI, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34 Ltda, 2000.

LIPOVESTSKY, Gilles. **O império de efêmero**. A moda e seu destino nas sociedades modernas. Trad. Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva. M. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2005. Cap.10.

MCLUHAN, Marshall. **McLuhan por McLuhan**. Conferências e Entrevistas. Trad. Antonio de Padua Danesi. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.

MORAES, Dênis. **Por uma outra Comunicação**. Mídia, mundialização, cultura e poder. Organização. Rio de Janeiro e São Paulo: Record, 2005.

PATRÍCIO, Djalma. **Poder, Grupo de Pressão e Meios de Comunicação**. São Paulo: FURB, 1998.

PALLAS, Angel David Mesquita. **A Moda é Lúdica**. O universo lúdico e a arte naïf inspirando uma coleção. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/403296/a-moda-e-ludica-def>. Acesso 14 de Mar. 2011. Rio de Janeiro: CETIQT, 2006, 118p.

PALOMINO, Érika. Figurino futurista de "Matrix Reloaded" dialoga com o presente. **Jornal Online Folha de São Paulo**. São Paulo, 23 de Maio. 2003. Opinião. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/especial/2003/matrix/>. Acesso 14 de Mar.2011.

PALOMINO, Érica. Jogo, animação e filme se enredam no mundo de "Matrix Reloaded". **Jornal Online Folha de São Paulo**. São Paulo, 22 de Maio. 2003. Opinião. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/especial/2003/matrix/>. Acesso 14 de Mar.2011.

PALOMINO, Érica. "Matrix Reloaded" arrecada US\$ 91,7 mi no fim de semana nos EUA. **Jornal Online Folha de São Paulo**. São Paulo, 19 de Maio. 2003. Opinião. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/especial/2003/matrix/>. Acesso 14 de Mar.2011.

PALOMINO, Érica. "Matrix Reloaded" bate recorde na estréia nos EUA. **Jornal Online Folha de São Paulo**. São Paulo, 17 de Maio. 2003. Opinião. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/especial/2003/matrix/>. Acesso 14 DE Mar.2011.

PALOMINO, Érica. Artigo: o descarrego de "Matrix Reloaded". **Jornal Online Folha de São Paulo**. São Paulo, 08 de Junho. 2003. Opinião. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/especial/2003/matrix/>. Acesso em 14 de Mar. 2011.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História & história cultural**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. 132p.

SALOMON, Geanneti Tavares. **Moda e Ironia em Dom Casmurro**. São Paulo: Alameda, 2010. n° 196. Caps.1 e 2.

SODRÉ, Muniz. **Reinventando @ Cultura**. A comunicação e seus produtos. Petrópolis: Vozes, 2001.

SORCINELLI, Paolo; organizador, MALFITANO Alberto; PRONI Giampalo; colaboradores. **Estudar a Moda**. Trad. Renato Ambrosio. São Paulo: Senac São Paulo, 2008.

WILLER, Claudio. **Geração Beat**. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2009.