


SF|CC

JOÃO GABRIEL BENVINDO MARTINS DE SOUZA


**SCIFI COVERGIRL: publicação sobre fastfashion,
ascensão, declínio midiático e relações de poder**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.


Aprovado em: 25 de novembro de 2021

Documento assinado digitalmente
 NAIR DE PAULA SOARES
Data: 17/01/2022 18:06:02-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Nair de Paula Soares (orientador)
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 ARY PIMENTA DE MORAES FILHO
Data: 13/01/2022 11:43:47-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Ary Pimenta de Moraes Filho
BAF/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 DESIREE BASTOS DE ALMEIDA
Data: 13/01/2022 14:18:08-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Desiree Bastos de Almeida
BAT/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

CIP - Catalogação na Publicação

S729s Souza, João Gabriel Benvindo Martins de
SCIFI COVERGIRL: publicação sobre fast fashion,
ascensão, declínio midiático e relações de poder. /
João Gabriel Benvindo Martins de Souza. -- Rio de
Janeiro, 2021.
231 f.

Orientadora: Nair de Paula Soares.

Coorientador: Ary Moraes.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
2021.

1. Design de personagens. 2. Ficção Científica.
3. Pluralidade. 4. Roteiro. 5. Diagramação. I.
Soares, Nair de Paula, orient. II. Moraes, Ary,
coorient. III. Título.

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a), sob a responsabilidade de Miguel Romeu Amorim Neto - CRB-7/6283.

UFRJ | Centro de Letras e Artes, Escola de Belas Artes | Departamento de Comunicação Visual | BAV

Projeto e Monografia de Graduação em Comunicação Visual Design | 2020.2

SCIFI | COVERGIRL

DESIGN DE PERSONAGENS | FICÇÃO CIENTÍFICA | PLURALIDADE

João Gabriel Benvindo Martins de Souza

Orientação **Nair de Paula Soares**

Co-Orientação **Ary Moraes**

Resumo

SCIFI COVERGIRL é uma história autoral, configurada pela criação de uma narrativa e de um design de personagens, cuja veiculação ocorre na edição de uma revista.

Sua narrativa se desenvolve a partir da criação de personagens com estética particularizada, tendo como base a indumentária e moda dos anos 1960 e 1970, a atual e, principalmente, um recorte nos universos da ficção científica. Essencialmente, a mensagem que a edição busca passar é a do endosso à diversidade (postura não recorrente nesse tipo de revista).

O roteiro e a estética do projeto apoiam-se em temas atuais, sensíveis e pouco abordados nas mídias em geral, como: a pluralidade de tipos físicos na moda, e a danosa problemática social, vinculada ao sistema "fast fashion".

Palavras chave naming, criação de narrativa, design de personagens, moda, ficção científica, diversidade física e social.

Abstract

SCIFI COVERGIRL is an authorial story, shaped by the creation of a narrative and character design, whose publication occurs in the edition of a magazine.

The narrative develops from the creation of characters with particular aesthetics, based on the fashion of the 1960s, current clothing and, mainly, a cutout in the universes of science fiction. Essentially, the message that the edition seeks to convey is the endorsement of diversity (a non-recurring posture in this type of magazine).

The project's script and aesthetics are based on current, sensitive and little discussed themes in the media in general, such as: the plurality of physical types in fashion, and the harmful social issue, linked to the "fast fashion" system.

Keywords naming, narrative creation, character design, fashion, science fiction, physical and social diversity.

Sumário

1 Introdução 06

2 Abordagem Preliminar 09

- 2.1 Introdução à Narrativa 10
 - 2.1.1 Sinopse inicial 13
 - 2.1.2 Personagens 14
- 2.2 Intenção Projetual 18
 - 2.2.1 Primeiras referências 19
 - 2.2.2 Formação da ideia final 30

3 Embasamento Teórico e Iconográfico 31

- 3.1 Moodboard Preliminar 36

SCIFI COVERGIRL

4 Ficção Científica do século XX: Mergulho Estético 40

- 4.1 Subgêneros da Ficção Científica 43
- 4.2 Personagens e figurinos do Space Opera 51
 - 4.2.1 Flash Gordon 52

5 Moda Futurista 78

- 5.1 Contexto Histórico: A Era Espacial 79
- 5.2 Grandes nomes da Moda Futurista 82
 - 5.2.1 Pierre Cardin 83
 - 5.2.2 André Courrèges 90
 - 5.2.3 Pacco Rabanne 99

Sumário

6 Construção da Identidade Estética 107

- 6.1 Trabalhos pessoais e estilo de ilustração 108
- 6.2 Influências Envolvendo a Moda como Tópico na Ilustração ... 113
 - 6.2.1 Garota-Rancho 114
 - 6.2.2 Babs Tarr 121
 - 6.2.3 Babs Tarr 129

7 O Projeto 137

- 7.1 Decupagem e processos: páginas-chave..... 150
 - 7.1.1 Capa 152
 - 7.1.2 Abertura de Capítulo 157
 - 7.1.3 Roteiro 163
 - 7.1.4 Conteúdo dos Capítulos/Artes conceituais 169

7 Apresentação do Projeto 172

SCIFI COVERGIRL

9 Considerações Finais 228

10 Bibliografia 229

1 Introdução

Para o meu projeto de conclusão de curso, eu decidi trabalhar com algo que me trouxesse um desafio, que também fosse muito prazeroso e me impulsionasse a ter soluções criativas a fim de criar universos únicos.

Dito isso, dentro do Curso de Comunicação Visual Design da UFRJ, de todas as áreas que o design abarca, duas tem um lugar especial de carinho e paixão em mim: ilustração e diagramação. Procurei, então, somar essas duas particularidades a outros gostos pessoais como a escrita de roteiro e a moda.

Divagando sobre um ponto de partida que envolve-se todos os tópicos desejados, acabei por me deparar com uma ilustração feita por mim em 2020, chamada "SCIFI-COVERGIRL nº3895: Hellen Falcon".

A razão do naming **SCIFI-COVERGIRL** se dá de maneira bem simples; visto que é a junção dos dois tópicos que desejei abordar imagéticamente na ilustração.

Exceto pela grafia de "cover girl" estar escrito junto (por motivos de estilização afim de dinamismo), a frase quando traduzida literalmente é "Garota Capa de Revista da/ de Ficção Científica". Procurei no nome, assim como na arte, evocar algo simples, moderno e que fosse rápido de entender.

Não há uma razão especial para estar em inglês, exceto por ser o idioma no qual mais consumo conteúdos do gênero de ficção científica.

A peça retrata uma experimentação artística onde se combinam dois estilos de indumentária: a ficção científica "retrô" (com o capacete espacial e antenas) e elementos de moda atual (padronagem da logomarca, estilo de maquiagem e comprimento das botas).

Os textos das manchetes fictícias fazem referência à cultura pop e outros títulos do gênero de ficção científica.





COVERGIRL

Beatrice Wildfire

SOCIALITE OR CRIME

MASTERMIND? DOES IT

REALLY HAVE A DIFFERENCE?



I just wanna go BACK!

THE ASCEND OF
VINTAGE
MILKY WAY RESORTS



No resultado final, somado cenário e incitações de narrativa por meio das manchetes, existe a proposta de um universo ficcional novo; até quis explorar mais a estética elaborada com um "segundo volume" da revista SCIFI-COVERGIRL, dessa vez trazendo uma nova modelo, um novo "ensaio fotográfico", manchetes e cores.

Olhando para as ilustrações no presente, e pensando no meu TCC, me veio à ideia de ir além das capas de revista; levando em consideração todo um potencial para a expansão de um cosmo e identidade que havia projetado: **Criar um produto editorial/gráfico que se aprofundasse esteticamente no argumento do universo futurista de SCIFI-COVERGIRL.**

2 Abordagem Preliminar

Antes de desenvolver o formato para o projeto, é importante apresentar a narrativa original proposta pela revista.

Tendo como inspiração a ilustração "SCIFI-COVERGIRL nº3895: Hellen Falcon", resolvi nomear a história como "**SCIFI-COVERGIRL**", pois tenho como intenção de roteiro uma história igualmente moderna, rápida, de fácil entendimento e que imprima uma ideia de ação na sua fonética. A partir desses parâmetros básicos, serão evoluídos os primeiros insights relativos tanto à narrativa quanto a estética do universo abordado como dos seus personagens.

A partir dessa fase será redigida uma sinopse experimental e, em seguida, será construído um banco de imagens ligadas ao contexto e estilo abordados.

Uma vez que tiver uma bagagem estética palpável, utilizarei dessa iconografia para afunilar o roteiro e os personagens em conjunto; projetando cenários e indumentárias pensados para serem cativantes e impactantes.

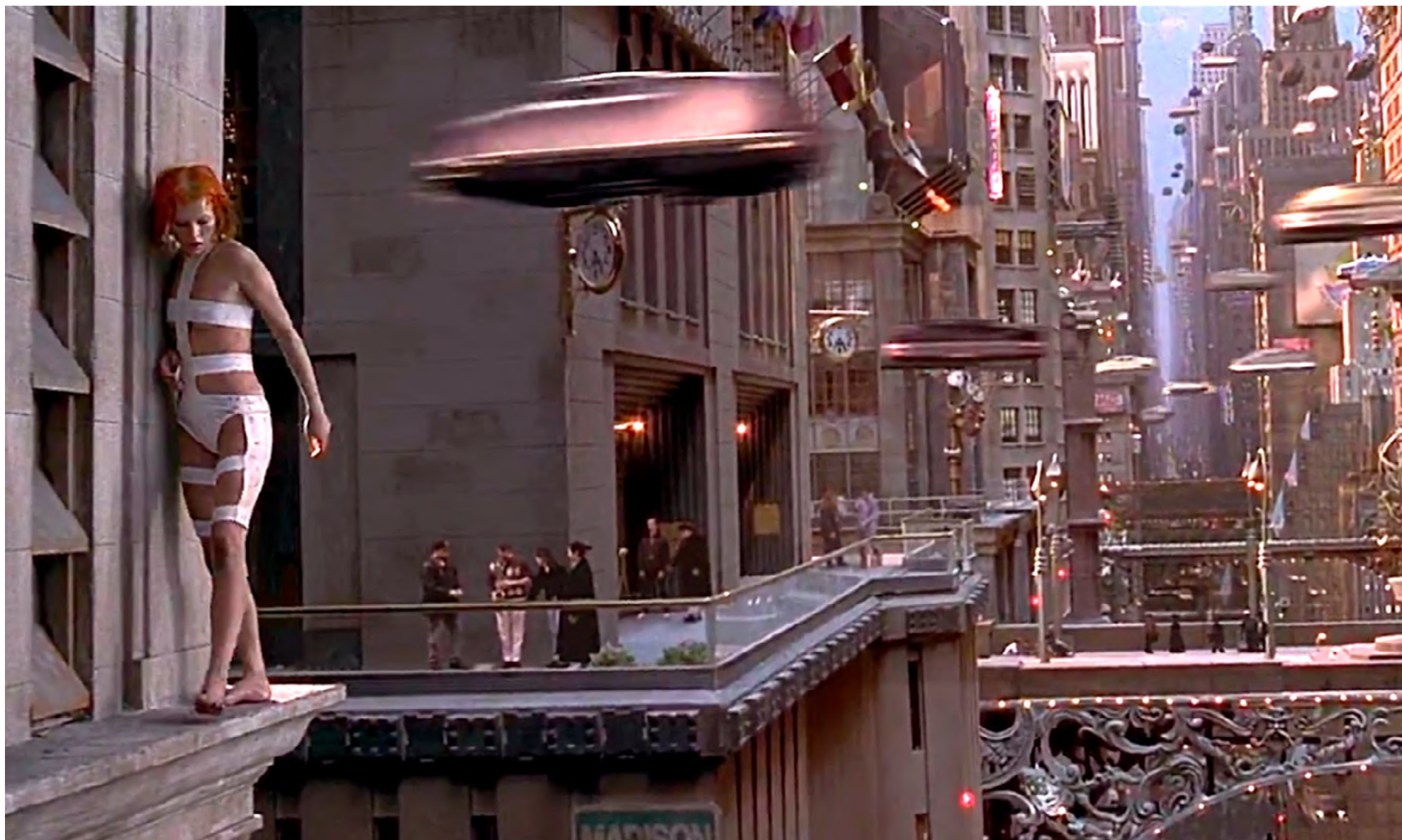
2.1 Introdução à narrativa

As primeiras referências para a construção dessa narrativa de ficção científica (em específico) partem de títulos do meu subgênero preferido, a chamada **space opera**; neste existem diversas aventuras intergaláticas com visuais apelativos de cenários e personagens, num roteiro de perfil dramático.

Stars Wars, *O Quinto Elemento*, *Guardiões da Galáxia* e *Flash Gordon* são exemplos de nomes de sucesso dentro do gênero.



Poster "Guardiões da Galáxia"
Distribuição Disney Studios, 2014



Cena de "O Quinto Elemento"
Distribuição Gaumont
Film Company, 1997

Outro fator que está intrinsecamente ligado a inspiração original e desejo de pesquisa é a **moda**.



Capa Vogue Brasil
Edição Outubro de 2020

Seja das capas de revista ou a alta costura que poderia ser figurino de filmes (também de ficção científica); acredito que ela deve ser integrada como um dos fatores principais da história.



“Vestido de lã com aberturas” por Pierre Cardin
1971

2.1.1 Sinopse inicial

A capitã Hellen Falcon, protagonista, é a mesma modelo da capa que inspirou o projeto. Hellen tem duas paixões: fama e moda. A partir das duas, ela ergueu sua carreira como uma caçadora de recompensas intergalacticamente famosa durante anos.

À medida que o tempo passa e Hellen mantém sua marca intacta, novos rostos e estilos de caçadores aparecem no cenário e acabam por serem os novos preferidos da mídia. Sendo deixada de lado cada vez mais pelo grande sistema, Hellen acaba por cair no ostracismo da fama e glória.

Sem fama, não existem mais muitos trabalhos para Hellen, nem reconhecimento, fazendo com que ela perca o amor do público, suas regalias e, o mais importante, o capital para acompanhar todos os lançamentos de moda.

Diante dessa queda, Hellen está determinada a se reinserir na grande mídia da galáxia e vê a única oportunidade disso acontecer num trabalho oferecido por Beatrice Wildfire, dona da mega-empresa SCIFI COVERGIRL; marca de moda, estilo e publicidade. Beatrice é uma antiga conhecida da época de auge de Hellen.

A missão consiste em impedir os planos de BLAC STARR, uma das maiores terroristas da atualidade, ela ameaça destruir as filiais da SCIFI COVERGIRL e outras grandes empresas pela galáxia.

BLAC STARR, a antagonista, é uma personagem que se opõe a toda essa estrutura de moda e fama, promovendo um embate com a heroína. Existe uma incitação de reflexões sobre o modo de vida que seguimos, já que ambas têm como personalidade a antítese da outra – fazendo Helen se questionar quanto ao seu estilo de vida e superficialidade.

A história traz momentos interessantes e com bastante humor nas interações de Helen e sua nova assistente, Andy Cerulean, que tem o mundo da moda e estilo como um ambiente oblévio, mas é o que Hellen pode pagar na sua atual condição.

Além do esforço de composição estética, a história é atraente para o público porque ela endossa a individualidade e a auto expressão como moral. Fora a exposição de forma não tão lúdica dos impactos de um estilo de vida *fast fashion*.

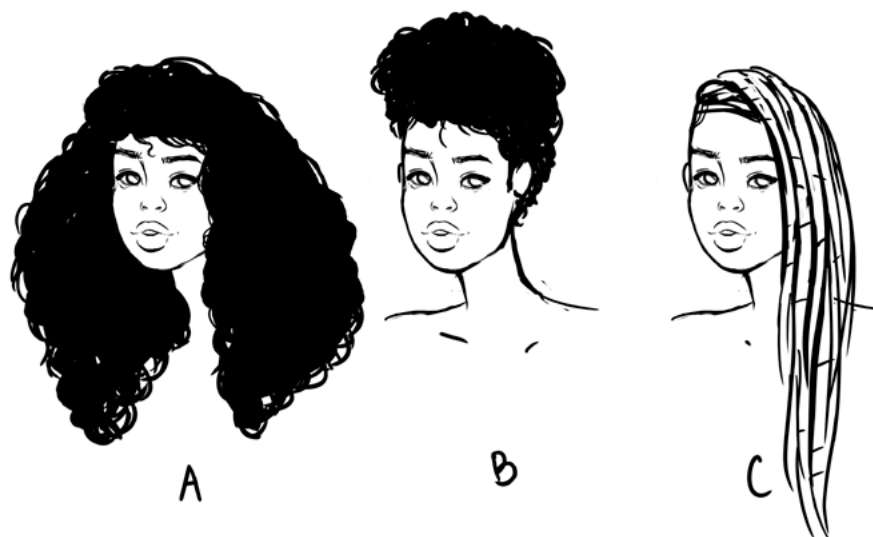
2.1.2 Personagens

Considerada em linhas gerais a sinopse, a princípio, retira-se quatro personagens de maior relevância:

HELLEN FALCON

A Heroína da história. Tem como traços fortes a determinação, ambição e impulsividade. Seu maior desejo é por aventura e ser aceita no espaço social em que vive, através da moda e dos padrões de comportamento.

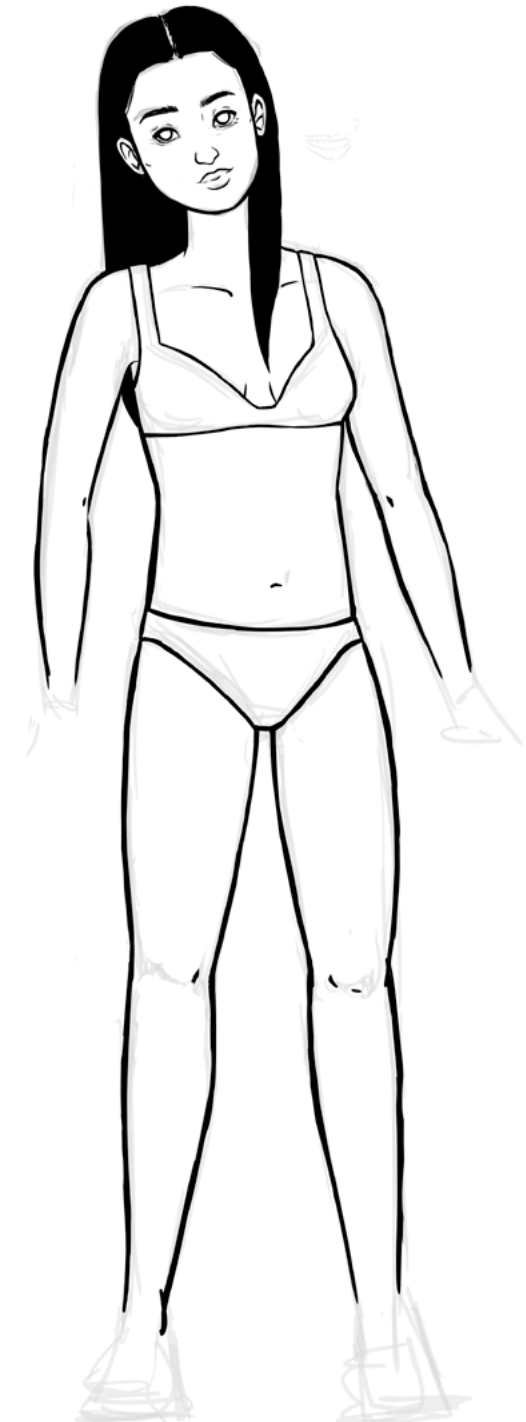
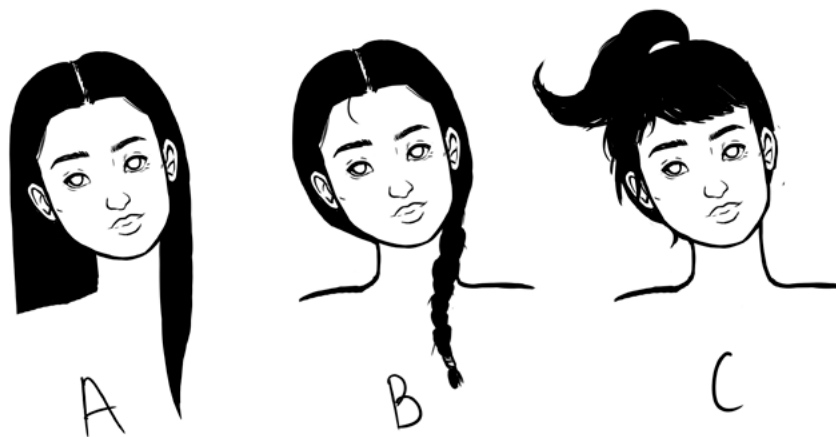
Seu arco de personagem será sobre a sua auto-aceitação onde ela verá que não só é melhor ser você mesmo, como também o mundo irá se sentir mais atraído pela originalidade.



ANDY CERULEAN

Coadjuvante e aliada de Hellen, Andy possui discordâncias quanto a personalidade imatura e atitudes impulsivas da sua chefe. Apesar disso, acredita que ela tem boas intenções e procura ajuda-la da melhor forma possível.

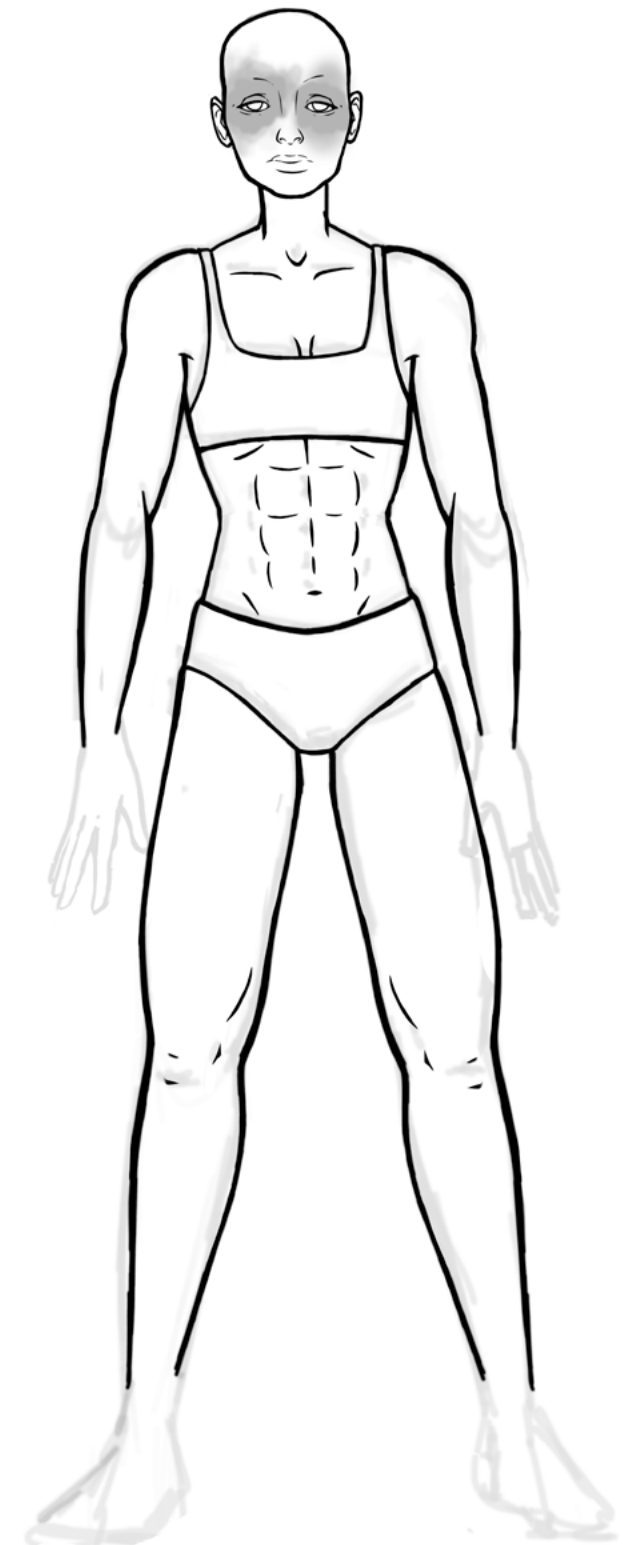
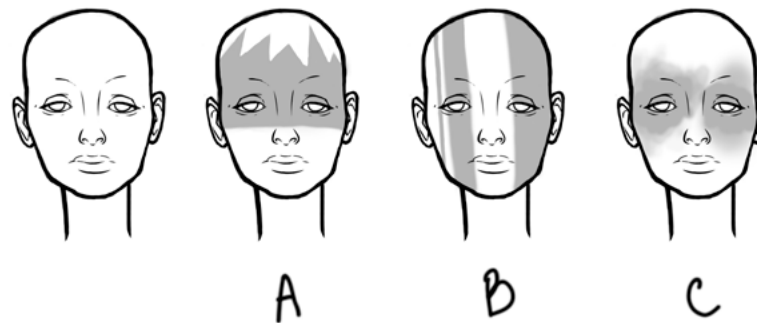
Ao mesmo tempo que tenta se habituar a uma rotina nova de caçadas intergaláticas estilosas, ela procura usar essas experiências para se auto-conhecer e achar seu espaço no mundo.



BLAC STARR

Desempenha o papel de antagonista da trama, logo, ela apresenta características opostas à Helen, como o ódio violento ao sistema de comportamento que é imposto, falta de compaixão e frieza para executar seus planos malignos.

A trajetória de BLAC se associa com vingança por eventos passados, então ela perceberá que a mudança é necessária, mas não por meio de mais violência e morte.



BEATRICE WILDFIRE

Beatrice é a destinadora e também a destinatária da grande missão de Hellen. A primeira vista ela é sedutora, implacável e fará de tudo para que seus planos continuem dando certo, mas secretamente esconde esquemas sujos e cruéis de exploração de pessoas e recursos ambientais.

Como a dona de uma das maiores empresas da galáxia, Beatrice representa, em seu personagem, a própria indústria, logo quis retratar alguém que não existe (uma espécie alienígena), mas que tivesse características que podem haver nos corpos humanos por meio de cirurgias plásticas radicais.

A opção por quatro mulheres para os personagens principais se dá pela maior necessidade de representação feminina e protagonista no gênero. Ainda haverão outros personagens masculinos com certa relevância, mas o foco se dá principalmente entre Hellen e BLAC.



2.2

Intenção Projetual

Devido à ideia inicial ter partido de uma capa de revista de moda ficcional, num primeiro momento acreditei que esse seria o caminho a ser seguido para o formato do projeto, ou seja: criar uma narrativa com iconografia particularizada, de cunho autoral, tendo como base para seu desenvolvimento, manchetes e notícias da imprensa sobre seus personagens.

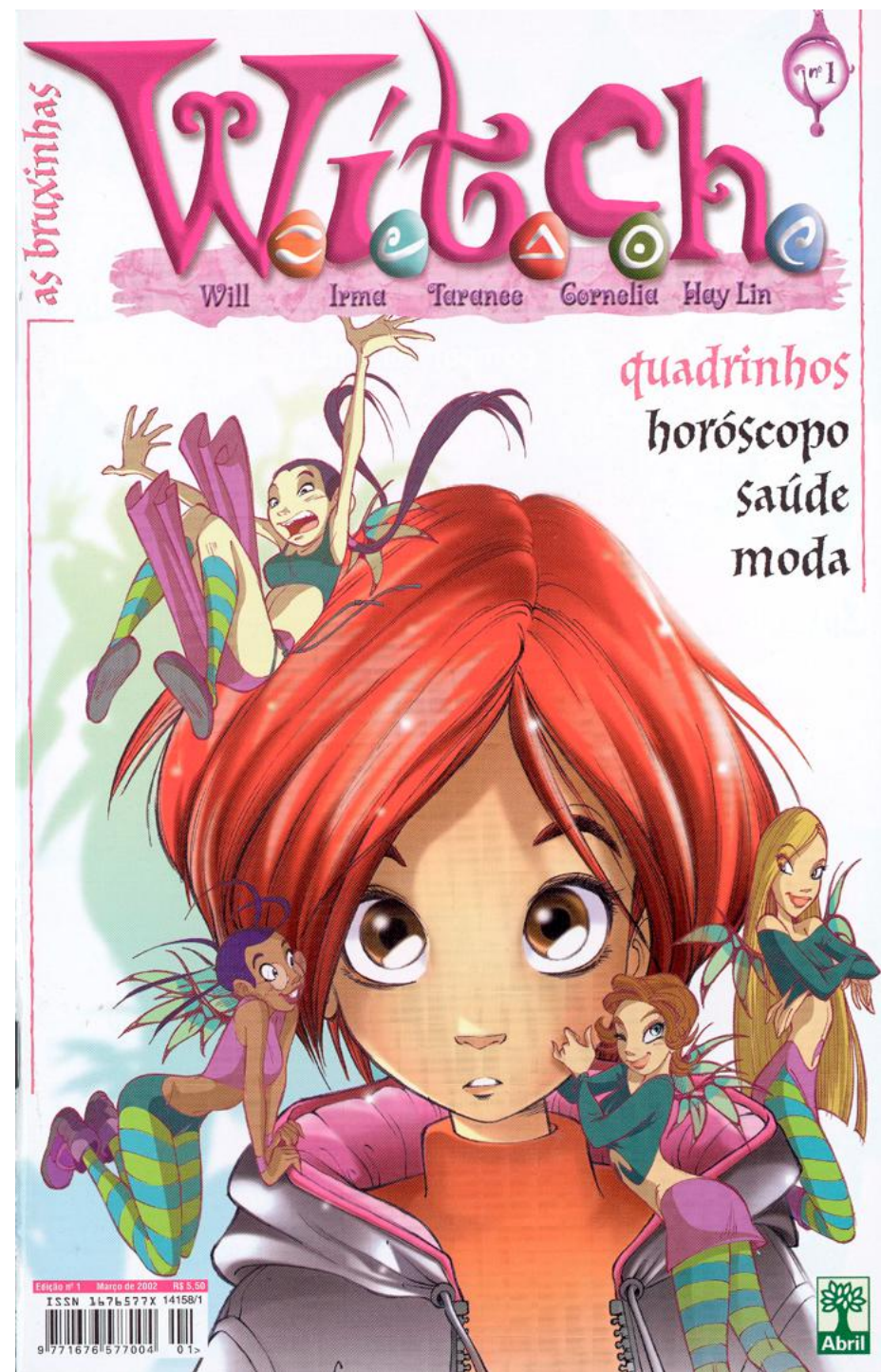
Mas a partir daí surgiram questões quanto ao desenvolvimento do conteúdo textual como um todo, o que me fez perceber que a adoção dessa ótica de estruturação textual não seria suficiente para estruturar a história. Seu caráter futurista tinha que ser veiculado com textos além das manchetes.

2.2.1 Primeiras Referências

Foram pesquisadas publicações que lidam com um mix de narrativa autoral com abordagem de questões do mundo real ou que valorizam a iconografia de forma particularizada em relação ao convencional das revistas.

Revista "W.I.T.C.H.":

- Lançada no Brasil em março de 2002
- Dividida em 2 partes, a primeira havia matérias sobre moda, beleza, cultura pop e comportamento (tudo direcionado ao público jovem) e a segunda metade existia uma história em quadrinhos contando as aventuras dos personagens, que contribuíam para referenciar a estética ilustrativa da revista.

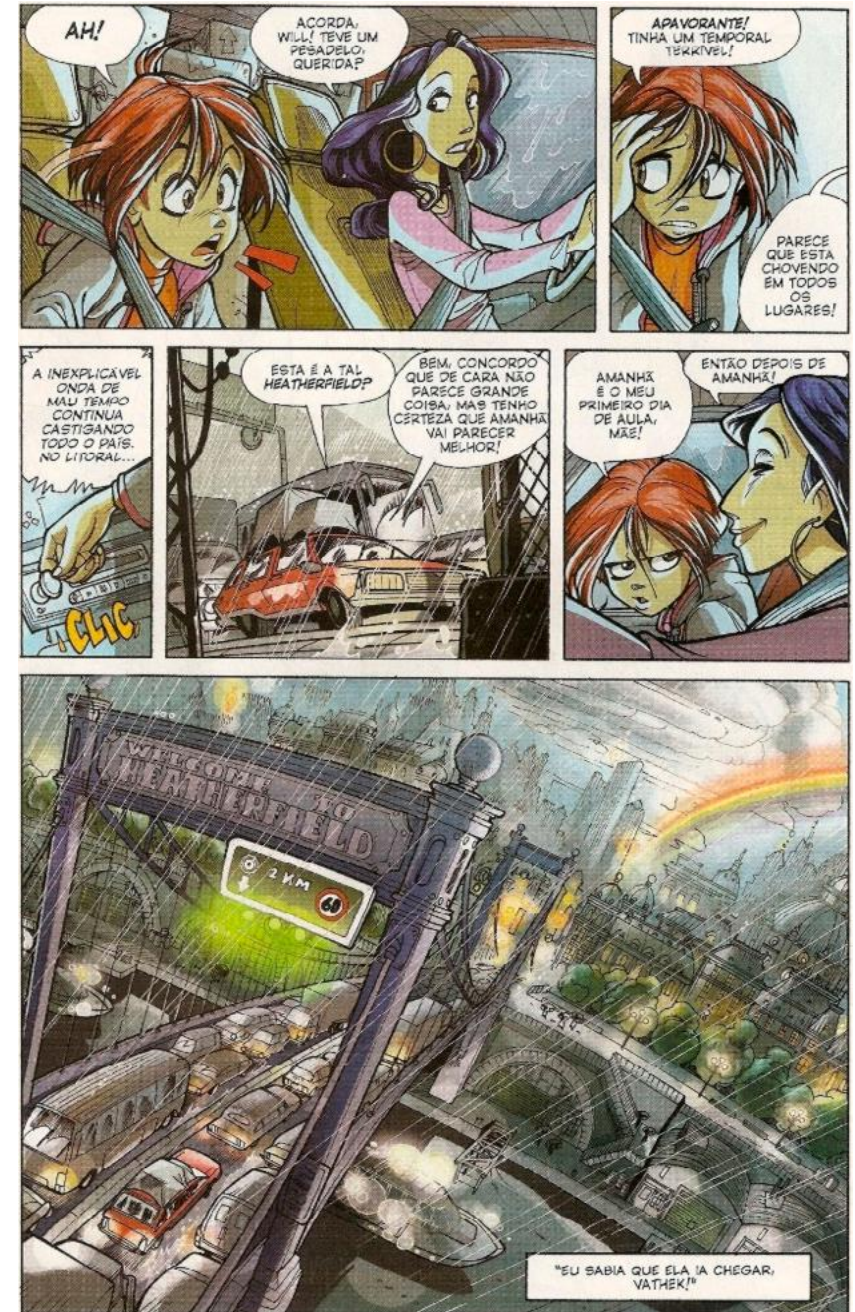


Capa W.I.T.C.H. Edição nº1

2002



Página retiradas da "W.I.T.C.H. Edição Especial de Testes nº3 Editoral Abril, 2004



W.I.T.C.H. Edição nº1, Página 28
 Página 28, 2002

bate-papo



Contato direto Witch e você

Para falar com a Redação
Mande suas dúvidas, críticas e sugestões. Queremos saber o que você pensa! Luciana Gomes e Sílmaria Longo, responsáveis pelo Atendimento ao Leitor da *Witch*, terão prazer em ajudá-la!

E-mail: witch.abril@atleitor.com.br
Sites: www.revistawitch.com.br e www.planetadisney.com.br
Telefones: (0 11) 3037-4131 e 3037-4673, de segunda a sexta, das 10 às 12 horas e das 14 às 16 horas

Cartas:
Av. Nações Unidas, 7221 8º andar – CEP 05425-902 São Paulo – SP
Fax: (0 11) 3037-4124

Para assinar a *Witch*
Site: www.assineabril.com.br
Telefones: (0 11) 3347-2121 (Grande São Paulo) 0800-775-2828 (demais localidades)

Para falar com o Serviço de Atendimento ao Assinante
(renovação, alteração de endereço, dúvidas ou reclamações)
E-mail: abrilnac@abril.com.br
Site: www.abrilnac.com.br
Telefones: (0 11) 5087-2112 (Grande São Paulo) 0800-775-2112 (demais localidades)

Para anunciar na *Witch*
Fale com Maria Luiza Marot.
E-mail: mmarot@abril.com.br
Telefone: (0 11) 3037-5189

Para fazer promoções de marketing e eventos com a *Witch*
Fale com Raquel Cardamone.
E-mail: rcardamone@abril.com.br
Telefone: (0 11) 3037-6579

Edições anteriores
Venda exclusiva em bancas pelo preço da última edição em banca + despesa de remessa. Solicite ao seu jornaleiro.



Wchat

Uau! Os brindes da *Witch* estão demais. Comecei a assinar a revista no ano passado e minha seção favorita é a de testes. Queria pedir mais matérias sobre o melhor filme do universo: *High School Musical 2 – Cante Tudo ou Nada*. Beijocas rosadas.

Ionara Maria Rodrigues, 11 anos
Santo Antônio da Glória – MG

Wchat

Hi, girls. Eu amo todas vocês, principalmente a Will e a Cornélia. Minhas seções preferidas são Boys, Teste, HQ e Espelho Meu. Beijões carinhosos.

Tatiane da S. Marques, 12 anos
Recife – PE

Wchat

Oi, witches! Comecei a comprar essa revista maravilhosa há pouco tempo, mas já posso dizer que adoro muito! Ela é ideal para meninas na minha idade: tem testes ótimos e divertidos, superdicas de maquiagem, HQs emocionantes... Beijões.

Maira de O. Haguilhara, 11 anos
Maranduba – SP

Wchat

Fiquei superfeliz com a edição 67. Na minha opinião, ela de-te-nou, de tão legal! O Fã-Clube com CDs de cantoras de sucesso estava muito bom e a matéria sobre aquecimento global com certeza vai ajudar a conscientizar as pessoas. Beijões estalados.

Diana Garcia, 12 anos
Blumenau – SC

Wchat

Oiê, amigas! Eu sou apaixonada por um menino da minha escola. Tudo bem que ele vive me provocando, mexendo no meu estômago, inventando apelidos... Mesmo assim, curto bastante. Ele é superpopular, fofo e não sabe que eu gosto dele. Ah, e tem um problema: ele namora! Devo me declarar?

A., 11 anos
Guarulhos – SP

Wchat

Menino adora provocar para chamar a atenção da garota de quem ele gosta. Mas o seu caso é diferente: como ele tem namorada, deve considerar você uma superamiga. Mas não fique triste. Tem vários garotos interessantes e disponíveis por aí. Olhe ao seu redor. Beijinhos mágicos!




Olhando para a revista "W.I.T.C.H.", percebo uma estética que é o verdadeiro retrato da década de 2000 no editorial jovem.

Apesar do formato único, ainda há uma boa parcela de uso de textos não ficcionais; logo, se fosse aplica-lo em SCIFI COVER-GIRL, haveria menos oportunidades de se apresentar e desenvolver os personagens e a própria narrativa do projeto.

Entretanto, como o grande motor da narrativa é a estética particularizada a ser desenvolvida e explorada, os personagens ainda poderiam ser retratados com suas modas ao longo da primeira parte da revista por meio de vinhetas; assim como na "W.I.T.C.H.", porém seguindo um projeto gráfico mais atual e maduro.

Revista Bloom Brasil:

- Estruturada por capítulos com temáticas distintas, mas todas referendando arte, design e cultura, que apresentam forte DNA estético de brasilidade.
- Apresenta diagramação versátil, particularizada em cada assunto abordado, com forte presença das imagens.

Considerando essas particularidades editoriais, somado ao fato que todo conteúdo escrito se direciona aos projetos fotografados, considero essa revista como uma referência alternativa mais positiva que a revista "W.I.T.C.H." para o meu projeto.



Capa "Bloom Brasil - Saboroso"
Janeiro, 2015



O primeiro capítulo da revista (fotos anteriores e à esquerda) me chama muito atenção porque está no formato de retrato; em outras palavras, as fotos mostram com evidência os seus modelos tanto quanto os adornos artísticos criados.

É interessante entender uma figura, imagéticamente falando, numa lupa. Essa abordagem é intimista pois cria uma aproximação dos modelos, que são de distintas "etnias brasileiras", valorizando tanto o humano quanto sua indumentária e adereços. Pretendo, dessa forma, valorizar os personagens que serão criados para a revista SCIFI COVERGIRL.



No seu capítulo nº7, a maneira como é disposta em página dupla o detalhe/inspiração e o produto, lado a lado, como se ilustrasse um processo, é extremamente inspirador. Acredito que será uma forma moderna e refinada de se exibir uma **cartela de personagem**, logo, muito útil para um banco estético da *SCIFI COVERGIRL*.

cartela de personagem folha onde se desenha de forma detalhada um personagem como objeto de referência para algum estudo ou projeto. É muito comum na animação, onde se desenha o personagem de frente, lado e costas (às vezes com algumas variações na sua expressão também).



A mancha gráfica, tal qual a forma tipográfica, é bem flexível. Apesar de terem um elo de coesão no tipo dos títulos, ainda existem capítulos que fazem uma ruptura abrupta com as cores e a formatação - alguns até quebram a regra do tipo do título - como se estivessem de acordo com o pretexto projetual da revista.

14 brasilidade surreal

Numa alegoria que rima surrealismo com tropicalismo, criaram-se vários tableaux vivants em pequenos oásis em meio ao zum-zum-zum do Ceagesp, o mercado municipal hortifrutigranjeiro de São Paulo, maior metrópole do Hemisfério Sul. Os cenários são confeccionados com roupas que expressam a brasilidade assumida dos estilistas Isabella Capetto e Ronaldo Fraga, ambos pioneiros nesse novo tipo de design de moda regional que não quer imitar, mas iniciar. Essa elegante moda indígena está enraizada na cultura e nas crenças do país, inspirada por suas inúmeras religiões e rituais. Como embaixadores da pátria, essas criações estão vestindo o mundo da moda com fragmentos de herança e tradição com o uso de materiais encontrados em estado bruto, nos adereços de madeira, bambu, osso e sementes. Nesse jogo de ilusão e de deslocamento do real e do irreal, o mundo natural e o cultural transformam a roupa em metáfora e metamorfose.

DIRETOR DE ARTE Sergio Machado FOTOGRAFIA Ella Dúfres TEXTO Cynthia Garcia e Phillip Fimmano PRODUÇÃO ANA Laura Villega e Cintya Misobuchi MAQUIAGEM Otiniel Lins MODELO Samantha Zago (Ford Models) ASSISTENTE DE FOTOGRAFIA Rodrigo Santana e Edson Fell TRATAMENTO DE IMAGEM Jujuba Digital AGRADECIMENTOS ESPECIAIS Ceagesp

look e cores Ronaldo Fraga sacolões Fernando Pires sobre as diferenças e Duza

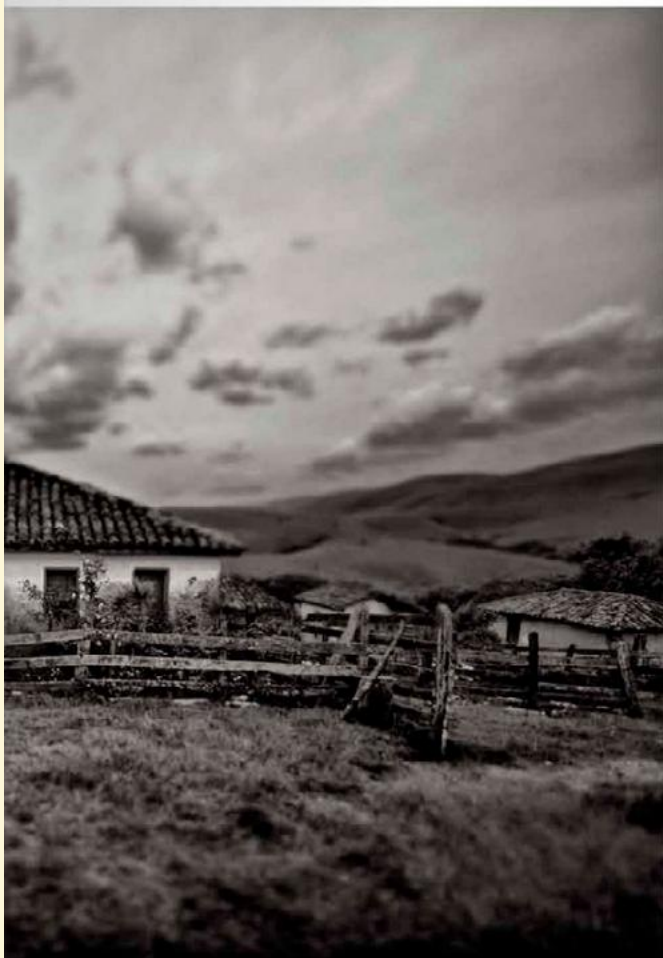
21 ROOM 22

96



vestido Ronaldo Fraga

Algumas páginas duplas até conflitam entre si, denotando uma mudança no capítulo/projeto de forma incisiva.



Durante o verão, o céu caótico se debruça sobre esses fragmentos de tempo, nuvens rasgando antigos azuis, sombreando pasto, bicho, e gente com os olhos na janela e o pensamento no alto. Na serra que guarda a nascente do Rio São Francisco, o Velho Chico ainda é criança mas já sabe seu destino: solitário, imenso.

197
| B.L.OM 22

Foi o poeta maranhense Gonçalves Dias, em sua *Canção do Exílio*, um dos primeiros a exaltar as belezas da geografia brasileira. Lá na terra recheada de palmeiras, onde cantam sabiás, há espaço de sobra para ipês e jacarandás florescerem. Longe da estética imponente dos baobás africanos ou da delicadeza das cerejeiras nipônicas, as espécies tupinambás cintilam com coloridos únicos - que vão do lilás ao amarelo-canário, passando pelo rosa e pela candura do branco.

Com proporções continentais, o Brasil revela biomas exclusivos, como a caatinga, os manguezais, e mata atlântica, a Amazônia, o cerrado, o pantanal e os pampas. Nessas áreas, quase sempre na época da primavera (entre os meses de setembro e dezembro), brotam centenas de árvores salpicadas pela elegância das flores - e é exatamente por esse detalhe que a fauna local é tão admirada. Por aqui, até mesmo as leguminosas não deixam de ostentar algumas pétalas, caso do monjoleiro e do pau-de-papagaio, essa carregada por pequenas sementes que despontam aos olhos como se fossem suntuosos buquês.

Nem a escassez de água nos pedregalhos mais áridos do País tira o encantamento que se desdobra entre os cachos dourados da *Amburana Cearensis*, muito conhecida como cerejeira-rajada. Naqueias bandas também vale espiar de perto o cajueiro e suas minúsculas flores de matizes rosa. Já no eixo sul, a araucária divide as atenções com a figueira. Mas a variedade é tamanha, que fica impossível não citar a peroba, a carapanaúba, o urucum, a Pata-de-vaca e o pau-brasil - que garantiu o nome e os quinhões de ouro à então colônia portuguesa. E foi graças a esse exemplar de silhueta esbelta e interior vermelho que começou a promissora história do Brasil.

piúva

lebeburia ipê, o ipê rosa do Pantanal



Às vezes uma figura da imaginação humana, às vezes uma explicação. Outras vezes, otimismo exagerado ou até a verdade. **o gigante**

tornaram montanhas risonhas, vestidas de pinheiros verdes, ou como grandes criaturas envelhecidas de nariz desproporcional e joias brilhantes em pedras e metais preciosos. O gigante voluntarioso Růbezah! vivia nas Montanhas Gigantes, que hoje formam parte da fronteira entre a República Checa e Polônia. Ele é ou era um espírito da montanha com poderes mágicos, mencionado pela primeira vez há quinhentos anos. Se alguém era bom com ele, ele também era amigável, mas se alguém o desprezava, sua vingança era implacável. Um personagem conhecido por ser tanto malandro quanto respeitável, teimoso e flexível; mostrando que a ideia de que os opostos se atraem é uma lei importante na natureza. Como yin e yang, o gigante prova tudo. 🌟 A América do Sul não é uma exceção nessas histórias sobre gigantes. Incompreendidos e ingênuos, eles adoram ouro e raptam crianças para ser seus colegas. Existem inúmeras histórias sobre como a coragem conquista a boa amizade de um gigante, se antes disso o gigante não fizer de você uma refeição! A natureza dos mitos, lendas e contos de fadas é sempre alegórica, narrando o estado humano do mundo. Os gigantes têm oferecido conforto e explicações. Como um antagonista, ou simplesmente como um reflexo da psique humana contraditória. Existem até arqueólogos que alegam ter encontrado evidências de fósseis de gigantes... Tenha em mente que viver sobre um pé gigante nunca foi um veredito negativo, muito ao contrário. Sugerindo que viver grande significa viver ao máximo, abraçando os altos e baixos; qualquer que seja a hegemonia. 🌟 O gigante ainda existe entre nós. Como bonecos gigantes em vários festivais latinos e outros ao redor do mundo. Da Catalunha a Nova Orleans e da Índia ao Brasil, remontando aos séculos 15 e 16. Representando arquétipos da cidade, com frequência com aparência humana em vez de um personagem de fantasia; uma tradição que nasceu no catolicismo com a produção de santos imensos para as procissões religiosas. De acordo com as estórias contadas por um padre, as estátuas chegaram pela primeira vez em Belém do São Francisco, e em 1919 o primeiro boneco gigante, Zé Pereira, desceu as ladeiras de Belém do São Francisco, para logo ganhar a companhia de sua linda namorada Vitalina. Depois disso, outros vieram, como o conhecido Homem da Meia-Noite (que vem à frente da procissão em Olinda), a Mulher do Meio-Dia, o Menino da Tarde e outros, para comandar o carnaval de rua. 🌟 **Os bonecos gigantes são um lembrete de todas as coisas humanas. Não faz diferença se os bonecos são primorosamente decorados de acordo com a tradição ou vestidos por estilistas famosos da atualidade. Contempla-se a forma em que a grandeza do boneco ajuda a acentuar feições e persona, tornando-os tangíveis. Com os pés grandes firmes no chão, alcançando o céu. É intrigante como até hoje essas figuras grandes ao mesmo tempo nos fascinam e amedrontam. Definitivamente sacudindo a poeira.**

21 BLOOM 22

130



vestido e jaqueta Cavalaria

Sumarizando a análise da *Bloom Brasil - Saboroso*, foi possível estender o pensamento no que tange a comunhão da iconografia e diagramação de texto.

São notáveis as diferentes abordagens para uma valorização da figura, através de grid e texto - o que, mais uma vez, se alinha com a necessidade de valorização da composição dos personagens da *SCIFI COVERGIRL* e seu universo também.

2.2.2 Formação da ideia final

A partir das referências iniciais sobre formatos de publicações, puder perceber que o que mais contempla o meu projeto é uma revista em que o principal é a visualização e compreensão da arte.

A iconografia se dá por meio de estudos, testes e peças finalizadas sobre a forma de personagens e indumentárias dentro de um argumento de roteiro original.

Neste projeto, trabalharei o roteiro SCIFI-COVERGIRL, mas imagino que possa se tornar um periódico, no qual outras narrativas de outros gêneros são concebidas e desenvolvidas também esteticamente de forma mútua e singular para cada edição.

3 Embasamento teórico e iconográfico

SCIFI COVERGIRL tem como uma das principais influências estéticas o chamado **Retrofuturismo**; atualmente reconhecido como um movimento artístico que bebe dos visuais produzidos dentre os anos 1920-1990 que imaginavam representações de futuro.

O Futurismo tinha como conceito primário prever o que estaria por vir no campo da ciência, moda e comportamento por meio de produções artísticas, designs de objetos e arquitetura. Já o Retrofuturismo tem como objetivo recordar essa antecipação.

Caracterizado por uma mistura de “estilos retro” antiquados com tecnologia futurista, o Retrofuturismo explora os temas da tensão entre o passado e o futuro.



Foguete Retrofuturista

Berlin, 2005



Metrópolis (1927)

Diretor: Fritz Lang

Produtora: Universum Film AG



The Jetsons

Produtora: Hanna Barbera, 1962-1963

A moda também é um aspecto importante no retrofuturismo, futurismo e na narrativa de SCIFI COVERGIRL, por isso irei usar de referências da **moda futurista** dos anos 1960-1970 afim de enriquecer o projeto.



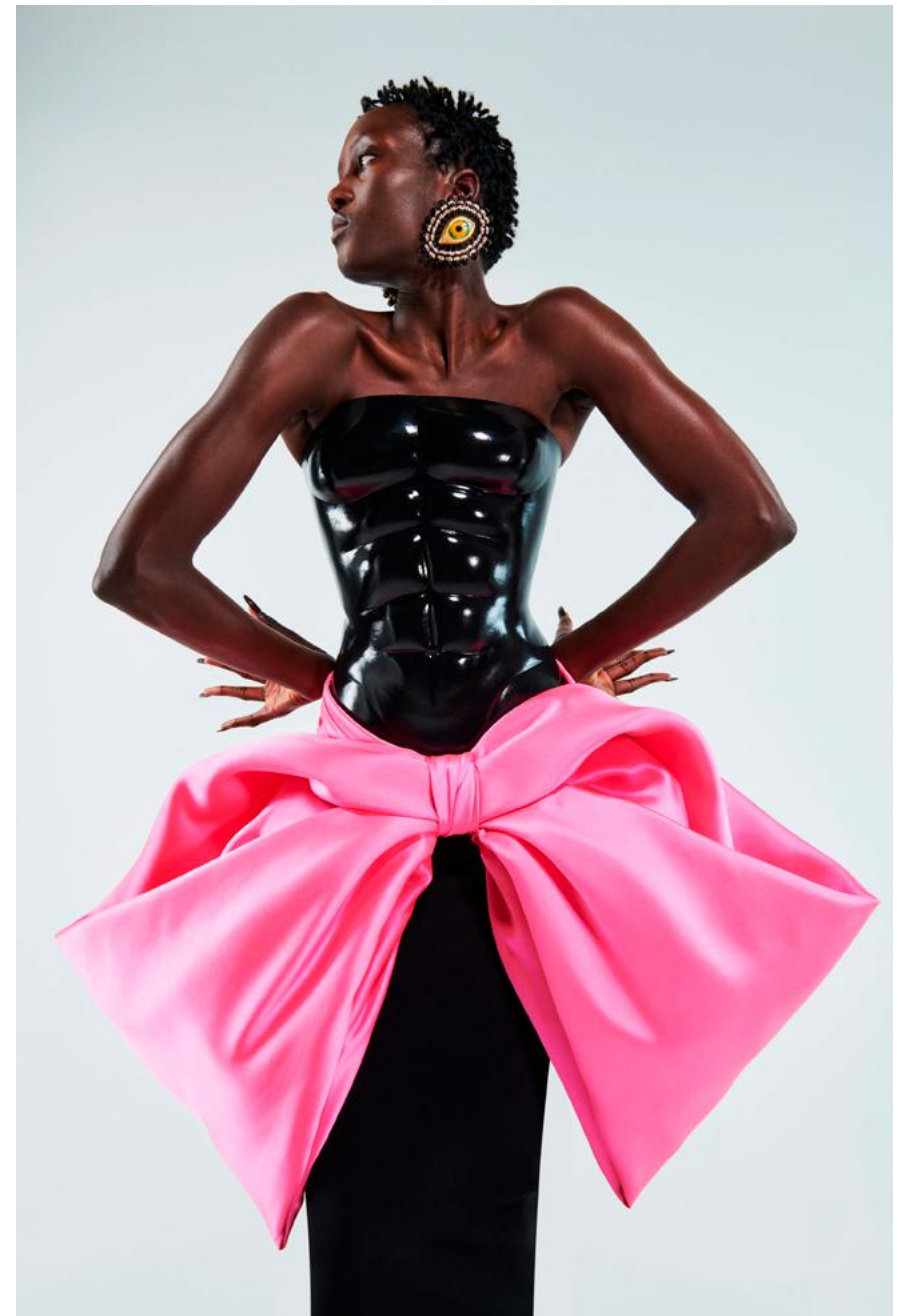
Saias barril de couro com blusas de gola alta
Peças criadas por André Courrèges, 1965



Arte promocional da coleção *Space Age* de André Courrèges
1964

Para complementar a ideia de resgate do passado com um olhar no presente e, genuinamente, criar algo novo a partir de referências, acredito que adicionar a moda dos dias atuais é algo importante; fora o fato do roteiro de SCIFI COVERGIRL fazer um paralelo com a atualidade e mirar os jovens de hoje como público alvo.

A alta costura e a *ready-to-wear* atuais se pluralizam em inúmeros estilos e inspirações, mas é possível fazer uma curadoria a partir de coleções ou peças específicas que conversem com o retrofuturismo ou, até mesmo, o **nosso futuro** (a partir do ponto de vista de que nunca antes foi feito).

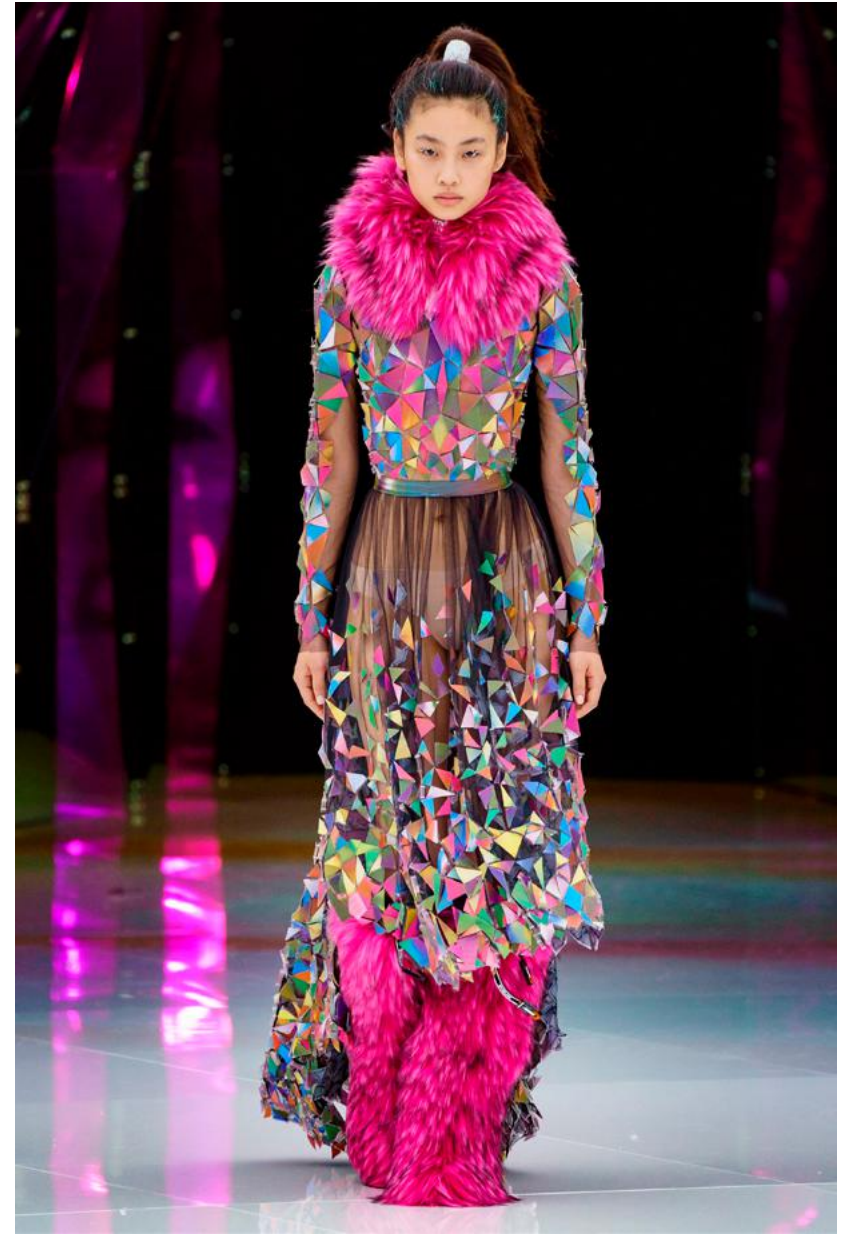


Schiaparelli - Spring 2021 Couture

Foto: Daniel Roseberry



Dolce & Gabbana - Fall 2021 Ready-to-Wear



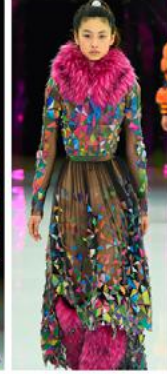
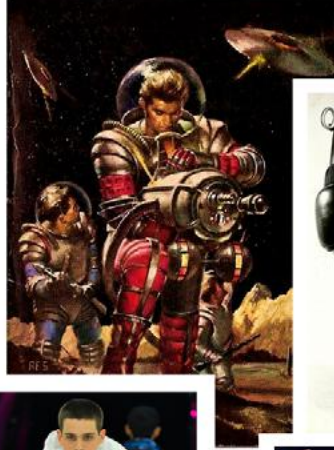
Byblos - Fall 2019 Ready-to-Wear

Foto: Alessandro Lucioni

3.1

Moodboard Preliminar

Pensando nos temas que quero abarcar para a composição de um design futurista e único para as personagens e universo de SCIFI COVERGIRL, compus um moodboard seccionado em áreas que poderiam ser descritas como "tópicos estéticos".



MOODBOARD SCIFI COVERGIRL

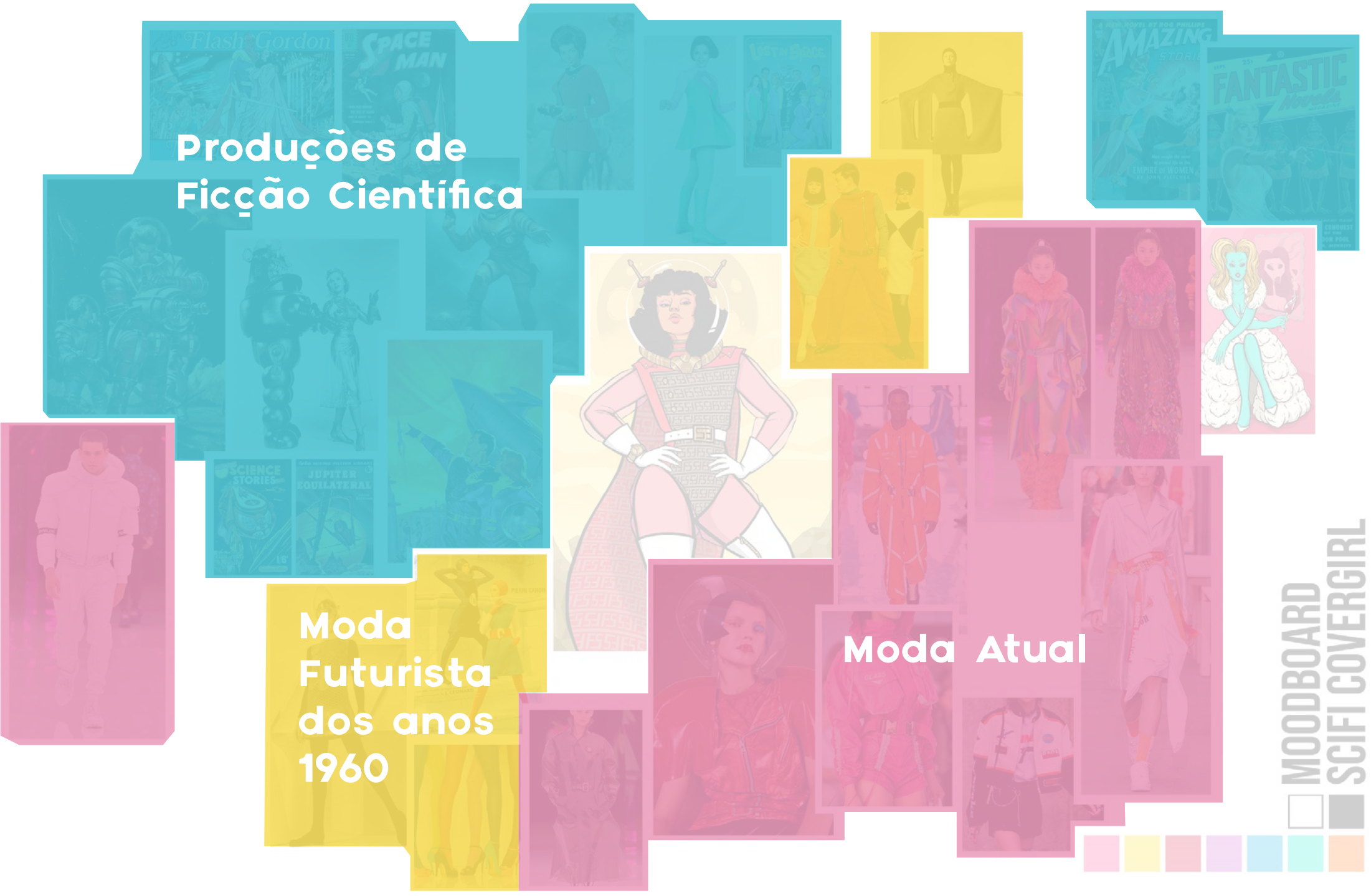


Produções de Ficção Científica

Moda Futurista dos anos 1960

Moda Atual

MOODBOARD
SCIFI COVERGIRL



Desta forma tenho três grandes sessões de temas a serem aprofundados esteticamente:

- Produções de Ficção Científica
- Moda Futurista dos anos 1960
- Moda Atual



Posters de divulgação *Moschino Bubble Gum Fragrance*

2021

4 Ficção Científica do Século XX: Mergulho Estético

A ficção científica é um gênero que lida com a ciência, tanto real quanto fictícia, e seu impacto numa determinada sociedade.

Hugo Gernsback, inventor, editor e autor de ficção científica, foi quem cunhou o termo no início do século XX, apesar da expressão já existir bem antes, em meados do século XIX pelo poeta William Wilson do Reino Unido.

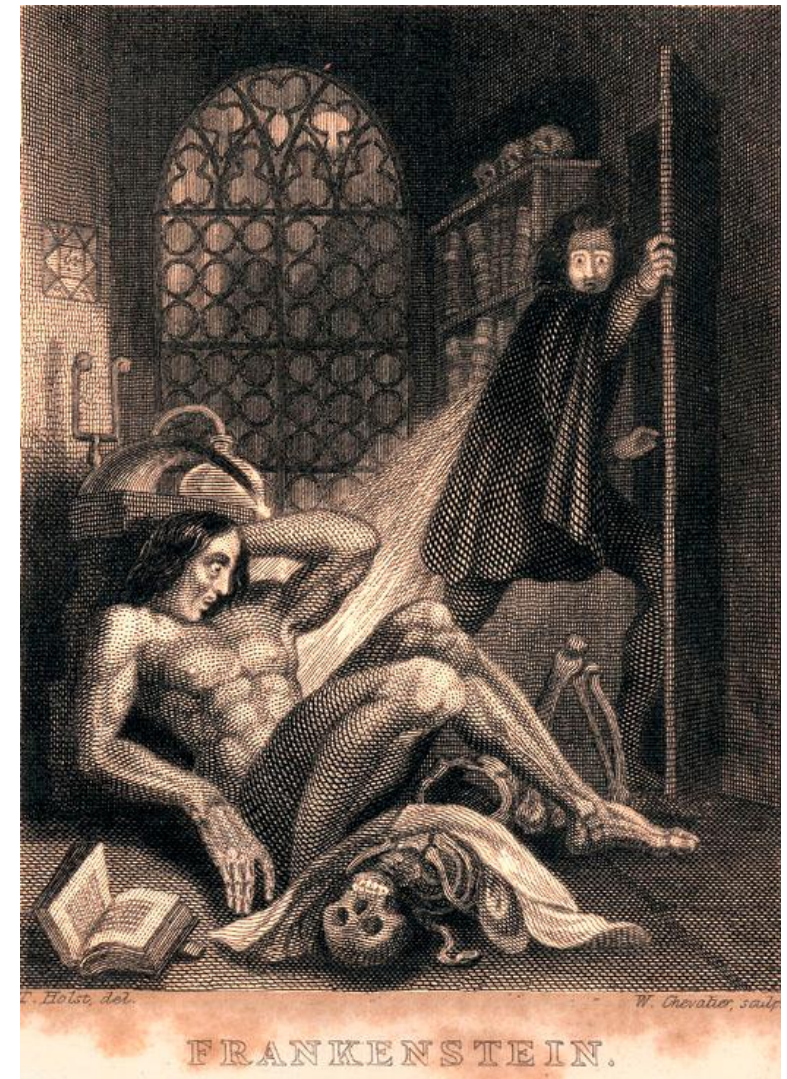
Gernsback antes utilizava do termo “cientificação” (*scientification*, ou SFT) para categorizar o tema de sua maior publicação, a revista *Amazing Stories*; contudo, em 1926, quando entrou em falência, além de ter que se desfazer da obra, ainda foi destituído dos direitos de uso da palavra “cientificação”. Em 1929, Hugo Gernsback “cria” o termo “ficção científica” e o utiliza em outra publicação sua, na edição inicial de junho: a *Science Wonder Stories*.

“Entretanto, [William] Wilson, em sua obra de crítica literária chamada *A Little Earnest Book upon a Great Old Subject: With the Story of the Poet-Lover* (1851), cita, no capítulo 10, um comentário do poeta Thomas Campbell sobre o poema “Deserted Village”, do poeta irlandês Oliver Goldsmith (1728-1774), no qual Campbell se refere a uma união de ficção e ciência e no comentário, Wilson menciona, pela primeira vez, o termo “ficção científica”, bem como sua definição: “Campbell diz que ‘ficção na poesia não é o inverso da verdade, mas suave e encantada semelhança’. **Portanto, isso se aplica especialmente à Ficção Científica, em que as verdades reveladas pela ciência podem ser entrelaçadas com uma história agradável**, que pode ser poética e verdadeira em si mesma - divulgando dessa forma um conhecimento da Poesia da Ciência, revestido com um traje da Poesia da Vida” (WILSON, 1851, pp. 138-40; grifos nossos).”

(Adilson Silva Ramachandra, nota do editor no livro VERDADEIRA HISTÓRIA DA FICÇÃO CIENTÍFICA, edição 2018)

Ao contrário da “fantasia”, que se apoia no sobrenatural e no inexplicável, o scifi (ou SF ou FC) procura um embasamento científico a partir da física, biologia, química, matemática, estruturas antropológicas, sociológicas ou filosóficas reais, fomentando a possibilidade de extrapolação da realidade em seus temas como: viagens espaciais, viagens no tempo, universos paralelos, futuros utópicos ou distópicos, guerras espaciais e outros. Rod Serling, criador da série *Twilight Zone* (no Brasil traduzido como *Além da Imaginação*) diz que “Fantasia é o impossível tornado provável. Ficção científica é o improvável tornado possível”.

Observando o cunho quase profético das narrativas e invenções da ficção científica (muitas delas, inclusive, se concretizaram na contemporaneidade como objetos do dia a dia) é de se esperar não somente discussões, mas também reflexões reais e pertinentes à nossa vida cotidiana. *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley é considerada a primeira obra de ficção científica da história e nela há diversas questões sendo abordadas como a moral e ética por trás da criação da vida. Já *Star Wars: Episódio III - A Vingança dos Sith* (2005), um filme mais recente, faz um comentário sobre o declínio da democracia e ascensão de um governo totalitário e opressor.



Frontispício de uma edição inglesa de Frankenstein, de Mary Shelley
Publicada pela Colburn and Bentley em 1831
Gravura de Theodor von Holst



Cena do filme *Star Wars: Episódio III – A Vingança dos Sith*

Dirigido por George Lucas

Distribuição 20th Century Fox

Na cena a personagem Padme Amidala, representada por Natalie Portman, observa o (até então senador) Palpatine se declarar Chanceler, fazendo a República da Galáxia se tornar o Império da Galáxia. Enquanto seus companheiros políticos batem palmas para o ditador, Padme profere “É assim que a liberdade morre. Com um estrondoso aplauso”.

Contudo, apesar dessas histórias estarem abarcadas no gênero ficção científica, elas pertencem a subgêneros distintos.

É interessante discriminar alguns desses subgêneros para se ter um entendimento do alcance da Ficção Científica e, não obstante, permitir um afunilamento ainda maior da linguagem estética dos possíveis subgêneros selecionados para a SCI-FI COVERGIRL além da Space Opera.

4.1 Subgêneros da Ficção Científica

- **Space Opera**

Temática que enfatiza a aventura heróica, viagem entre planetas, cenários extravagantes e grandes confrontos épicos. O foco do subgênero é expor um drama romântico intenso, mesmo que para isso tenha que violar leis da ciência em prol de uma narrativa com emoções e ações.



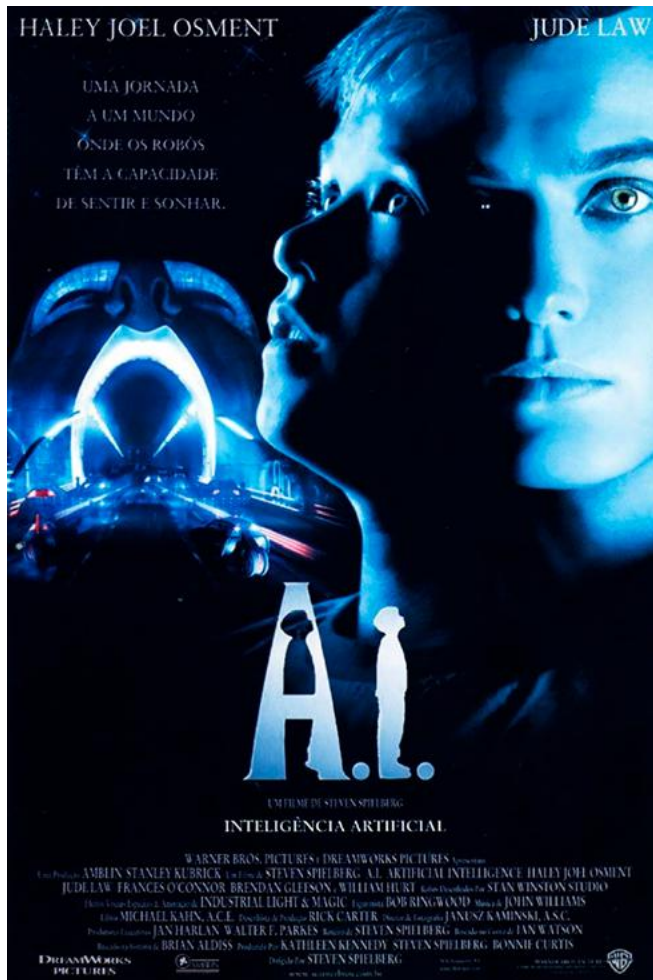
Poster *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi* (2005)

Distribuição 20th Century Fox

Direção: George Lucas e Richard Marquand

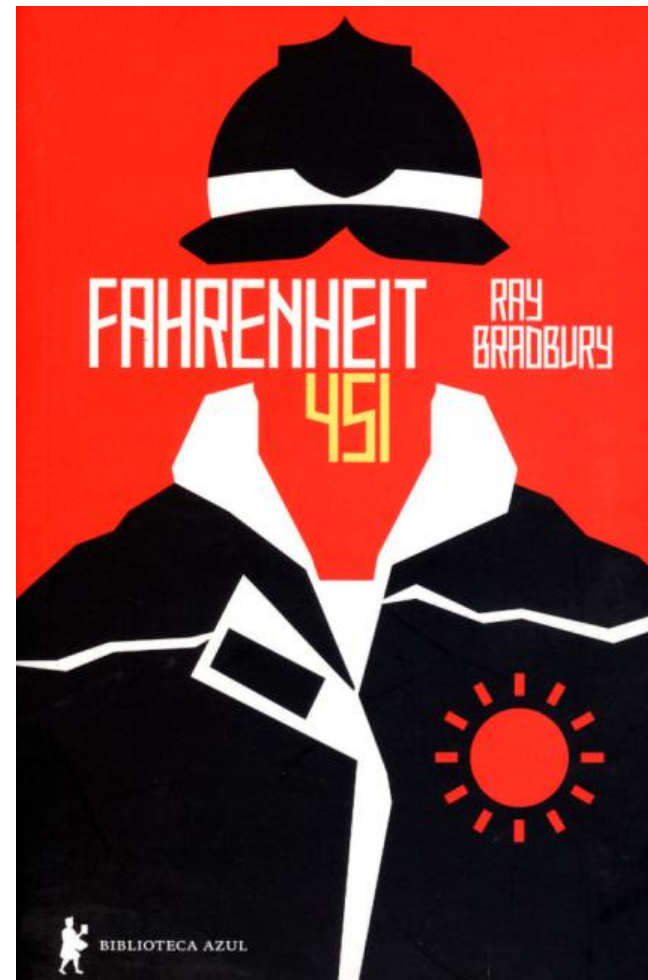
• Ficção Científica Soft

Também chamada de New Wave, este subgênero procura enfatizar as relações, sentimentos e dramas humanos, deixando os fundamentos científicos em segundo plano.



Poster A.I. - Inteligência Artificial (2001)

Direção: Steven Spielberg
Distribuição: Warner Bros. Pictures

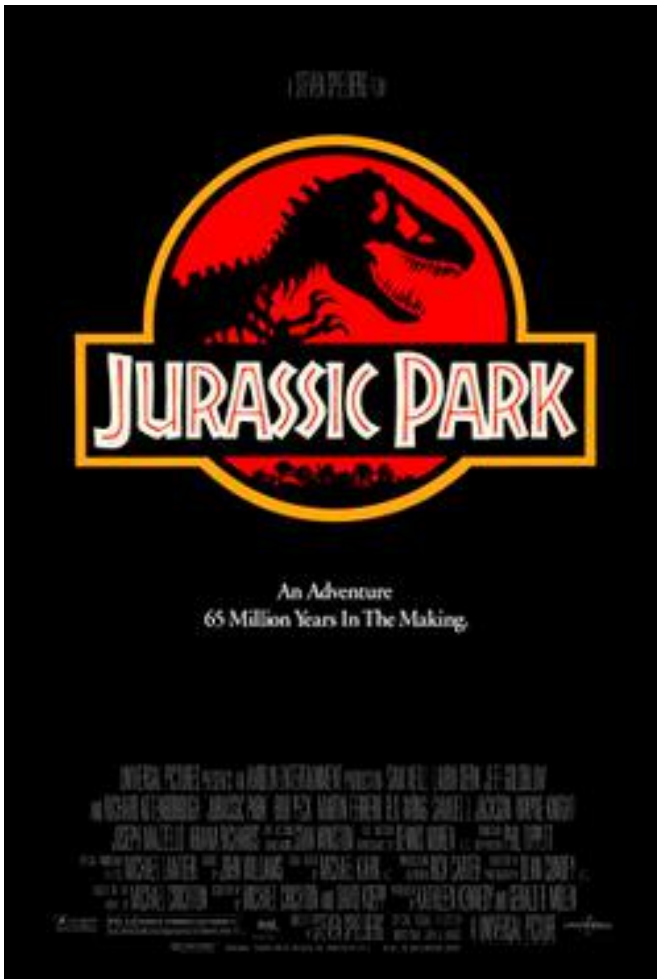


Fahrenheit 451 (1953)

Autor: Ray Bradbury
Editora: Ballantine Books

- **Ficção Científica Hard**

Subgênero caracterizado por seu interesse nas leis da biologia, da química e da física, no detalhe tecnológico e na absoluta precisão científica.



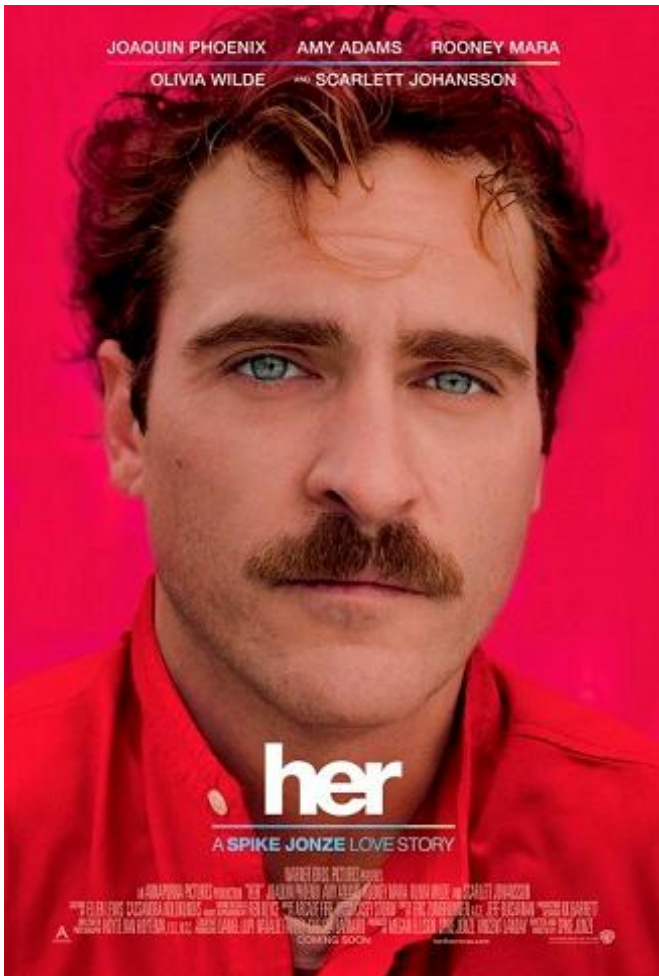
Poster Jurassic Park (1993)
Direção: Steven Spielberg
Distribuição: Universal Studios



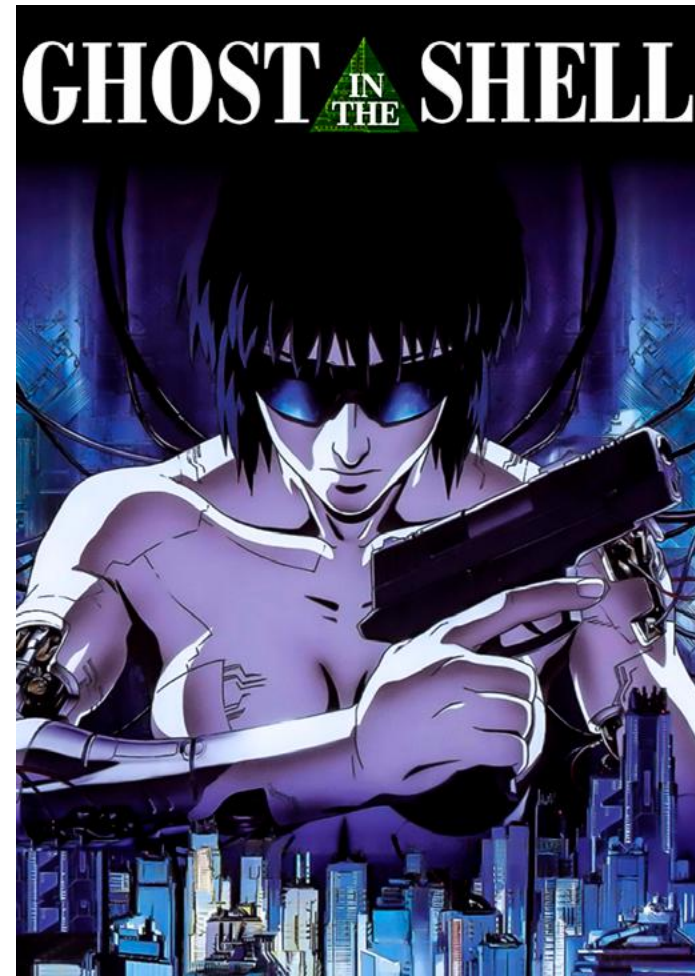
Poster Perdido em Marte (2015)
Direção: Ridley Scott
Distribuição: 20th Century Fox

- **Inteligência Artificial**

Este subgênero narra softwares, robôs e/ou andróides tão ou mais inteligentes que os humanos que os criaram.



Poster Her (2013)
Direção: Spike Jonze
Distribuição: Warner Bros. Pictures



Poster Ghost in the Shell (1995)
Direção: Mamoru Oshii
Distribuição: Metrodome Distribution

- **Cyberpunk**

Tema que descreve sobre ciência e tecnologias avançadas, como cibernética, informática, neuropróteses e realidade virtual. Geralmente retrata futuros distópicos com forte conflito social.



Poster Blade Runner (1982)
Direção: Ridley Scott
Distribuição: Warner Bros. Pictures



Poster Akira (1988)
Direção: Katsuhiro Ôtomo
Distribuição: Europa Carat e Penthouse VHS/1991 com a Editora Globo e Rede Bandeirantes

- **Distopia**

Histórias que tem como ponto central um Estado totalitário opressor para com a sociedade.



Poster *Metropolis* (1927)
Diretor: Fritz Lang
Produtora: Universum Film AG



Poster *The Hunger Games* (2012)
Diretor: Gary Ross
Produtora: Lionsgate

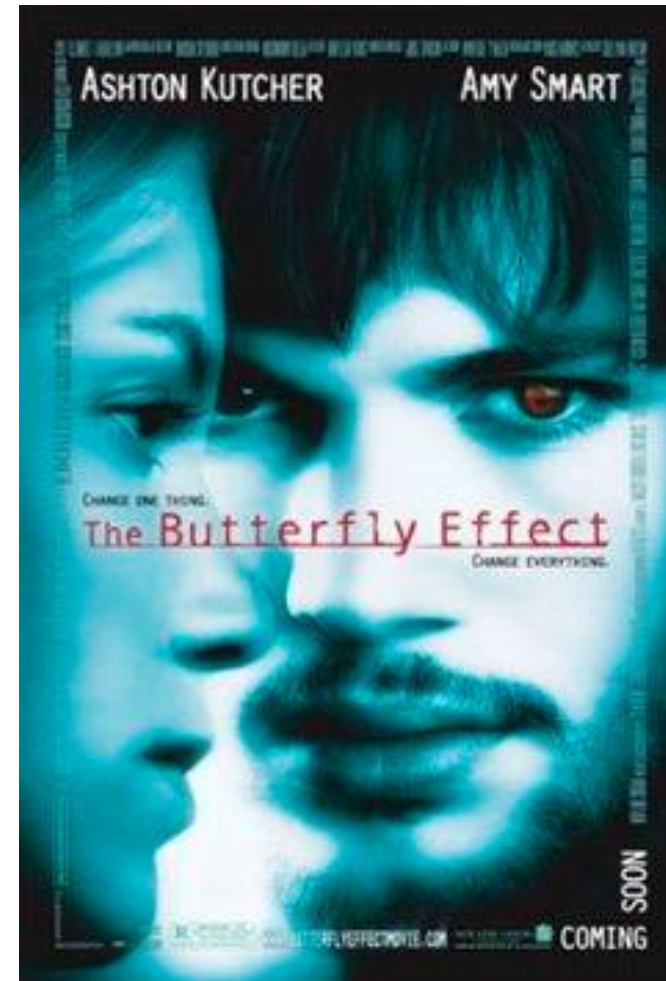
• Viagem no Tempo

Narrativa baseada no conceito de viajar no tempo (e, opcionalmente, espaço). Existem dois tipos de viagens no tempo: Uma na qual independente das ações tomadas, só existe uma linha do tempo, logo jamais haverão paradócos. A segunda é o extremo oposto, onde uma ação numa viagem temporal pode alterar todo curso da linha do tempo.



Poster *Terminator 2: Judgment Day* (1991)


Diretor: James Cameron
Distribuidora: TriStar Pictures



Poster *The Butterfly Effect* (2004)

Diretor: Eric Bress e J. Mackye Gruber
Distribuidora: New Line Cinema

O roteiro de SCIFI COVERGIRL é essencialmente pertencente da Space Ópera, já que é uma grande aventura intergaláctica. Mas, eu consigo perceber que existem elementos de **Cyberpunk** pela forma como os personagens modificam seus corpos com neuroproteses. E **Distopia**, já que existem grandes empresas que segregam o mundo em classes, onde uma classe é explorada ao máximo para a dominancia e poder da outra.



4.2

Personagens e figurinos do Space Opera

Tendo em vista a quantidade de obras do subgênero, escolhi alguns títulos que mostram diversidade na direção artística do design de figurino; casando com seus roteiros de cunho também diferentes entre si.

- **Flash Gordon:** Como um produto mais antigo, as tirinhas proporcionam uma lembrança do retrofuturismo ao passo que traz elementos ainda experimentais para a ficção científica na construção de personagens e indumentárias.

- **Star Wars:** Mesmo sendo composta por três trilologias feitas em épocas distintas, Star Wars é uma franquia com identidade própria que se preserva em todos os filmes. A indumentária se faz coerente com a variedade de ambientes e personagens, por isso é um estudo favorável na busca de uma identidade.

- **O Quinto Elemento:** O filme de 1997 tem como designer de figurino Jean-Paul Gaultier, o que por si só é extremamente relevante para o estudo de um projeto que busca a fusão de ficção científica com moda.

4.2.1 Flash Gordon

Publicada pela primeira vez em sete de janeiro de 1934, Flash Gordon é uma série de tirinhas que contam as aventuras de Flash Gordon e seus companheiros Dale Arden e o Dr. Zarkov no planeta Mongo dominado pelo cruel imperador Ming, o impiedoso.

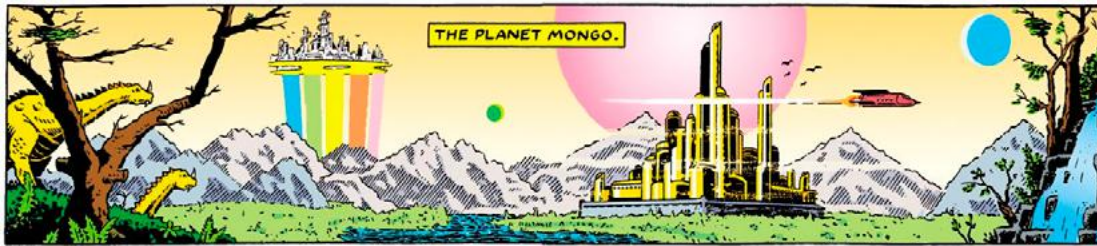
As aventuras contadas giram em torno de Flash, Gale e o Dr. Zarkov explorando os diversos biomas do planeta e interagindo com seus habitantes, sempre com novas histórias e cenas de ação grandiosas.



Flash Gordon

7 de Janeiro, 1934

Esta é a primeira tirinha da série.



FLASH GORDON
BY JIM KEEFE
ART ASSISTANT AL WILLIAMSON
3-18

ACCOMPANIED BY DR. HANS ZARKOV, FLASH GORDON SCOURS THE OUTSKIRTS OF ALANIA IN SEARCH OF MING THE MERCILESS.

I SEE AN OASIS UP AHEAD. LET'S TAKE A BREAK, SON.

WE'LL DO BETTER REFRESHED.

ALL RIGHT BUT ONLY FOR A MOMENT.

ZARKOV KNOWS BETTER THAN TO TRY TO DETER HIS YOUNG FRIEND'S EFFORTS.

FOR IT WAS BY MING'S HAND THAT DALE WAS TORN FROM FLASH'S SIDE, SEPARATING HIM FROM HIS BELOVED BY A CHASM OF LIGHT YEARS!

AS THEY APPROACH...

DOC... DO YOU SEE WHAT I SEE?

IT CAN'T BE!

DALE...?!

TO BE CONTINUED..!

Flash Gordon

7 de Novembro, 1999

SOON AFTER FLASH'S ROCKET TAKES OFF ON THE HAZARDOUS FLIGHT TO THE RADIUM MINES OF MONGO, DALE REVEALS HIMSELF AS A STOWAWAY. FLASH HOLDS HER CLOSE TO HIM. YOU SHOULDN'T HAVE DONE THIS, DARLING-- BUT, THANK HEAVEN, YOU DID!

"THANK HEAVEN-- AND DR. ZARKOV!" DALE WHISPERS.

FOR ONE WEEK, THE ROCKET SPANS THE VAST REACHES OF SPACE, DRAWING EVER NEARER TO THE REMOTE PLANET OF MONGO. DR. ZARKOV'S SCIENTIFIC GENIUS HAS BUILT WELL---

BUT JUST AS THEY REACH THE OUTER ATMOSPHERE OF THE PLANET, POWER TROUBLE SUDDENLY DEVELOPS, AS FUEL RUNS OUT! "WE'LL NEVER MAKE THE CIVILIZED PART OF MONGO!" SAYS FLASH, AS HE BATTLES WITH THE CONTROLS---

THE ROCKET PLUNGES INTO MONGO'S LARGEST UNEXPLORED WILDERNESS-- THE CONTINENT OF TROPICA!

1-18-42.

ONLY FLASH'S GREAT SKILL AND COURAGE SAVES THE LIVES OF HIMSELF AND HIS FRIENDS-- BUT ZARKOV IS GRAVELY INJURED---

THE NOISE OF THE CRASH DRAWS A STRANGELY-GARBED HUMAN TO THE SCENE OF THE DISASTER!

NEXT WEEK!
DESIRA, QUEEN OF TROPICA
Cont. 1942, King Features Syndicate, Inc., World rights reserved.

Flash Gordon

18 de Janeiro, 1942

Mais tarde, a história foi exportada para outras mídias como séries de televisão, animações, histórias em quadrinhos e filmes, adaptando e incrementando a trama simples de tirinhas de jornal.

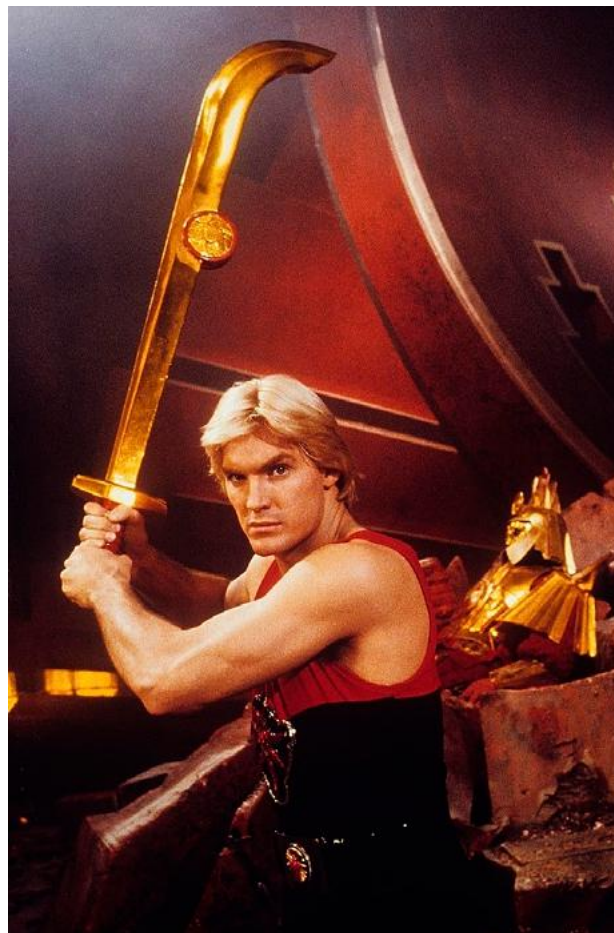


Flash Gordon (1936)

Diretor: Frederick Stephani

Distribuidora: Universal Pictures

A adaptação em formato de cinesseriado teve 13 capítulos e 245 minutos de duração

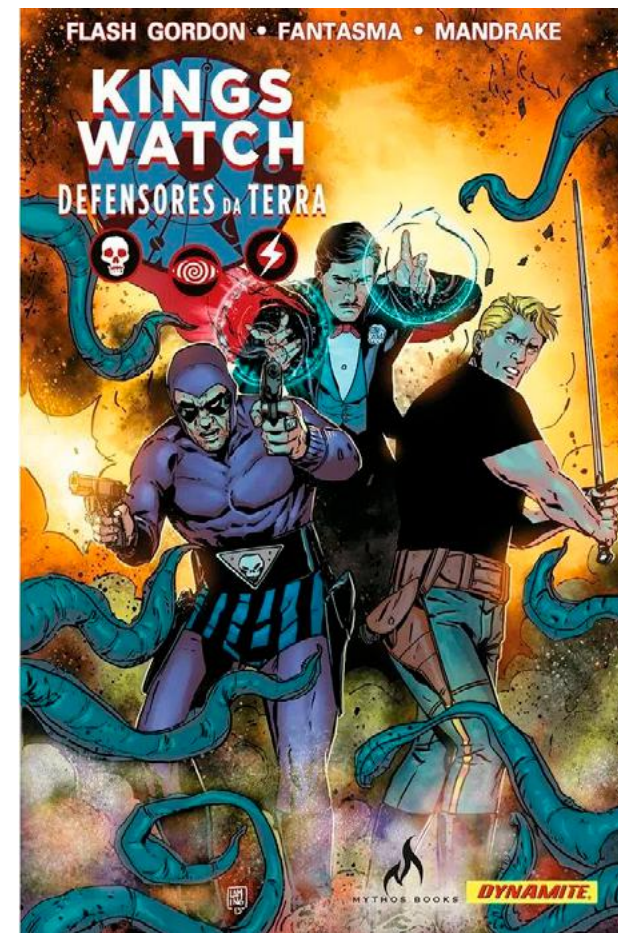


Flash Gordon (1980)

Diretor: Mike Hodges

Distribuidora: Universal Pictures

A adaptação dos anos 1980 em formato de filme utiliza do estilo *camp*, onde há um exagero ou mau gosto sob um valor irônico.



Capa Kings Watch (2003)

Diretor: Mike Hodges

Distribuidora: Universal Pictures

A história em quadrinhos une três personagens de universos/histórias distintas no chamado *crossover*. Da esquerda para direita: **Fantasma**, **Mandrake** e **Flash Gordon**.

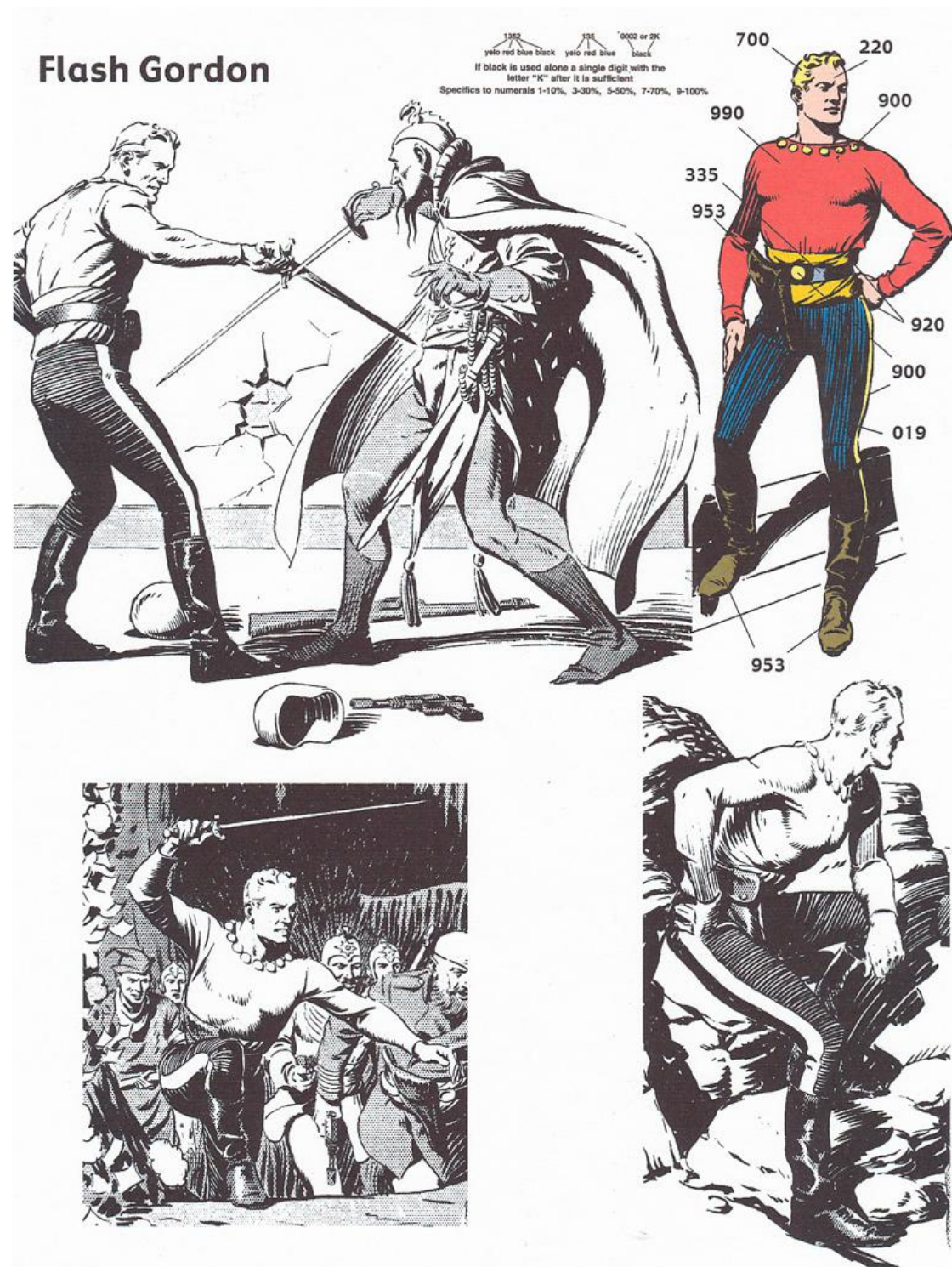
Listando os personagens principais da trama, seriam: Flash Gordon (Protagonista) e Dale Arden (Aliada). Ainda existem outros personagens secundários como o Dr. Hans Zarkov (Aliado) e Ming, o Impiedoso (Antagonista).

Como Flash Gordon é uma obra muito extensa e já esteve em diversos formatos dentre filme, seriado e quadrinhos, haverá um recorte na pesquisa imagética. Irei focar a avaliação nas tirinhas, já que possuem um material mais extenso.

• Flash Gordon

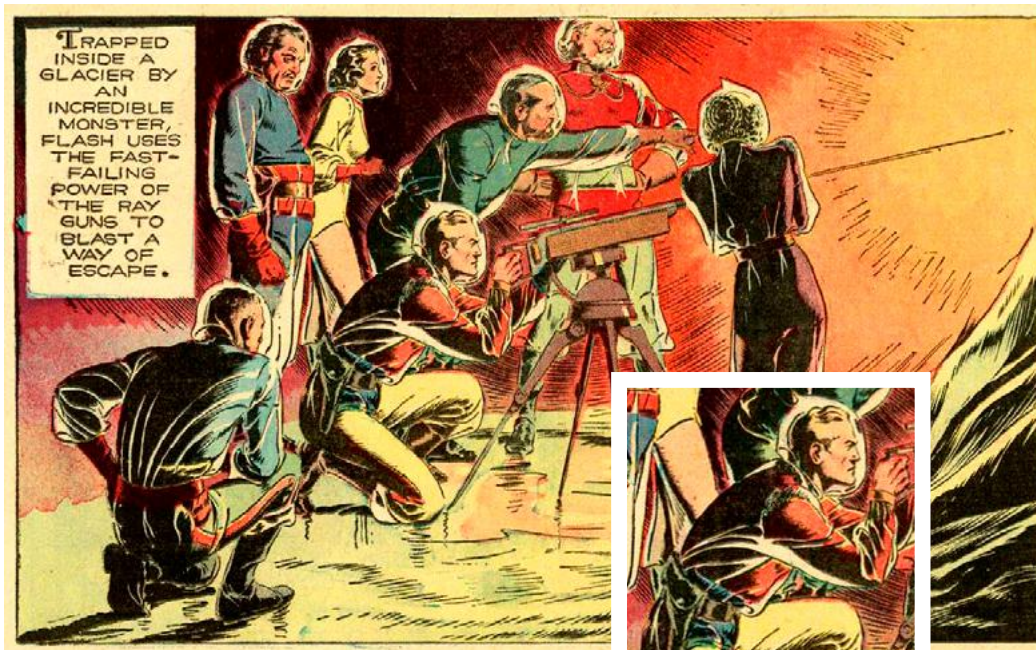
O herói da trama, é descrito diversas vezes como capaz, belo e atlético. Apesar de todas essas características, ele também é principalmente referido como um "homem comum" que, por meio da coragem, conseguiu se equiparar aos guerreiros de Mongo e, não obstante, liderar as pessoas oprimidas do planeta para se levantarem e lutarem contra a opressão de Ming, usurpador do trono do príncipe Barin (um outro aliado de Flash Gordon).

Flash Gordon por Alex Raymond (criador) em 1936,
curadoria de referências feita por Jim Keefe



Ao longo dos anos as tirinhas foram desenhadas por uma série de ilustradores e em consequência disso, e do passar do tempo, as indumentárias dos personagens sofreram de leves à drásticas alterações, podendo voltar a formas anteriores ou seguir por uma direção completamente nova.

A seguir designs do personagem Flash Gordon em ordem cronológica da esquerda para a direita.



Flash Gordon por Alex Raymond

Raymond desenhou as publicações de 1934 a 1943, além de ser o próprio criador da história.



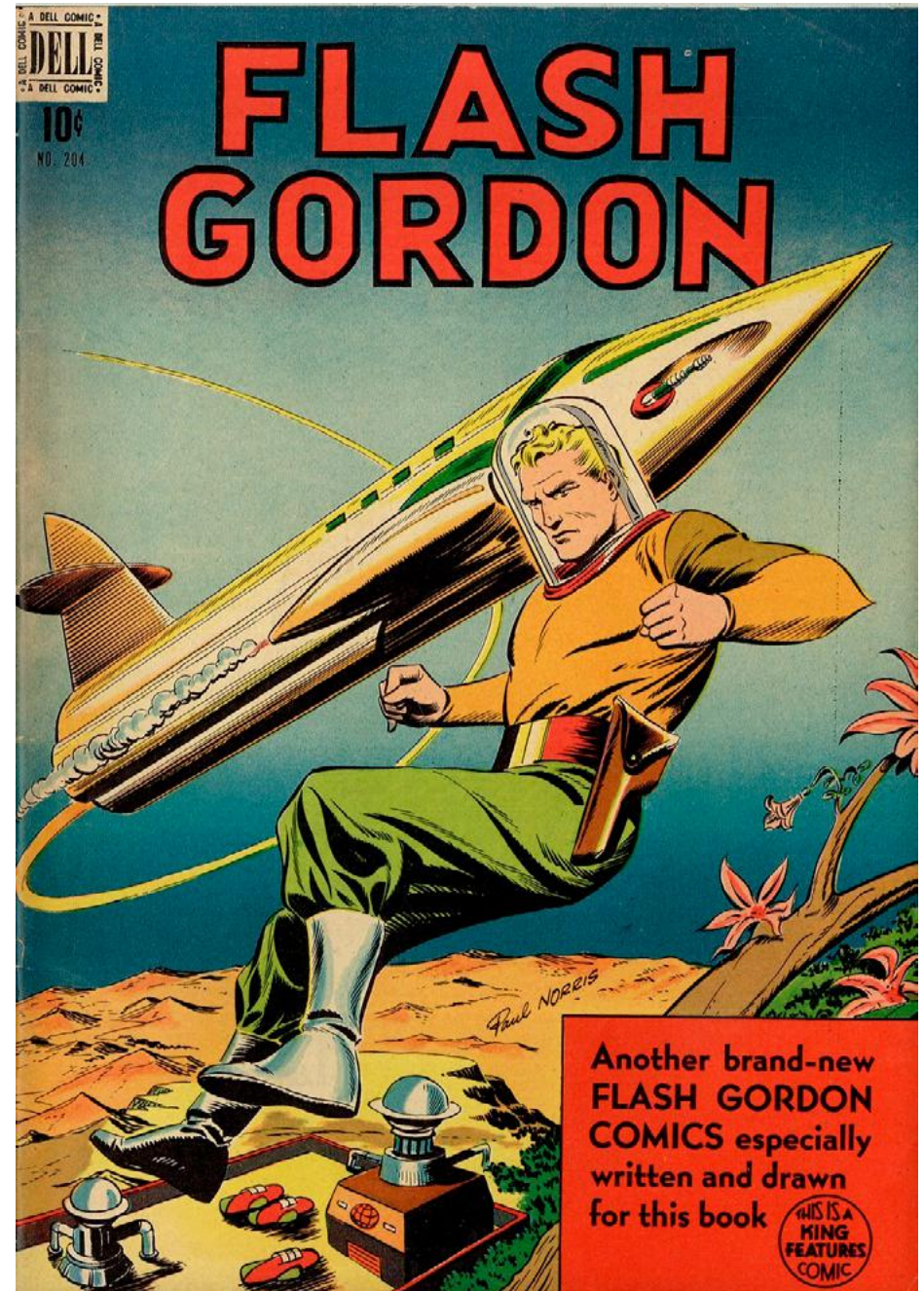
Flash Gordon por Alex Raymond



Fantastic Fashions: Flash Gordon
Alex Raymond



Flash Gordon por Austin Briggs
Publicações diárias entre 1940-1944 e, posteriormente dominicais entre 1944-1948.



Flash Gordon por Paul Norris
Dezembro de 1948

©
**FLASH
GORDON**
by
MAC RABOY

DRIP TOP ROW FOR 1/3 PG.

(On ✓)

13 1/2 wide - 2 S.P.s M 2



THE SHIP!
-- IT'S SINKING
INTO THE
MELTED ICE!



GOT TO GET
TO THE
CONTROL DOME!



I'VE GOT TO LIFT HER
OUT OF HERE BEFORE
SHE'S TRAPPED FAR
BELOW THE
SURFACE!



AND AS THE
ICE GIVES WAY,
THE SHIP
ROARS UP
AND AWAY!



AT THE RATE THESE
PLANTS
ARE PUSHING, THEY'LL SOON
WRECK THE DOMES! I CAN GET
UP A SHORT WAVE BEAM TO KILL
THEM -- BUT ONLY IN A
SMALL AREA...



WE HAVE TO
ABANDON THESE
OUTER DOMES...
AND WITHDRAW
TO THE
CENTER
OF CAMP!

ZARKOV, YOU'VE
INTERFERED IN RUNNING
THIS PROJECT ONCE
TOO OFTEN! YOU'RE
OVERRIDING MY
AUTHORITY...



.. AND PREACHING
DESTRUCTION OF
PROPERTY! ACCORDING
TO SPACE CODE --
THAT'S MUTINY!!

WE'RE
PLACING
YOU
UNDER
ARREST,
DOCTOR!



YOU'RE RISKING THESE
MEN'S LIVES TO MEET
YOUR BLASTED WORK
SCHEDULES! YOU'LL
ANSWER FOR THIS,
BIRK!

I'VE INFORMED
EARTH HEADQUARTERS!
UNTIL THEY SAY
OTHERWISE, I
RUN THIS CAMP...
AND MY WORD
IS LAW!

NEXT
WEEK:
S.O.S.

© King Features Syndicate, Inc. World rights reserved. 2-21

Mac Raboy

Flash Gordon por Mac Raboy

21 de Fevereiro, 1960.

Mac Raboy ilustrou publicações dominicais entre 1948-1967.

13 1/2 - 4 S.P.S

12-25

®
**FLASH
 GORDON**
 by
MAC RABOY



HERE, FLASH GORDON, IS WHERE YOU FIT INTO MY DUKEDOM! THESE GLADIATORS SHALL PROVIDE ENTERTAINMENT FOR MY LOYAL SUBJECTS...

...AND YOU WILL TRAIN THEM FOR THEIR WEEKLY DUELS... TO THE DEATH!



YOU WANT *ME* TO TRAIN THESE MEN TO KILL EACH OTHER TO AMUSE *YOU*, LORENZO?

SO LONG AS DALE IS MY PRISONER, FLASH GORDON, YOU HAVE NO CHOICE! YOU WILL OBEY OR SHE SHALL PERISH!



BESIDES, EVERY MAN WILL BE AFTER YOUR JOB! YOU WILL BE BUSY JUST STAYING ALIVE YOURSELF! NOW LET ME SHOW YOU SOME OF MY ESTATE!



YOU HAVE SEEN MY CASTLE BEFORE... WHEN IT WAS A HOTEL!! I HAVE MADE IT SELF-SUFFICIENT!!

EXCEPT FOR THE SLAVE LABOR YOU KIDNAP FROM EARTH, YOU MEAN!



KIDNAP? NO-- LIBERATE! YOU'LL SEE THESE PEASANTS HAPPILY PLOWING MY FIELDS! THEY ARE PART OF A PERFECT PLAN! THERE ARE MY FARM SATELLITES...



...IN ORBIT AROUND MY PALACE.. EACH WITH ITS OWN ARTIFICIAL GRAVITY, SO MY SERFS MAY WORK THE SOIL! AND AROUND MY LITTLE "UNIVERSE" A FORCE SCREEN PROTECTS US FROM INTRUDERS!



WHY ARE YOU SHOWING *ME* ALL THIS?

IF EVER YOUR *WORLD SPACE CONTROL* FOOLGILY TRIES TO ENTER MY DOMAIN, FLASH GORDON, YOU SHALL LEAD OUR DEFENSE FORCES... AND REPEL THE INVADERS!

12-25

NEXT WEEK-
INGRID!

F. GORDON

647

Mac Raboy 50 J3233

FLASH GORDON por DAN BARRY



CUTO 29

Flash Gordon por Dan Barry

1971

Barry ilustrou publicações diárias entre 1951-1990



Flash Gordon por Dan Barry

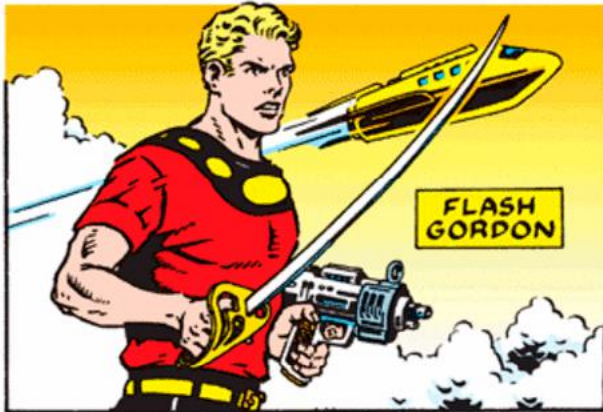
1985



Flash Gordon e Dale Arden
por **Ralph Reese**
Publicações entre 1990-1991



Flash Gordon e Dale Arden
por **Bruce Jones e Al Williamson**
Publicações entre 1990-1991



FLASH GORDON



DALE ARDEN



DR. HANS ZARKOV

FLASH GORDON By JIM KEEFE

8-19 www.keefestudios.com

NIGHTFALL ON MONGO.

AS DALE SLOWLY DRIFTS OFF TO SLEEP, HER THOUGHTS RETURN TO THAT FATEFUL DAY LONG AGO...

...WHEN A NEWLY DISCOVERED PLANET HERALDED EARTH'S IMMINENT DESTRUCTION!

ABOARD AN EASTBOUND TRANSCONTINENTAL FLIGHT WE FIND FLASH GORDON, YALE GRADUATE AND WORLD-RENOWNED ATHLETE.

SHARING THE CABIN, FELLOW PASSENGER, DALE ARDEN.

THE PLANE IS HIT BY A METEOR SHOWER CAUSED BY THE APPROACHING PLANET.

FLASH AND DALE BARELY ESCAPE WITH THEIR LIVES!

SETTING DOWN, THEY'RE CONFRONTED BY A DISHEVELLED FIGURE...

...DR. HANS ZARKOV.

DRIVEN MAD BY THE INTENSITY OF HIS EFFORTS TO SAVE THE EARTH, HE TAKES FLASH AND DALE CAPTIVE.

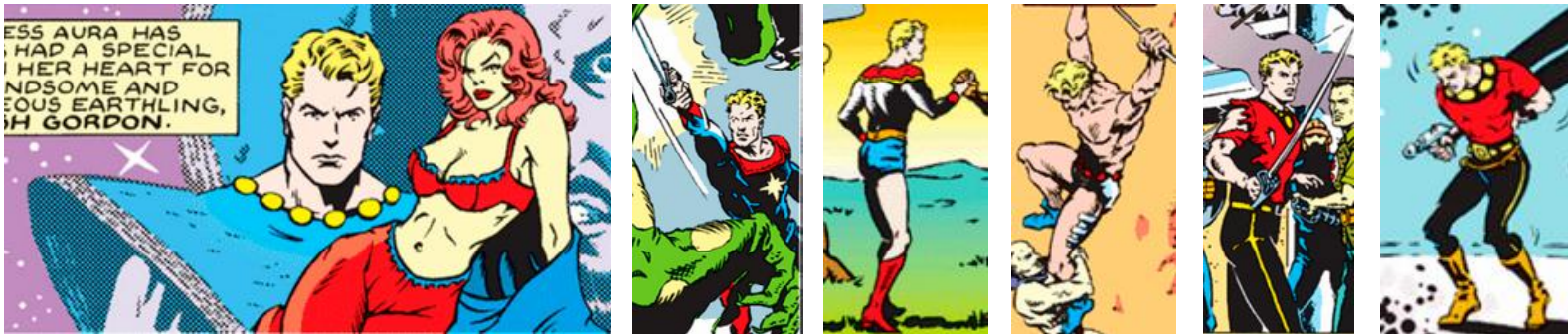
WITH A DEAFENING ROAR, THE TRIO TAKES OFF IN A ROCKETSHIP OF THE SCIENTIST'S DESIGN...

...THE FATE OF THE WORLD RESTING ON THEIR SHOULDERS!

TO BE CONT'D

Ao longo dos anos, Flash Gordon tem inúmeras trocas de vestimentas, até na mesma edição de tirinha; mas na sua paleta de cores mais comum, prevalecem o vermelho, azul e amarelo na maior parte do tempo, mas pode ser visto usando laranja e verde.

Sua silhueta também se mantém rente ao corpo, usando em seu vestuário: calças justas, camisetas, sungas, collants e botas longas. Em termos de acessórios é frequente o uso de jóias adornando a área do decote (ou peito), um cinto (às vezes com o logo *Flash Gordon*), ocasionalmente um coldre para sua arma e, por fim, seu sabre de batalha em mãos.



Flash Gordon por Jim Keefe

Publicações dominicais entre 1996-2003

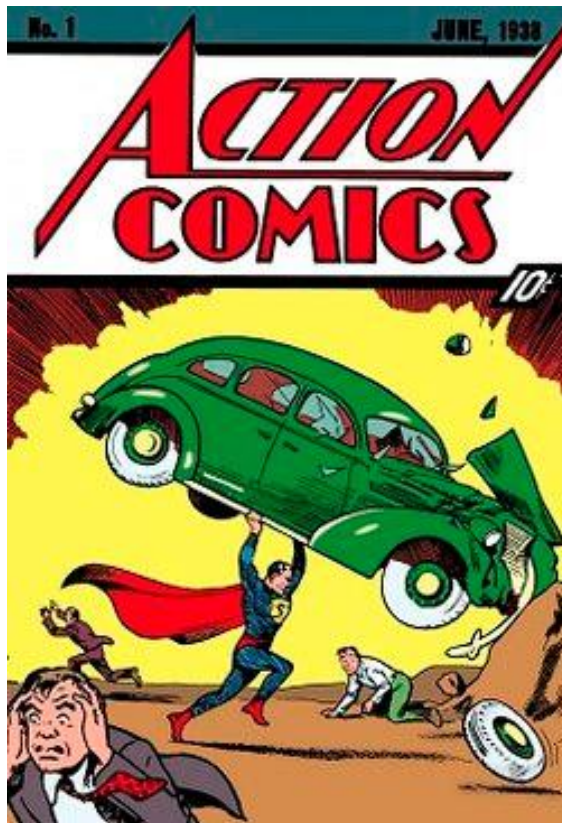
Com base na pesquisa visual, observa-se que as mudanças mais radicais em termos de indumentária (cores e forma) estão nas páginas ilustradas por Mac Raboy, por volta dos anos 1948-1967, que foram destacadas na pesquisa.

Flash agora trajava uniformes mais folgados e o capacete redondo e transparente, clássico do retrofuturismo, aparecia com muita frequência. É possível fazer uma analogia com o período vigente da época, a "Era Espacial". Flash era visto em uniformes semelhantes aos de astronautas com aparatos mais robustos de aparência tecnológica avançada, tal qual as naves que pilotavam.

Flash Gordon por Mac Raboy
Publicações dominicais entre 1948-1967.

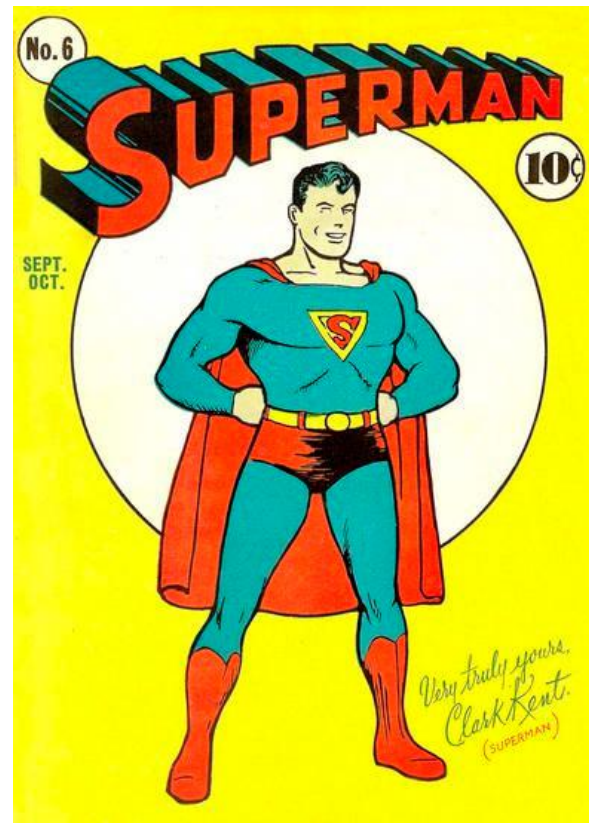


Quanto a fantasia mais comum de Flash, é possível ver semelhanças da tradicional silhueta justa com collants, botas e sungas com o vestuário de personagens do panteão dos "super heróis"; mesmo o Super Homem tendo sua primeira aparição/publicação em Abril de 1938 (na *Action Comics #1*), quatro anos depois do lançamento da primeira tirinha do Flash Gordon, é claro uma equivalência no design atribuído ao personagem (que conserva a essência da sua indumentária original até hoje, vista como icônica).



Capa Action Comics #1

Ilustrada por Joe Shuster, 30
de Junho de 1938



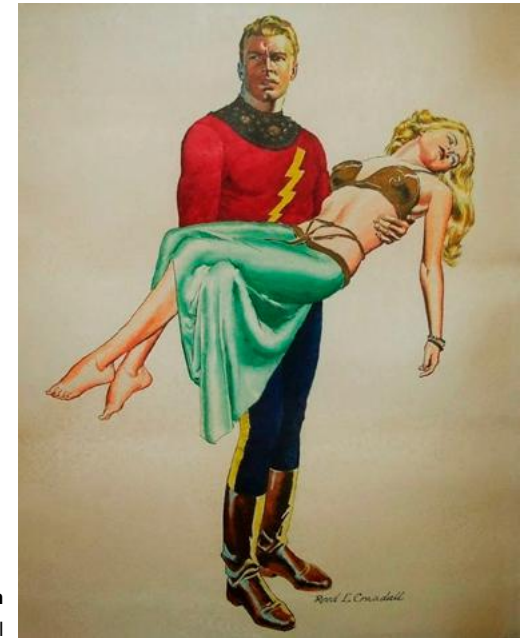
Capa Superman #6

Ilustrada por Joe Shuster,
Setembro de 1940

Pensando nisso, Flash Gordon performa atos de heroísmo de níveis correspondentes aos de super heróis - sendo a maior diferença a roupagem da narrativa (planeta alienígena com naves espaciais). Fora isso, ainda existem figuras femininas em perigo prontas para serem salvas, atos de valentia e centenas de cenas de ação.

Na figura do "herói" (arquétipo de personagem na estrutura de roteiro de Christopher Vogler) é destacada a qualidade da coragem e bravura como algo empoderador; capaz de tornar o personagem superior à quaisquer adversidade - especificamente, no caso de Flash Gordon, "um simples atleta de polo", a bravura permitiu a adaptação em território completamente novo e perigoso, liderança de um povo oprimido e, não obstante, sucesso em todas as suas missões.

Acredito que, em análise, sua indumentária ser de silhueta e cores tão simples (cores primárias) quer externalizar a compreensibilidade humana de Flash, ao passo que o aproxima de uma possível identificação com o leitor.

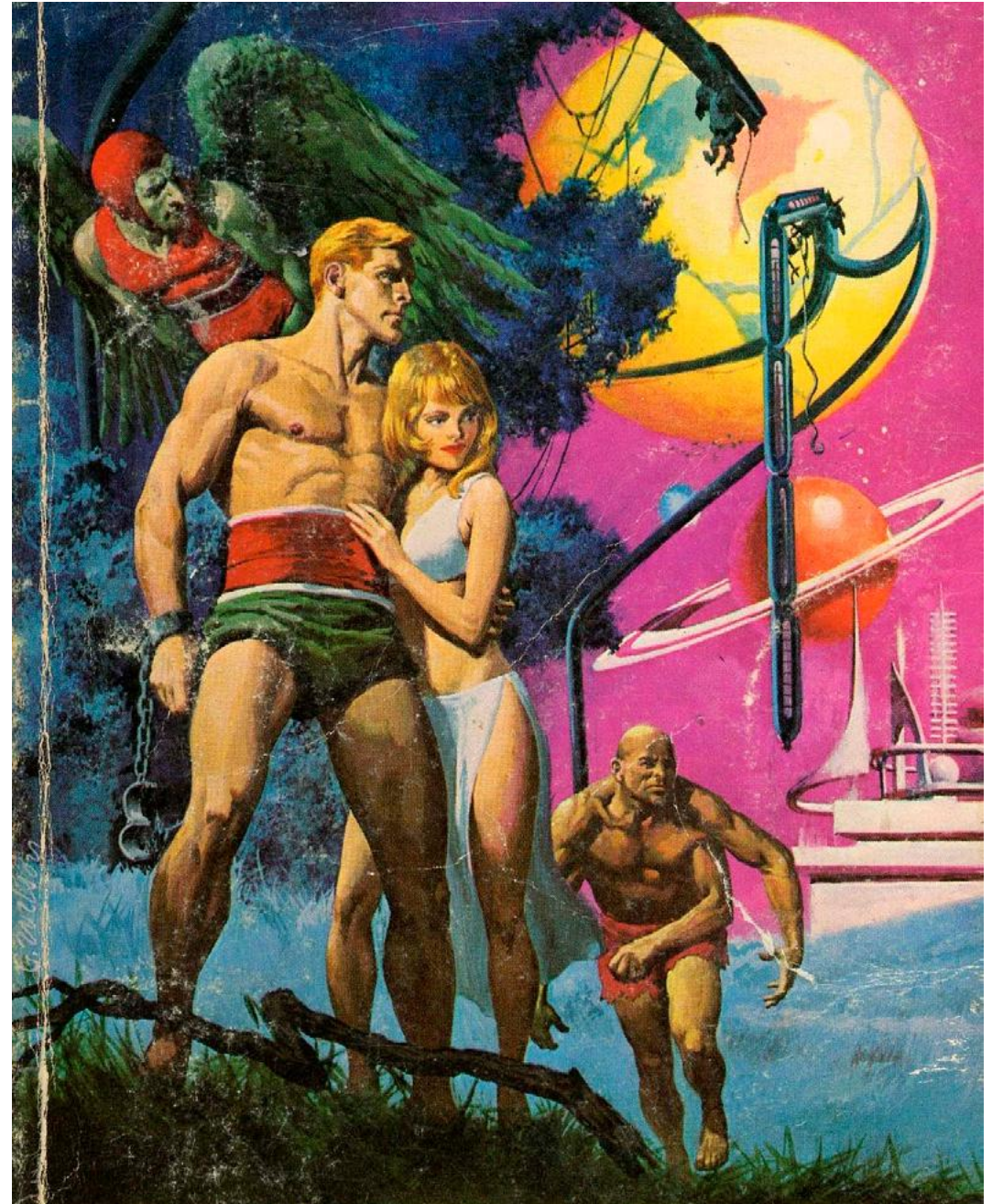


Flash Gordon e Dale Arden
Reed Crandall



Capa Action Comics #29
Ilustrada por Wayne Boring, 1940

A pesar dessa dedução ser possível, ainda existem fatores como a sexualização dos personagens com trajes cingidos (principalmente femininas), que traziam um apelo diferente para a comercialização das tirinhas. Nomeadamente, personagens masculinos com físico atlético, descritos comumente como perfeitos, gera uma noção de admiração e reconhecimento por parte do público também masculino, em poses heróicas indicando força e aptidão. Já as personagens femininas tem menos peças de roupa e são colocadas em papéis passivos dentro da narrativa, somando ao fato dos enquadramentos criados visando destacar os seus corpos de forma sensual para cada época.



Capa *The Space Circus*

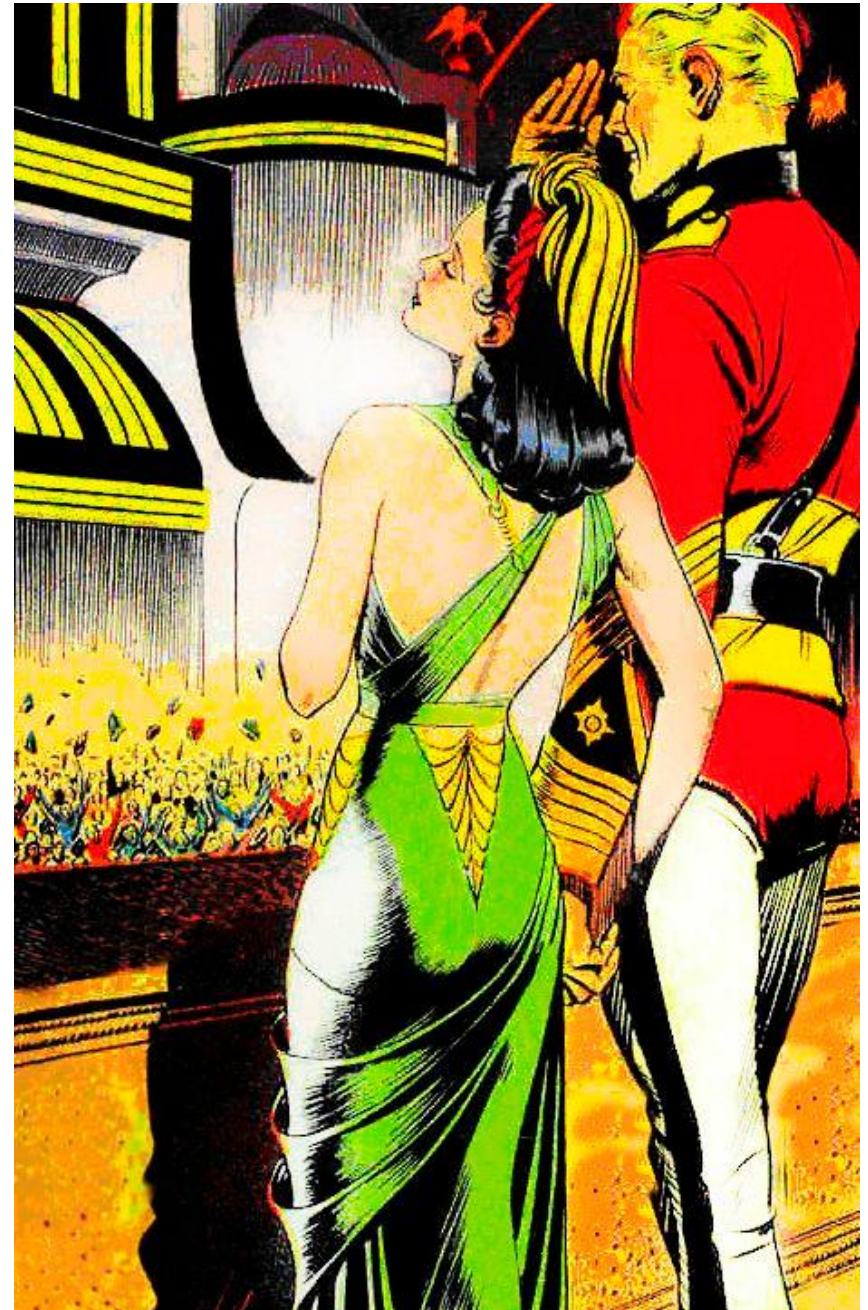
Ilustrada por George Wilson, 1974

- **Dale Arden**

Dale passa uma boa parte da sua existência nas publicações sendo somente o interesse romântico de Flash, apesar de aparecer desde o primeiro capítulo da publicação original.

Ela também é desejada por Ming, o Impiedoso, que cria diversas situações para obrigá-la a se casar com ele, dentre outros conflitos com Flash pelo amor ou posse de Dale.

Com o passar dos anos, em novas versões, Dale acaba se tornando uma aliada efetivamente atuante nas aventuras com seus companheiros, tendo características e conhecimentos atribuídos à ela como a cartografia e, em edições posteriores, ela se torna uma jornalista científica com interesses em programas espaciais. Dale também viria a se tornar uma feminista.



Flash Gordon e Dale Arden por
Alex Raymond



Dale Arden por Alex Raymond



Fantastic Fashions: Dale Arden
Alex Raymond

Dale Arden por Austin Briggs





Dale Arden por Mac Raboy



Retratos Dale Arden por Jim Keefe



Copyright © 1978 by Al Williamson. All Rights Reserved.

Ilustração de Al Williamson
Dale Arden se encontra sentada na frente.

Da mesma forma em que Flash Gordon foi posto em paralelo com o Super Homen, Dale Arden pode ser comparada com Lois Lane, tanto pela sua posição na história quanto pela semelhança física que ambas possuem.



Flash Gordon: Zeitgeist #1 (página 6)

Ilustração de Daniel Indro, 2013



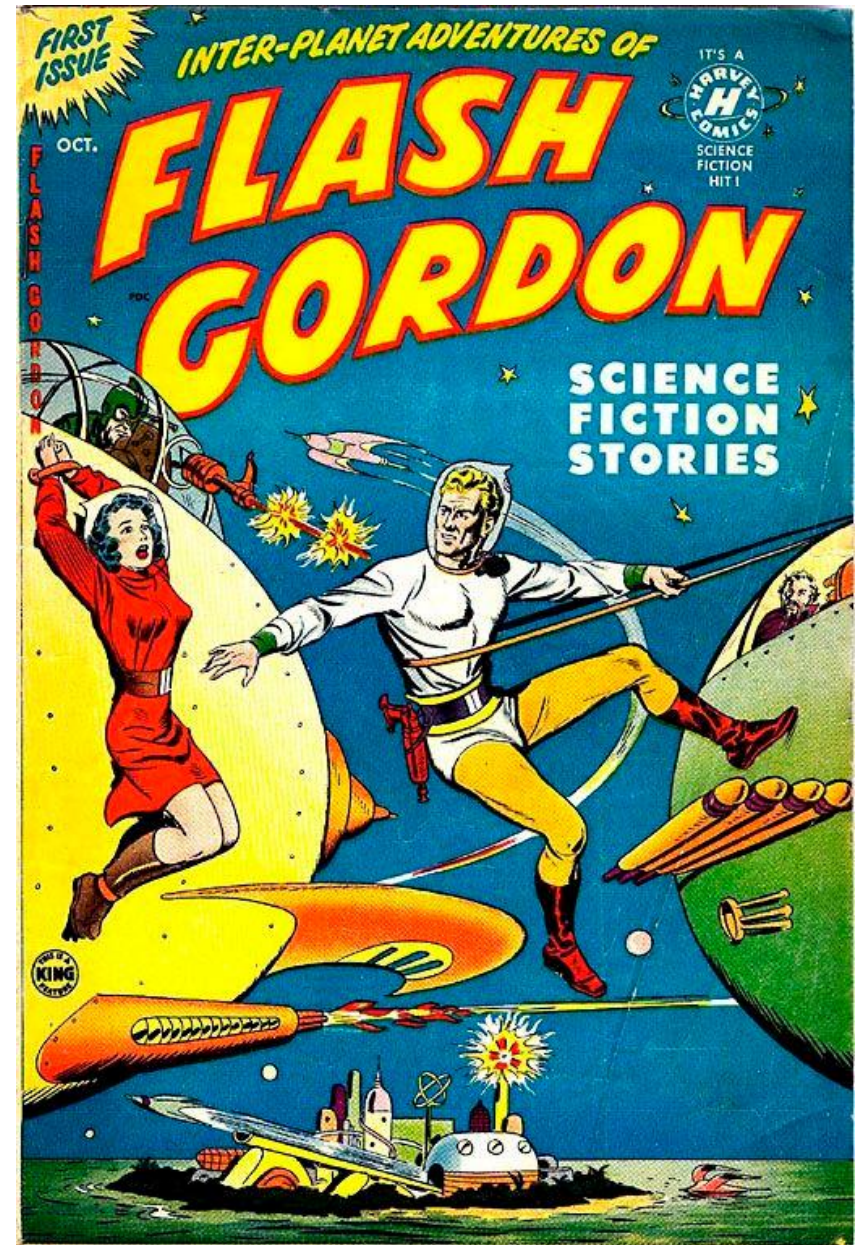
Superman e Lois Lane

Ilustração de Gary Frank

Quanto ao seu guarda roupa, Dale Arden é vista com a maior variedade de peças de roupa de todos os personagens. Dale usa vestidos, biquines, mini saias, collants, sandálias, botas e sapatilhas. Fora o uso de tecidos esvoaçantes que compõe encharpes, capas ou adornos. Na maioria do tempo, Dale está com pelo menos uma parte do corpo exposta.

Não necessariamente por isso, apesar de ser um personagem recorrente na história, existe uma certa falta de identidade na personagem. A forma como são pensados os *looks* de Dale não conversam entre si; o que pode ser interpretado como um personagem que experimenta muito em termos de vestimenta, mas também como um personagem sem muito desenvolvimento ou entendimento na produção da história.

Acredito que é mais provável a segunda hipótese, até mesmo pelo pensamento de objetificação da personagem dentro da narrativa; um personagem sem vontades não tem como ter gosto estético.



Flash Gordon
1950

Ainda existe o fato de Dale Arden e Flash Gordon virem do mesmo planeta, logo, ela também é uma forasteira, mas não há muita diferença de como ela se veste em relação a outras mulheres alienígenas dentro da história.

É difícil até pensar na sua paleta de cores, já que também varia bastante - mas o que mais aparece é vermelho.



Fantastic Fashions: Dale Arden
Alex Raymond



• Dr Zarkov

O Dr. Hans Zarkov é um personagem coadjuvante na narrativa. Aliado de Flash, ele é um cientista de mente brilhante.

Apesar de na primeira versão da história o Dr. Zarkov sequestrar Flash Gordon e Dale Arden para leva-los ao planeta Mongo, em versões futuras esse encontro é dado de forma mais pacífica e simpática, tornando-o um coadjuvante recorrente.

Zarkov é mais velho que Flash Gordon, mas ambos são frequentemente vistos com roupas semelhantes. A diferença geralmente se encontra nas cores.

Ele também pode ser vistos com indumentárias que se assemelham mais a peças comuns da terra como jaquetas, blazers e calças de terno.



Dr. Zarkov por Alex Raymond



©2005 HeritageComics.com

Flash Gordon #8, página 18 (1967)

Arte de Reed Crandall

FLASH GORDON meets the CRAGMEN of the LOST CONTINENT

ON A RETURN VISIT TO MONGO'S LOST CONTINENT, FLASH GORDON AND HIS FRIENDS SET OUT TO CHART THE UNKNOWN WASTES AND PROBE THE LONG-KEPT SECRETS OF THIS STRANGE AND OMINOUS LAND. AFTER DAYS OF WANDERING, THEY COME UPON A BEAUTIFUL BUT STRANGELY TERRIFYING VALLEY...

EITHER WE TAKE A CHANCE ON THAT RIVER OR GO BACK, ZARKOV. I DON'T LIKE THE LOOK OF THOSE MOUNTAINS UP AHEAD...

FROM HERE IT LOOKS DEEPER THAN EARTH'S GRAND CANYON, FLASH!

OH, LET'S GO ON, FLASH! WE'VE COME SO FAR ALREADY!

I VOTE WITH DALE... THERE'S NO POINT IN TURNING BACK UNTIL WE ABSOLUTELY MUST!

FLASH GORDON, No. 6, July, 1967. Published monthly by King Features Syndicate, 2nd & Dickey Sts., Sparta, Illinois 66286. Editorial-Executive offices 235 East 45th Street, New York, N. Y. 10017. Wm. Harris, Editor. Application for Second Class Permit pending at Sparta, Ill. © 1967 King Features Syndicate, Inc. World Rights reserved under International and Pan American Copyright Conventions.

FLASH GORDON and the Elders' DEATHTRAP!

SOMEWHERE ON THE BARBARIC LOST CONTINENT OF MONGO, A WEIRD WRINKLED GNOME LEADS A WEARY AND TATTERED TRIO OF ADVENTURERS TOWARD THE MYSTERIOUS CITY OF THE ELDERS. THE NIGHTLY DUO-MOONSET SIGNALS THE DAWN OF ANOTHER SAVAGE DAY...

HE COULD BE LEADING US ANYWHERE, FLASH—AND HE HASN'T SLEPT FOR SIXTY HOURS! IT'S ONLY A MATTER OF TIME BEFORE ONE OF US NODS OFF WHILE ON GUARD...

I KNOW, ZARKOV! IF WE'RE NOT THERE BY DUSK TODAY WE'LL HAVE TO—

YOUR WORRIES ARE GROUNDFLESS, FLASH GORDON! WITHIN A FEW HOURS YOU'LL BE THE CONTENTED GUESTS OF MY FATHERS... LOOK THERE!

I SEE SOMETHING, FLASH... IT'S HEADED THIS WAY!

WHAT'S ALL THE EXCITEMENT?

FLASH GORDON, No. 8, September, 1967. Published monthly by King Features Syndicate, 2nd & Dickey Sts., Sparta, Illinois 66286. Editorial-Executive offices 235 East 45th Street, New York, N. Y. 10017. Wm. Harris, Editor. Application for Second Class Permit pending at Sparta, Ill. © 1967 King Features Syndicate, Inc. World Rights reserved under International and Pan American Copyright Conventions. Printed in U.S.A.

Flash Gordon #6 (1967)

Arte de Reed Crandall

Flash Gordon #8 (1967)

Arte de Reed Crandall

• Imperador Ming o Impiedoso

O grande antagonista da história, O Imperador Ming o Impiedoso é um tirano que governa o planeta Mongo. Ming detém armamento tecnológico avançado e uma obsessão com Dale Arden e quer torna-la sua esposa.

O personagem não tem muita profundidade, sua função é representar uma força maléfica e poderosa, capaz de antagonizar e proporcionar os atos heróicos de Flash Gordon e seus aliados da resistência.

Sua silhueta é muito bem definida: comumente é visto com uma capa ou mantô de comprimento exagerado, um capacete ornado e uma gola dramática. Também pode aparecer com um roupão ou armadura leve, acompanhado de sunga.



Ming the Merciless por Alex Raymond

Fantastic Fashions: Ming the Merciless

Alex Raymond



5 Moda Futurista



**Macacão Branco de cetim com
poá de latão por André
Courrèges (1969)**

Foto: Bert Stern/Condé Nast

5.1

Contexto Histórico: A Era Espacial

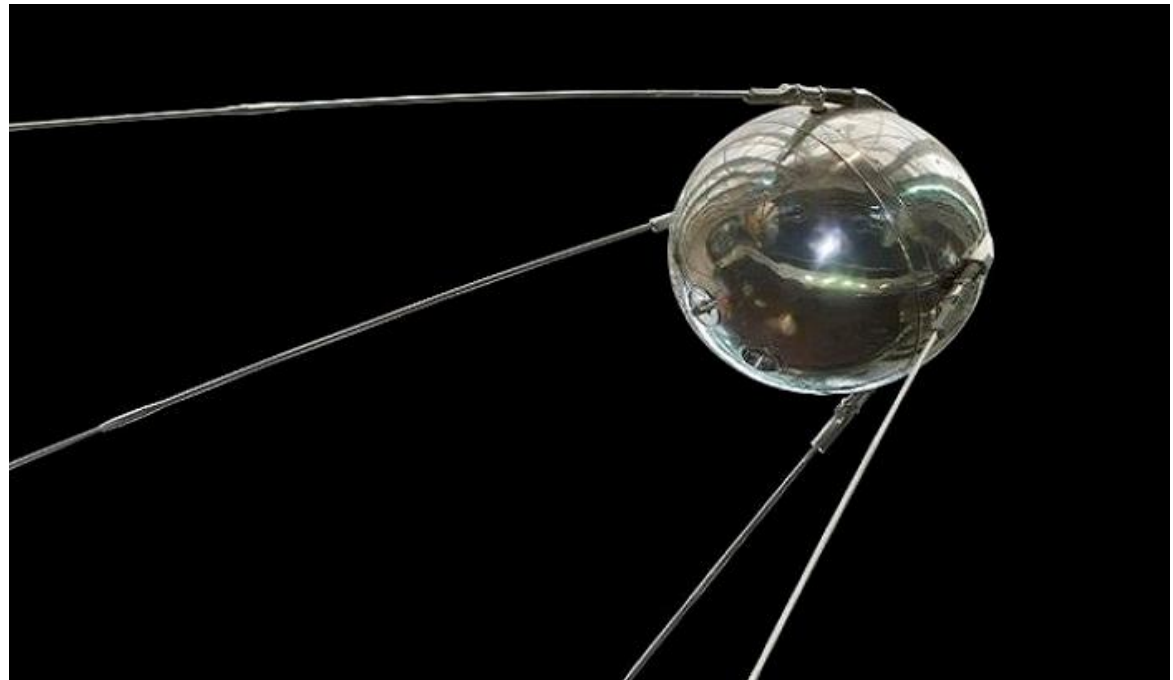
A Era Espacial é mais conhecida pelo seu período na metade da década de 1960, onde influenciou diversos campos do entretenimento e design - principalmente o da moda com as criações de estilistas como Paco Rabanne, Pierre Cardin e Andre Courrèges, por exemplo; Quando, na verdade, o seu início se deu um pouco mais cedo.

Após a 2ª Guerra Mundial (período que congelou os esforços e estudos de exploração do espaço), os Estados Unidos e a até então União das Repúblicas Socialistas Soviéticas, URSS, surgiram como as maiores potências do planeta. As forças se rivalizavam política, diplomática e militarmente, na chamada Guerra Fria. A disputa impulsionou o desenvolvimento tecnológico e científico de maneira jamais vista, percorrendo outras áreas até chegar na exploração do espaço.

Anteriormente já haviam estudos iniciais sobre o espaço e sua exploração, possibilitadas pela teoria do Big Bang de 1931 (de autoria do astrofísico matemático Lemaître, sacerdote de nacionalidade Belga) e a retomada da mesma pelo astrónomo norte-americano George Gamow (em 1940), porém foram congeladas com a 2ª Guerra Mundial.

Mas somente em 1957 quando o satélite Sputnik I foi lançado pela União Soviética que as pesquisas e avanços no campo voltaram a todo vapor na chamada Corrida Espacial. O Sputnik I tinha como única função transmitir sinais de rádio-amador e orbitou o nosso planeta por 22 dias até suas baterias acabarem. O sucesso foi enorme, gerando comentários da mídia internacionalmente e fomentando a produção imediata da sua segunda versão, o Sputnik II; dessa vez com a passageira Laika, uma cadela.

Os Estados Unidos, por sua vez, um dia após o lançamento do Sputnik I prometeram o primeiro lançamento de um satélite artificial norte americano, o Explorer 1, no prazo de 90 dias. Conduzido por Wernher von Braun, o ápice do projeto culminou na criação da NASA em 29 de julho de 1958, através o "*National Aeronautics and Space Act of 1958*".



Sputnik I

Foto: Ansa/ Ansa Brasil

A partir daí foram mais 40 anos de programas para lançar satélites, dentre falhas e acertos, os avanços e descobertas científicas estavam sempre presentes não só no campo de exploração espacial, mas como também no imaginário cotidiano (como antes mencionado); quando começam a se treinar astronautas e cosmonautas (no caso da URSS), esses indivíduos se tornam verdadeiros heróis para as suas respectivas nações, também em função de como eram suas origens, como Yuri Gagarin, humilde, filho de camponeses - sua trajetória representava o ideal comunista da época - e, também, similar num paralelo do "herói" nas histórias de literatura e quadrinhos. Gagarin foi o primeiro homem a ir para o espaço onde proferiu a famosa frase "a Terra é azul"). Já a primeira mulher a ir ao espaço foi Valentina Vladimirovna, da Rússia em 1963.

A reta final da Corrida Espacial se dá com a Corrida para a Lua e com a vitória norte- americana em 1969 quando os astronautas Neil Armstrong e Edwin Aldrin pisaram na Lua e voltaram vivos para a terra.

5.2

Grandes Nomes da Moda Futurista



Pierre Cardin usando o traje de astronauta da Apollo 11

5.2.1 Pierre Cardin

Nasceu na Itália, mas foi naturalizado francês. Estudou alfaiataria desde os 14 anos na França e em 1945, logo após a segunda guerra mundial, se mudou para Paris para estudar arquitetura e trabalhar com Madame Paquin (uma das primeiras estilistas da história da moda, com fortes influências da art deco). Mais tarde veio a se tornar o chefe do ateliê dos alfaiates de Christian Dior, em 1947.

Mas somente em 1950 que fundou sua própria casa de alta costura, ficando conhecido pelo seu estilo de vanguarda e por trabalhos inspirados na "era espacial" com formatos e motivos geométricos, frequentemente ignorando a forma feminina. Ele também investiu em roupas sem gênero e experimentais.



Vestido Casaco (1988)
Fonte: pierrecardin.com



Pierre Cardin vendo sua exposição de peças em Nova York
2019



Pierre Cardin (1968)
Foto: pierrecardin.com



Pierre Cardin (1969)
Foto: pierrecardin.com



Pierre Cardin (1969)
Foto: pierrecardin.com



Pierre Cardin (1971)
Foto: pierrecardin.com



Pierre Cardin Haute Couture Creation (1970)

Foto: pierrecardin.com



Pierre Cardin (1966)

Foto: Hiroko Matsumoto



Casaco e chapéu (1970)
Fonte: pierrecardin.com



Minissaia e colar em vinil azul, viseira de acrílico (1970)
Foto: Yoshi Takata



Vestido curto com busto detalhado (1966)
Foto: Hiroko Matsumoto



Vestido com cinética nas costas (1970)
Foto: Hiroko Matsumoto

5.2.2 André Courrèges



André Courrèges



1968



André Courrèges

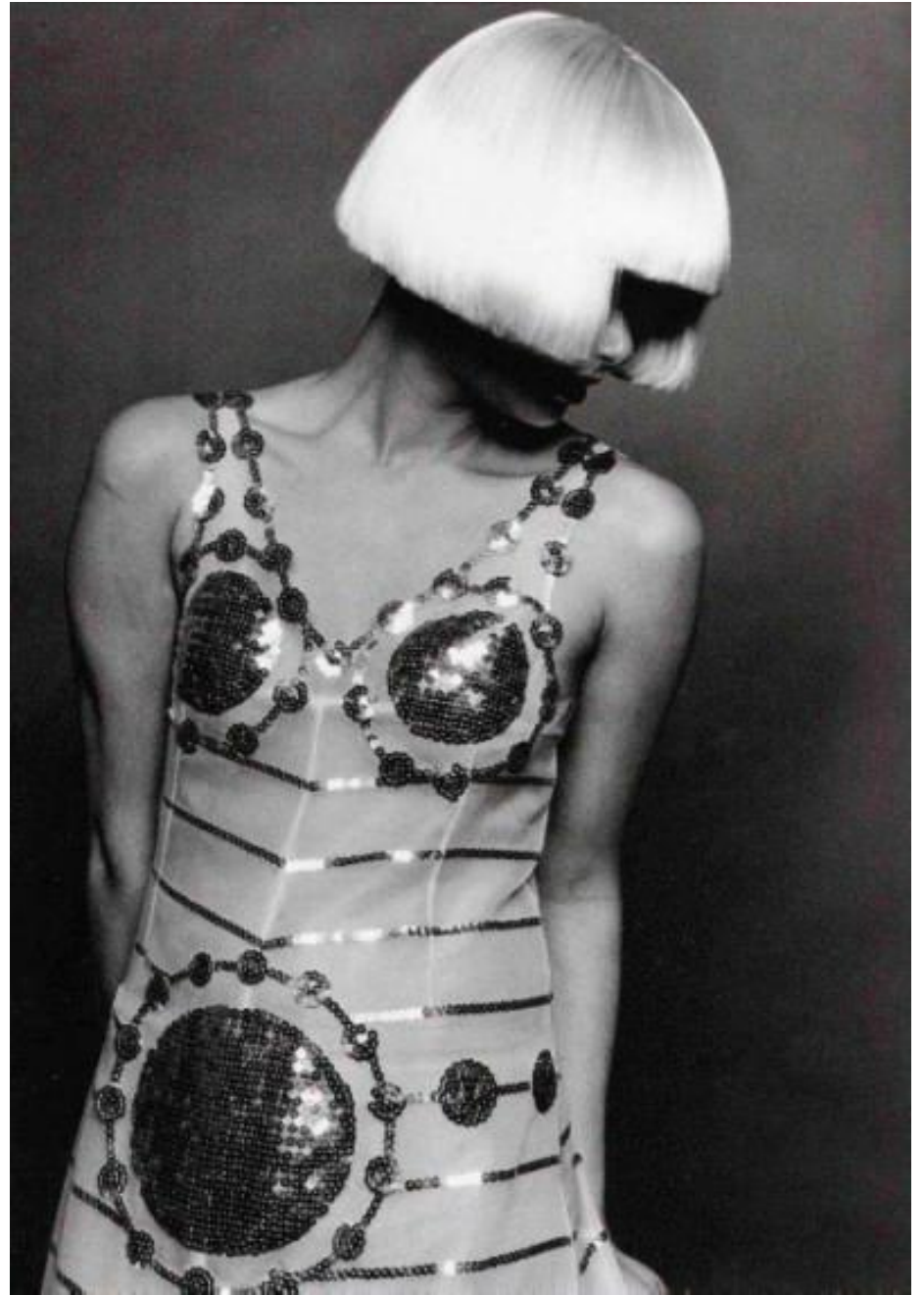




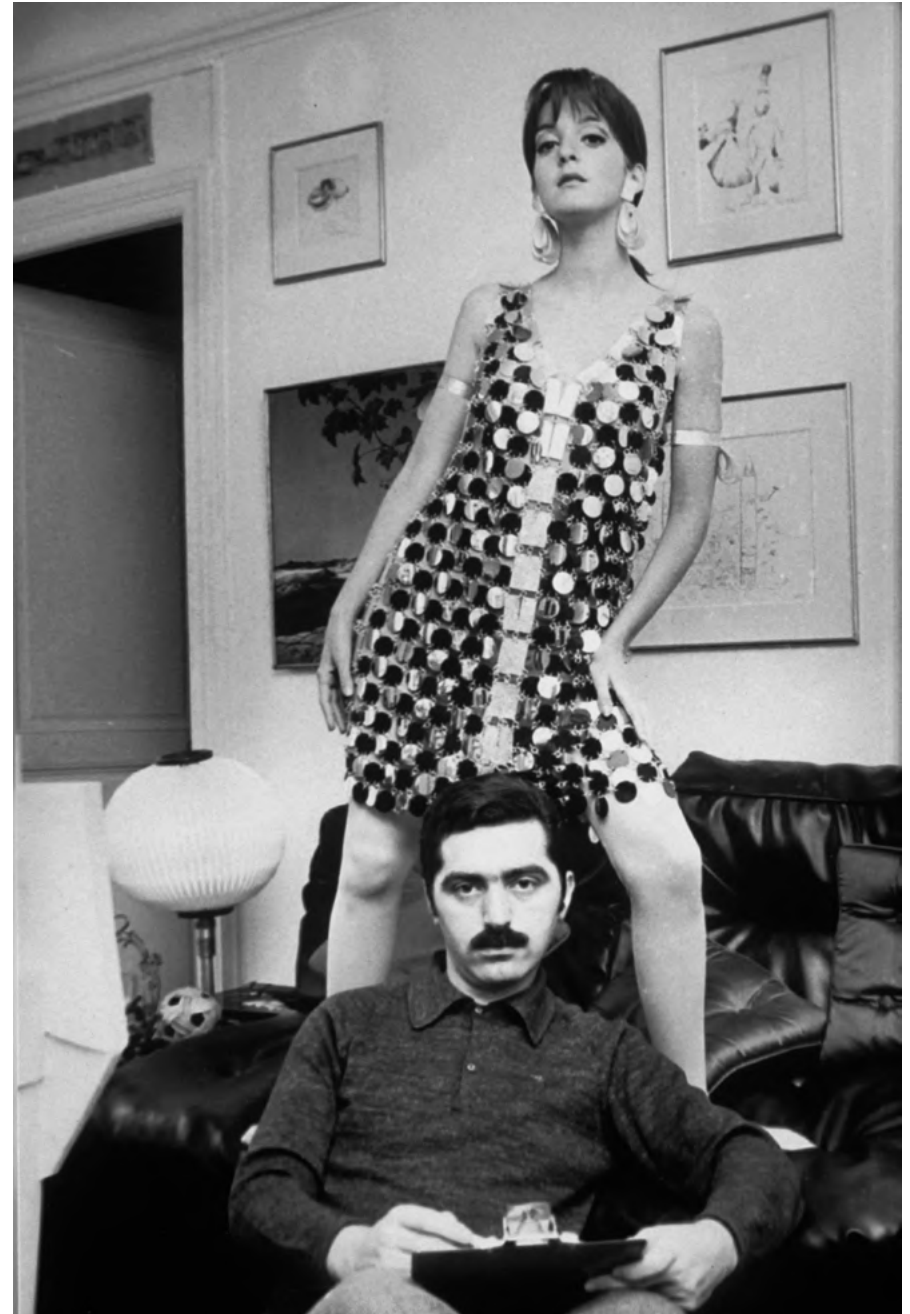








5.2.3 Paco Rabanne





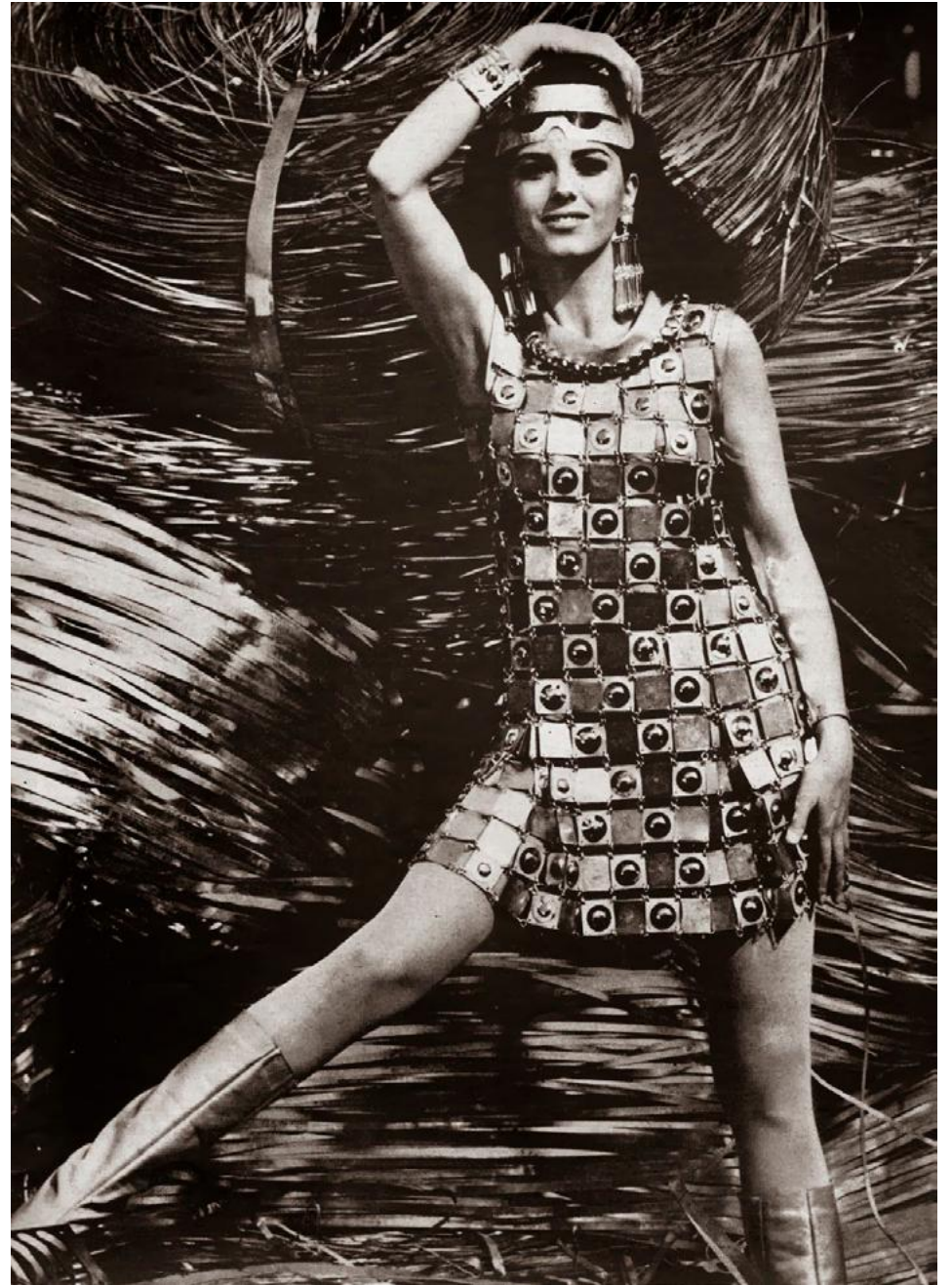
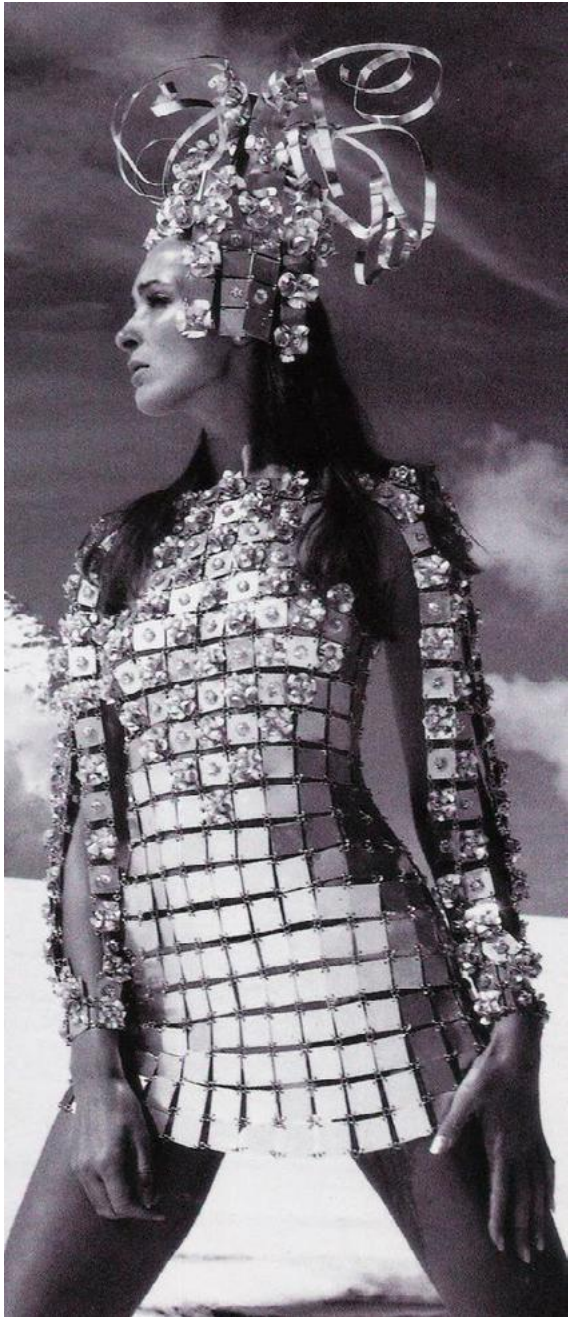


APRIL 1, 1966
VOGUE

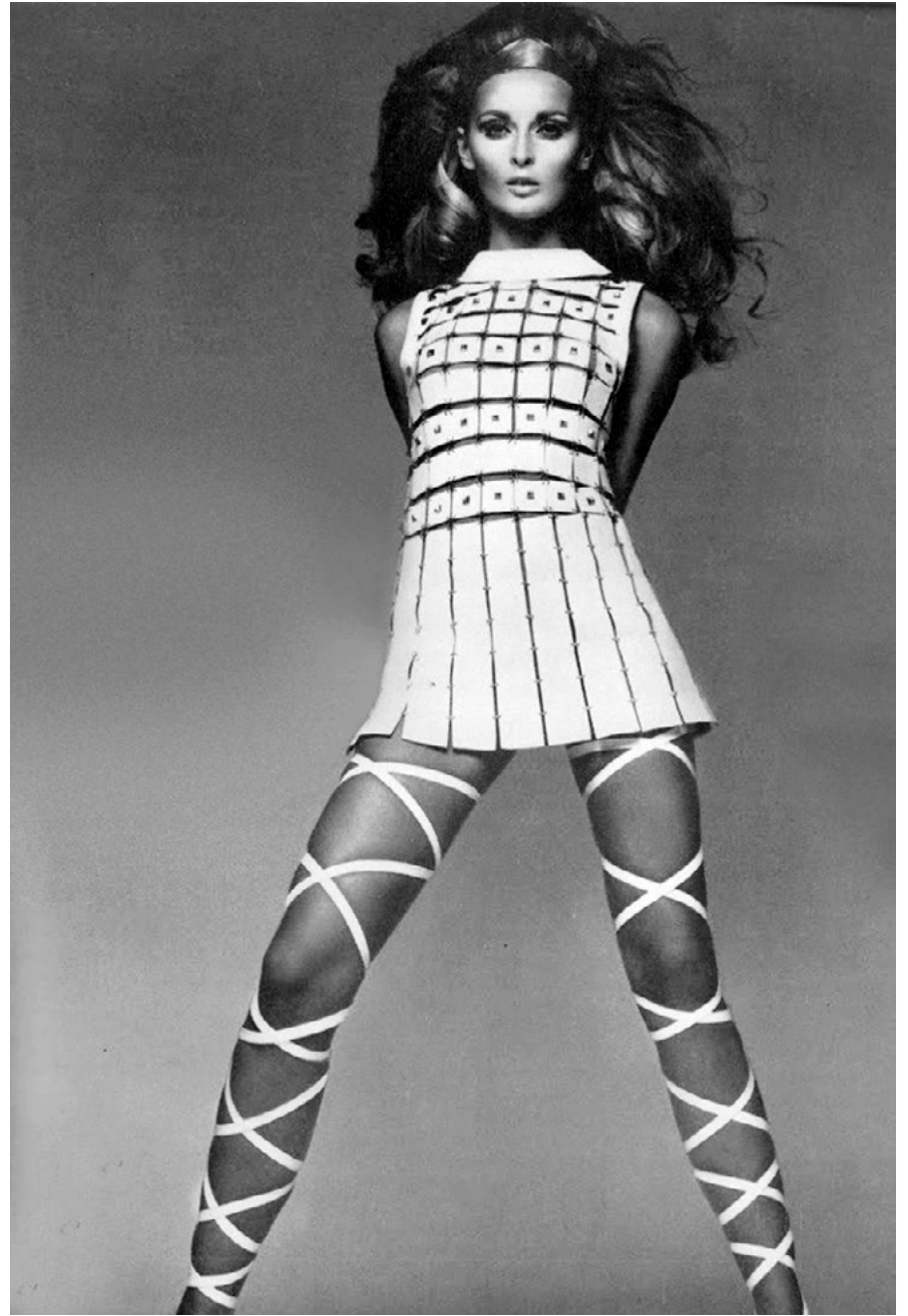
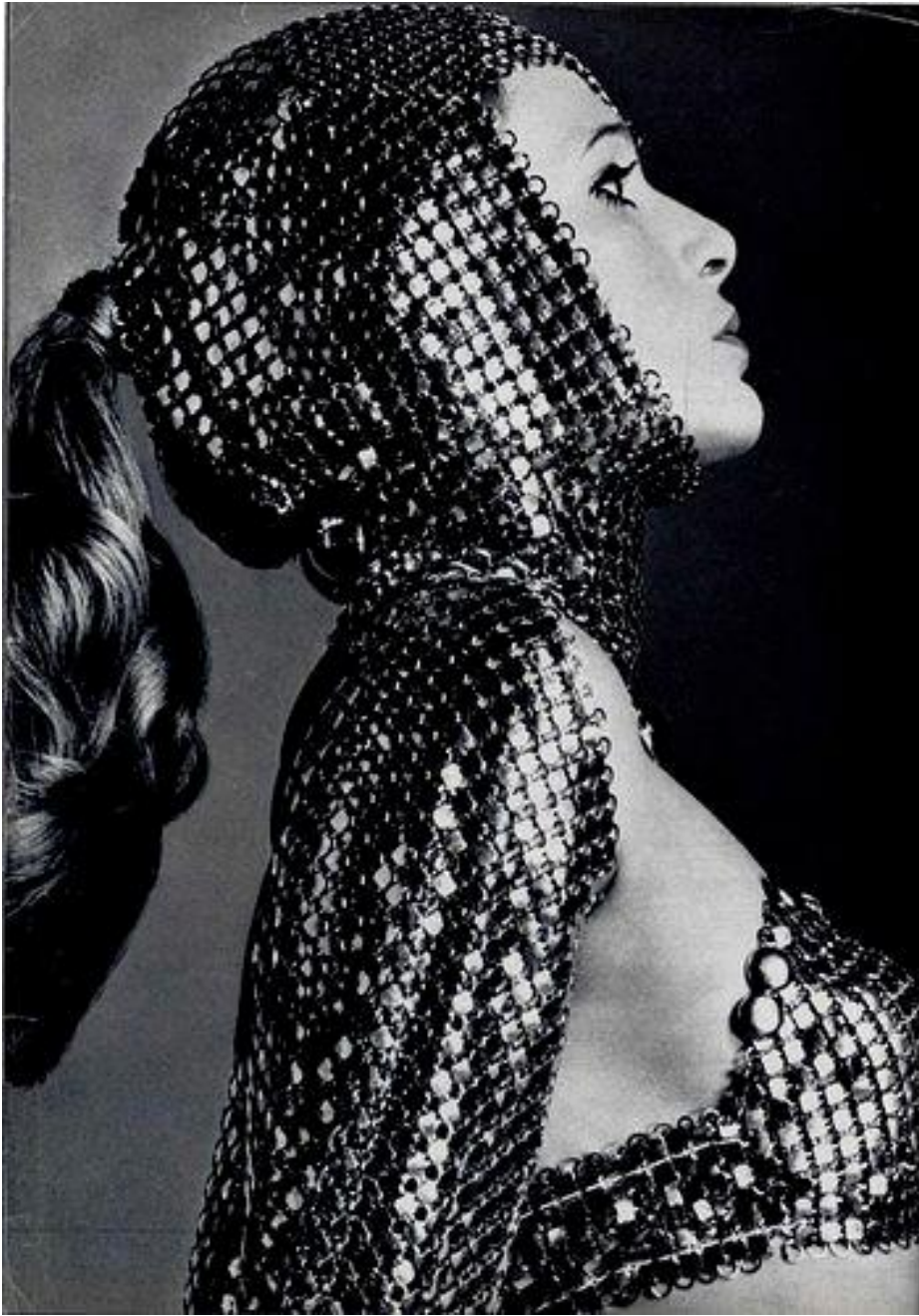
**VOGUE'S EYE VIEW:
GIRL IN
THE CHIPS**

Could be the same girl who looks divine in a plastic mac. Here, with summer in mind, it's rhodoid poker chips she's wearing—dozens of them linked together in a fast little shift. A brain-child, this dress, by Paco Rabanne, the accessoriate whose wild and witty sunglasses, visors, earrings, spangles, and other bijoux—all plastic, of course—have been Paris raves for several seasons. This spring for the first time, in a flash of double-daring-do, he showed a small collection of dresses, all using plastic as the chic-ingredient, all put together with metal links and flexible threads. Dress, in chips of pink, silver, and green, at Lord & Taylor. Coiffure by Vidal Sassoon.















Construção da Identidade Estética

Para a formação de uma identidade estética para SCIFI COVERGIRL, além das indumentárias e ambientações, é interessante procurar por referências que moldaram meu estilo de traço e que podem vir a acrescentar no resolvimento de formas espaciais, estilosas ou dinâmicas originais.

A pesquisa se dá na análise do meu próprio material de ilustração, artistas ou publicações que lidaram com a moda (em níveis diferentes) e outras peças que possam inspirar soluções para o retrofuturismo de SCIFI COVERGIRL.

6.1

Trabalhos pessoais e estilo de ilustração

Eu descrevo o meu trabalho de ilustração, dentro da produção digital, como focado no peso das linhas, cores vibrantes e temáticas variadas.

Gosto de projetar personagens sob diferentes argumentos estéticos, bem como o objetivo do projeto SCIFI COVERGIRL, e modificar a minha técnica para o que sinto ser necessário na peça - o que inclui alternância do uso de cor nos contornos, e sombreamento de cores chapadas ou em transição natural, por exemplo.

Neste capítulo, incluí alguns dos meus trabalhos mais recentes utilizando a ilustração digital (técnica que será utilizada neste projeto).



Leona, a Alvorada Radiante

Pintura digital

Fanart de uma personagem do jogo

League of Legends

30/04/2020



Os (ex)Amantes
Pintura Digital
11/04/2020



Vivrid, o Aspecto da Presença

Pintura digital

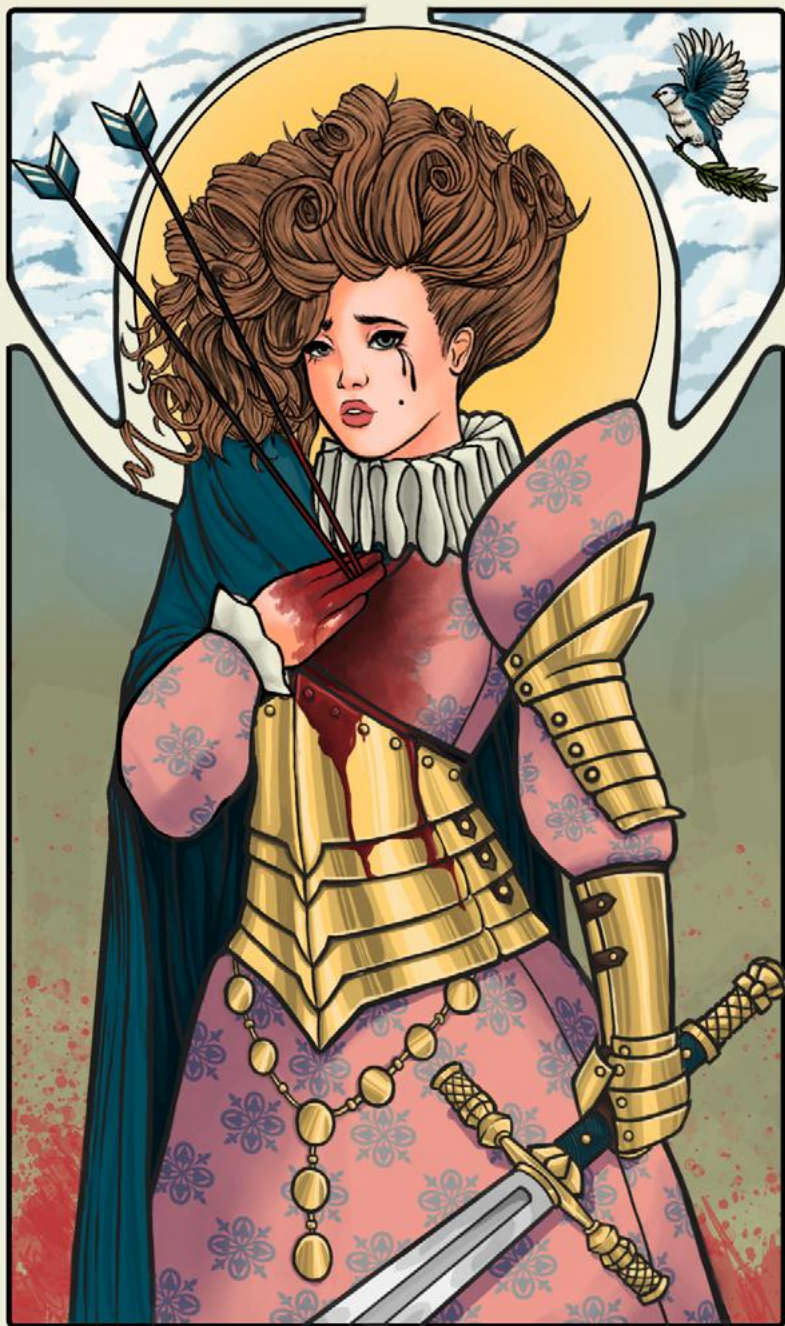
28/11/2019



Cinismo (autoretrato)

Pintura digital

17/11/2019



A Rainha da Paz
Pintura digital
28/10/2019



Céureia
Pintura digital
31/05/2020



Melancholia

Pintura digital

20/03/2020

6.2

Influências Envolvendo a Moda como Tópico na Ilustração

Nessa lista de referências a moda pode ser um tópico abordado na trama ou não. O importante é a valorização do estilo dos personagens e como vão de acordo com as tendências de vestuário atuais, poses e enquadramentos de ensaios editoriais e inspirações de moda nas indumentárias.

Muitas dessas referências são atuais em comparação às que compõe a matriz de ficção científica e reterofuturismo, porém é de propósito. Estou visando contraste em prol de personalidade.



Ilustração por Kevin Wada

Ilustrações publicadas pela artista em seu Tumblr (acessado em 25/03/2020)

6.2.1 Garota-ranho (Quadrinhos)

- Publicado pela Image Comics de Julho de 2016 até os dias atuais, com o nome original de Snotgirl.
- Escrito por Bryan Lee O'Malley e ilustrado por Leslie hung.
- "Do mesmo criador do fenômeno *Scott Pilgrim*, *Garota-ranho* é uma das séries mais ousadas, engraçadas e espertas dos quadrinhos atuais. Lottie Person é uma blogueira de moda que vive uma vida absolutamente incrível — ou pelo menos é o que ela quer que você acredite. A verdade é que sua alergia está fora de controle, seu nariz não para de escorrer, o namorado a trocou por uma garota mais nova e é possível que ele tenha cometido um homicídio. Este é o primeiro volume do sensacional *Garota-ranho*, de Bryan Lee O'Malley, criador de *Scott Pilgrim*, e da desenhista Leslie Hung."

Descrição do primeiro volume da série de quadrinhos na Amazon.com.br (acessado em 25/03/2020)

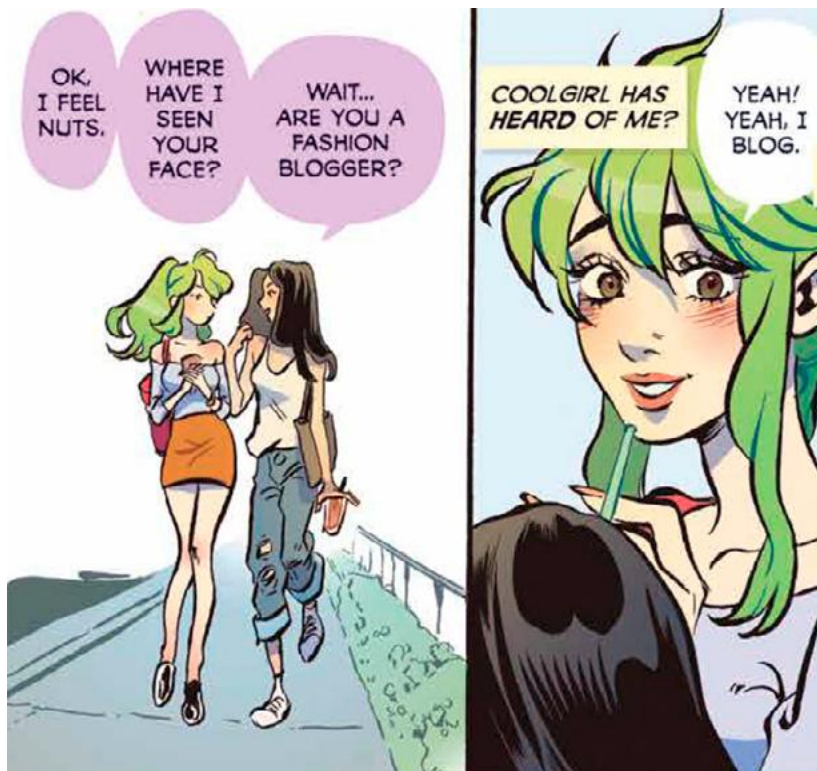


Capa inicial Snotgirl #1
Publicado pela Image Comics
2016

O traço de Leslie Hung tem como particularidade a exploração das curvas e variação do peso de linha, dando dinamismo e uma sensação de movimento ao desenho.

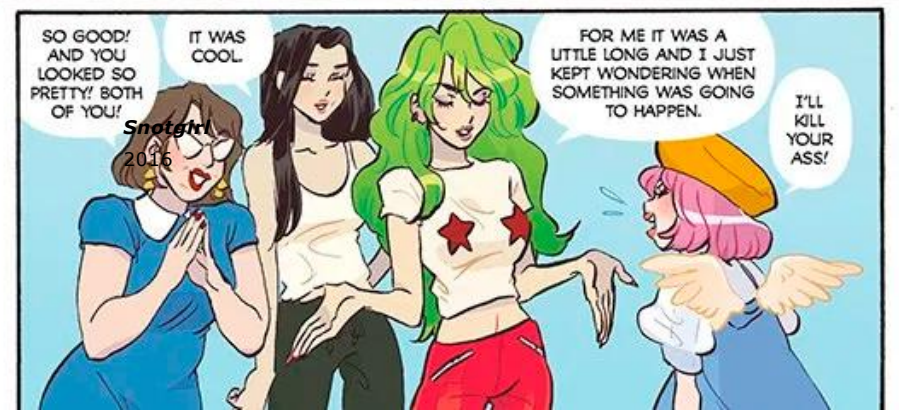
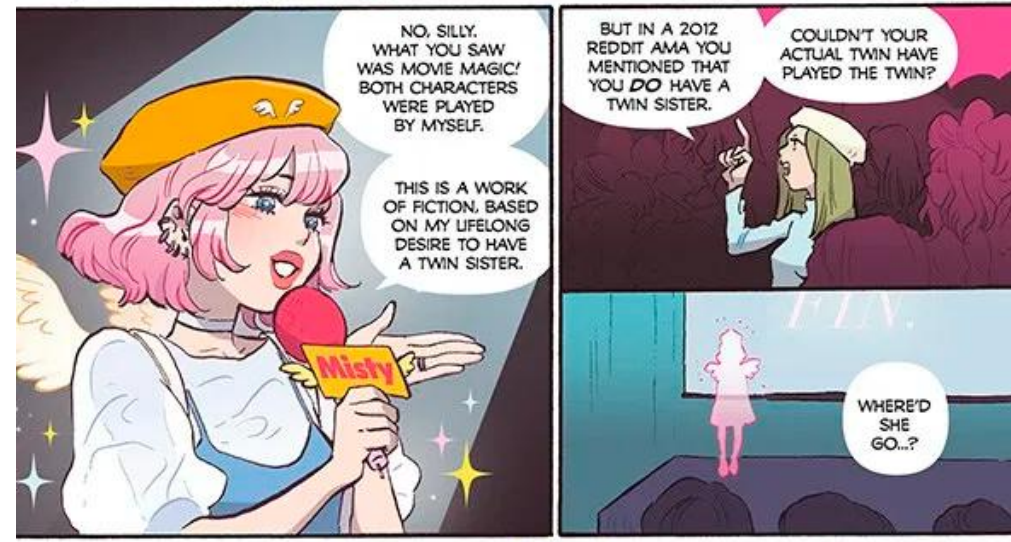
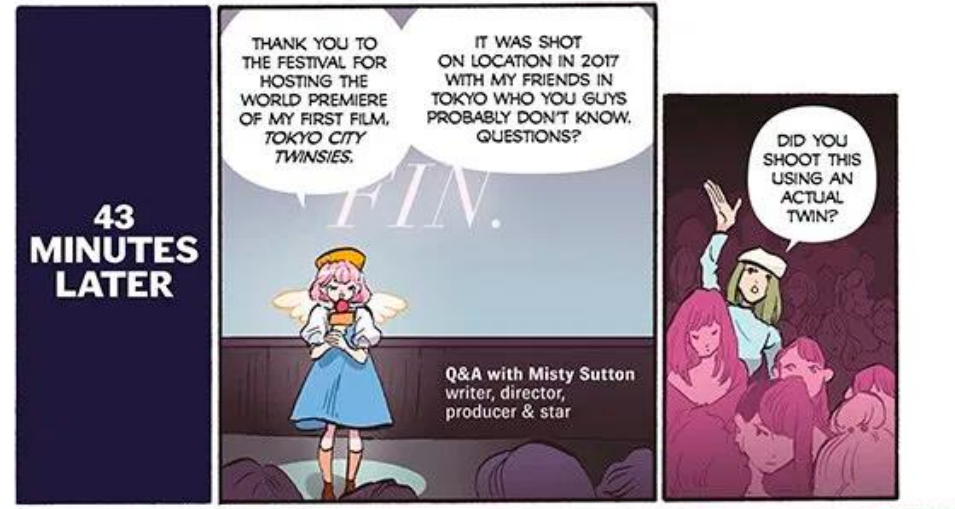
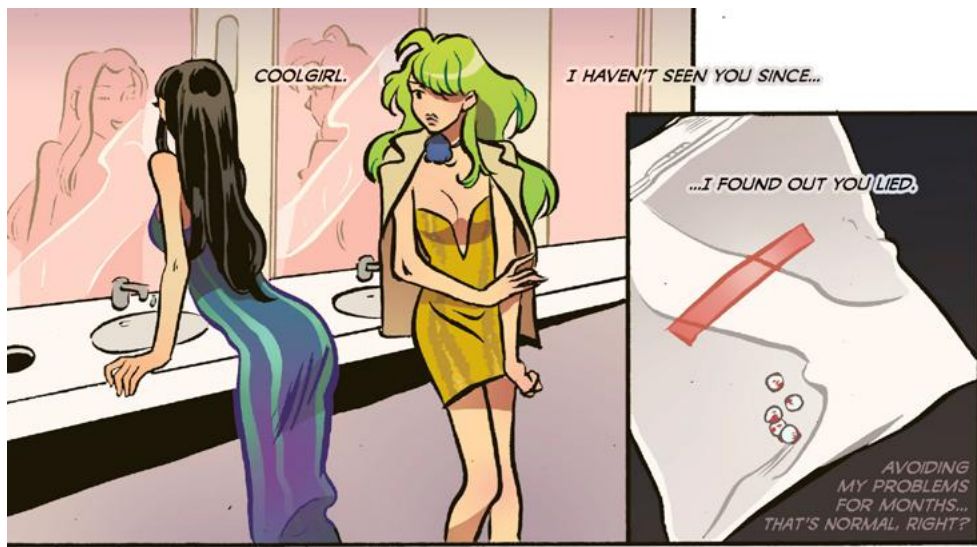
Ao mesmo tempo, Hung retrata as roupas de forma simplificada, sem muitos detalhes e com sombras chapadas, contudo ainda há um entidimento perfeito da silhueta e estilos individuais das personagens.

Também se destaca a forma como a artista representa diferentes texturas e materiais nas roupas dos personagens, ainda dentro da sua estética particularizada.



Snotgirl
2016







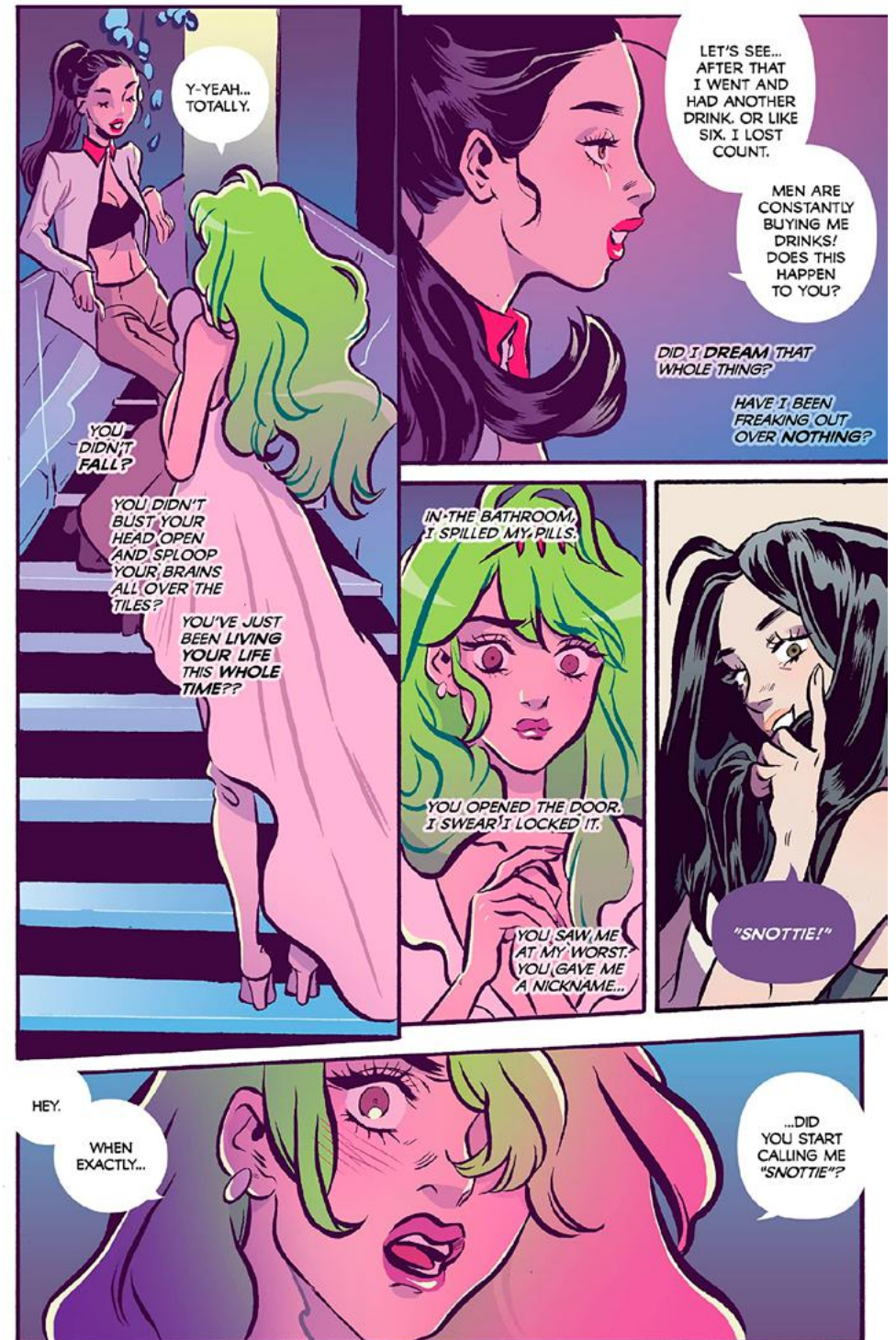
Capa *Snotgirl* #9
2018



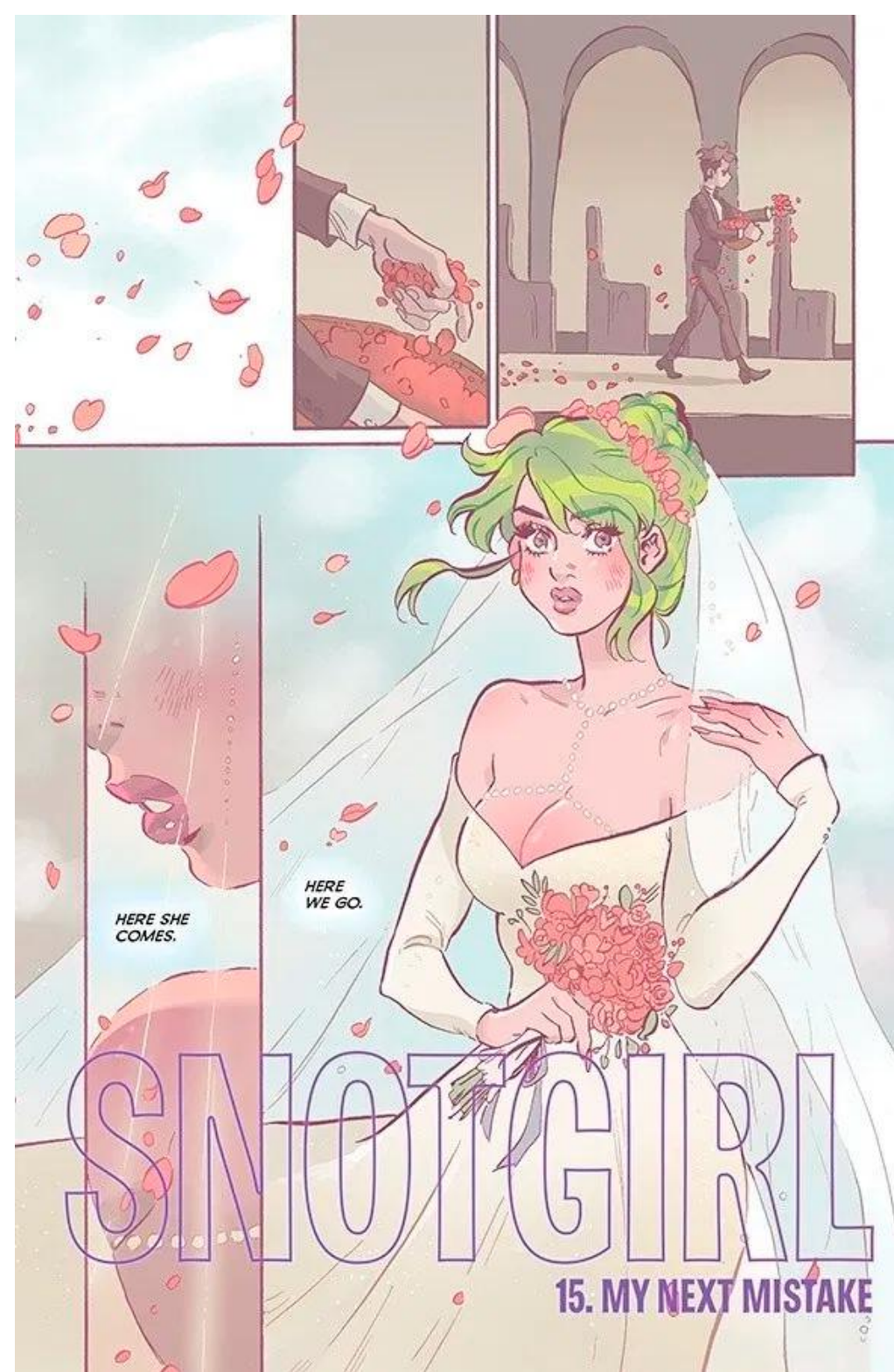
Capa *Snotgirl* #5
2016



Capa Snotgirl #4
2016



Snotgirl #4
2016





sketches by
Leslie Hung

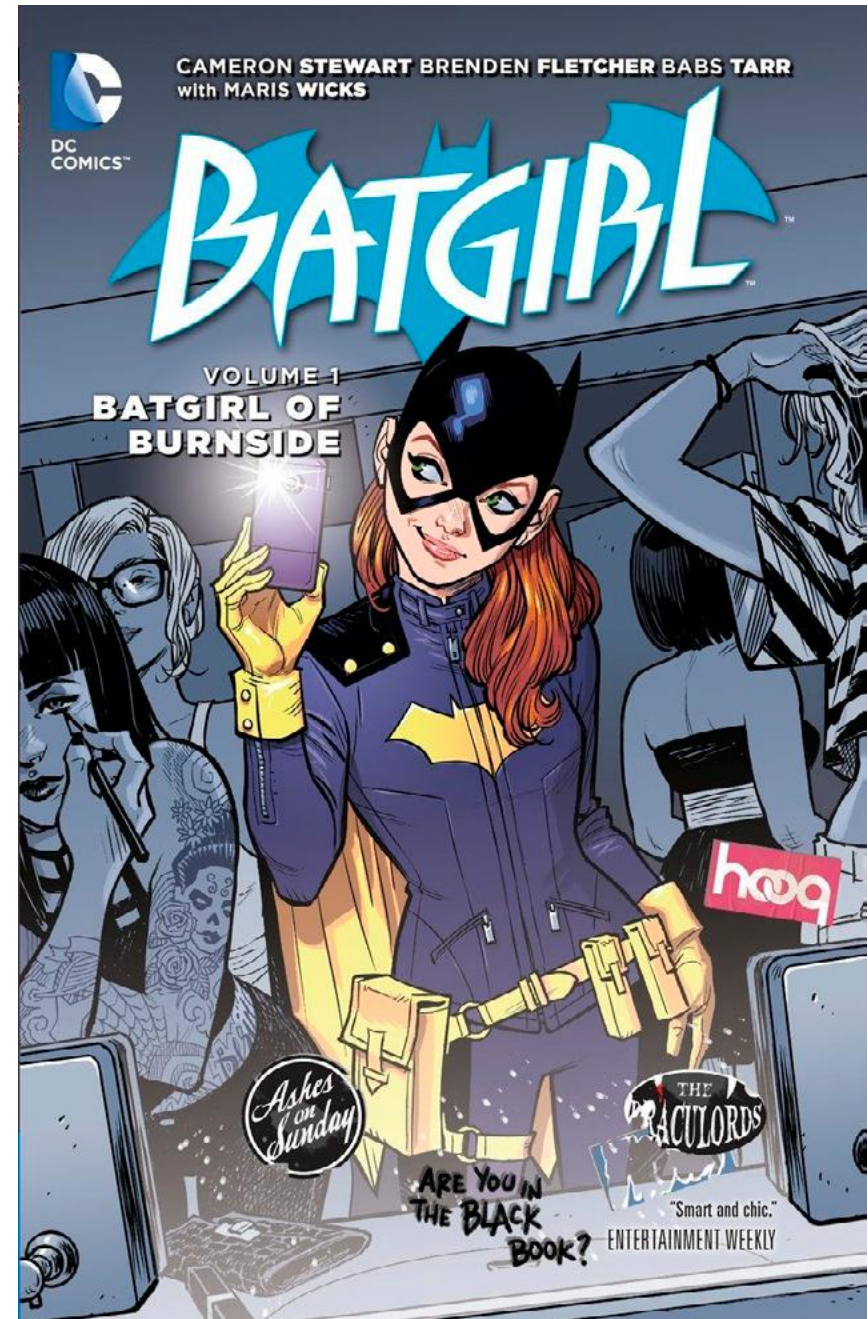
Garota-rancho é uma grande referência que vou trazer para o projeto já que traz uma visão atual e ao mesmo tempo original sob a moda dentro de uma publicação de história em quadrinhos e, logo, design de personagens e figurino dos mesmos.

A publicação não só eleva o estilo dos personagens com tendências atuais como também as valoriza em enquadramentos e painéis dedicados à amostra do *look* (muitas vezes) da cabeça aos pés. Ideal para o imaginário em SCIFI COVERGIRL.

Esboços por Leslie Hung
2016

6.2.2 Babs Tarr (Artista)

- Artista freelancer de quadrinhos; trabalhou para a DC Comics e Image Comics.
- Nominada ao prêmio Eisner.
- Artista *best selling* de quadrinhos e ilustradora pelo The New York Times.
- Tarr ficou popularmente conhecida pelo seu trabalho ilustrando **Batgirl: Batgirl of Burnside** (publicado pela DC Comics em 2014). A saga trouxe uma narrativa mais jovem e inclusiva tanto em linguagem quanto no design dos seus personagens; bem como um novo uniforme para a personagem Barbara Gordon, a Batgirl.



Capa *Batgirl: Batgirl of Burnside* #1
2014

O uniforme novo trazia uma humanização da personagem, com uma silhueta coerente com a narrativa de Barbara Gordon: uma jovem adulta, muito inteligente, que tem que projetar e construir sua fantasia sem os mesmos recursos bilhonários do Batman. Muitas peças da fantasia são pensadas de forma que poderiam ser compradas em lojas de roupa comum, e customizadas/melhoradas pela heroína.

Esse detalhe ainda traz uma noção de moda para a linguagem do gênero.

Ainda existe a questão do abandono da sexualização e objetificação exagerada no design da personagem feminina no gênero de super-heróis (comum até os anos 2010).



Batgirl 2014 Redesign

Conceito: Cameron Stewart e Babs Tarr

Ilustração: Babs Tarr

Babs Tarr, ainda assim, tem muitas ilustrações que evocam a erotização e sensualidade nas suas personagens. A grande diferença é a contextualização e forma mais refinada de como são ilustradas; existem um sentimento de empoderamento e irreverência na sua arte.

As expressões e poses que Tarr constrói são muito bem executadas e carregam forte demonstração de poder.



Ilustrações por Babs Tarr

Ilustrações publicadas pela artista em seu Twitter (acessado em 25/03/2020)

SHE
HULK



Ilustrações por Babs Tarr

Ilustrações publicadas pela artista em seu Twitter (acessado em 25/03/2020)

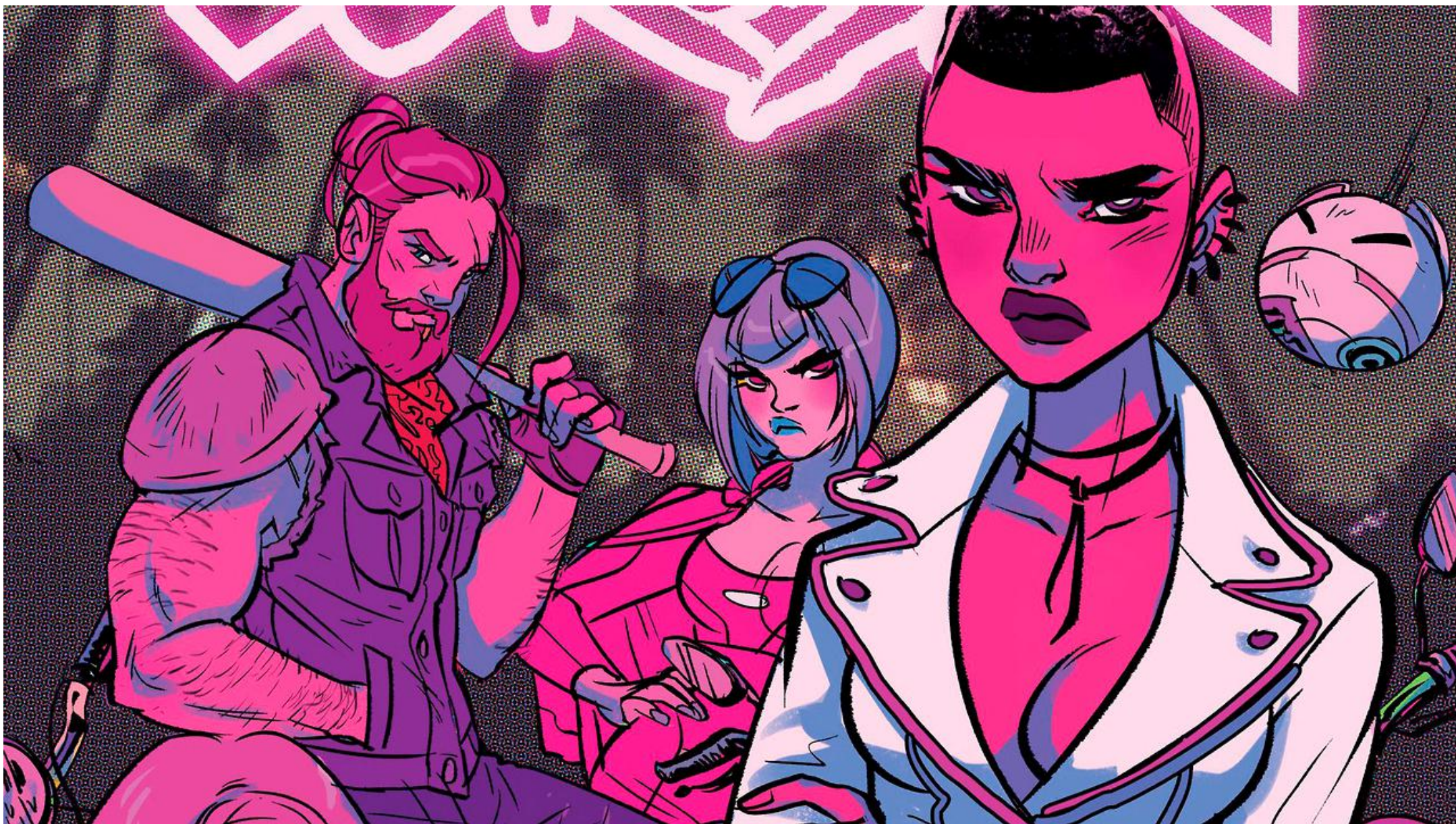


Ilustração por Babs Tarr

Ilustrações publicadas pela artista em seu Tumblr (acessado em 25/03/2020)

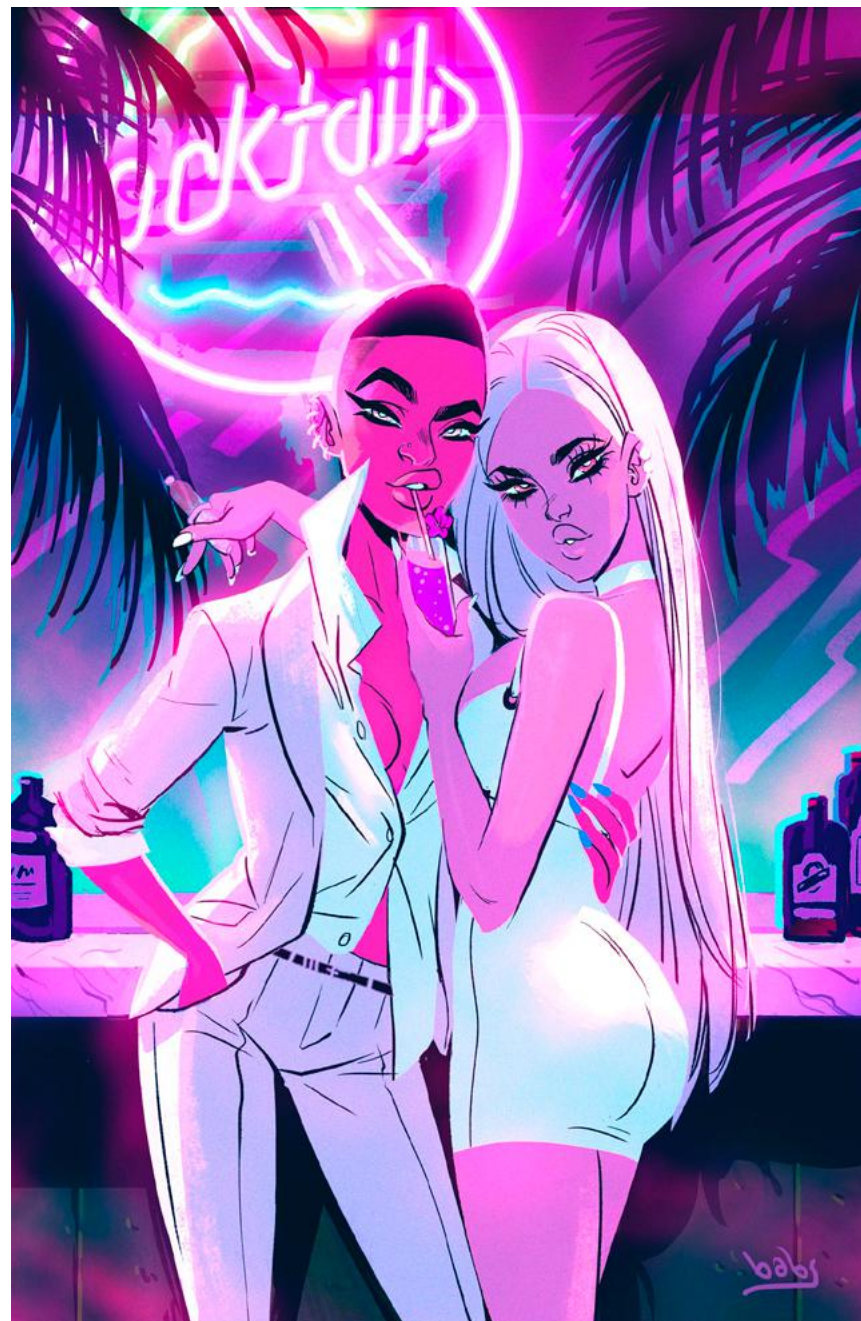


Ilustração por Babs Tarr

Ilustrações publicadas pela artista em seu Tumblr (acessado em 25/03/2020)



Ilustração por Babs Tarr

Ilustrações publicadas pela artista em seu Tumblr (acessado em 25/03/2020)



Ilustração por Babs Tarr

Ilustrações publicadas pela artista em seu Twitter (acessado em 25/03/2020)

Babs Tarr procura incluir informações de tendências de moda em muitos dos seus trabalhos, como o *sportswear*, *motorsport* e nostalgia dos anos 2000.

Desta forma, além das expressões e poses ousadas, ela engloba personalidade, complexidade e originalidade nos seus trabalhos.

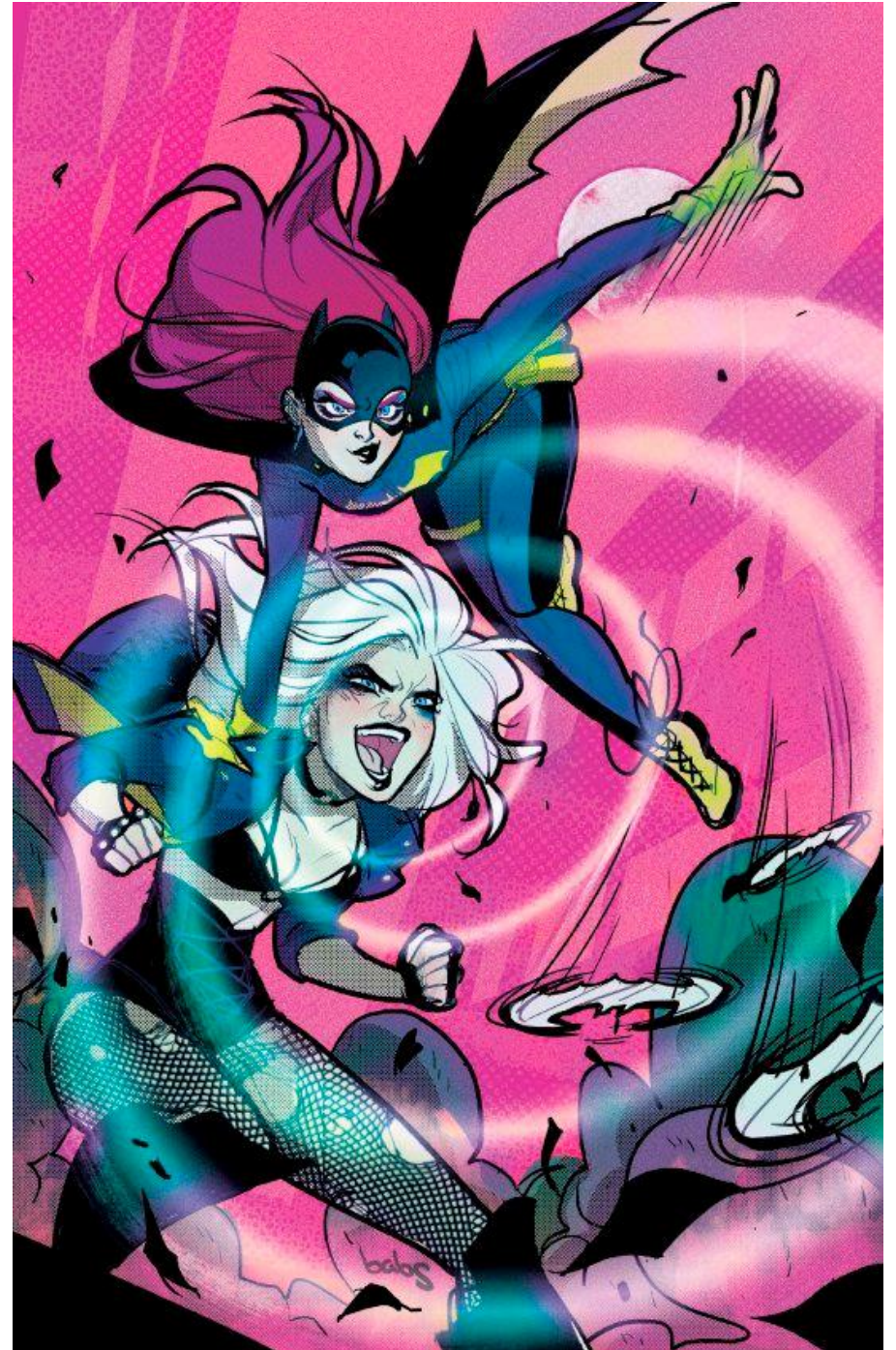


Ilustração por Babs Tarr

Ilustrações publicadas pela artista em seu Tumblr (acessado em 25/03/2020)

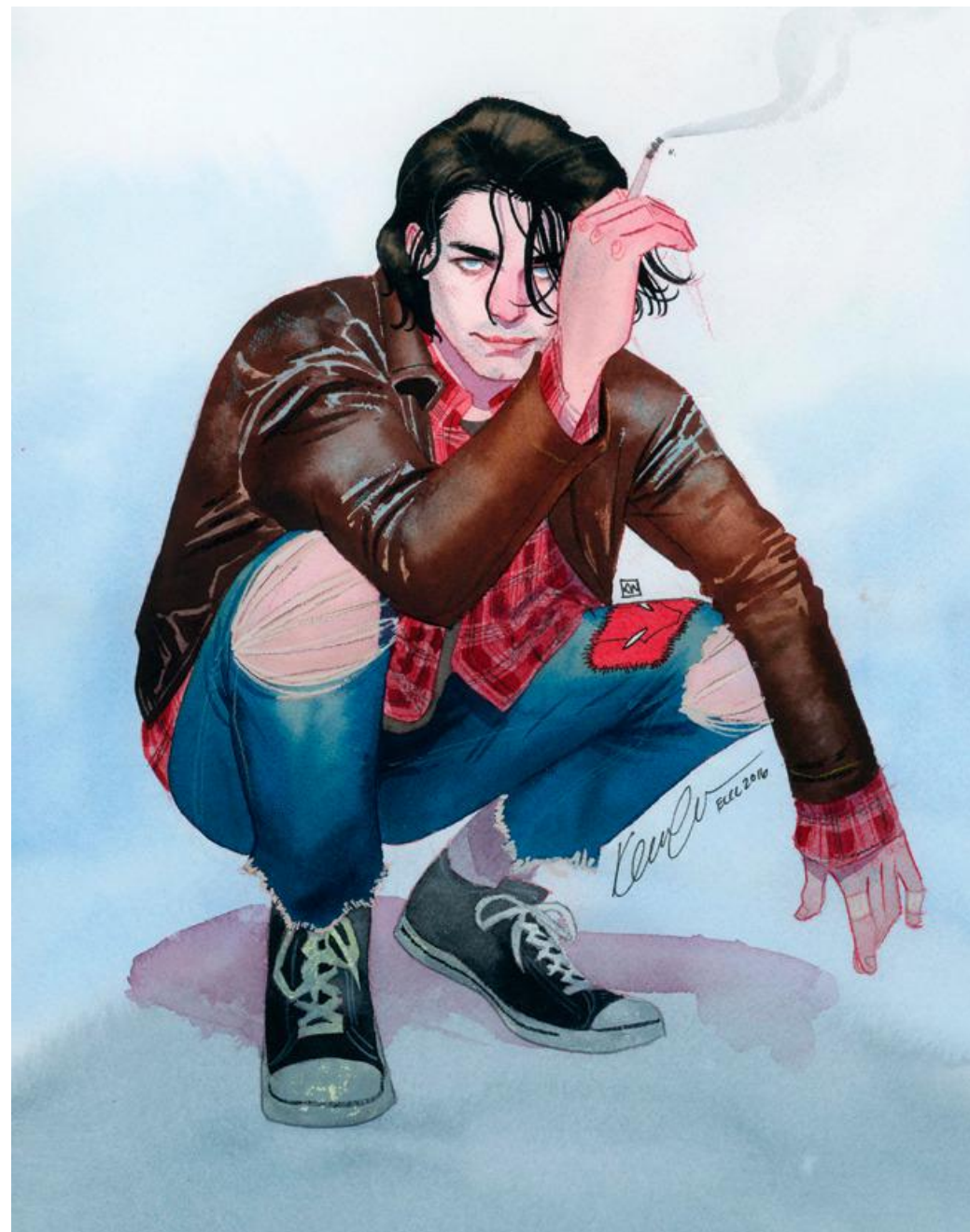
6.2.3 Kevin Wada (Artista)

- Artista freelancer de quadrinhos; trabalhou para a Marvel Comics e DC Comics.
- Kevin Wada é um artista que trabalha principalmente com aquarela com uma técnica particularizada.
- No seu trabalho, Wada tem fortes inspirações no mundo da moda; tanto na forma como compõe as poses de seus personagens quanto nas roupas que projeta para eles - Muitas vezes ele usa de personagens já existentes do mundo dos quadrinhos e pensa em indumentárias originais para os mesmos, também com inspirações de moda.



Ilustração por Kevin Wada

Ilustrações publicadas pela artista em seu Tumblr (acessado em 25/03/2020)



Ilustrações por Kevin Wada

Ilustrações publicadas pela artista em seu Tumblr (acessado em 25/03/2020)



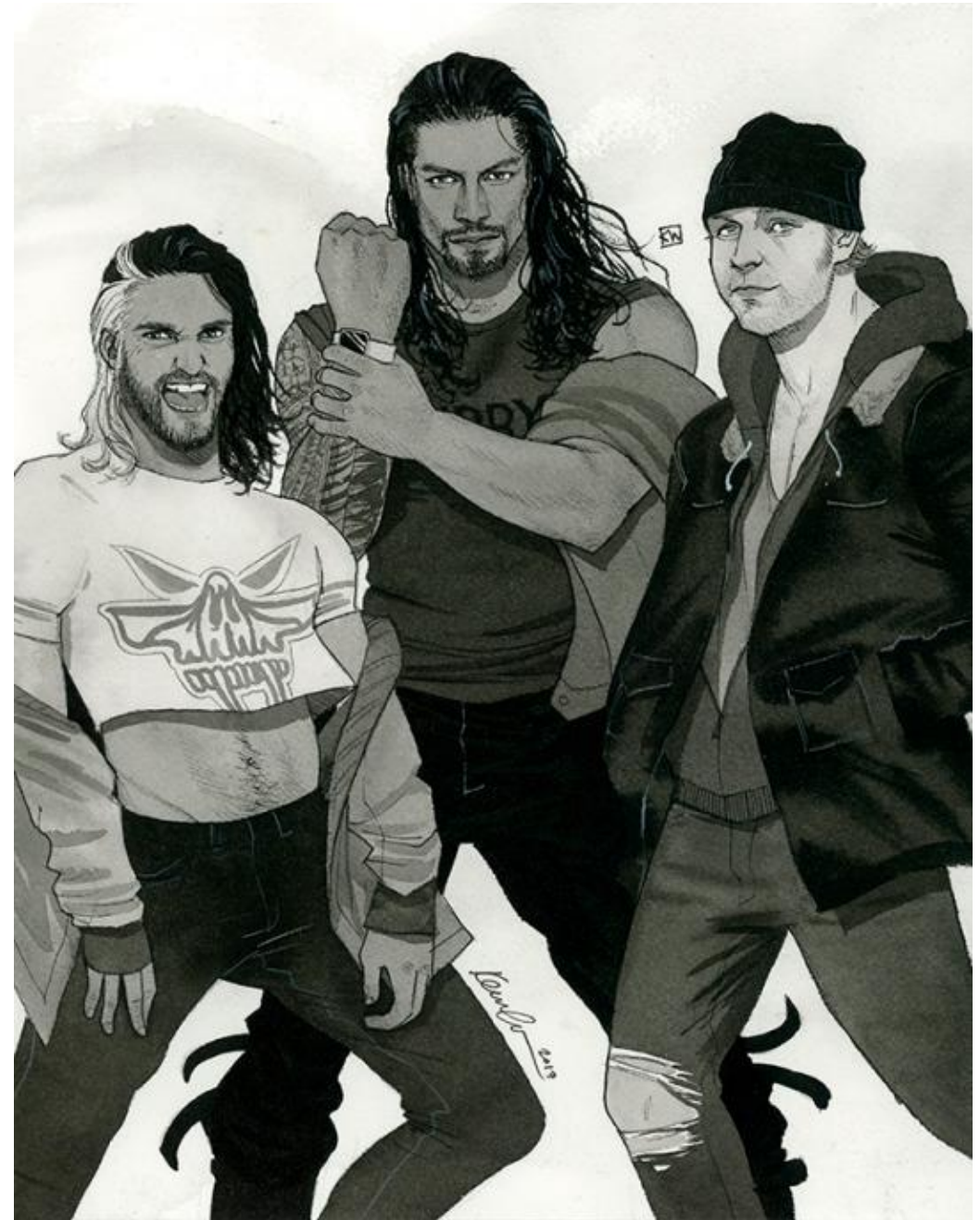
Ilustrações por Kevin Wada

Ilustrações publicadas pela artista em seu Tumblr (acessado em 25/03/2020)



Ilustrações por Kevin Wada

Ilustrações publicadas pela artista em seu Tumblr (acessado em 25/03/2020)



Ilustrações por Kevin Wada

Ilustrações publicadas pela artista em seu Tumblr (acessado em 25/03/2020)



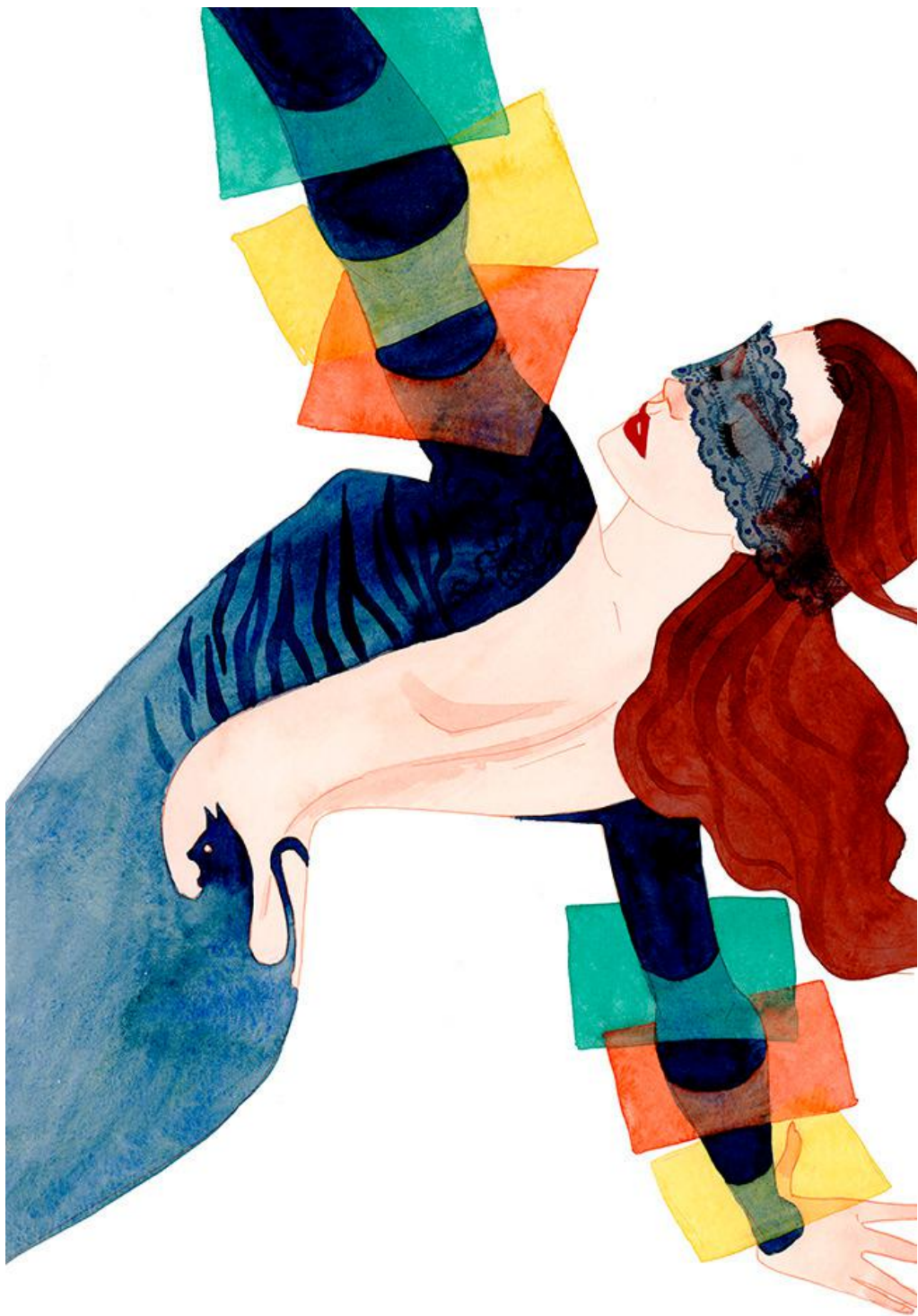
Ilustrações por Kevin Wada

Ilustrações publicadas pela artista em seu Tumblr (acessado em 25/03/2020)



Ilustrações por Kevin Wada

Ilustrações publicadas pela artista em seu Tumblr (acessado em 25/03/2020)



Kevin Wada é um artista que me inspira diretamente no meu traço e expressão com seus ângulos, cores e formas.

Outro fator que é extremamente inspirador no seu trabalho é como ele consegue entender um personagem suficientemente para interpretar uma indumentária nova para ele - uma indumentária que está aliada à modas que vemos e usamos hoje em dia.

7 O projeto

Tendo todas as referências estéticas e conceituais acumuladas, chega a fase de experimentar com a criação de formas e figurinos originais. Contudo, devido ao tempo desprendido para a realização do volume de pesquisa, a melhor forma de contemplar o escopo da revista é realizá-la num caráter de anteprojeto.

Desta forma ainda será possível o exercício da diagramação e experimentação de indumentárias sem extrapolar o cronograma para a finalizar o trabalho de conclusão de curso.

Será projetada uma capa, um editorial, um sumário e páginas chave para o entendimento do projeto como um produto e também para que se mostre alguns dos designs de personagens e indumentárias pensados. A seguir, apresento amostras das primeiras páginas da primeira edição do produto:



SCIFI | COVERGIRL



FICÇÃO
CIENTÍFICA

MODA

DESIGN

1/3

leYa





TIBI

SF/CC

PALAVRA DO EDITOR

JG BENVINDO



2

Confesso que demorei um pouco para pensar como eu escreveria esse texto. Na verdade, eu nem sabia qual direção deveria seguir comentando como editor neste projeto; Mas aí me caiu a ficha: Este projeto é o meu último projeto realizado na Escola de Belas Artes da UFRJ.

Obviamente não conseguiria concluí-lo com todo o empenho que tive se ele fosse apenas um projeto de conclusão de curso. SCIFI COVERGIRL é uma revista que agrupa tudo que eu gosto e almejo no que tange criação de personagens, histórias e conceitos.

Mas o que é tão simbólico para esse projeto ser o último é o fato de que: durante toda a minha faculdade eu aprendi muito além das competências de um designer gráfico - tive a oportunidade de trocar experiências com pessoas com uma realidade completamente diferente da minha, seja em termos de visão criativa ou de convívio social.

Se tornou ainda mais claro pra mim o quanto o mundo é plural e o quanto isso é essencial para a mente criativa.

Acredito ser uma pessoa mais capacitada de ser empático no meu trabalho e isso é um dos grandes orgulhos que levo comigo da UFRJ.

SCIFI COVERGIRL fala sobre diversidade sem precisar falar, já que ela, assim como o mundo a nossa volta, está sendo mostrada na sua frente. Sem legenda.

Essa é também um história contada em 3 atos/edições que incluem as minhas visões e experimentações para cada personagem. Espero que você que está lendo possa se sentir no poder de criar algo que fale com você também e, é claro, tenha uma boa leitura!

3

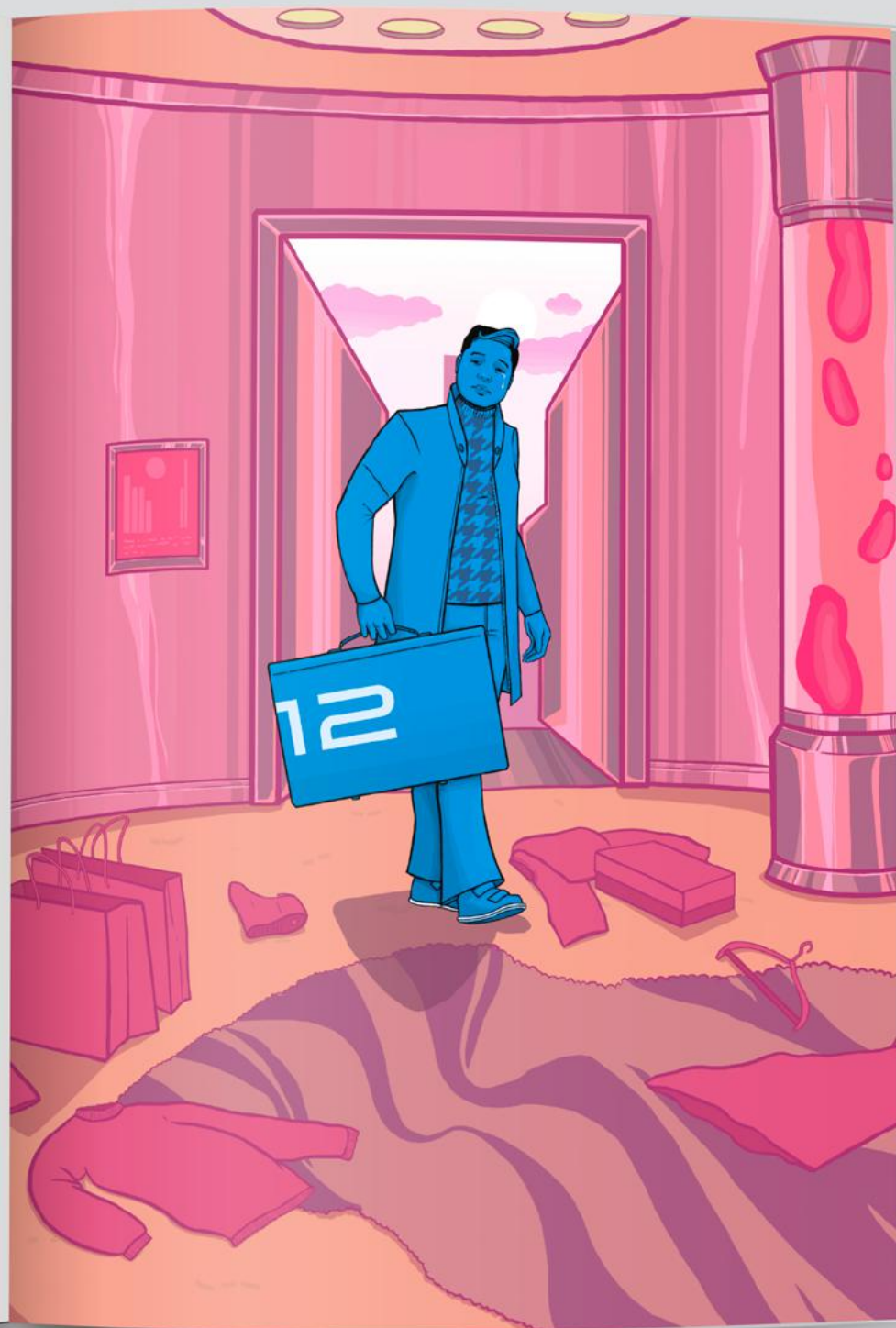


CAP 1

MUN DO CO MUM

HELLEN FALCON não é mais tão famosa e popular; ela está sem muitos fãs e suas regalias, assim como as ofertas de trabalho, já não são como antes. Suas roupas estão ficando velhas para a moda, que é talvez a moeda mais cara da fama no planeta central. Hellen não consegue nem mais usar da sua fama para furar filas. As pessoas não se lembram dela e muito menos a valorizam como antes. Contudo, HELLEN tem dificuldade para admitir isso. Ela nem acredita 100% que os holofotes estão apagados.

8





É de manhã cedo, HELLEN está discutindo com JIMMY, o seu até então piloto. Eles estão na nave espacial de Hellen, ela está de pijama e ele de malas prontas para ir embora.

Jimmy eu preciso que você fique! Eu vou te convencer a ficar!

Hellen, eu não vou ficar. Eu não posso. Eu quero que você entenda que você pode continuar nessa situação.

Entendi, por isso eu vou mudar! Você precisa acreditar em mim.

Não vou mais, Hellen, não depois de todas as chances. Me deixe ir.

Por quê? Qual a razão, cara! Lembra da nossa história... "Os Grandes Falcons" é o projeto que você se lembra.

Sim, mas não lembro que éramos cinco. Lembro que tínhamos fama, mas não lembro de tudo isso Hellen, só você não percebeu.

Eu procurei vários trabalhos pra nós, mas não consegui. Então, Hellen, você precisa ter paciência.

Eu sou o único que sobreviveu! E você não sobreviveu.

Ninguém nos oferece empregos, então você precisa ter paciência e não se desanimar.

Eu preciso de dinheiro pra pagar o aluguel todo dia...

Eu não quero parecer desesperado.

Então coloca na mala o que você quer que eu leve.

Eu vou levar o que eu quiser.

Aceite os trabalhos que aparecem no nosso correio. Assim é um começo para que eu volte a acreditar em você. O que me diz? Aceite os trabalhos menores, Hellen, eu que te peço "por favor".

Eu não sei... Eles são humilhantes. Você consegue imaginar Os Grandes Falcons correndo atrás de assaltantes de mercearia? Animando festas de criança? Guardas de trânsito!? Se valorize, Jim, você é um dos melhores pilotos da galáxia!

Eu não consigo imaginar Os Grandes Falcons tendo que morar na nave por falta de dinheiro para pagar um apartamento. Você consegue? Melhor piloto ou melhor capitão, concorde que essa situação que é humilhante.

Golpe baixo, cara... Tá bom! Eu faço isso! Mas o próximo, trabalho... Nenhum desses nos dará nem uma notinha no jornal. Só acredite que o próximo vai ser melhor!

JIMMY suspira fundo, pega o seu celular, e mostra a HELLEN um anúncio de "Procura-se escolta armada para transporte de gatos raros". HELLEN contorce o rosto em desconforto.

Quem sabe o próximo?

Adeus, Hellen. Eu juro que tentei.

Jimmy, eu não sei pilotar a nave! Você não pode me deixar sozinha.

Acredite, isso dói muito em mim, mas eu preciso voltar a trabalhar, assim como eles, Hellen.

JIMMY desce da nave com suas malas, choroso, mas decidido. HELLEN fica sozinha, deitada no chão da nave.

Agora fodeu... ■

AGORA ENTENDE...



HELLEN FALCON

A capitã **HELLEN FALCON**. A Heroína da história. Tem como traços fortes a determinação, ambição e impulsividade. Seu maior desejo é por aventura e ser aceita no espaço social em que vive, através da moda e dos padrões de comportamento.

Seu arco de personagem será sobre a sua auto-aceitação; onde ela verá que não só é melhor ser você mesmo, como também o mundo irá se sentir mais atraído pela originalidade.

13

A primeira cena se passa na nave de **HELLEN**, que é agora a sua nova casa. Justifica-se, então, a escolha do pijama como figurino para a capitã.

A grande questão que diz muito sobre sua personalidade expansiva é colocar o conforto de lado em prol da exuberância: Os materiais da sua indumentária são rígidos e emborrachados, diferente do que se espera para uma roupa de ficar em casa e, mesmo que não haja ninguém para percebê-la além de **JIMMY**, **HELLEN** não pode perder a oportunidade de aparentar o luxo.

A Capitã Falcon quer estar sempre pronta para uma possível foto.

ROUPAS ALTERNATIVAS

Mantendo a paleta de cores pastel e estampa floral afim de evocar pijamas, também foi pensada outra silhueta para se adequar ao tema do material "não-confortável".

Optou-se pela primeira camisola já que esta se assemelha a uma silhueta clássica de uma roupa de dormir em oposição à uma nova forma afim de evitar falha de clareza nos objetivos antes citados.





JIMMY

O (ex) piloto d'Os Grande Falcons, JIMMY vê o mundo de uma maneira diferente de sua capitã.

Seu gosto estético é influenciado mais por HELLEN do que o mundo de estilo e moda competitiva em que eles vivem. Portanto, apesar de buscar conforto e funcionalidade nas suas roupas, elas ainda demonstram certa elevação (e semelhança em alguns detalhes com as roupas de HELLEN).

O uso do azul é forte na figura de JIMMY neste momento de separação, já que é uma cor melancólica. Já o vermelho mostra sua paixão pela sua função e amiga, mas são peças que estão por de baixo do grande casaco azul.

De qualquer maneira, são cores mais fechadas, proporcionando um destaque maior à Hellen; seja por vontade dela ou dele.

ROUPAS ALTERNATIVAS

Pensando em funcionalidade, um macacão foi cogitado para o piloto, mas foi descartado já que, mesmo com os detalhes e uso de estamparia de logos, não elevava a indumentária a um nível de curadoria da Hellen Falcon.

Entretanto, foi possível experimentar com algumas texturas diferentes como a do sweater por debaixo do macacão, que viria a ser utilizada no modelo final.





CAP II

O CHAMADO A AVENTURA / RECUSA DO CHAMADO



Abalada, **HELLEN** decide, mais uma vez, recorrer à suas fugas e ir a uma festa para tentar se divertir. Lá ela enfrenta novamente o problema de não ser mais reconhecida, a diferença é que desta vez foi na frente de uma das maiores celebridades da galáxia; **BEATRICE WILDFIRE**, uma antiga colega de Hellen, responsável pela decolagem do seu sucesso.

Cansada de ser humilhada e impulsionada a deixar suas ilusões de fama para trás, Hellen recebe uma proposta de trabalho suspeita vinda de Beatrice e resolve aceitar, mirando retomar a sua fama e glória de outrora.

À noite, em um clube de alto padrão no centro da cidade, HELLEN se depara com uma fila enorme para adentrar o estabelecimento. Ela empina o nariz e segue até o segurança do local, furando a fila.

HELLEN Com licença, querido.
SEGURANÇA Quem é você?

Ai entendi, estou de óculos, hahaha, muito engraçado.

Hellen abaixa seus óculos e olha diretamente nos olhos do segurança.

Satisfeito? Agora chega, eu vou chegar atrasada e eu não quero que você perca seu emprego... Ainda.

Senhora, volte para a fila e espere com os outros, por favor.

A fila começa a vaiar HELLEN e reclamar.

E desde quando Hellen Falcon precisa de nome na lista? Sabe quem inaugurou essa espelunca? O meu time! O qual EU sou capitã! Sem mim, você não teria emprego!

Vou pedir mais uma vez para que a senhora respeite a fila. Aqui todos são iguais.

Antes que HELLEN pudesse contra argumentar mais uma vez, uma nave luxuosa aterrissa muito próxima aos dois. De lá, sai um grupo de pessoas cuja presença transforma as vaias enfurecidas da fila em suspiros e gritos emocionados.

O primeiro é JACK EAGLE, um herói em ascensão astronômica. Logo depois MARTHA SPARKS, a estrela do pop mais comentada do momento, com apenas 22 anos e, também, namorada de Jack. LUCAS ATOM é o terceiro, um dos rostos da copa intergaláctica de futebol e vencedor da vigésima taça do planeta central há duas semanas atrás. Algumas outras celebridades, mas, por fim, a maior delas: BEATRICE WILDFIRE, a diretora do império SCIFI COVERGIRL.

Todos passageiros da nave se colocam ao lado para que BEATRICE possa ser a primeira a passar e quando ela se coloca de encontro com o segurança, HELLEN tenta se esconder, mas Beatrice a chama pelo nome.

Hellen, querida! Está sumida...

HELLEN fica um pouco trêmula, mas responde a velha conhecida.

Beatrice, o que faz por aqui?

Estamos comemorando o aniversário da Martha. – Beatrice cochicha para Hellen – Ela veio de origens humildes...

O segurança olha para BEATRICE surpreso.

Senhorita Wildfire, a senhorita conhece essa moça?

Temo que ela esteja um pouco apagada para o público agora, mas anos atrás fomos boas parceiras de negócios.

Mas, senhorita Wildfire, o nome dela não consta na lista.

BEATRICE, sem virar seu rosto, gesticula com uma mão para o segurança parar de falar, mantendo sua atenção em HELLEN.

Mas me diga você, Hellen. O que faz nesse fim de mundo? Está se escondendo?

Ah! Claro... Sabe como é, né? Muitos paparazzi... aqui pelo menos não é tão movimentado.

Bom, você tem feito um bom trabalho. Não lembro a última vez que te vi em alguma coisa.

HELLEN escuta a fila dar leves risadas com o tom irônico de BEATRICE.

HELLEN Faz parte do meu período sabático. Isso... Eu precisava de um tempo, não aguentava mais... estava sendo sufocada pela fama.

BEATRICE Nossa, eu não consigo nem imaginar o que é isso. Afinal, você realmente era muito famosa, né?

MARTHA Ei, Beatrice! Quem é essa sua amiga? Vamos logo! Lá dentro vocês conversam! Eu quero dançar!

Então, Hellen, quer sentar na nossa mesa?

Eu-eu...

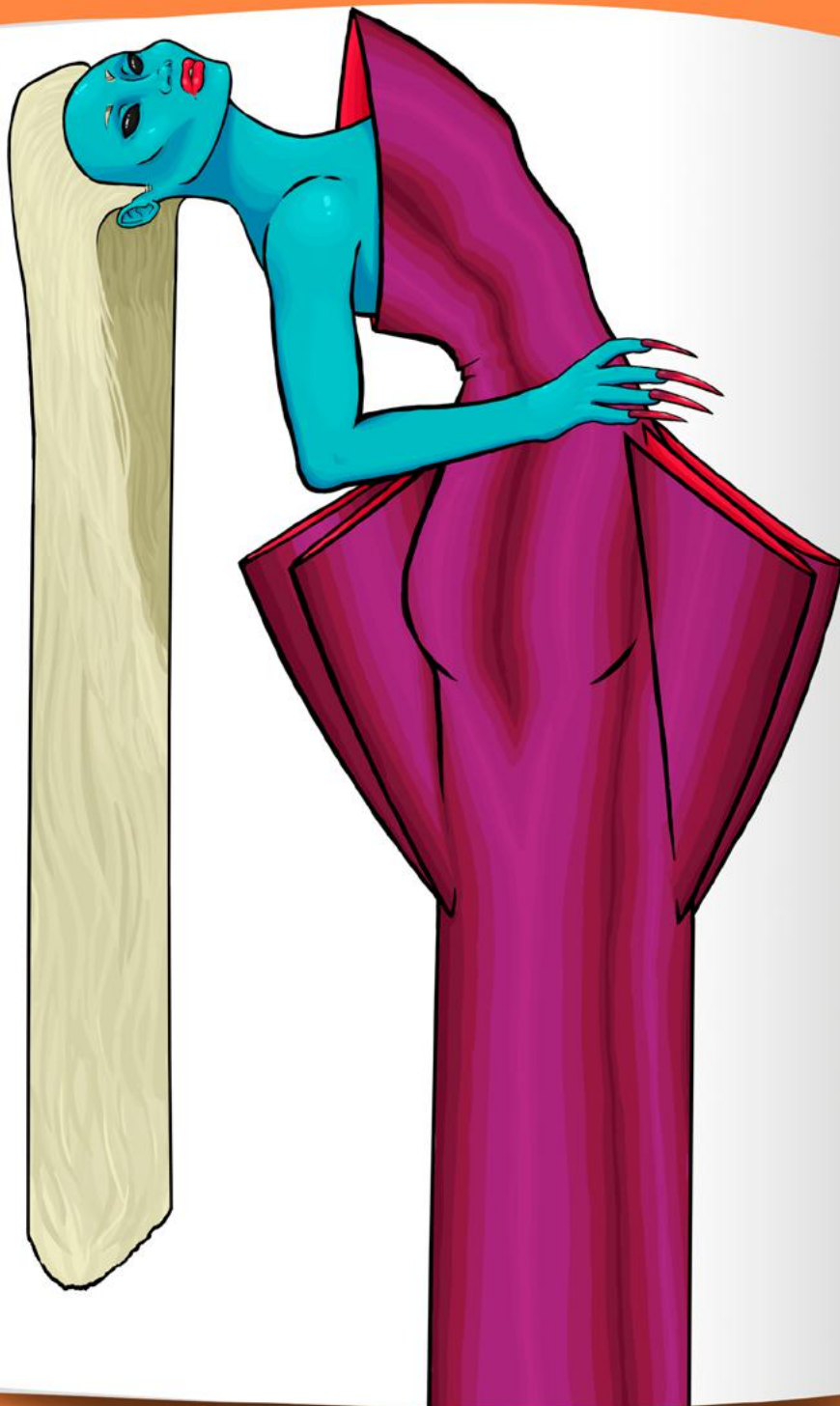
BEATRICE chega bem perto de HELLEN e diz:

Eu sei que você não deve estar numa fase boa, mas eu pago pra você, não se preocupe.

BEATRICE então vira para o segurança antes que HELLEN pudesse responder qualquer coisa.

Ela está comigo.





HELLEN BEATRICE

Lá dentro, HELLEN e as outras celebridades adentram a área VIP. HELLEN está sentada com BEATRICE WILDFIRE e JACK EAGLE enquanto os outros dançam e bebem na pista.

E aí eu sugeri ao Jack que colocasse um sobrenome fantasia, sabe? Eagle, como a ave de rapina soa muito bem! E ninguém tinha usado algo nesse estilo antes.

É, foi perfeito! Traz essa ideia de velocidade e imponência...

Na verdade, eu uso Falcon como meu sobrenome desde que comecei a fazer missões com minha equipe.

JACK

Nossa, é verdade, né? Tinha me esquecido completamente, de repente foi isso que me deu o insight... Mas de qualquer forma acho que Eagle soa mais moderno.

Com certeza. Foi uma jogada de mestre.

Não me diga...

MARTHA

Mais tarde na noite, HELLEN conversa com MARTHA e LUCAS na pista de dança. Os dois já estavam bêbados.

Então quer dizer que você era uma caçadora de recompensas assim como o Jack?

Na verdade eu ainda sou! Só estou dando uma pausa.

Nossa vai ser muito bom pra ele trocar experiências com alguém de outra geração! Enriquecedor...

LUCAS

Martha, eu só tenho 4 anos a mais que vocês dois.

Eu sei! Isso é uma vida! Você deve saber muito!

Espera um minuto! Lembrei de onde eu conheço você, Hellen!

Cara...

LUCAS Não, não, é sério! Tinha um pôster seu no vestiário do nosso estádio! Hellen Falcon! Achei que era uma atriz!

HELLEN Eu vou pegar mais bebida.

Hellen se afasta dos dois e senta-se no sofá VIP do início da festa. Ela respira fundo.

BEATRICE Já cansou Hellen? Acho que esse período sabático está te roubando a forma.

Então você se lembra de como era antes?

Se eu me lembro? Você era a maior de todos! Uma mulher forte, bela e com liderança, perfeita para carregar a marca da minha empresa.

Então por que vocês fingem que não se lembram? Eu estava em todas as capas, jornais, eu apertei a mão da porra do presidente!

Não, Hellen, acho que quem não se lembra é você. Meu bem, o mundo gira. Se dependesse de mim, você estaria sempre nas capas. Gosto de mulheres como você, elas me lembram a mim... Mas, o mundo quer novidades... ele gira por isso.

Isso é ridículo, Beatrice. Eu não vou ficar sendo humilhada por você e seus "amigos", nunca mais.

Hellen, acalme-se. Eu estou do seu lado, quero te ajudar. Além de que... você não pode sair sem pagar a conta...

Hellen olha para a mesa e percebe as inúmeras garrafas de espumantes caríssimos.

O que você quer?

Já te disse, Hellen. Eu quero te ajudar. Eu vejo você mim.

Vai me dar uma capa na sua revista?

Ainda não.

Como assim?

Preciso que você apareça um pouco mais antes. Não posso colocar qualquer um na capa, se não é ruim pra você e principalmente pra mim.

É mentira, e você sabe disso.

Quer o trabalho ou não, Hellen Falcon?

Estou ouvindo.

Aqui não.

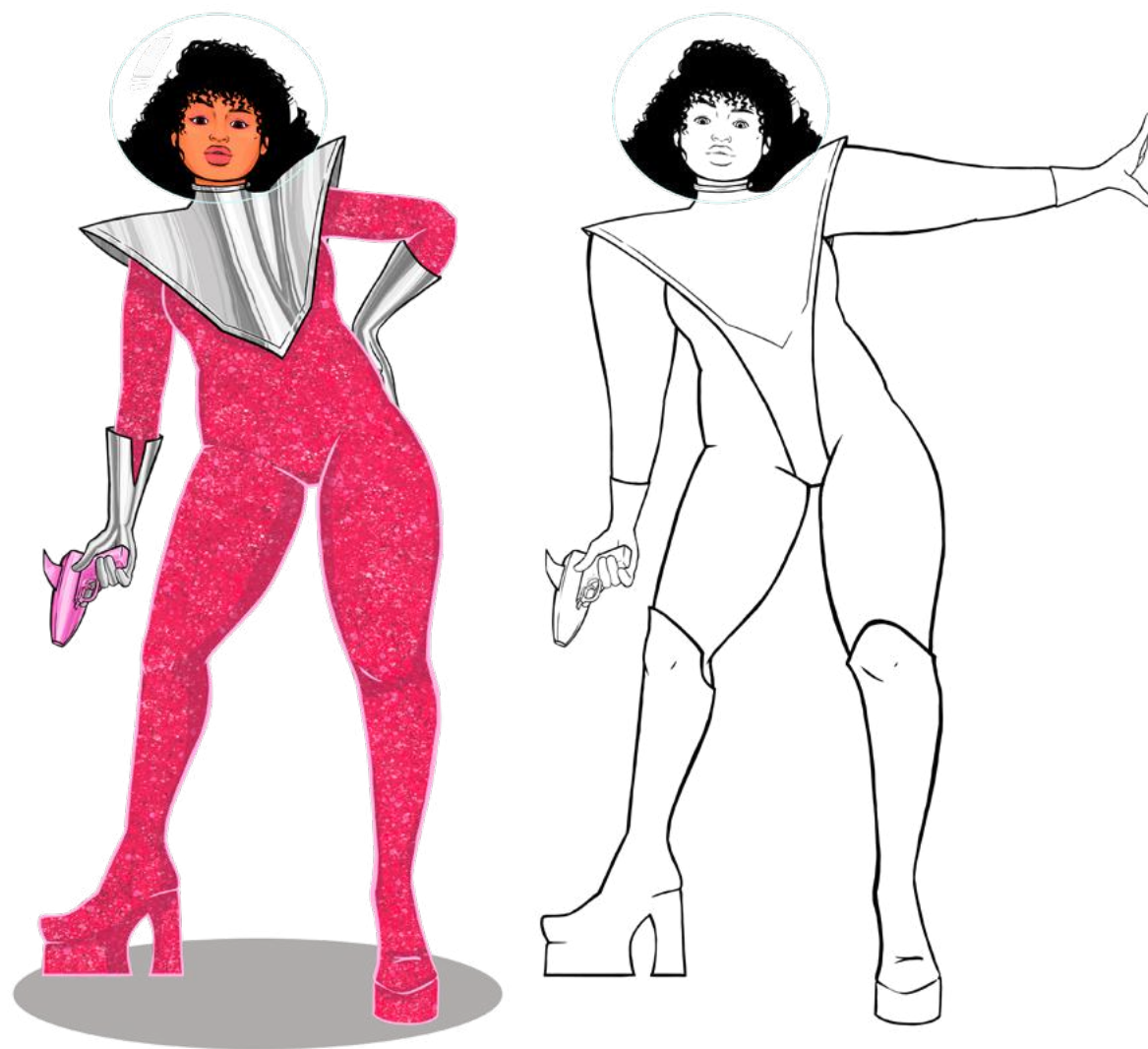
Beatrice entrega um pequeno monitor na mão de Hellen. Era um holograma em formato de convite para uma reunião na SCIFI COVERGIRL com horário marcado.

Aproveite o resto da noite, ainda está cedo ■

7.1

Decupagem e processos: páginas-chave.

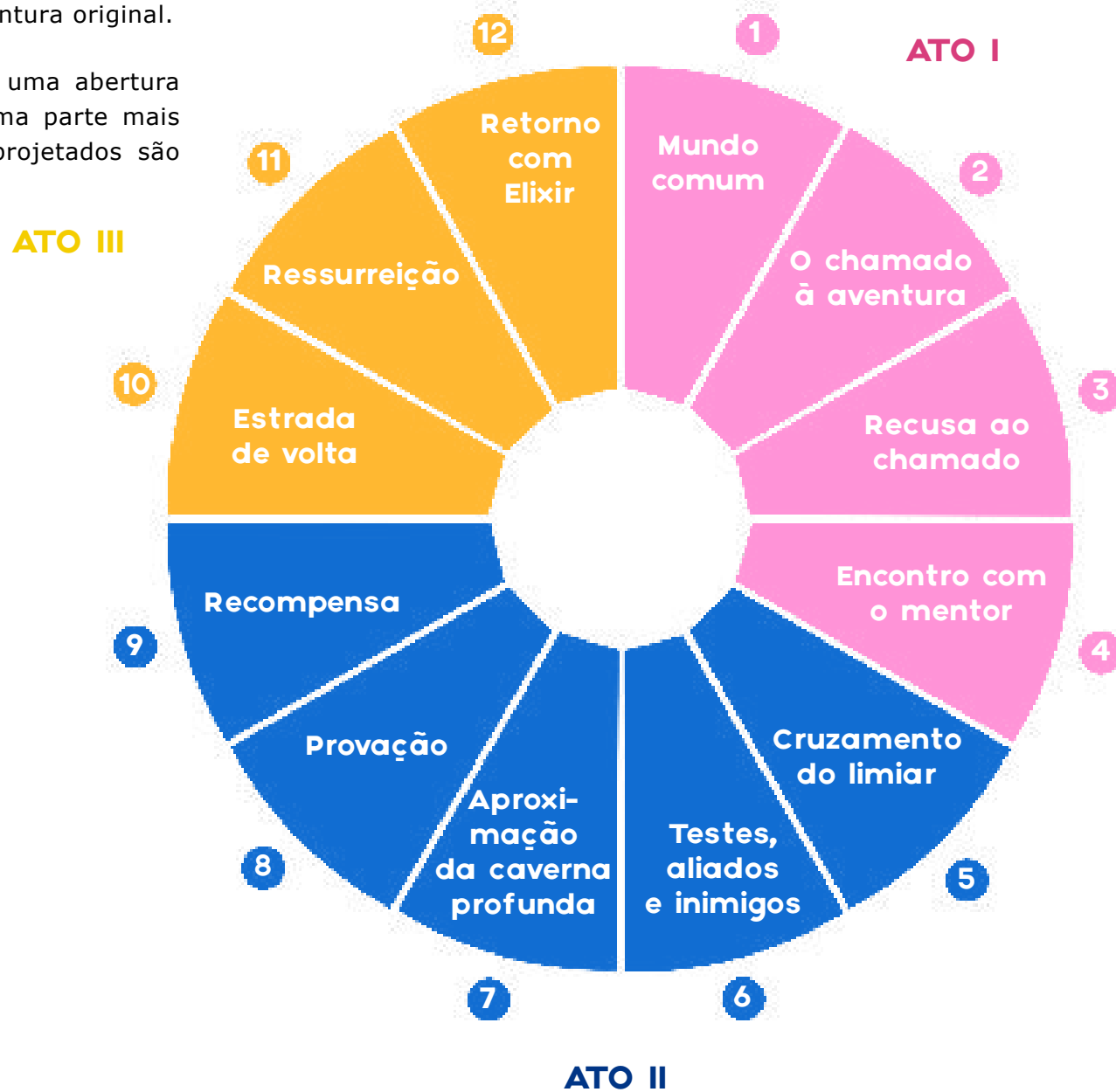
Esta parte tem como função explicar de que forma a pesquisa me inspirou e auxiliou nas páginas concebidas. Também tem caráter expositivo já que foram desenvolvidos designs autorais.



Experimentações de uniforme: Hellen Falcon

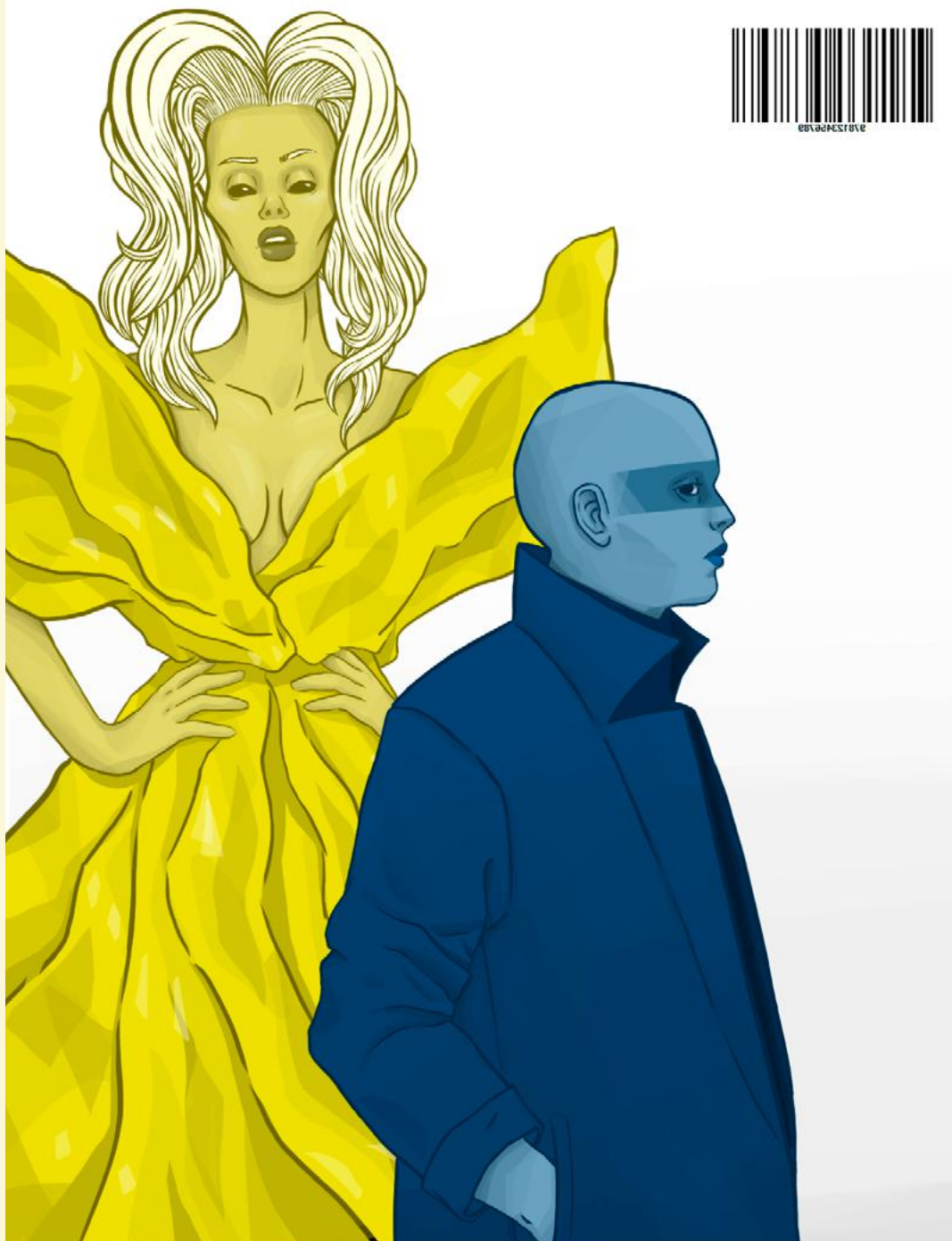
SCIFI COVERGIRL foi pensado para ser uma revista periódica, publicada de 4 em 4 meses. É uma coletânea de três atos que funcionam como edições; nos quais estão inclusos os estágios da jornada do herói como capítulos. A edição a ser decupada é a primeira das três, ou seja, o primeiro ato da aventura original.

Neste produto, um capítulo contém três partes: uma abertura de página dupla, roteiro narrativo e, por fim, uma parte mais ilustrativa onde as experimentações e designs projetados são expostos e explicados por meio de legendas.



7.1.1 Capa

A capa da revista tem como objetivo apontar, não só os personagens cruciais da trama num geral, mas como também os principais desta edição; assim como nas subsequentes, serão mostrados outros personagens, situações e roupas condizentes com o momento da história que está sendo representado na edição.



SCIFI COVERGIRL: Edição nº1 (4ª capa)



SCIFI COVERGIRL: Edição nº1 (1ª capa)

Para a capa da "SCIFI COVERGIRL: Edição nº1", coloquei Hellen sozinha; em um enquadramento que se assemelha ao plano americano, na intenção de referenciar as capas comuns em revistas de moda, casando com um dos pilares da história e a própria origem de Hellen como uma garota-capa-de-revista da SCIFI COVERGIRL em outrora.

Já a 4ª capa contem as outras duas antagonistas da história: Beatrice Wildfire e BLAC STARR. Beatrice mais a cima numa pose expansiva e BLAC visivelmente mais moderada, posando de lado.

As três personagens são representadas de maneira monocromática, criando uma paleta de cores CMYK. Isso se deve à estética adotada dentro da revista trabalhar com o monocromático frequentemente ao retratar cenas importantes, afim de criar um clima apelativo ao emocional da cor/capítulo.



No que tange o figurino das personagens; Hellen traja um uniforme com elementos retro-futuristas, como o capacete em formato de bolha e texturas cromadas, mas ainda traz um diferencial com as mangas bufantes e a cor rosa bem destacada.

Sua pose denota poder e disposição, ao passo que sustenta e justifica a cor berrante da sua roupa, na sua personalidade forte e poderosa.

Beatrice ama ser (e é) o centro das atenções, ela é uma personagem que comanda a moda e, por isso, está sempre a frente das rápidas mudanças de tendências (e na parte superior em destaque da composição da 4ª capa). Dito isso, seu vestido referênciava o futuro/ficção de uma maneira mais contemporânea do que a de Hellen. O vestido amarelo foi pensado com base nas coleções da estilista Iris van Herpen.

BLAC STARR é a única que se esconde na ilustração, posando de lado, denotando sua personalidade reservada e atribui um clima de mistério para a antagonista; que é procurada e investigada por Hellen. Ela também não usa roupas extravagantes, mas apenas um casaco para se cobrir ainda mais.



Uma vez tendo o CMYK determinado como paleta, a escolha do magenta para Hellen se dá pela intensidade e calor da cor, junto com as conotações lúdicas de um mundo cor-de-rosa para a personagem mais iludida com o mundo a sua volta.

O azul para BLAC se dá ao clima sombrio da personagem, assim como o amarelo de Beatrice representa o extremo oposto de uma personagem que é a sua perfeita antítese.



7.1.2 Abertura de capítulo

Os capítulos são estágios da jornada do herói, logo, eles foram escritos com o objetivo de cumprirem a função desses estágios por meio de cenas rápidas e objetivas.

A abertura de cada capítulo procura capturar um momento chave das suas cenas (ou cena) por meio de uma ilustração, acompanhada de um texto sinopse do conteúdo do mesmo.

Essas ilustrações terão um esquema duo tone, mas com cenários e personagens monocromáticos; afim de promover destaque para alguns itens ou pessoas na cena.

Vale ressaltar que este é um recurso estilístico para as aberturas de capítulo e, em outras partes da revista, os personagens aparecerão com suas cores canonicas.

Desta forma, foi estabelecido um padrão nas ilustrações; afim de criar uma identidade para o projeto, sem confundir o leitor.

Personagem em destaque na página par; podendo fazer parte da ilustração de página inteira ou não.



Cor sólida acompanhando o personagem da página com a sinópse.

Título do capítulo/fase da jornada do herói em preto e indicação do numero do capítulo na paleta da dupla.



Cena-chave ilustrada na página inteira.

Cor de destaque para os personagens importantes.

numeração de página na mesma tipografia do título e apenas na página oposta à ilustração.

CAP 1

MUNDO DO COMUM

HELLEN FALCON não é mais tão famosa e popular; ela está sem muitos fãs e suas regalias, assim como as ofertas de trabalho, já não são como antes. Suas roupas estão ficando velhas para a moda, que é talvez a moeda mais cara da fama no planeta central. Hellen não consegue nem mais usar da sua fama para furar filas. As pessoas não se lembram dela e muito menos a valorizam como antes. Contudo, HELLEN tem dificuldade para admitir isso. Ela nem acredita 100% que os holofotes estão apagados.



Neste capítulo é retratado uma perda profunda para a protagonista Hellen Falcon. Seu piloto, e último membro restante da sua equipe, se demite por não aguentar mais apoiar as ilusões da capitã, já que estavam perdendo tanto dinheiro que não conseguiam mais se sustentar.

As cores escolhidas para acompanhar a dramaticidade da cena foram o exterior cor-de-rosa e os personagens em azul profundo.

Mais uma vez, o rosa é usado como código para a ingenuidade, fantasioso e ilusão; tal qual a mente de Hellen a respeito do mundo comandado pela moda no qual ela vive (e é comandada também). Contudo, nesta cena, ela e Jimmy estão em azul, simbolizando a tristeza e melancolia tão profunda que emergem do mundo de sonhos da capitã.

Na composição da ilustração de página inteira, Jimmy está menor e completamente cercado por uma cor diferente, visando mostrar o quanto ele não se sente mais parte deste universo.

CAP II

O CHAMADO A AVENTURA / RECUSA DO CHAMADO

Abalada, HELLEN decide, mais uma vez, recorrer à suas fugas e ir a uma festa para tentar se divertir. Lá ela enfrenta novamente o problema de não ser mais reconhecida, a diferença é que desta vez foi na frente de uma das maiores celebridades da galáxia; BEATRICE WILDFIRE, uma antiga colega de Hellen, responsável pela decolagem do seu sucesso.

Cansada de ser humilhada e impulsivada a deixar suas ilusões de fama para trás, Hellen recebe uma proposta de trabalho suspeita vinda de Beatrice e resolve aceitar, mirando retomar a sua fama e glória de outrora.



O 2º capítulo passa uma sensação completamente diferente do anterior, mas não deixa de reforçar o problema da protagonista. Nesta cena, Hellen é barrada pela segurança da boate local; mais uma vez dando a informação para o leitor de que seus dias de fama estavam extintos.

Retrata-la com o laranja a coloca em absoluto destaque da cena roxo-escuro. É uma cor abrasiva, combinando com a fúria e frustração de Hellen ao ser barrada. É um sentimento diferente da tristeza do primeiro capítulo; assim como o mundo a sua volta está retratado em roxo - Uma cor noturna e misteriosa, mas quente e possivelmente festiva.

Todos ali são estranhos à Hellen e buscam se divertir na noite independente de quem a capitã é.

7.1.3 Roteiro

SCIFI COVERGIRL é uma revista que procura experimentar designs sob um argumento de história original.

A forma como essa história é contada é por via de roteiro. Isso se dá em primeiro lugar pelo o roteiro é uma das formas mais puras de se contar uma história, já que procura evitar adjetivos e descrições subjetivas, se limitando ao foco na ação e diálogo dos personagens.

Tendo SCIFI COVERGIRL como um projeto de experimentação criativa, quero usar do roteiro como uma base para que quem for ler possa ter suas próprias imagens de cada personagem, roupa e local da ópera espacial que escrevi.

Por conta disso que os designs de personagens aparecem somente depois do roteiro ser apresentado.

HELLEN SEGURANÇA

À noite, em um clube de alto padrão no centro da cidade, HELLEN se depara com uma fila enorme para adentrar o estabelecimento. Ela empina o nariz e segue até o segurança do local, furando a fila.

Com licença, querido.

Quem é você?

Ai entendi, estou de óculos, hahaha, muito engraçado.

Hellen abaixa seus óculos e olha diretamente nos olhos do segurança.

Satisfeito? Agora chega, eu vou chegar atrasada e eu não quero que você perca seu emprego... Ainda.

Senhora, volte para a fila e espere com os outros, por favor.

A fila começa a vaiar HELLEN e reclamar.

E desde quando Hellen Falcon precisa de nome na lista!? Sabe quem inaugurou essa espelunca? O meu time! O qual EU sou capitã! Sem mim, você não teria emprego!

Vou pedir mais uma vez para que a senhora respeite a fila. Aqui todos são iguais.

Antes que HELLEN pudesse contra argumentar mais uma vez, uma nave luxuosa aterrissa muito próxima aos dois. De lá, sai um grupo de pessoas cuja presença transforma as vaias enfurecidas da fila em suspiros e gritos emocionados.

O primeiro é JACK EAGLE, um herói em ascensão astronômica. Logo depois MARTHA SPARKS, a estrela do pop mais comentada do momento, com apenas 22 anos e, também, namorada de Jack. LUCAS ATOM é o terceiro, um dos rostos da copa intergaláctica de futebol e vencedor da vigésima taça do planeta central há duas semanas atrás. Algumas outras celebridades, mas, por fim, a maior delas: BEATRICE WILDFIRE, a diretora do império SCIFI COVERGIRL.

BEATRICE

Todos passageiros da nave se colocam ao lado para que BEATRICE possa ser a primeira a passar e quando ela se coloca de encontro com o segurança, HELLEN tenta se esconder, mas Beatrice a chama pelo nome.

Hellen, querida! Está sumida...

HELLEN fica um pouco trêmula, mas responde a velha conhecida.

Beatrice, o que faz por aqui?

Estamos comemorando o aniversário da Martha. Beatrice cochicha para Hellen. Ela veio de origens humildes...

O segurança olha para BEATRICE surpreso.

Senhorita Wildfire, a senhorita conhece essa moça?

Temo que ela esteja um pouco apagada para o público agora, mas anos atrás fomos boas parceiras de negócios.

Mas, senhorita Wildfire, o nome dela não consta na lista.

BEATRICE, sem virar seu rosto, gesticula com uma mão para o segurança parar de falar, mantendo sua atenção em HELLEN.

Mas me diga você, Hellen. O que faz nesse fim de mundo? Está se escondendo?

Ah! Claro... Sabe como é, né? Muitos paparazzi... aqui pelo menos não é tão movimentado.

Bom, você tem feito um bom trabalho. Não lembro a última vez que te vi em alguma coisa.

HELLEN escuta a fila dar leves risadas com o tom irônico de BEATRICE.

O objetivo da mancha gráfica é ser bem leve, aliada à fonte display, para gerar uma ideia de futuro, já que esse volta e meia é associado ao progresso do minimalismo.

Quanto à paleta, optei pelo uso do CMYK das capas. Ela sempre será usada independente da paleta da abertura de capítulo. As cores são utilizadas para representar as falas dos personagens na cena de maneira rápida e dinâmica.

A cor rosa é sempre atribuída a Hellen nesta edição, mas sempre é legendada, assim como o azul e amarelo para os personagens usados nos diálogos.

Personagens figurantes, sem nome, ou com poucas falas serão coloridos com cinza.

Para demonstrar o final do roteiro em um capítulo, são utilizados dois recursos: o primeiro é o quadrado no final da escrita, como de praxe em publicações do gênero.

O segundo recurso é a repetição da última frase da cena como grafismo na lateral da página. Utilizando da cor do personagem acompanhando um "eco" em cinza atrás.

É de manhã cedo, HELLEN está discutindo com JIMMY, o seu até então piloto. Eles estão na nave espacial de Hellen, ela está de pijama e ele de malas prontas para ir embora.

HELLEN Jimmy eu preciso que você fique! Eu vou te convencer a ficar!

JIMMY Hellen, eu não vou ficar. Eu não posso. Eu quero que você entenda que nem você pode continuar nessa situação.

Eu já entendi, por isso eu vou mudar! Você precisa acreditar em mim.

Eu não consigo mais, Hellen, não depois de todas as chances. Me deixe ir embora.

Nunca! Jim, escute a razão, cara! Lembra da nossa história... "Os Grandes Falcon"! Eu preciso que você se lembre.

Eu me lembro. Eu lembro que éramos cinco. Lembro que tínhamos fama, fortuna... e senso. Você perdeu tudo isso Hellen, só você não percebeu. Você precisa acordar.

Eu estou acordada! E trabalhando! Procurei vários trabalhos pra nós, mas eu não acho nenhum! A culpa não é minha, você precisa ter paciência.

Paciência? Isso é o que eu mais tenho. Sou o único que sobrou! E você não muda, Hellen, já vimos isso... só você que não.

Não! Você não me ouviu? A culpa não é minha! Ninguém nos oferece nada! Eu estou tendo encontros com agências e celebridades atrás do nosso sucesso! Você precisa valorizar isso também.

Festas não são encontros de negócios! Além do que não temos dinheiro para isso. E nem para as inúmeras roupas novas que chegam todo dia... seja razoável!

Mas é porque eu sou a capitã, eu preciso estar preparada para aparecer numa foto, ser o rosto da equipe! Se ponha no meu lugar!

JIMMY se enfeza e pega sua mala. Rapidamente HELLEN se coloca na frente da porta da nave.

Me diz então, Jim, por favor, pela nossa amizade, o que você quer que eu faça? Volte atrás, por favor!

Aceite os trabalhos que aparecem no nosso correio. Assim é um começo para que eu volte a acreditar em você. O que me diz? Aceite os trabalhos menores, Hellen, eu que te peço "por favor".

Eu não sei... Eles são humilhantes. Você consegue imaginar Os Grandes Falcon correndo atrás de assaltantes de mercearia? Animando festas de criança? Guardas de trânsito? Se valorize, Jim, você é um dos melhores pilotos da galáxia!

Eu não consigo imaginar Os Grandes Falcon tendo que morar na nave por falta de dinheiro para pagar um apartamento. Você consegue? Melhor piloto ou melhor capitã, concorde que essa situação que é humilhante.

Golpe baixo, cara... Tá bom! Eu faço isso! Mas o próximo, trabalho... Nenhum desses nos dará nem uma notinha no jornal. Só acredite que o próximo vai ser melhor!

JIMMY suspira fundo, pega o seu celular, e mostra a HELLEN um anúncio de "Procura-se escolta armada para transporte de gatos raros". HELLEN contorce o rosto em desconforto.

Quem sabe o próximo?

Adeus, Hellen. Eu juro que tentei.

Jimmy, eu não sei pilotar a nave! Você não pode me deixar sozinha.

Acredite, isso dói muito em mim, mas eu preciso voltar a trabalhar, assim como eles, Hellen.

JIMMY desce da nave com suas malas, choroso, mas decidido. HELLEN fica sozinha, deitada no chão da nave.

Agora fodeu...■

LUCAS Não, não, é sério! Tinha um pôster seu no vestiário do nosso estádio! Hellen Falcon! Achei que era uma atriz!

HELLEN Eu vou pegar mais bebida.

Hellen se afasta dos dois e senta-se no sofá VIP do início da festa. Ela respira fundo.

BEATRICE Já cansou Hellen? Acho que esse período sabático está te roubando a forma.

Então você se lembra de como era antes?

Se eu me lembro? Você era a maior de todos! Uma mulher forte, bela e com liderança, perfeita para carregar a marca da minha empresa.

Então por que vocês fingem que não se lembram? Eu estava em todas as capas, jornais, eu apertei a mão da porra do presidente!

Não, Hellen, acho que quem não se lembra é você. Meu bem, o mundo gira. Se dependesse de mim, você estaria sempre nas capas. Gosto de mulheres como você, elas me lembram a mim... Mas, o mundo quer no vidades... ele gira por isso.

Isso é ridículo, Beatrice. Eu não vou ficar sendo humilhada por você e seus "amigos", nunca mais.

Hellen, acalme-se. Eu estou do seu lado, quero te ajudar. Além de que... você não pode sair sem pagar a conta...

Hellen olha para a mesa e percebe as inúmeras garrafas de espumantes caríssimos.

O que você quer?

Já te disse, Hellen. Eu quero te ajudar. Eu vejo você mim.

Vai me dar uma capa na sua revista?

Ainda não.

Como assim?

Preciso que você apareça um pouco mais antes. Não posso colocar qualquer um na capa, se não é ruim pra você e principalmente pra mim.

É mentira, e você sabe disso.

Quer o trabalho ou não, Hellen Falcon?

Estou ouvindo.

Aqui não.

Beatrice entrega um pequeno monitor na mão de Hellen. Era um holograma em formato de convite para uma reunião na SCIFI COVERGIRL com horário marcado.

Aproveite o resto da noite, ainda está cedo ■

7.1.4 Conteúdo dos capítulos /artes conceituais

Por fim, o resultado das pesquisas de moda e estética são discutidos, explicados e expostos na última parte do capítulo.

A justificativa para cada design, seja do uso de referências pesquisadas ou coesão com a narrativa, está discriminada por meio de legendas, boxes e textos ao lado das ilustrações.



HELLEN FALCON

A capitã HELLEN FALCON, A Heroína da história. Tem como traços fortes a determinação, ambição e impulsividade. Seu maior desejo é por aventura e ser aceita no espaço social em que vive, através da moda e dos padrões de comportamento.

Seu arco de personagem será sobre a sua auto aceitação; onde ela verá que não só é melhor ser você mesmo, como também o mundo irá se sentir mais atraído pela originalidade.

A primeira cena se passa na nave de HELLEN, que é agora a sua nova casa. Justifica se, então, a escolha do pijama como figurino para a capitã.

A grande questão que diz muito sobre sua personalidade expansiva é colocar o conforto de lado em prol da exuberância: Os materiais da sua indumentária são rígidos e emborrachados, diferente do que se espera para uma roupa de ficar em casa e, mesmo que não haja ninguém para perceber a além de JIMMY, HELLEN não pode perder a oportunidade de aparentar o luxo.

A Capitã Falcon quer estar sempre pronta para uma possível foto.

ROUPAS ALTERNATIVAS

Mantendo a paleta de cores pastel e estampa floral afim de evocar pijamas, também foi pensada outra silhueta para se adequar ao tema do material "não confortável".

Optou se pela primeira camisola já que esta se assemelha a uma silhueta clássica de uma roupa de dormir em oposição à uma nova forma afim de evitar falha de clareza nos objetos antes citados.



JIMMY

O (ex) piloto d'Os Grande Falcons, JIMMY vê o mundo de uma maneira diferente de sua capitã.

Seu gosto estético é influenciado mais por HELLEN do que o mundo de estilo e moda competitiva em que eles vivem. Portanto, apesar de buscar conforto e funcionalidade nas suas roupas, elas ainda demonstram certa elevação (e semelhança em alguns detalhes com as roupas de HELLEN).

O uso do azul é forte na figura de JIMMY neste momento de separação, já que é uma cor melancólica. Já o vermelho mostra sua paixão pela sua função e amiga, mas são peças que estão por de baixo do grande casaco azul.

De qualquer maneira, são cores mais fechadas, proporcionando um destaque maior à Hellen; seja por vontade dela ou dele.

ROUPAS ALTERNATIVAS

Pensando em funcionalidade, um macacão foi cogitado para o piloto, mas foi descartado já que, mesmo com os detalhes e uso de estamparia de logos, não eleva a indumentária a um nível de curadoria da Hellen Falcon.

Entretanto, foi possível experimentar com algumas texturas diferentes como a do sweater por debaixo do macacão, que viria a ser utilizada no modelo final.



8

Apresentação do Projeto

Nesta parte da monografia consta os slides usados para a apresentação ao vivo do trabalho final, disponível no link: https://www.youtube.com/watch?v=Z6VGBnYxePM&ab_channel=CVDEBASala2

SF|CC

Escola de Belas Artes | Comunicação Visual Design

SCIFI | COVERGIRL

Anteprojeto Editorial de Revista Temática
DESIGN DE PERSONAGENS | FICÇÃO CIENTÍFICA | FAST FASHION

João Gabriel Benvindo Martins de Souza

Orientação **Nair de Paula Soares**

Co-Orientação **Ary Moraes**

Introdução

Decidi trabalhar com algo que me trouxesse um desafio, que também fosse muito prazeroso e me impulsionasse a ter soluções criativas no meu projeto final.

De todas as áreas que o design abarca, duas têm um lugar especial de carinho e paixão em mim: **ilustração** e **diagramação**.

Procurei, então, somar essas duas particularidades a outros interesses pessoais como a **escrita de roteiro** e a **moda**.

Motivação

Divagando sobre um ponto de partida que envolvesse todos os tópicos desejados, acabei por me deparar com **uma capa de revista, feita por mim em 2020**, chamada **“SCIFI-COVERGIRL nº3895: Hellen Falcon”**.

Percebi, então, que esse universo futurista pode ser explorado tanto em termos de **imagem** quanto em termos de **narrativa**.



Abordagem Preliminar

A partir da inspiração inicial, redigi um roteiro com o objetivo de proporcionar uma **base provocativa** para uma **pesquisa iconográfica**.

O objetivo da narrativa foi abordar uma temática **moderna, com ritmo, de fácil entendimento** e com **personagens peculiares**.

Contextos Abordados

CELEBRIDADES
E A MÍDIA

DIVERSIDADE

MODA DE ALTA
COSTURA ATUAL

FAST FASHION

ROTEIRO

MODA

MODA FUTURISTA
(1960-1970)

DESIGN DE
PERSONAGEM

FICÇÃO CIENTÍFICA

embasamento iconográfico

As formas de representação da estética da SCI-FI COVERGIRL são diversas e, assim como os gêneros da ficção científica, têm linguagens distintas e plurais.

Dito isso, retorno à ilustração original que inspirou o projeto e apresento a seguir uma série de influências estéticas ligadas ao universo da **moda e ficção científica as quais, por sua vez, direcionaram as ilustrações do seu projeto gráfico.**



**MOODBOARD
SCIFI COVERGIRL**

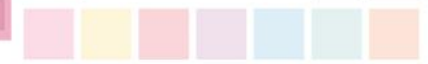


Produções de Ficção Científica

Moda Futurista dos anos 1960

Moda Atual

MOODBOARD
SCIFI COVERGIRL



Ficção Científica do Século XX

O recorte do século XX se deve ao fato de que a estética das produções da época, hoje denominada como "Retrofuturista", emula um código visual nostálgico e leve na representação de ficção científica, assim como o almejado para SCIFI COVERGIRL.

Essa linguagem é caracterizada por uma mistura de "estilos retro", antiquados, com tecnologia futurista.

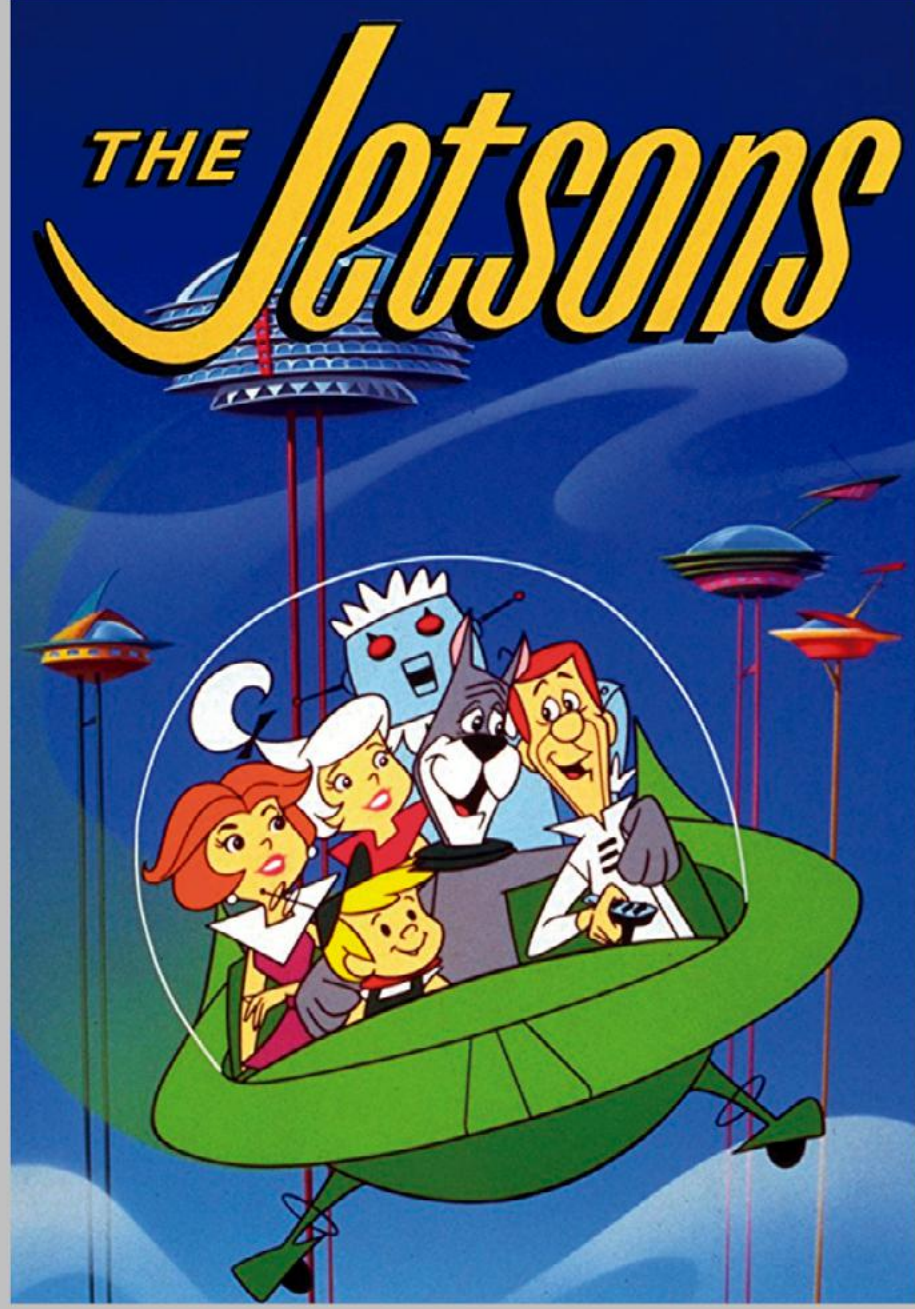
O Retrofuturismo explora os temas da tensão entre o passado e o futuro.



***Metrópolis* (1927)**

Diretor: Fritz Lang

Produtora: Universum Film AG



The Jetsons
Produtora: Hanna Barbera, 1962-1963

O gênero Ficção Científica

**"Fantasia é o impossível
tornado provável.**

**Ficção científica é o improvável
tornado possível".**

Rod Serling,
criador da série *Twilight Zone*

A ficção científica como gênero, independente da época em que é produzida, tem como objetivo se **apoiar no presente, para pensar num possível futuro.**

Desta maneira, **os autores procuram um embasamento científico a partir da física, biologia, química, matemática, estruturas antropológicas, sociológicas ou filosóficas reais, fomentando a possibilidade de extrapolação da realidade.**

Os temas recorrentes são, dentre outros: **viagens espaciais, viagens no tempo, universos paralelos, futuros utópicos ou distópicos e guerras espaciais.**

No seu roteiro, a revista pretende gerar um debate sobre o **fast fashion e seus impactos negativos na sociedade**, a partir de um paralelo com a exploração de planetas, seus habitantes e ecossistemas, **tudo em prol da produção em massa da moda, que muda constantemente.**

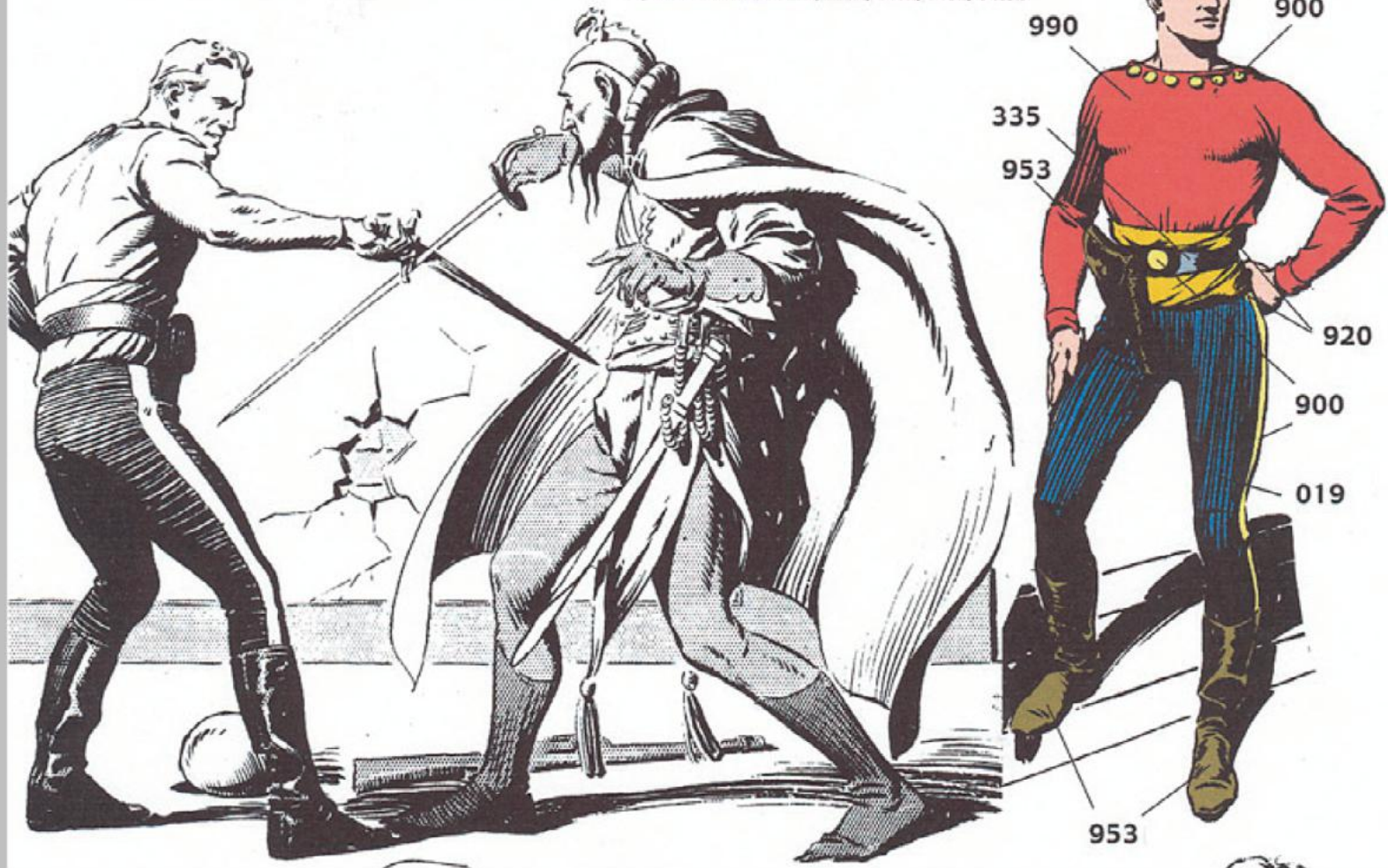
Flash Gordon e a Space Opera

Um dos títulos mais famosos do subgênero, **Flash Gordon** é o primeiro que me veio à cabeça para este projeto, especialmente pelo caráter super heróico tanto de Flash Gordon quanto de **Hellen Falcon (minha protagonista)**.

Flash Gordon trata-se de um personagem cujas tirinhas remetem para o retrofuturismo, já que traz **elementos ainda experimentais na ficção científica tanto na construção de personagens como na sua indumentária**.

Flash Gordon

1352
yelo red blue black
135
yelo red blue
'0002 or 2K
black
If black is used alone a single digit with the
letter "K" after it is sufficient
Specifics to numerals 1-10%, 3-30%, 5-50%, 7-70%, 9-100%



Flash Gordon por Alex Raymond (1936)
Curadoria de referências de Jim Keefe

Dale Arden

Dale passa uma boa parte da sua existência nas publicações **sendo somente o interesse romântico de Flash Gordon.**

Com o passar dos anos, em novas edições, acaba se tornando uma aliada efetivamente atuante nas aventuras com seus companheiros, **tornando-se uma jornalista científica com interesses em programas espaciais.**



Copyright © 1976 by Al Williamson. All Rights Reserved.

Ilustração de Al Williamson
Dale Arden se encontra sentada na frente.

Referências Complementares



Dr. Zarkov
Alex Raymond



Ming the Merciless
Alex Raymond

Moda Futurista

Nascida no contexto da Corrida Espacial, é inspirada no espaço, avanço tecnológico e no futuro desconhecido da sociedade e da sua maneira de se vestir.

Os criadores da moda futurista se retro-alimentam com elementos da produção de ficção científica.

André Courrèges (1969)



Grandes Nomes da Moda Futurista

Foquei minha pesquisa em
três estilistas:

Pierre Cardin

André Courrèges

Paco Rabanne



Pierre Cardin (1988)



Pierre Cardin (1970)



André Courrèges (anos 1970)



André Courrèges (anos 1970)



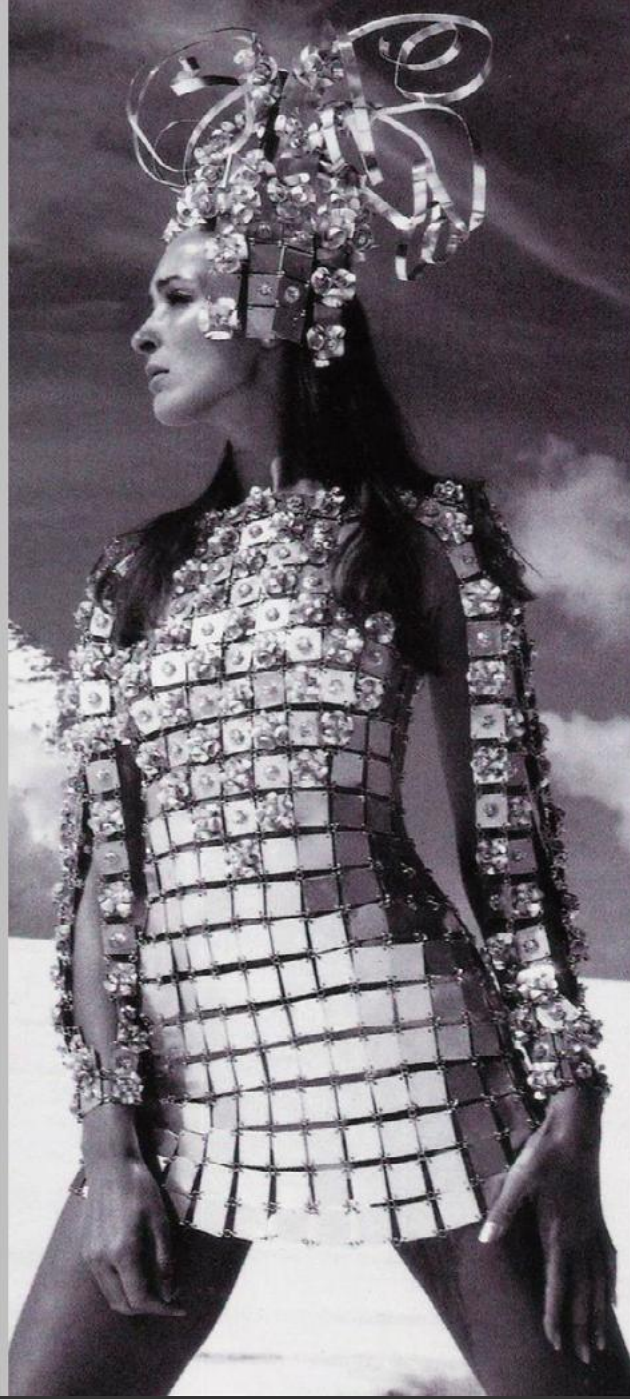
APRIL 1, 1966

VOGUE

VOGUE'S EYE VIEW: GIRL IN THE CHIPS

Could be the same girl who looks divine in a plastic mac. Here, with summer in mind, it's rhodoid poker chips she's wearing—dozens of them linked together in a fast little shift. A brain-child, this dress, by Paco Rabanne, the accessoriate whose wild and witty sunglasses, visors, earrings, spangles, and other bijoux—all plastic, of course—have been Paris raves for several seasons. This spring for the first time, in a flash of double-daring-do, he showed a small collection of dresses, all using plastic as the chic-ingredient, all put together with metal links and flexible threads. Dress, in chips of pink, silver, and green, at Lord & Taylor. Coiffure by Vidal Sassoon.

Paco Rabanne (anos 1970)



Paco Rabanne (anos 1970)

Figurino para a personagem Barbarella
Por Paco Rabanne (anos 1968)



A revista: SCIFI COVERGIRL

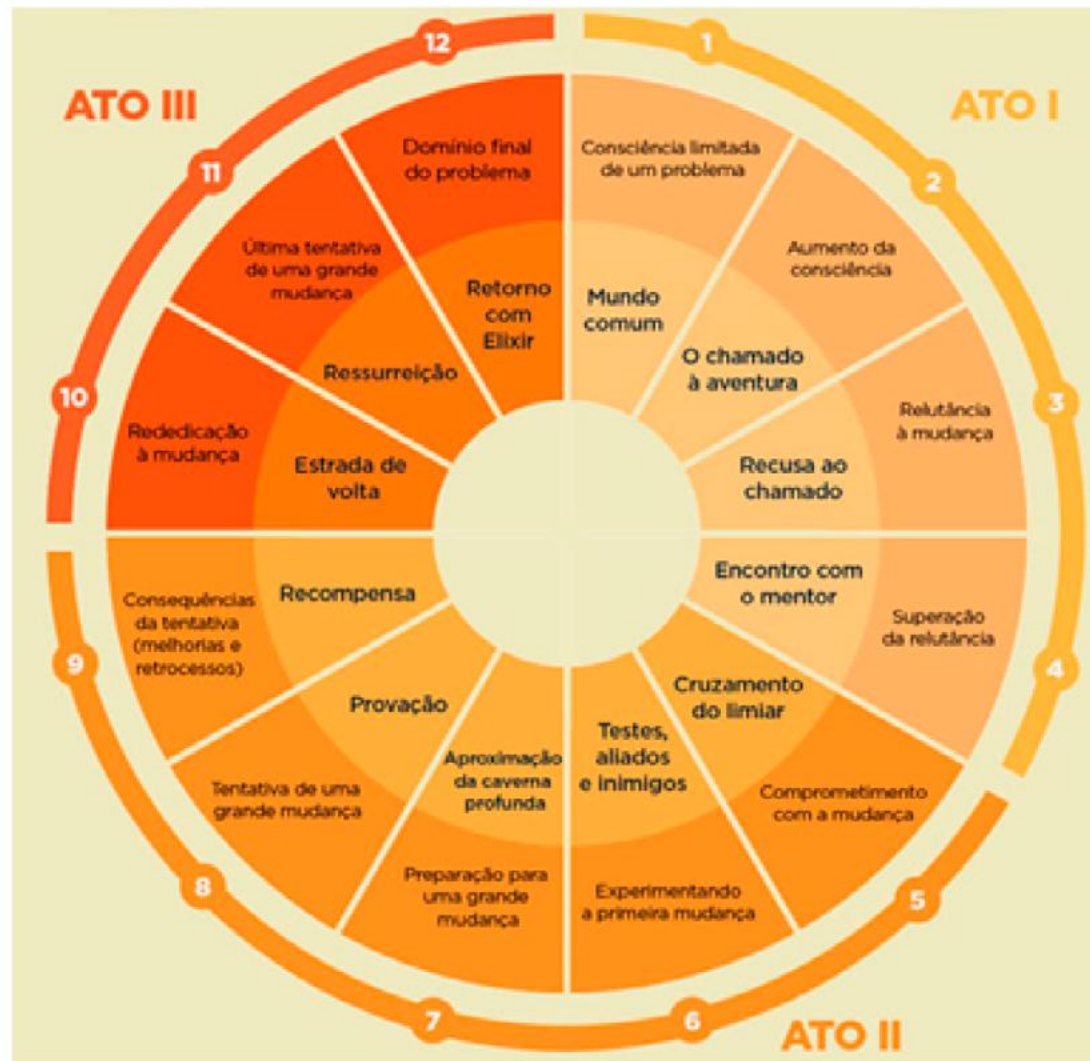
- › temas abordados
- › narrativa sintese
- › personagens: características físicas
- › anteprojeto editorial

Temas abordados

- > pluralidade de corpos: relativa a tipos físicos, etnias e gêneros.**
- > uso da moda como um elemento complementar de caracterização dos personagens.**
- > problemática do “fast fashion”, ligada à exploração de mão de obra escrava e poluição ambiental.**
- > supressão da identidade individual em prol de reconhecimento social/econômico.**

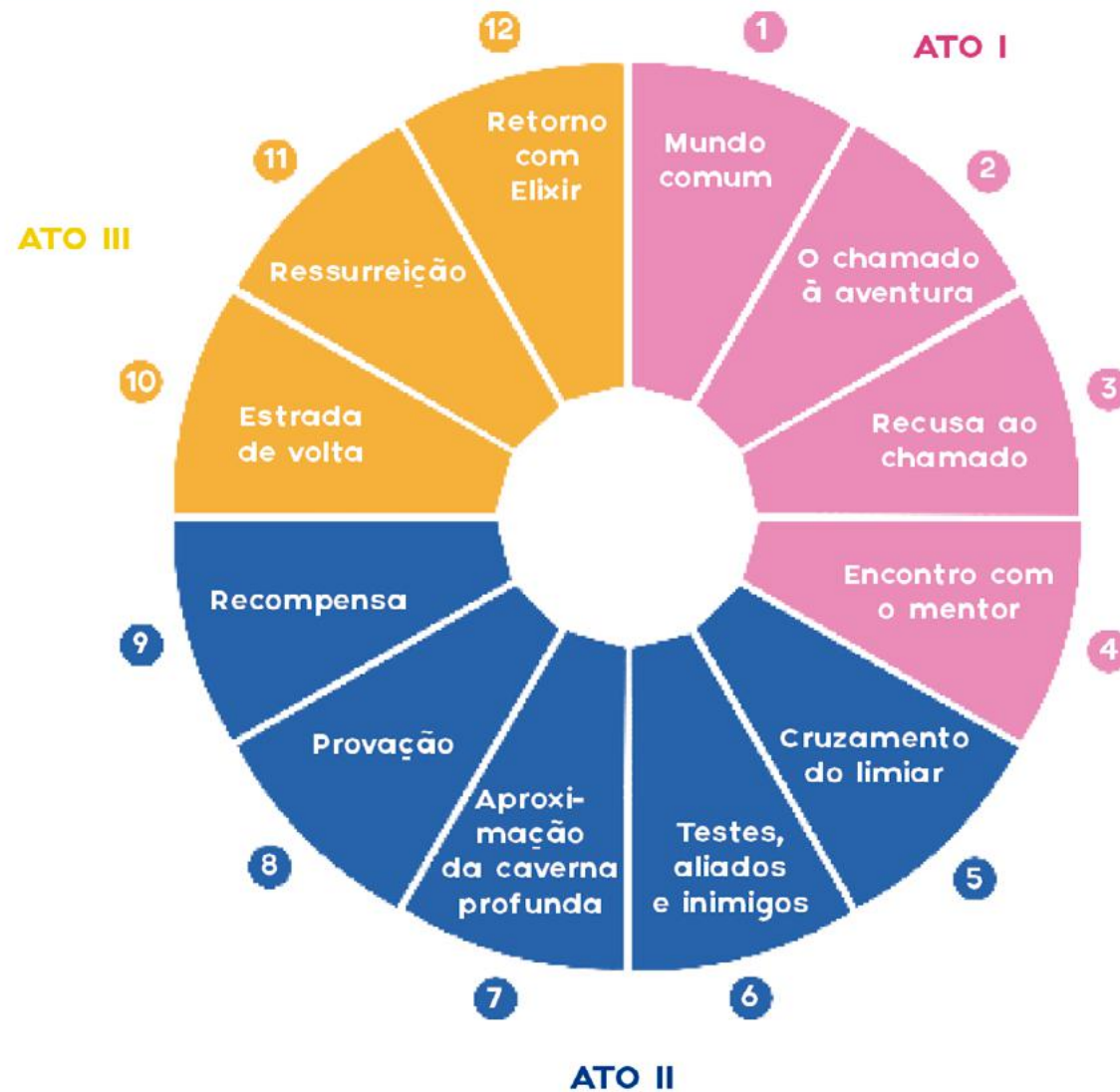
Modelo da Narrativa

“A Jornada do Herói” segundo Christopher Vogler



Periodicidade

3 atos = 3 revistas



Características para a produção

Formato aberto:

Formato fechado:

Número de páginas: 48

Cores de Impressão: capa **4/1** e miolo **4/4**

Papéis: Capa **Couchê Mate 180g** Miolo **Couchê Mate 120g**

Encadernação: **Grampo Canoa**

Impressão: **Offset**

TIPOGRAFIA

NEBULA (títulos, chamadas e numeração de página)

SOURCE SANS VARIABLE (texto corrido)

Narrativa síntese

A capitã **HELLEN FALCON**, protagonista, tem duas paixões: fama e moda. A partir das duas, ela ergueu sua carreira como uma caçadora de recompensas intergalacticamente famosa durante anos.

À medida que o tempo passa e Hellen mantém sua marca intacta, novos rostos e estilos de caçadores aparecem no cenário e acabam por serem os novos preferidos da mídia. Sendo deixada de lado cada vez mais pelo grande sistema, Hellen acaba por cair no ostracismo da fama e glória.

Determinada a se reinserir na grande mídia, Hellen tem uma única oportunidade de isso acontecer através de um contato com a empresa SCIFI COVERGIRL, dirigida por **BEATRICE WILDFIRE**, sua ex-amiga.

O trabalho consiste em impedir que a maior terrorista da galáxia, **BLAC STARR**, destrua empresas como a SCIFI COVERGIRL. Ela é motivada pelo seu passado, quando sua família foi explorada e morta pelas "entranhas macabras" do fast fashion.

Hellen percebe que também está sendo usada por Beatrice, que, por sua vez, quer impedir que a terrorista destrua seu império.

Com isso, a heroína decide abrir mão do seu possível status e expõe Beatrice e as colônias exploradas para a grande mídia, munida com provas que conseguiu ao vencer os conflitos contra a terrorista, o que provocou o fechamento da SCIFI COVERGIRL.

Surpreendendo a expectativa de Hellen, a população abraça sua causa, o que a deixa mais livre para poder se expressar da forma como quer, agora sem a ambição de ser uma SCIFI COVERGIRL.

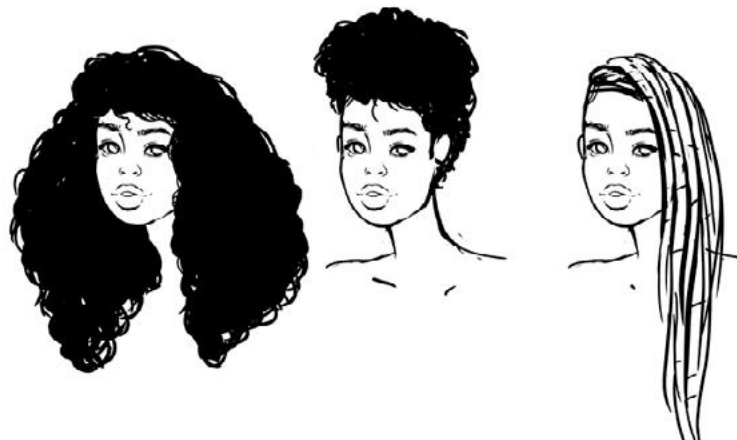
A opção por quatro mulheres para os personagens principais se dá pela maior necessidade de representação feminina e protagonista no gênero. Ainda haverão outros personagens masculinos com certa relevância, mas o foco se dá principalmente entre Hellen e BLAC.

Personagens principais

estudos / características

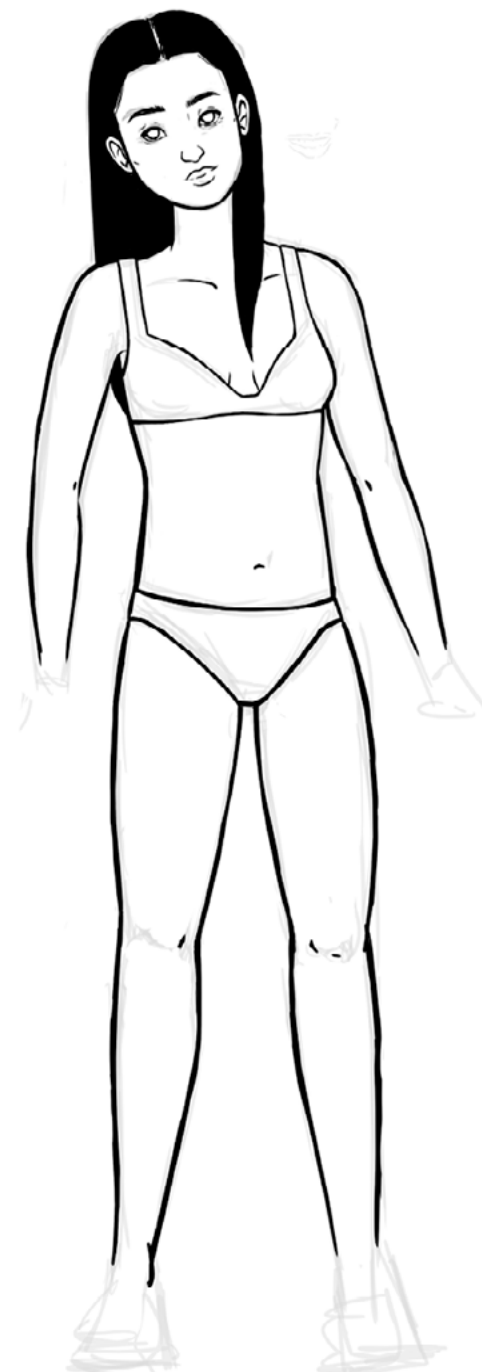
Hellen Falcon: tem como traços fortes a determinação, ambição e impulsividade. Seu maior desejo é por aventura e ser aceita no espaço social em que vive, através da moda e dos padrões de comportamento.

Seu arco de personagem versa sobre sua auto-aceitação, onde ela abandona o sistema que a explora em troca de promessas vazias e passa valorizar a sua própria essência e escolhas melhores.



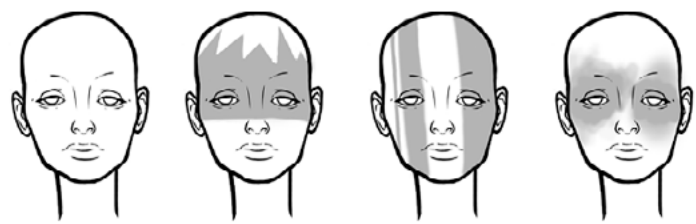
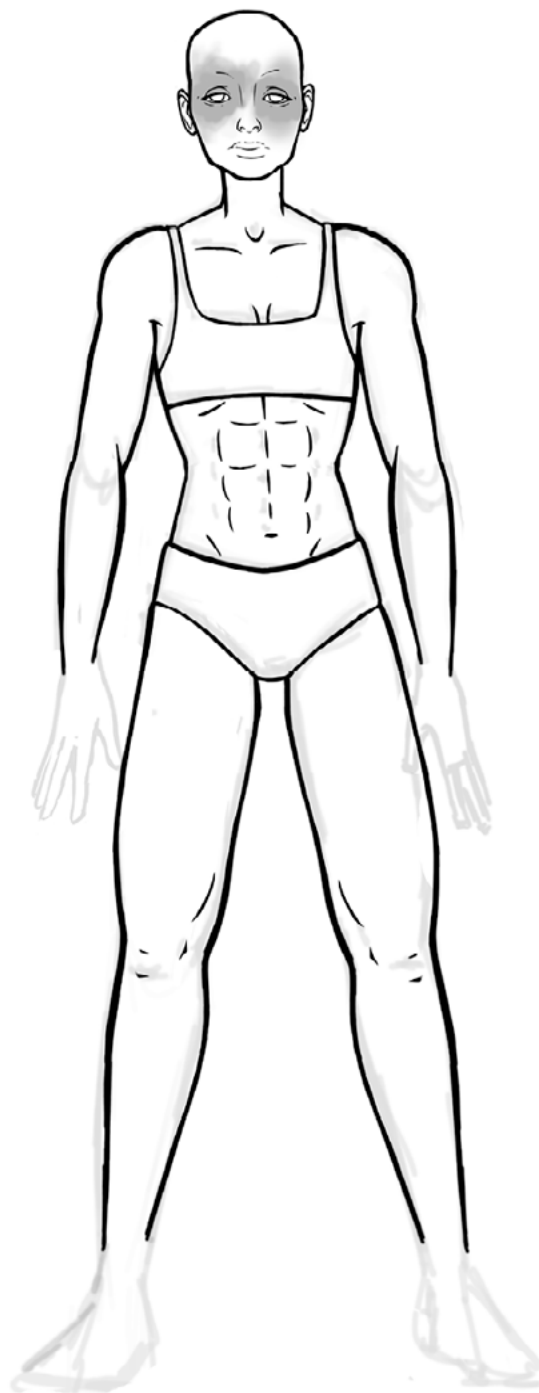
Andy Cerulian: Coadjuvante e aliada de Hellen, Andy possui discordâncias quanto a personalidade imatura e atitudes impulsivas da sua chefe. Apesar disso, acredita que ela tem boas intenções e procura ajuda-la da melhor forma possível.

Ao mesmo tempo que tenta se habituar a uma rotina nova de caçadas intergaláticas estilosas, ela procura usar essas experiências para se auto-conhecer e achar seu espaço no mundo.



BLAC STARR: Desempenha o papel de antagonista da trama, logo, com características opostas à Helen: ódio violento ao sistema de comportamento que é imposto pela indústria, falta de compaixão e frieza para executar seus planos vingativos.

Sua trajetória é movimentada pela vingança por eventos passados. Mas, num determinado momento ela perceberá que a mudança é necessária, porém sem violência e mortes.



Beatrice Wildfire: é a destinadora e também a destinatária da grande missão de Hellen.

Dona de uma das maiores empresas da galáxia, Beatrice representa a própria indústria, logo quis retratar alguém que não existe, mas que tivesse características que podem haver nos corpos humanos por meio de cirurgias plásticas radicais.



Amostras



SCIFI | COVERGIRL



FICÇÃO
CIENTÍFICA

MODA

DESIGN

1/3

LeYa



SF/CG

PALAVRA DO EDITOR

JG BENVINDO



2

Confesso que demorei um pouco para pensar como eu escreveria esse texto. Na verdade, eu nem sabia qual direção deveria seguir comentando como editor neste projeto; Mas aí me caiu a ficha: Este projeto é o meu último projeto realizado na Escola de Belas Artes da UFRJ.

Obviamente não conseguiria concluí-lo com todo o empenho que tive se ele fosse apenas um projeto de conclusão de curso. SCIFI COVERGIRL é uma revista que agrupa tudo que eu gosto e almejo no que tange criação de personagens, histórias e conceitos.

Mas o que é tão simbólico para esse projeto ser o último é o fato de que: durante toda a minha faculdade eu aprendi muito além das competências de um designer gráfico - tive a oportunidade de trocar experiências com pessoas com uma realidade completamente diferente da minha, seja em termos de visão criativa ou de convívio social.

Se tornou ainda mais claro pra mim o quanto o mundo é plural e o quanto isso é essencial para a mente criativa.

Acredito ser uma pessoa mais capacitada de ser empático no meu trabalho e isso é um dos grandes orgulhos que levo comigo da UFRJ.

SCIFI COVERGIRL fala sobre diversidade sem precisar falar, já que ela, assim como o mundo a nossa volta, está sendo mostrada na sua frente. Sem legenda.

Essa é também um história contada em 3 atos/edições que incluem as minhas visões e experimentações para cada personagem. Espero que você que está lendo possa se sentir no poder de criar algo que fale com você também e, é claro, tenha uma boa leitura!

3

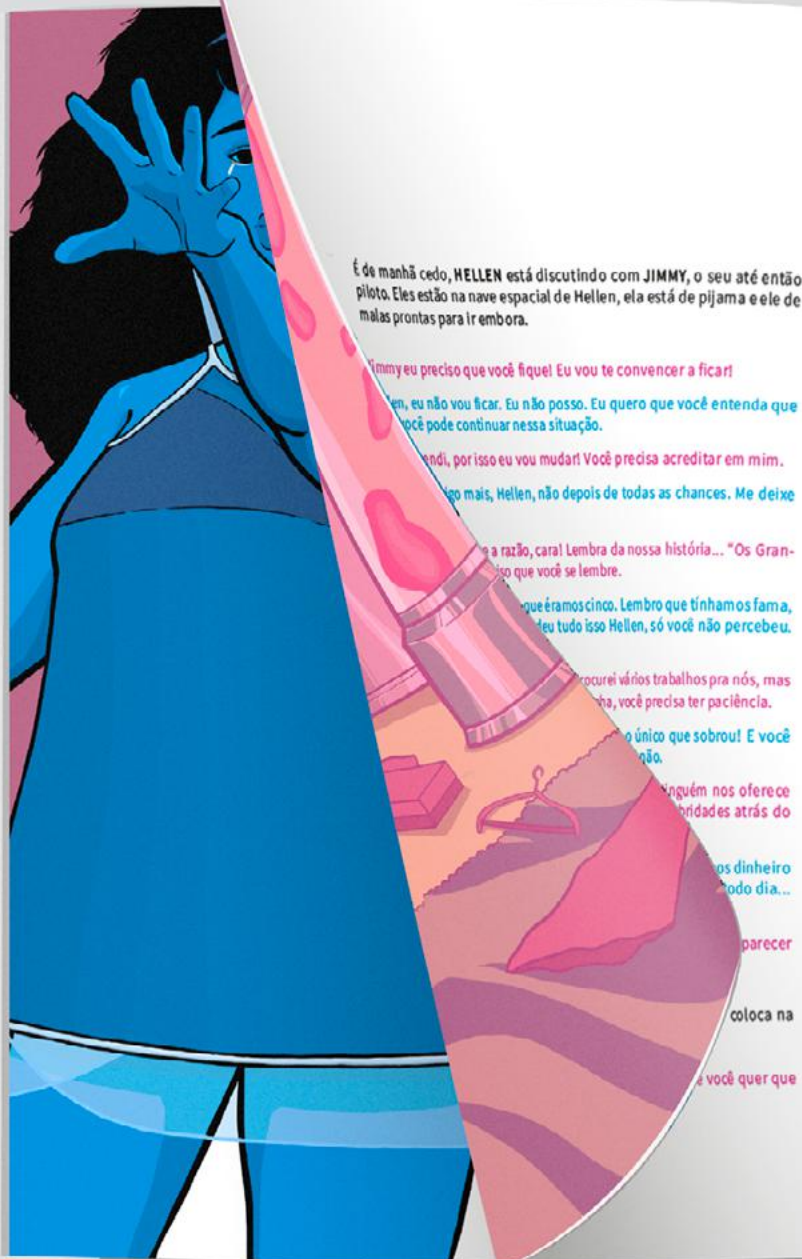


CAP 1

MUNDO DO COMUM

HELLEN FALCON não é mais tão famosa e popular; ela está sem muitos fãs e suas regalias, assim como as ofertas de trabalho, já não são como antes. Suas roupas estão ficando velhas para a moda, que é talvez a moeda mais cara da fama no planeta central. Hellen não consegue nem mais usar da sua fama para furar filas. As pessoas não se lembram dela e muito menos a valorizam como antes. Contudo, HELLEN tem dificuldade para admitir isso. Ela nem acredita 100% que os holofotes estão apagados.





É de manhã cedo, **HELLEN** está discutindo com **JIMMY**, o seu até então piloto. Eles estão na nave espacial de Hellen, ela está de pijama e ele de malas prontas para ir embora.

Jimmy eu preciso que você fique! Eu vou te convencer a ficar!

Hellen, eu não vou ficar. Eu não posso. Eu quero que você entenda que você pode continuar nessa situação.

Jimmy então, por isso eu vou mudar! Você precisa acreditar em mim.

Hellen não mais, Hellen, não depois de todas as chances. Me deixe

Jimmy por favor, cara! Lembra da nossa história... "Os Grandes" que você se lembre.

Hellen que éramos cinco. Lembra que tínhamos fama, e eu tudo isso Hellen, só você não percebeu.

Jimmy procurei vários trabalhos pra nós, mas não, você precisa ter paciência.

Hellen o único que sobrou! E você não.

Jimmy ninguém nos oferece oportunidades atrás do

Hellen sem dinheiro todo dia...

Jimmy parece

Hellen coloca na

Jimmy e você quer que

Aceite os trabalhos que aparecem no nosso correio. Assim é um começo para que eu volte a acreditar em você. O que me diz? Aceite os trabalhos menores, Hellen, eu que te peço "por favor".

Eu não sei... Eles são humilhantes. Você consegue imaginar Os Grandes Falcon correndo atrás de assaltantes de mercearia? Animando festas de criança? Guardas de trânsito? Se valorize, Jim, você é um dos melhores pilotos da galáxia!

Eu não consigo imaginar Os Grandes Falcon tendo que morar na nave por falta de dinheiro para pagar um apartamento. Você consegue? Melhor piloto ou melhor capitã, concorde que essa situação que é humilhante.

Golpe baixo, cara... Tá bom! Eu faço isso! Mas o próximo, trabalho... Nenhum desses nos dará nem uma notinha no jornal. Só acredite que o próximo vai ser melhor!

JIMMY suspira fundo, pega o seu celular, e mostra a **HELLEN** um anúncio de "Procura-se escolta armada para transporte de gatos raros". **HELLEN** contorce o rosto em desconforto.

Quem sabe o próximo?

Adeus, Hellen. Eu juro que tentei.

Jimmy, eu não sei pilotar a nave! Você não pode me deixar sozinha.

Acredite, isso dói muito em mim, mas eu preciso voltar a trabalhar, assim como eles, Hellen.

JIMMY desce da nave com suas malas, choroso, mas decidido. **HELLEN** fica sozinha, deitada no chão da nave.

Agora fodeu... ■

ACORRA E CORREY...



HELLEN FALCON

A capitã **HELLEN FALCON**. A Heroína da história. Tem como traços fortes a determinação, ambição e impulsividade. Seu maior desejo é por aventura e ser aceita no espaço social em que vive, através da moda e dos padrões de comportamento.

Seu arco de personagem será sobre a sua auto-aceitação; onde ela verá que não só é melhor ser você mesmo, como também o mundo irá se sentir mais atraído pela originalidade.

13

A primeira cena se passa na nave de **HELLEN**, que é agora a sua nova casa. Justifica-se, então, a escolha do pijama como figurino para a capitã.

A grande questão que diz muito sobre sua personalidade expansiva é colocar o conforto de lado em prol da exuberância: Os materiais da sua indumentária são rígidos e emborrachados, diferente do que se espera para uma roupa de ficar em casa e, mesmo que não haja ninguém para percebê-la além de **JIMMY**, **HELLEN** não pode perder a oportunidade de aparentar o luxo.

A Capitã Falcon quer estar sempre pronta para uma possível foto.

ROUPAS ALTERNATIVAS

Mantendo a paleta de cores pastel e estampa floral afim de evocar pijamas, também foi pensada outra silhueta para se adequar ao tema do material "não-confortável".

Optou-se pela primeira camisola já que esta se assemelha a uma silhueta clássica de uma roupa de dormir em oposição à uma nova forma afim de evitar falha de clareza nos objetivos antes citados.





JIMMY

O (ex) piloto d'Os Grande Falcons, JIMMY vê o mundo de uma maneira diferente de sua captã.

Seu gosto estético é influenciado mais por HELLEN do que o mundo de estilo e moda competitiva em que eles vivem. Portanto, apesar de buscar conforto e funcionalidade nas suas roupas, elas ainda demonstram certa elevação (e semelhança em alguns detalhes com as roupas de HELLEN).

O uso do azul é forte na figura de JIMMY neste momento de separação, já que é uma cor melancólica. Já o vermelho mostra sua paixão pela sua função e amiga, mas são peças que estão por de baixo do grande casaco azul.

De qualquer maneira, são cores mais fechadas, proporcionando um destaque maior à Hellen; seja por vontade dela ou dele.

ROUPAS ALTERNATIVAS

Pensando em funcionalidade, um macacão foi cogitado para o piloto, mas foi descartado já que, mesmo com os detalhes e uso de estamparia de logos, não elevava a indumentária a um nível de curadoria da Hellen Falcon.

Entretanto, foi possível experimentar com algumas texturas diferentes como a do sweater por debaixo do macacão, que viria a ser utilizada no modelo final.

15





CAP II

O CHAMADO A AVENTURA / RECUSA DO CHAMADO



Abalada, **HELLEN** decide, mais uma vez, recorrer à suas fugas e ir a uma festa para tentar se divertir. Lá ela enfrenta novamente o problema de não ser mais reconhecida, a diferença é que desta vez foi na frente de uma das maiores celebridades da galáxia; **BEATRICE WILDFIRE**, uma antiga colega de Hellen, responsável pela decolagem do seu sucesso.

Cansada de ser humilhada e impulsionada a deixar suas ilusões de fama para trás, Hellen recebe uma proposta de trabalho suspeita vinda de Beatrice e resolve aceitar, mirando retomar a sua fama e glória de outrora.

À noite, em um clube de alto padrão no centro da cidade, HELLEN se depara com uma fila enorme para adentrar o estabelecimento. Ela empina o nariz e segue até o segurança do local, furando a fila.

HELLEN Com licença, querido.
SEGURANÇA Quem é você?

Ai entendi, estou de óculos, hahaha, muito engraçado.

Hellen abaixa seus óculos e olha diretamente nos olhos do segurança.

Satisfeito? Agora chega, eu vou chegar atrasada e eu não quero que você perca seu emprego... Ainda.

Senhora, volte para a fila e espere com os outros, por favor.

A fila começa a vaiar HELLEN e reclamar.

E desde quando Hellen Falcon precisa de nome na lista? Sabe quem inaugurou essa espelunca? O meu time! O qual EU sou capitã! Sem mim, você não teria emprego!

Vou pedir mais uma vez para que a senhora respeite a fila. Aqui todos são iguais.

Antes que HELLEN pudesse contra argumentar mais uma vez, uma nave luxuosa aterrissa muito próxima aos dois. De lá, sai um grupo de pessoas cuja presença transforma as vaias enfurecidas da fila em suspiros e gritos emocionados.

O primeiro é JACK EAGLE, um herói em ascensão astronômica. Logo depois MARTHA SPARKS, a estrela do pop mais comentada do momento, com apenas 22 anos e, também, namorada de Jack. LUCAS ATOM é o terceiro, um dos rostos da copa intergaláctica de futebol e vencedor da vigésima taça do planeta central há duas semanas atrás. Algumas outras celebridades, mas, por fim, a maior delas: BEATRICE WILDFIRE, a diretora do império SCIFI COVERGIRL.

Todos passageiros da nave se colocam ao lado para que BEATRICE possa ser a primeira a passar e quando ela se coloca de encontro com o segurança, HELLEN tenta se esconder, mas Beatrice a chama pelo nome.

Hellen, querida! Está sumida...

HELLEN fica um pouco trêmula, mas responde a velha conhecida.

Beatrice, o que faz por aqui?

Estamos comemorando o aniversário da Martha. - Beatrice cochicha para Hellen - Ela veio de origens humildes...

O segurança olha para BEATRICE surpreso.

Senhorita Wildfire, a senhorita conhece essa moça?

Temo que ela esteja um pouco apagada para o público agora, mas anos atrás fomos boas parceiras de negócios.

Mas, senhorita Wildfire, o nome dela não consta na lista.

BEATRICE, sem virar seu rosto, gesticula com uma mão para o segurança parar de falar, mantendo sua atenção em HELLEN.

Mas me diga você, Hellen. O que faz nesse fim de mundo? Está se escondendo?

Ah! Claro... Sabe como é, né? Muitos paparazzi... aqui pelo menos não é tão movimentado.

Bom, você tem feito um bom trabalho. Não lembro a última vez que te vi em alguma coisa.

HELLEN escuta a fila dar leves risadas com o tom irônico de BEATRICE.

HELLEN Faz parte do meu período sabático. Isso... Eu precisava de um tempo, não aguentava mais... estava sendo sufocada pela fama.

BEATRICE Nossa, eu não consigo nem imaginar o que é isso. Afinal, você realmente era muito famosa, né?

MARTHA Ei, Beatrice! Quem é essa sua amiga? Vamos logo! Lá dentro vocês conversam! Eu quero dançar!

Então, Hellen, quer sentar na nossa mesa?

Eu-eu...

BEATRICE chega bem perto de HELLEN e diz:

Eu sei que você não deve estar numa fase boa, mas eu pago pra você, não se preocupe.

BEATRICE então vira para o segurança antes que HELLEN pudesse responder qualquer coisa.

Ela está comigo.





HELLEN BEATRICE

Lá dentro, HELLEN e as outras celebridades adentram a área VIP. HELLEN está sentada com BEATRICE WILDFIRE e JACK EAGLE enquanto os outros dançam e bebem na pista.

E aí eu sugeri ao Jack que colocasse um sobrenome fantasia, sabe? Eagle, como a ave de rapina soa muito bem! E ninguém tinha usado algo nesse estilo antes.

É, foi perfeito! Traz essa ideia de velocidade e imponência...

Na verdade, eu uso Falcon como meu sobrenome desde que comecei a fazer missões com minha equipe.

Nossa, é verdade, né? Tinha me esquecido completamente, de repente foi isso que me deu o insight... Mas de qualquer forma acho que Eagle soa mais moderno.

JACK

Com certeza. Foi uma jogada de mestre.

Não me diga...

MARTHA

Mais tarde na noite, HELLEN conversa com MARTHA e LUCAS na pista de dança. Os dois já estavam bêbados.

Então quer dizer que você era uma caçadora de recompensas assim como o Jack?

Na verdade eu ainda sou! Só estou dando uma pausa.

Nossa vai ser muito bom pra ele trocar experiências com alguém de outra geração! Enriquecedor...

LUCAS

Martha, eu só tenho 4 anos a mais que vocês dois.

Eu sei! Isso é uma vida! Você deve saber muito!

Espera um minuto! Lembrei de onde eu conheço você, Hellen!

Cara...

LUCAS Não, não, é sério! Tinha um pôster seu no vestiário do nosso estádio! Hellen Falcon! Achei que era uma atriz!

HELLEN Eu vou pegar mais bebida.

Hellen se afasta dos dois e senta-se no sofá VIP do início da festa. Ela respira fundo.

BEATRICE Já cansou Hellen? Acho que esse período sabático está te roubando a forma.

Então você se lembra de como era antes?

Se eu me lembro? Você era a maior de todos! Uma mulher forte, bela e com liderança, perfeita para carregar a marca da minha empresa.

Então por que vocês fingem que não se lembram? Eu estava em todas as capas, jornais, eu apertei a mão da porra do presidente!

Não, Hellen, acho que quem não se lembra é você. Meu bem, o mundo gira. Se dependesse de mim, você estaria sempre nas capas. Gosto de mulheres como você, elas me lembram a mim... Mas, o mundo quer novidades... ele gira por isso.

Isso é ridículo, Beatrice. Eu não vou ficar sendo humilhada por você e seus "amigos", nunca mais.

Hellen, acalme-se. Eu estou do seu lado, quero te ajudar. Além de que... você não pode sair sem pagar a conta...

Hellen olha para a mesa e percebe as inúmeras garrafas de espumantes caríssimos.

O que você quer?

Já te disse, Hellen. Eu quero te ajudar. Eu vejo você mim.

Vai me dar uma capa na sua revista?

24

Ainda não.

Como assim?

Preciso que você apareça um pouco mais antes. Não posso colocar qualquer um na capa, se não é ruim pra você e principalmente pra mim.

É mentira, e você sabe disso.

Quer o trabalho ou não, Hellen Falcon?

Estou ouvindo.

Aqui não.

Beatrice entrega um pequeno monitor na mão de Hellen. Era um holograma em formato de convite para uma reunião na SCIFI COVERGIRL com horário marcado.

Aproveite o resto da noite, ainda está cedo ■

25

BEM-ESTAR ESTÁ CEDA.

Obrigado!

9

Considerações Finais

Tendo percorrido uma vasta galeria de referências sobre moda e indumentária me fez perceber o quanto a ilustração e o design de personagens estão intrinsecamente conectados e, portanto, me deu mais perspectiva e vontade de continuar pesquisando sobre a área e possivelmente ingressar numa pós graduação dentro da área de indumentária.

Quanto a mensagem por detrás do roteiro; sempre será uma obrigação de nós como cidadãos e criadores promover a inclusão em qualquer campo social e economico. Espero que este roteiro possa inspirar pessoas a viverem seus verdadeiros estilos de vida e abraçarem suas formas. Também espero que ver personagens como Hellen numa posição de destaque promova uma maior naturalização de corpos diferentes como protagonistas na indústria de mídias.

10 Sumário

Filme

- **O Império de Pierre Cardin**. Direção: P. David Ebersole e Todd Hughes. Produção: Cori Coppola. Estados Unidos, França: Imovision, 2019 (95 min).

Livro

- FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. 1ª edição. Objetiva, 1 maio 1995.
- MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. 1ª edição. Arte & Letra, 1 janeiro 2017.
- MELO, Cristiano Frorilo de. Winter, Othon Cabo. **A era espacial**. Centro de Divulgação da Astronomia, 2007. Disponível: <http://200.144.244.96/cda/oba/aeb/a-conquista-do-espaco/index.html>. Acesso em: 02/08/2021.
- ROBERTS, Adam. **Verdadeira História Da Ficção Científica**. 1ª edição. Editora Seoman, 16 julho 2018.
- RYNGAERT, Jean- Pierre. **Introdução à análise do espetáculo**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- SAMARA, Timothy. **Grid: Construção e desconstrução**. Co-sac & Naify, 25 setembro 2007.
- SHELLEY, Mary. **Frankenstein: O clássico está vivo!**. 1ª Edição. Darkside, 6 fevereiro 2017.
- UBERSFELD, Anne. **Para Ler o Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

Site e Artigos

- BBC. **How the 1960s' space-age fashions changed what we wear**. BBC, 2021. Disponível em: <https://www.bbc.com/culture/article/20190312-how-the-1960s-space-age-fashions-changed-what-we-wear>. Última vez acessado em: 02 dezembro 2021.
- Biblioteca Pública do Pará. **Subgêneros da Ficção Científica**. Disponível em: <https://www.bpp.pr.gov.br/Candido/Pagina/Capa-Subgeneros-da-Ficcao-Cientifica>. Acesso em: 10 fevereiro 2021.
- <https://pierrecardin.com/en/>. Última vez acessado em: 02 dezembro 2021.
- **Manual dos termos básicos de moda**. Disponível em: http://www.museusdoestado.rj.gov.br/termos_basicos/termos_basicos.pdf. Última vez acessado em: 21 março 2021.
- WERNECK, Mariza. **Roland Barthes, A moda e as assinaturas do mundo**. Disponível em: http://www1.sp.senac.br/hot-sites/blogs/revistaiara/wp-content/uploads/2015/01/04_IARA_Barthes_versao-final.pdf. Última vez acessado em: 02 dezembro 2021
- WERNECK, Mariza Martins Furquim. **A vestimenta sem fim de Roland Barthes**. Revista Cult, data desconhecida. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/a-vestimenta-sem-fim-de-roland-barthes/>. Acesso em: 20 dezembro 2020.

Obrigado!