

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Clara Maia De Castro Ribeiro

**Moda e Cinema de ficção: relações, impactos e insights nos figurinos da
trilogia Star Wars**

2024

Clara Maia De Castro Ribeiro

Moda e Cinema de ficção: relações, impactos e insights nos figurinos da trilogia Star Wars

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento de Jornalismo da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo.

Orientador: Prof. Silvio Roberto Mieli

2024

Dedicatória:

Dedico este trabalho aos meus pais, que me ensinaram o verdadeiro significado do amor e me apresentaram ao poder transformador do cinema e da escrita em minha vida.

Agradecimentos:

Ao Professor Silvio Roberto Mieli, pela orientação e pela segurança durante todo o estudo.

À minha família, que sempre acreditou no meu potencial, obrigada por todo o apoio.

Ao meu irmão e melhor amigo, Mateus, meu eterno exemplo.

Às minhas irmãs de alma, Sophia e Ana.

Às minhas grandes amizades conquistadas durante a faculdade, Beatriz, Rafaela e Laura, vocês tornaram os últimos quatro anos os melhores da minha vida.

Sumário

Introdução	4
Capítulo 1: O Sucesso do Gênero de Ficção-Científica nos anos 80	7
Capítulo 2: A Moda Como Campo de Estudo Social	12
Capítulo 3: Por Dentro da Criação Visual na Trilogia “Star Wars”	16
Capítulo 4: A criação de figurinos - “Star Wars”, como a moda durante as guerras influenciou o figurinista John Mollo.....	20
Capítulo 5: Análise dos figurinos na trilogia Star Wars (1973 - 1983)	25
Epílogo	38
Referências:	41

Introdução

A moda é muito mais do que tecido, gosto ou algo simplesmente casual. Ela é uma linguagem e um modo de ser no mundo. Envolve um importante aspecto da nossa cultura, através de uma complexa rede de construções sociais, que estabelecem uma interface direta com componentes antropológicos, econômicos, tecnológicos, estéticos, políticos e comportamentais. Pode nos ajudar a entender camadas fundamentais do passado, nossos modos de vida no presente, além de projetar tendências para o futuro (aspecto mercadológico que assumiu proeminência desde o pós-guerra).

Não é diferente no audiovisual. Os figurinos são importantes por uma série de fatores. Além de representar o personagem, eles carregam diversas mensagens não verbais, seja através das cores até sua tecnologia. E é a partir da análise e do contexto do filme que essa mensagem é passada. O cinema foi incorporando o figurino como importante definidor da sua lógica e da sua linguagem. Cada etapa da história das imagens cinematográficas reflete tendências da moda em sua respectiva época, mas ao mesmo tempo, na medida em que se constituía como indústria cultural, também começou a definir comportamentos, construir imaginários, inclusive no modo de as pessoas se vestirem e agirem no mundo.

Portanto, há uma estreita relação entre moda e cinema. Este estudo propõe investigar como os figurinos em filmes de ficção científica norte-americanos desempenham um papel crucial, não somente na construção da narrativa de um filme, mas também como carregam valores e significados mais profundos à sociedade. A análise das escolhas de design e tecnologia empregadas nesses figurinos oferecerá insights sobre como a sociedade interpreta paradigmas culturais, contribuindo assim para uma compreensão mais ampla do impacto da moda na construção da identidade e da visão de mundo.

Ao considerar o sucesso das ficções científicas americanas globalmente no fim da década de 1970 e vigente durante os anos de 1980, deve ser aprofundado o motivo dessa crescente exponencial do gênero na produção cinematográfica no audiovisual.

Não há como falar do sucesso desse gênero sem recordar de um dos principais precursores, a trilogia *Star Wars*. Atingindo fama em escala mundial, a magia criada

por George Lucas em “*Star Wars: Uma Nova Esperança*”, começa logo na cena de abertura. Ao cultivar o interesse do telespectador através de uma narrativa descrita como muito distante da realidade, juntamente com o brilhantismo da composição futurista feita por John Williams, - que marcou gerações como uma trilha triunfal - ela foi responsável pela criação de uma nova era da ficção científica.

Para entender as motivações que fizeram a trilogia ser tão bem recebida, pode ser considerado o fato que, mesmo com os desafios tecnológicos que ainda eram enfrentados em 1977, o longa investe em efeitos especiais ainda pouco comuns na época. Podemos ressaltar também a capacidade do roteiro muito bem estruturado, que coloca o telespectador em meio ao conflito. Assim como em uma guerra real, as motivações e valores dos protagonistas não são totalmente esclarecidas, tornando o ambiente instigante. Mergulhar no passado, ou nas incitações e desafios dos personagens, torna-se um quebra cabeça para o público que se vê envolto na narrativa.

Porém, o grande destaque a meu ver, é realizado na caracterização dos personagens. Dos tons escuros à tecnologia presente no traje de Darth Vader - juntamente com a sua respiração abafada - até os tons terrosos e claros no roupão de Luke Skywalker, tornam estes e muitos outros detalhes visuais da trilogia fatores marcantes, que projetam densidade e conteúdo ao público, já que para além da caracterização física incorporam seus objetivos e valores.

Pela importância dessa caracterização no contexto desse gênero de cinema de ficção optei pela escolha da trilogia original de “*Star Wars*” como estudo de caso. Além da sua contribuição para a história do cinema, articulou uma espécie de “fórmula secreta” para o sucesso de ficções científicas. No aspecto de figurino, os filmes demonstraram como a visão futurista da sociedade baseia-se em contextos já vistos historicamente como recortes medievais, influência da cultura ancestral asiática, desenvolvimento industrial, arte vanguardista e estudo da teoria das cores. Cada aspecto será aprofundado posteriormente e visualizado a partir dos próprios trajes dos personagens da franquia.

Capítulo 1: O Sucesso do Gênero de Ficção-Científica nos anos 80

É fundamental iluminar um aspecto importante ligado ao contexto sócio-político e econômico a partir do qual a trilogia *Star Wars* desponta como produção ficcional. Refiro-me ao que o cientista político estadunidense Joseph Nye definiu como *soft power*. Ou seja, Nye destacou que, no mundo pós-guerra fria (1947-1991), os Estados Unidos eram imbatíveis em termos econômicos e militares, mas que outras questões imateriais, intangíveis, como reputação e influência poderiam ser mais eficientes no sentido de conseguir apoio de outros países ou consensos em relação a outros temas geopolíticos ou culturais/comportamentais. É exatamente aqui que entra o poder através da produção cultural, artística, no sentido de tentar penetrar no imaginário global sem o uso da violência. Em contraposição ao chamado *soft power*, o *hard power* seria o método tradicional, que envolve o uso militar e econômico para alcançar objetivos.

De acordo com o professor Rodrigo Augusto Duarte Amaral, de Relações Internacionais da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP), existe um processo do uso do cinema e de outros recursos culturais na política norte-americana, onde a produção cinematográfica, quando financiada pelo Estado, funciona como um mecanismo de manipulação do povo. Como por exemplo, convencer a população e aliados em um sistema internacional, de quem é o inimigo. “São diversos os exemplos na indústria do cinema dessa representação estereotipada do que deve ser combatido, o que está contra aos valores americanos. Dentro da linguagem do *Soft Power*, essa é uma tentativa de promover um consenso sobre esse inimigo, dentro da construção de ameaça, a ideia de risco e a necessidade de combatê-lo”, explica.

Este é um dos eixos de compreensão do sucesso do gênero científico em questão. A trilogia *Star Wars* (Guerra Nas Estrelas; 1977 - 1983; George Lucas) através do discurso intergalático e da distância temporal do presente, usa de forma metafórica as representações das ameaças comunistas.

No contexto da Guerra Fria, o Império apresentado na trilogia pode ser interpretado como uma representação do comunismo, com seu regime totalitário e controle estatal, refletindo a ameaça percebida pela ideologia comunista. O lado sombrio da Força, associado à corrupção moral e poder desmedido, alinha-se à visão ocidental da repressão comunista. Por outro lado, os heróis da Aliança Rebelde representam os

ideais de liberdade, democracia e resistência, que poderiam ser associados aos valores dos Estados Unidos e seus aliados ocidentais. Luke Skywalker, Leia e Han Solo lutam pela restauração da liberdade, simbolizando o embate entre o Ocidente e o bloco comunista no cenário da Guerra Fria.

O maniqueísmo, essa dicotomia entre o bem e o mal, é uma ferramenta clássica de manipulação. O público é envolvido através da trama e do uso da imagem a não só apoiar, como também sentir-se pertencente ao enredo, disseminando sua defesa a favor do “bem” representado pelos valores americanos.

“O cinema favorece muito esse setor pela sua capacidade de penetrar o imaginário coletivo através da sugestão da imagem de forma indireta, que se torna bastante convincente além de lucrativo. É nesse papel que entra a estética, através do artifício visual como cores, a construção visual, entre outros, torna visível à massa a figura do que deve ser combatido” expõe Amaral.

Cabe também citar que muito do sucesso da primeira trilogia da saga se dá na análise do mito e da jornada do herói, contempladas pelo antropólogo americano Joseph Campbell nas obras “*A Jornada do Herói*” (1990) e “*O Poder do Mito*” (1988). Para Campbell, a narrativa de Luke Skywalker exemplifica os arquétipos da narrativa clássica, que ressoa com mitos ancestrais e contos modernos, reforçando a ideia de que grandes histórias compartilham uma essência comum, que conecta a audiência a uma experiência profunda de autodescoberta e transformação.

Campbell, em suas explorações sobre mitologia e narrativa, propôs que muitos mitos ao redor do mundo compartilham uma estrutura arquetípica chamada de “monomito” ou a Jornada do Herói. Essa estrutura é composta por etapas comuns em todas as narrativas que marcam o percurso de um herói, desde seu chamado à aventura até seu retorno transformando.



Fonte: “A Jornada do Herói” de Joseph Campbell. Publicada por Lucas Cruz no ExpertDigital; 2020.

No primeiro longa da trilogia, “*Star Wars: Uma Nova Esperança*” (1977), vemos o jovem Luke Skywalker vivendo uma vida pacata em Tatooine. Esse é o ponto de partida que Campbell chama de “mundo comum”. A jornada de Luke se inicia verdadeiramente com o “chamado à aventura”, quando ele encontra a mensagem de socorro da Princesa Leia através do droide R2-D2. Relutante no início - etapa conhecida como a “recusa do chamado” - Luke eventualmente aceita seu destino com o incentivo de Obi-Wan Kenobi, seu mentor até então, que representa o arquétipo do “sábio”.

Ao longo de “*O Império Contra-Ataca*” (1980), Luke enfrenta desafios internos e externos, simbolizando a fase de “provações”. Ele se depara com a necessidade de autoconhecimento e superação quando treina com Yoda, o mestre *Jedi* que encarna o papel do “sábio” após a morte de Obi-Wan, e que é responsável por guiar o herói em sua jornada. Essa etapa culmina em sua confrontação com Darth Vader, batalha que representa a “abissal” luta interior e exterior, onde o herói encontra sua maior verdade - no caso, a revelação que Vader é na verdade, pai de Luke.

O desfecho da jornada em “*O Retorno de Jedi*” (1983) apresenta a fase de “apoteose” e “retorno”. Luke, agora um *Jedi*, confronta o Imperador e resgata seu pai. Vader, em

um ato de redenção. Essa ação não apenas salva a galáxia, mas completa sua transformação de jovem sonhador a herói pleno. O retorno de Luke ao “mundo comum”, mas agora com uma nova compreensão e sabedoria, reflete a fase final da jornada descrita por Campbell.

Entende-se, então, que além do roteiro favorável aos princípios estadunidenses, há o uso de recursos visuais e da narrativa da jornada do herói que exploram ainda mais esse sucesso. Dessa forma é que se introduz o figurino, que através de formas como cores, tecido, material, cortes e estética colabora para a transmissão da mensagem ao público, que associa esses artifícios ao interesse vigente.

Capítulo 2: A Moda Como Campo de Estudo Social

A moda em si é um artifício de estudo. Segundo a obra “*A Sociologia da Moda*” (2010; Frédéric Godart) ela é vista além do simples uso das tendências, sobre o que está em alta ou não. Essa área se reflete como espelho de valores e dinâmicas sociais.

Para Godart, existe uma estrutura de poder na moda. Com as criações das grandes casas de alta costura no início do século XX houve uma ruptura nos paradigmas do que até então era considerado moda, já que ela passa a não só diferir a sociedade economicamente, como também culturalmente, uma vez que a parcela da população inserida nesse universo das criações fashion é altamente seleta.

Um segundo ponto muito importante a ser considerado na história da moda é o surgimento do “*prêt-à-porter*” (pronto para vestir em francês). O termo foi criado pelo estilista francês J.C. Weil no final da década de 1940 refere-se ao conceito de peças prontas, com confecções padronizadas que podem ser usadas de forma imediata. Esse conceito é um divisor de águas na democratização da moda, as peças que antes eram feitas sob medidas e tinham seu tempo de produção longos passaram a se tornar sinônimo de distinção social, onde as classes econômicas mais favorecidas têm acesso.

Portanto, desde então, esse universo se formou como uma fonte visual de diferenciação social, já que esse novo tipo de comunicação transmite significados complexos, refletindo em mudanças sociais, hierarquias e identidade - seja ela individual ou coletiva.

Outro importante ponto a ser analisado é a interdependência entre moda e modernidade discutida no livro “*A moda e seu papel social: Classe, Gênero e Identidade das Roupas*” (2006; Diana Crane). Crane considera a moda em si um fenômeno intrinsecamente ligado ao desenvolvimento da modernidade, tendo em vista o tempo social e as transformações cada vez mais aceleradas do mundo globalizado. Essa área se revela como diferenciação social aos fatos políticos, econômicos e culturais, como forma de expressão - seja ela conformista ou rebelde.

Esse fato torna-se visível quando analisados alguns movimentos importantes do século XX que tiveram a moda como ponto visual de revolução, entre eles o movimento feminista ao queimarem sutiãs em 1968 durante o concurso de Miss America nos Estados Unidos, como representação da liberdade da mulher e

denunciar a exploração comercial do corpo feminino. Também os hippies nos anos 70 como um dos maiores movimentos contraculturais em oposição à guerra do Vietnã, onde o ideal era romper com a moda industrializada americana e valorizar a produção artesanal. Outro exemplo são os punks dos anos 80 que usaram a moda não somente para representar seus ideais, mas também para viabilizar e fortalecer suas reivindicações.

Tanto na obra de Godart quanto de Crane, se destaca como a moda pode atuar como antecipador de tendências, através da experimentação de formas, materiais e conceitos que desafiam as normas presentes. Essa ideia ressoa na criação de figurinos, principalmente nos de ficção científica, onde a moda é utilizada justamente para possibilitar uma possível visualização do futuro.

Possivelmente esse caráter antecipador de comportamentos e formas de vida futuras seja o maior desafio da criação dos figurinos nos filmes de ficção. Inventar e criar (através dos figurinos) padrões estéticos, sociais, éticos, étnicos, hierárquicos, e fazê-los funcionar no contexto do roteiro imaginando pelo filme é operação complicada e arriscada, já que as roupas dos personagens não servem só para vesti-los, mas também ajudam a construir universos imaginários que convidam o público a refletir sobre a direção da humanidade e potenciais avanços ou retrocessos da sociedade em relação à tecnologia.

No próprio objeto de estudo, a trilogia *Star Wars* (1977-1983) é revelada como a moda vai além da estética e funciona como parte latente da demonstração visual dos valores e desenvolvimento dos personagens.

É possível analisar essa influência do figurino como extensão da narrativa em Luke Skywalker, com a evolução dos tecidos usados pelo personagem conforme sua habilidade *jedi* é aprimorada juntamente com seus conflitos, que impõe até a mudança de cores nos trajes, demonstrando ao público que a luta entre o bem e o mal é tão latente em Luke que se revela até através do figurino.

Há também o contraste de poder e hierarquia com Darth Vader e no Império galáctico, onde Vader é tão ameaçador que suas expressões são cobertas pela máscara, demonstrando a impossibilidade do público de simpatizar com as emoções do vilão e o mesmo vale para os oficiais do exército galáctico, que através de seus uniformes

militares, viram meramente máquinas no olhar do telespectador, onde seu único objetivo é acabar com qualquer resistência ao poder vigente.

Vale ressaltar também o simbolismo que os figurinos de Leia carregam durante os longas, desde marcar a sua inocência até demonstrar sua evolução com guerreira, entre outros.

Através dos figurinos, a moda emerge como veículo de expressão cultural e social. Logo, ela apresenta uma forma de comunicação visual completa contemplando a história, valores, condições e cultura do personagem.

Capítulo 3: Por Dentro da Criação Visual na Trilogia “Star Wars”

Para analisar os figurinos dessa trilogia é necessário mergulhar primeiramente na história da criação visual dos personagens. George Lucas, roteirista e diretor do primeiro longa, “Star Wars: episódio IV – Uma Nova Esperança”, buscou em 1975, - logo dois anos antes do lançamento do primeiro filme - artistas que fossem capazes de trazer visualmente o conceito que Lucas buscava. Assim, Ralph McQuarrie - designer e artista futurista - entrou para a história.

Responsável por ilustrar cenas clássicas dos filmes e pela criação visual dos personagens, Lucas e McQuarrie trouxeram os desenhos para os executivos da 20th Century, que, com base em suas ilustrações, financiaram o grande projeto Star Wars.



Fonte: *Concept art* original de Ralph McQuarrie; 1975.

Sua influência foi tão notável que foi o próprio artista que sugeriu que Darth Vader usasse o emblemático respirador. McQuarrie marcou a importância do “*concept art*” (técnica que consiste em criar representações visuais que transmitem a aparência de personagens, objetos, cenários e acessórios. A sua finalidade é mostrar como será o visual final de um projeto, como um filme ou um jogo, antes da sua produção).

Para representar uma possível visualização do futuro, McQuarrie carregou em suas ilustrações conceitos da arte vanguardista, mais especificamente do Surrealismo. Considerando que esse estilo emergiu no começo do século XX, onde o

desenvolvimento tecnológico estava em alta com a popularização da fotografia, luz elétrica e do cinema em si, essa arte caracterizava-se pelo experimentalismo - desracionalização da produção artística, sem preocupar-se com a verossimilhança ou com o controle racional na arte.

Esse gênero artístico esteve muito presente nas grandes representações cinematográficas de ficção científica da década de 1920, como na capa do filme “*Metrópolis*” (dirigido pelo cineasta austriaco Fritz Lang, 1927).



Fonte: Poster original de “*Metrópolis*”; 1927.

Após análise dessa estética e de seu impacto no cinema, fica claro que McQuarrie teve apoio criativo e fonte de inspiração nessa arte, tendo o design do personagem “C-3PO” - android especialista e fluente em milhões de línguas galácticas - prestando homenagem ao robô *Maschinenmensch* de “*Metrópolis*”.

As referências não ficam somente na caracterização dos personagens, como também influenciam em demasia na criação arquitetônica dos universos. Em *Metrópolis*, o enredo é ambientado no século XXI, em uma grande cidade governada de maneira autocrática por um poderoso empresário. A ideia então era transmitir ao público uma cidade altamente desenvolvida tecnologicamente, logo com muitos prédios, movimento nas ruas, ângulos proeminentes.



Fonte: Imagem retirada diretamente do filme, “Metrópolis”; 1927.

E esse mesmo conceito pode ser visto em “Star Wars” e nos próprios desenhos de Ralph McQuarrie, onde o ambiente altamente desenvolvido e com pouca presença de cores, - remetendo ao minimalismo industrial - não somente agrega valor estético à produção, mas é também um personagem na trama. Carregando em si a sensação de que a tecnologia é também desafiadora para os personagens e âmbito de diferenciação social.



Fonte: *Concept art* original de Ralph McQuarrie; 1975.

Capítulo 4: A criação de figurinos - “Star Wars”, como a moda durante as guerras influenciou o figurinista John Mollo

A criação de figurinos passa por diversas etapas, em um longo processo de curadoria. No livro *“O Trabalho do Figurinista: Projeto, Pesquisa e Criação”* (2009), de Anderson Luiz de Souza e Wagner Ferraz, o figurinista é responsável por planejar, pesquisar, criar e executar figurinos que complementam e intensificam a narrativa de um espetáculo. Sua atuação vai além da concepção estética, exigindo um olhar detalhado e atento para integrar figurinos com os personagens e o cenário. Para compreender de maneira aprofundada o funcionamento dessa área, Daniela Porto e Andrea Mamel, ambas figurinistas com experiência em montagem de peças para a televisão, compartilham como é realizado seus respectivos processos de criação.

Como produtora de moda e figurinista há 17 anos, Daniela está inserida no universo do audiovisual através de seu trabalho na equipe de figurino na teledramaturgia no canal SBT, além de ter participado da área de arte de teatro e música. Porto expõe que para criar figurinos no cinema tudo começa a partir da leitura do perfil do personagem; “É desenvolvido através desse contato com o texto uma pesquisa intensa do personagem, analisando os contextos sociais, traços psicológicos e toda a construção do mesmo”.

Andrea, especialista em figurinos para o cinema, também compartilha desse ideal e diz “é importante a leitura da representação do personagem para que, através do seu figurino, sua história seja passada visualmente dando profundidade ao roteiro”. Logo, para a criação de uma boa caracterização, é importante a leitura minuciosa dos valores e objetivos dos elementos presentes no filme, pois, dessa forma, o figurino pode apoiar visualmente esses valores para o público.

Após esse primeiro passo, vem a parte da criação em si do figurino. Mamel diz que com a experiência e o olhar profissional, o figurinista já sabe onde buscar fontes e materiais necessários para a montagem final; “se é um figurino de época, existem acervos capazes de proporcionar esse material, ou talvez haja a necessidade da minha própria confecção pois não vou encontrar no mercado”.

Daniela expõe também como essa curadoria de produção é um trabalho longo e que requer muito cuidado: “Após a aprovação da pesquisa e fechamento do elenco, inicia-se o trabalho de produção e execução do figurino(..). Processos longos e minuciosos

de prova das criações para o elenco, nova aprovação junto a direção para afinar e finalizar a concepção do projeto”.

Portanto, a importância do figurino no audiovisual é refletir a identidade e também o potencial de identificação com o público. Porto completa: “o figurino é capaz de transmitir antes mesmo do ator/atriz dizer um texto a que ele veio, quem ele é, dar pistas e aguçar o interesse sobre esse personagem. Uma boa construção visual do personagem apresenta de forma contextualizada a época, gênero, aspecto psicológico e aspecto social. Ela dá força a atuação, busca coerência com a história e encanta”.

Questiona-se o porquê do impacto tão significativo da trilogia original de Star Wars no quesito visual, seja tão expressivo até hoje. Isso se deu pelo trabalho primoroso de John Mollo (1931-2017), figurinista britânico, responsável pela criação dos figurinos na trilogia.

Mollo trouxe aos filmes muito de sua experiência pessoal. Além de designer de figurinos, John também era escritor e entusiasta da história de uniformes militares, formado pela universidade britânica “*Farnham School of Art*”. Entre suas criações está o livro “*Uniforms of the American Revolution*” (1975), mas seu grande destaque foi no universo de figurinos para ficção científica, quando juntamente de George Lucas, foi designado para trazer ao cinema a visão do jovem diretor.

Com base nas ilustrações de Ralph McQuarrie, Mollo trouxe aos personagens um toque de realidade até então pouco visto no gênero de ficção-científica, pois era de desejo de George Lucas que eles não fossem lidos pelo público como uma fantasia, porém como uma possível representação de um futuro.

Um grande material para analisar a influência de John Mollo na saga original dos filmes, é o livro “*Star Wars Costumes: The Original Trilogy*” (2014) escrito por Brandon Aligner. O autor é um grande fã da saga, e em entrevista para o jornalista David Whiteley - produtor e autor do documentário “*The Galaxy Britain Built*” (2017) sobre os impactos da trilogia original de Star Wars para a BBC - Aligner comenta sobre seu encontro com John Mollo para a produção de seu livro, e como os rascunhos originais dos figurinistas foram essenciais para compreender o processo de criação de tão marcantes composições.



Fonte: Por John Mollo - Publicação original: Esboço de produção cinematográfica. Fonte imediata: Titelman, Carol; Hoffman, Valerie, eds. (1979). *A Arte de Star Wars* (1ª ed.). Nova York: Ballantine Books.

“*Star Wars Costumes: The Original Trilogy*” explora os figurinos usados na trilogia de 1977-1983. Além de oferecer detalhes e seções decididas aos trajes icônicos, o livro oferece uma visão da concepção de design diretamente dos rascunhos de John Mollo, inspirados nas ilustrações de Ralph McQuarrie. Essa combinação gerou frutos muito aclamados pelos fãs, como a imagem de Darth Vader, que se desenvolveu a partir da armadura Samurai (chamado de *kabuto*) e com a construção de Mollo para o traje, usando uma combinação de roupas tradicionais asiáticas juntamente com uma máscara de gás.

Mollo projetou também intencionalmente os uniformes dos oficiais imperiais para se parecerem com os uniformes dos oficiais nazistas alemães; relembrando novamente o poder do *Soft Power*, que identifica o inimigo e passa por meio não ativo a mensagem de ameaça ao herói.



Fonte: Imagem retirada do filme “Star Wars: O Retorno de Jedi” (1983)

O impacto do trabalho de John Mollo foi tão significativo que marcou a história do cinema ao ganhar o Oscar de melhor design de figurino, em 1978, por “Star Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança”.

Suas criações marcaram gerações, como o vestido de Leia, o roupão de Luke Skywalker, ou até o misterioso e sombrio traje de Darth Vader. Mollo foi um dos grandes precursores da nova era de figurinos no gênero de ficção-científica, que a partir de seu trabalho, visualizaram uma nova percepção de futuro; que mesmo com o desenvolvimento tecnológico ainda carrega em si construções do passado.

Capítulo 5: Análise dos figurinos na trilogia Star Wars (1973 - 1983)

Em Star Wars, as cores funcionam como parte integrante da narrativa. Além de representar os tão conhecidos “lado bom” e “lado sombrio” da Força, elas desempenham um papel de identidade de valores. Karoline Dilho, consultora de imagem formada pela Faculdade Santa Marcelina e com curso de Coloração Pessoal pelo Studio Imagine, diz que as cores além de terem a capacidade de combinar e favorecer, têm a propriedade de fortalecer a identidade: “A análise de coloração é um exercício. Saber quais cores são mais efetivas no visual trará liberdade para usá-las com mais sabedoria e consciência”, alerta.

Nos filmes, a pureza está ligada aos tons neutros claros como branco, bege e marrom e no caso dos sabres de luz, nos tons de azul e verde. Já os tons escuros como cinza, preto e vermelho são ligados aos personagens que corromperam com seus valores e tornaram-se vilões, distante dos ideais pregados de justiça, bondade e olhar empático durante a guerra galáctica.

Os sabres de Luz



Fonte: Lucasfilm/Reprodução

Eles são as armas comumente usadas entre os *Jedis* e *Sith* - ordem contrária aos ideais *jedis*, regidos pelo lado sombrio. É importante ressaltar o papel das cores nesse artefato, pois no caso dos *Jedis* a arma apresenta luz verde ou azul, que segundo a obra de Eva Heller “*Psicologia das Cores*” (2012), “azul é a cor de todas as características boas que se afirmam no decorrer do tempo, de todos os sentimentos bons que não estão sob o domínio da paixão pura e simples, e sim da compreensão

mútua." Já os *Sith* apresentam o sabre de luz na cor vermelha, que reflete a tendência mais violenta e de batalha do grupo, considerando que para Heller (2012) o vermelho faz referência justamente à guerra.

Trajes Jedi

Esse figurino conta com vestimentas inspiradas na cultura asiática dos samurais e monges, refletindo os valores de ordem e tradição. Os Jedis são uma organização que representa a conexão com a “Força”, logo, seu traje representa não somente uma escolha estética, mas também sua conexão com a filosofia Jedi.



Fonte: Figurino Jedi

Ao longo dos filmes, os figurinos se adaptam às narrativas, ganhando mais detalhamento, porém, sua essência é na forma visualmente leve. Composto por túnicas, cintos e roupões, a função dada a esses trajes é proporcionar liberdade de movimento - por isso o uso de tecidos leves como algodão e linho - e carregar um forte simbolismo: suas cores neutras refletem a imparcialidade e a busca pelo equilíbrio.

Luke Skywalker

Para analisar o figurino de Luke, deve ser destacado sua importância na narrativa, sendo ele o personagem principal da *Jornada do Herói*, descrita por Joseph Campbell. Logo, seus trajes vão refletir em que ponto da narrativa do mito ele se encontra, desde

sua simplicidade no primeiro filme, o suor e figurinos mais próximos de um guerreiro ao treinar para os desafios em "O Império Contra-Ataca", até os trajes elaborados e mais nobres no último longa, que representam seu desenvolvimento e aproximação da figura do herói.

Skywalker começa a trilogia (Star Wars: episódio IV – Uma nova Esperança - 1977) com seu roupão em tons claros como bege e branco, representando sua inocência e juventude que buscam uma nova aventura. Já seu tutor no primeiro longa, Obi-Wan Kenobi, tem como foco trajes marcados com tons terrosos - representam a humildade (Heller, 2012) - que apresentam ao público de forma não verbal sua experiência e sabedoria. Em "Star Wars V: O Império Contra-Ataca (1980)", Luke é treinado pelo mestre Yoda, que usa vestes simples - um robe longo em seda com mangas - porém contrastante com sua pele verde - que transmite a paz e sabedoria do personagem, "o verde é a mais calmante dentre todas as cores, é a cor do sentimento de estar em segurança" Eva Heller (2012).



Fonte: Mark Hamill como Luke Skywalker em Uma Nova Esperança (George Lucas)

Esses figurinos representam a identidade dos membros da Ordem Jedi e sua concepção reflete ao telespectador o compromisso dos personagens como guardiões da paz e da justiça na galáxia, além de carregar o peso visual da sabedoria e ensinamentos transmitidos ao longo de séculos da história da Ordem.

George Lucas, criador da saga, compartilhou em entrevistas que o processo de criação dos trajes Jedi, juntamente com o figurinista John Mollo, foi inspirado nas vestimentas de monges tibetanos. Essa escolha conferiu aos personagens um visual único que alia praticidade com a ideia do sagrado.

Já no segundo longa, “Star Wars V: O Império Contra-Ataca (1980)”, Luke, com a ajuda de seu tutor e mestre Yoda, desenvolve sua conexão com o lado bom da força. Mantendo seu ideal, o figurino de Luke é em cores claras, porém adaptados para os diversos ambientes que o personagem enfrenta durante o filme, como trajes de inverno e posteriormente a volta das vestimentas clássicas Jedi na batalha entre Skywalker e Darth Vader, onde é revelado ao público a conexão de Luke ao lado sombrio, sendo filho de Vader.

Por fim, em “Star Wars VI: O Retorno de Jedi (1983)”, o figurino de Luke representa de forma genial a dicotomia interna que o próprio personagem enfrenta. Skywalker ao procurar a força em si para tornar-se um verdadeiro mestre Jedi, enfrenta desafios que o aproximam do lado sombrio; como seu ódio contra o Império, a não aceitação do personagem para com seu pai e a batalha no equilíbrio da justiça de seus próprios valores. Tudo isso é revelado através de seu traje que todo se assemelha ao tradicional da Ordem Jedi: capa marrom - referência a seu primeiro tutor, Obi-Wan - cinto e kimono em seda, porém, na cor preta, que além de representar o sentido de vilania no longa, também faz com que Luke esteja distante de parecer o inocente e virtuoso herói que era nos filmes anteriores, assemelhando-se mais a uma figura vingativa. Quando o personagem é visto nesse figurino, fica claro ao telespectador que este é um guerreiro capaz de derrotar as forças malignas do seu universo, e que, apesar do seu heroísmo, há em si a capacidade para a destruição impiedosa que tanto consumiu seu pai.



Fonte: Imagem retirada de “Star Wars VI: O Retorno de Jedi (1983)” - Richard Marquand

Princesa Leia

Como já mencionado, as cores são tão importantes para a narrativa quanto os próprios personagens. Leia marca de forma muito interessante essa visão. Quando apresentada pela primeira vez ao público, a princesa veste seu clássico vestido branco, com mangas longas e volumosas que remetem aos vestidos da realeza medieval. Sua imagem é atrelada à inocência e pureza, sempre em tons de branco com poucos decotes. Alinger (2014) afirma que o vestido é feito de crepe de seda, com inspiração em freiras e, além disso, o cinto tem inspiração nos cavaleiros medievais.



Fonte: Propstore - Vestido usado por Carrie Fisher "Star Wars: Uma Nova Esperança"

Até que, juntamente com a narrativa, essa inocência é arrancada da personagem através das ameaças imperialistas e desafios que a trama impõe. Assim, a princesa passa por diversas transformações no seu visual, com tons terrosos que marcam seu desenvolvimento e maturidade, juntamente com materiais mais pesados que se opunham à leveza de seu traje original.

Em "Star Wars V: O Império Contra-Ataca (1980)" o figurino de Leia corta com o ideal do primeiro filme de que ela é somente uma princesa em apuros, pois apresenta ao público uma personagem mais complexa, abandonando seu vestido para o uso de roupas que facilitem seus movimentos em batalha, como calças e coletes, porém, sem se afastar das cores originais, reforçando sua ligação com os rebeldes contra o Império.



Fonte: “Star Wars: O Império Contra-ataca”: Foto de Carrie Fisher, por Irvin Kershner (publicada em 2007)

Entre diversas grandes contribuições dos figurinos da trilogia para o cinema de ficção científica, vale destacar também uma grande problemática que envolve um dos trajes de Leia para em “Star Wars VI: O Retorno de Jedi (1983)”. Ao tentar salvar Han Solo do comprador de recompensas Jabba, a princesa é capturada e tornada escrava. Seu figurino então é bastante revelador, até para tornar claro o abuso praticado pelo gangster alienígena.

Porém, o público mudou seu olhar para a personagem e também para com a atriz que a interpretou - Carrie Fisher, que havia deixado claro para os criadores do figurino, - Aggie Guerard Rodgers e Nilo Rodis-Jamero - seu desconforto com a vestimenta. Ao longo das duas primeiras produções, princesa Leia foi construída como uma forte figura feminina, servindo não apenas ao seu papel na realeza, mas também como uma grande heroína contra a repressão do Império. Após o lançamento de 1983, toda essa construção foi substituída por um olhar fantasiado pela cultura pop e eternizado como *sex symbol*, o que incomodou profundamente a atriz por anos.

Em entrevista para a revista *Interview* em 2015, Carrie Fisher aconselhou Daisy Ridley - atriz que interpreta a personagem Rey na saga mais recente da franquia - a lutar contra essa visão “eu não sou um símbolo sexual, isso é a opinião de algumas pessoas, que eu não compartilho. Você quer um conselho? Você deve lutar pelo seu

figurino. Não seja uma escrava como eu fui. Lute contra a roupa de escrava” compartilhou Fisher.

O Império Galáctico

Ele representa o desafio do herói, logo, toda sua construção é baseada em estruturas militares de forte peso visual com cores escuras. Não somente para se aproximar do ideal de vilania, mas também para representar sua proximidade com a violência e ameaça do lado sombrio. Para melhor análise, será discutido de forma hierárquica os integrantes do Império.

Soldados: Stormtroopers



Fonte: Stormtroopers, em cena de filme da saga "Star Wars"

De acordo com Doug Chiang, vice-presidente da LucasFilm - empresa produtora de filmes e televisão, adquirida pela Disney, em 2012 e fundada por George Lucas, em 1971 - o visual dos personagens foram criados para assemelhar a esqueletos, “O preto e branco foi escolhido justamente para reforçar a ideia de esqueletos vivos. Ao ver um soldado saindo de uma sala escura, a primeira impressão é assustadora com essa figura praticamente não humana”. Além dessa inspiração há também a inclinação da criação do figurinista John Mollo para vestimentas asiáticas, e assim como Darth Vader, os Stormtroopers também usam capacetes estilo samurai.

Seus trajes são confeccionados para transmitir grande resistência, podendo proteger o soldado de diversos climas e ambientes, por isso há pouca variedade de design, já que na ficção o traje conta com alta capacidade de adaptação. Além disso, nas partes

de articulação do corpo, o figurino conta com uma espécie de segunda pele na cor preta, gerando mobilidade e liberdade de movimento para os atores.

Oficiais do Exército

Como mencionado no último capítulo, John Mollo trouxe aos figurinos sua experiência pessoal com vestimentas militares. E dessa forma, trouxe aos oficiais do Império o visual semelhante ao uniforme usado pelas tropas nazistas.



Fonte: Ilustrações do uniforme nazista.



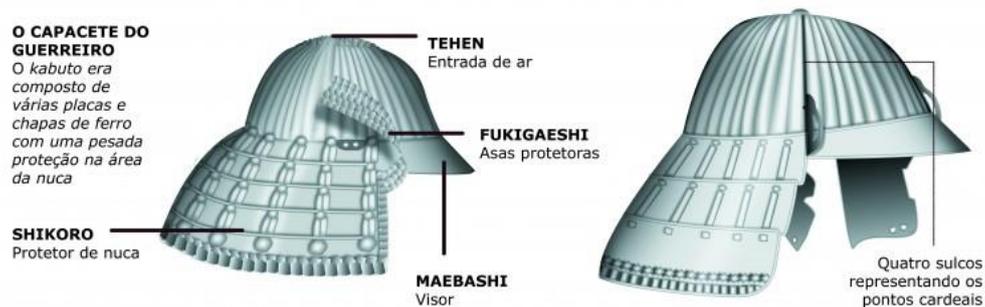
Fonte: Imagem retirada do filme "Star Wars: O Retorno de Jedi" (1983)

As semelhanças são visíveis ao analisar o caimento das vestimentas - como a sobra de tecido na lateral das coxas - os cintos acima do uniforme e o quepe. Mollo compartilhou que seu desejo era transmitir a crueldade e frieza dos oficiais do exército

e ao mesmo tempo, fazer com que o público tivesse a sensação de incomodo ao olhar para esse traje e associar ao cruel exército nazista.

Darth Vader

A criação do visual do personagem é uma das construções mais interessantes da saga. Logo na concepção do design George Lucas e Ralph McQuarrie queriam trazer ao vilão uma identidade forte e intimidadora. Lucas expressou seu desejo que Vader vestisse um manto negro, um grande capacete seguindo o estilo dos usados pelos samurais, - que como apresentado anteriormente, chamasse *Kabuto* - e uma máscara sobre o rosto. Com isso em mente, McQuarrie através de pequenas alterações criou o que seria um dos personagens mais marcantes do cinema de ficção-científica.



Fonte: Ilustração de Kabuto retirada da redação "Made in Japan" - 2016

É visível como o acessório foi mantido na idealização do personagem, com as abas ao redor do rosto e pescoço, visor e detalhes visuais menos proeminentes, foi criado o capacete de Darth Vader.



Fonte: Star Wars black series capacete eletrônico Darth Vader. Marca: Hasbro

O personagem veste uma espécie de manto feito de lã como capa, reforçando a semelhança dos utilizados pelos samurais com objetivo de ludibriar os inimigos no ataque – impossibilitando que o oponente consiga enxergar com precisão o movimento de suas pernas e, assim, prever seu próximo golpe. Há o uso de ombreiras, que não somente traz mais dinamismo para o caimento da capa, como impõe um visual ainda mais autoritário no vilão. Vader usa também sua aterrorizante máscara, que além de indicar sua respiração de forma perturbadora, garante a impossibilidade do público de enxergar as expressões do vilão, o tornando apático, misterioso e principalmente distante do telespectador.

Mesmo com boa parte do figurino sendo na cor preta, o personagem possui detalhes dos diversos botões em seu traje nas cores verde e vermelho, que quando contrastados com preto ganham grande significado. Para Heller (2012) “vermelho com preto caracteriza o ódio. A potencialização do ódio e brutalidade” que comunicam muito com a personalidade de Darth Vader.



Fonte: Darth Vader, Star Wars. Direitos: Acervo. MHD Magazine

O que torna esse figurino tão único é que além de indicar ao telespectador do filme todas as mensagens que já foram apresentadas como objetivos, valores, posição social, entre outros, essa vestimenta é em si o personagem. “Vader necessita dela

para poder sobreviver, pois sua respiração é controlada pela máscara", expõe Aligner (2014).

Portanto, esse é um trabalho primoroso entre George Lucas, Ralph McQuarrie, John Mollo e principalmente time de confecção dos figurinos, pois não gerou somente um dos personagens mais marcantes do cinema, mas enfatizou como essa área tem papel chave na transmissão de mensagens em um roteiro de maneira tão profunda que a própria vestimenta tornar-se personagem integrante da trama.

Epílogo

Star Wars influenciou gerações pela sua capacidade de construção fictícia inspiradas em acontecimentos reais, apontando como um regime ditatorial pode gerar consequências como revoluções e uma nova ordem política. Além disso, a primeira trilogia da franquia (1977 - 1983) teve a sua estrutura narrativa inspirada no grande sucesso de enredo do herói de Joseph Campbell, como analisado do primeiro capítulo, onde é mostrada ao público toda a trajetória de evolução de um personagem comum - Luke Skywalker - a um grande guerreiro.

Já no âmbito dos figurinos os longas demonstram de forma muito bem-sucedida, como as vestimentas auxiliam no enriquecimento do enredo. Com o uso das cores, Star Wars mostra ao público de forma muito clara quem são os heróis e os vilões, tornando o processo de identificação e projeção do público intenso.

As cores empregadas no filme comprovam-se como fundamentais na narrativa. Elas deixam de ser meramente elemento estético e passam a ajudar a definir moralidade e emoções dos personagens. Heller (2012) explica que as cores têm significado culturais e psicológicos que podem variar, mas algumas são universais, e essas foram muito bem utilizadas e exploradas pelos designers de produção da saga.

O enredo está pregado no imaginário de milhares de fãs. Vibrar para que Luke vença os desafios ao deixar sua terra natal em “Uma Nova Esperança” (1977) e ajude Obi-Wan Kenobi a salvar a princesa Leia juntamente com Han Solo e Chewbacca. Acompanhar Skywalker em sua evolução com o mestre *Jedi*, Yoda, dominando os poderes herdados pela força e chocar-se com a revelação de Vader durante a batalha épica, e em “O Retorno de Jedi” torcer para que o jovem não sucumba ao lado sombrio e tornar-se um grande mestre *Jedi*, é o que faz de Star Wars tão emocionante.

Essa mentalidade de crescimento do telespectador juntamente com o enredo e personagens, cabe para vários outros exemplos, como para a Princesa Leia. Torcer para que seus ideais revolucionários sejam atendidos, acompanhá-la em sua trajetória para guerreira e vibrar pelo casal Leia e Han Solo mostra como o enredo é bem construído.

Isso se estende também para o grande vilão Darth Vader. Entender o arco do personagem e assistir seu desenvolvimento durante a trilogia, o torna muito mais intrigante e se explica o fato de seu visual ter se tornado um grande ícone da vilania.

Além disso, as criações visuais são tão interessantes que são exploradas mais profundamente nos próximos lançamentos da franquia. A estética dos *Jedi*, como as cores e até o corte de cabelo tem influência na sua identificação. Os *Sith* como os tons escuros e intensos são reflexos da valorização da brutalidade, ódio e do desejo de grandeza. A função de proteção dos trajes dos soldados Stormtroopers, assim como os da princesa Leia evoluem conforme suas habilidades de guerra são aprimoradas, entre tantas outras funções do figurino na trama. São detalhes oriundos do figurino que tornam Star Wars único e inesquecível no imaginário coletivo.

Seu impacto é tão profundo que marcou a cultura pop pela sua iconografia visual, que ultrapassou os limites das telas e se estabeleceu como símbolos. O capacete de Darth Vader, por exemplo, com seu design único e imponente tornou-se um emblema instantâneo de poder e tirania, enquanto o brilho dos sabres de luz nos tons de azul e verde são ícones da esperança, coragem e resistência.

O legado de Star Wars, inclusive nos seus aspectos relacionados ao figurino, como se tentou demonstrar através dessa pesquisa, testemunha a potência de uma complexa linguagem cinematográfica que virou uma cultura própria. Partiu assim de um roteiro repleto de mitologias para transforma-se, ela mesma, num mito do cinema de ficção.

Referências:

1. Livros:

- **GODART**, Frédéric. *A Sociologia da Moda*. Rio de Janeiro: Editora XYZ, 2010.
- **CRANE**, Diana. *A moda e seu papel social: Classe, Gênero e Identidade das Roupas*. São Paulo: Editora ABC, 2006.
- **HELLER**, Eva. *Psicologia das Cores: Como as Cores Afetam a Emoção e a Razão*. São Paulo: Editora DEF, 2012.:
- **SOUZA**, Anderson Luiz de; **FERRAZ**, Wagner. *O Trabalho do Figurinista: Projeto, Pesquisa e Criação*. São Paulo: Editora GHI, 2009.
- **CAMPBELL**, J. (1990). *A Jornada do Herói*. Tradução de Ivonete Gomes Cardoso. São Paulo: Cultrix.
- **CAMPBELL**, J.; Moyers, B. (1988). *O Poder do Mito*. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena.

2. Entrevistas:

- ENTREVISTA com Carrie Fisher. *Interview Magazine*, 2015.
- **DILHO**, Karoline, consultora de imagem.
- **AMARAL**, Rodrigo Amaral - professor de Relações Internacionais ple PUC-SP.
- **MANEL**, Andrea - figurinista.
- **PORTO**, Daniela - figurinista.

3. Artigos e entrevistas com especialistas:

- **ALINGER**, Brandon. *Star Wars Costumes: The Original Trilogy*. Londres: Editora MNO, 2014.

4. Documentários e fontes audiovisuais:

- DOCUMENTÁRIO. *The Galaxy Britain Built*. Dirigido por David Whiteley. BBC, 2017.

5. Filmes e séries:

- STAR WARS: Uma Nova Esperança. Dir. George Lucas. Lucasfilm, 1977.
- STAR WARS: O Império Contra-Ataca. Dir. Irvin Kershner. Lucasfilm, 1980.

- STAR WARS: O Retorno de Jedi. Dir. Richard Marquand. Lucasfilm, 1983.

Aqui estão as referências dos sites formatadas de acordo com as normas da ABNT:

6. Artigos em sites:

- MADE IN JAPAN. *O Samurai Darth Vader*. Disponível em: <<https://madeinjapan.com.br/2016/02/02/o-samurai-darth-vader/>>. Acesso em: 22 set. 2024.

- ROLLING STONE BRASIL. *Uniformes dos Stormtroopers foram desenhados para parecerem esqueletos no começo de Star Wars*. Disponível em: <<https://rollingstone.com.br/noticia/uniformes-dos-stormtroopers-foram-desenhados-para-parecerem-esqueletos-no-comeco-de-star-wars/>>. Acesso em: 15 ago. 2024.

- 6 VEZES 7. *Hierarquia do Império Galáctico: Star Wars*. Disponível em: <<https://6vezes7.com.br/hierarquia-do-imperio-galactico-star-wars/>>. Acesso em: 8 out. 2024.

- ARCHDAILY. *Cinema e Arquitetura: Metrópolis*. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/01-51763/cinema-e-arquitetura-metropolis>>. Acesso em: 22 set. 2024.

- DOMESTIKA. *Ralph McQuarrie e a arte conceitual de Star Wars*. Disponível em: <<https://www.domestika.org/pt/blog/3522-ralph-mcquarrie-e-a-arte-conceitual-de-star-wars>>. Acesso em: 22 set. 2024.

- PLANO CRÍTICO. *Crítica | Star Wars Art: Ralph McQuarrie de Brandon Alinger e outros*. Disponível em: <<https://www.planocritico.com/critica-star-wars-art-ralph-mcquarrie-de-brandon-alinger-e-outros/>>. Acesso em: 15 ago. 2024.

7. Vídeos:

- YOUTUBE. *O figurino de Star Wars de John Mollo*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/live/yEiLsvNZdrY>>. Acesso em: 26 jul. 2024.