

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
BACHARELADO EM MODA

Daniela de Oliveira Prudente

Razor Girl: processo criativo de uma coleção a partir da análise da estética cyberpunk e da obra Neuromancer

JUIZ DE FORA

2021

Daniela de Oliveira Prudente

Razor Girl: processo criativo de uma coleção a partir da análise da estética cyberpunk e da obra Neuromancer

Projeto de Conclusão para Graduação a ser submetida à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Moda, do Instituto de Artes e Design, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Moda.

Profº Orientador (a): Annelise Nani da Fonseca

JUIZ DE FORA

2021

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Prudente, Daniela de Oliveira.

Razor Girl : Processo criativo de uma coleção a partir da análise da estética cyberpunk e da obra Neuromancer / Daniela de Oliveira Prudente. -- 2021.

122 f.

Orientadora: Annelise Nani da Fonseca
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, 2021.

1. Moda. 2. Cyberpunk. 3. Neuromancer. 4. William Gibson. 5. Razor Girls. I. Nani da Fonseca, Annelise, orient. II. Título.

Daniela de Oliveira Prudente

Razor Girl: processo criativo de uma coleção a partir da análise da estética cyberpunk e da obra Neuromancer

Projeto de Conclusão para Graduação a ser submetida à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Moda, do Instituto de Artes e Design, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Moda.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dra. Annelise Nani da Fonseca - Orientadora
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof^a. Dra. Adriana da Rosa Amaral
Universidade do Vale do Rio dos Sinos - RS

Prof^a. Dra. Elisabeth Murilho da Silva
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof^a. Dra. Letícia Perani Soares
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dedico este trabalho à minha família, meus amigos e todos que ajudaram de alguma forma para a sua realização.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus familiares, por todo o apoio e suporte durante esses anos. Aos meus amigos de Barbacena e aos amigos que fiz em Juiz de Fora, por todo o companheirismo e incentivo, principalmente Lucas Di Capri e Lucas Almajíd, por todo o auxílio durante esse processo. À todo o corpo docente da Universidade Federal de Juiz de Fora, pelo ensino de qualidade. À minha orientadora, Prof.^a Dra. Annelise Nani da Fonseca por toda a disponibilidade, paciência e atenção e a todos que de alguma forma me ajudaram e me apoiaram na realização deste trabalho.

RESUMO

A partir de uma análise da estética cyberpunk, em especial da obra *Neuromancer*, de William Gibson (1984), este trabalho traz uma coleção de moda inspirada nas personagens femininas desse gênero de narrativa, chamadas de *Razor Girls*. Para tanto, o trabalho apresenta uma pesquisa teórica que analisa o contexto e o surgimento da literatura de ficção científica cyberpunk, suas principais características e personagens, uma análise do livro *Neuromancer*, da escrita de William Gibson, suas mais notáveis influências e também examina as personagens femininas de histórias cyberpunk, tanto de livros, quanto mangás e filmes. Analisa, também, as imagens presentes em diferentes mídias cyberpunk. Para tal, a principal metodologia utilizada, além da pesquisa bibliográfica, é a abordagem triangular de Ana Mae Barbosa (1991) e a compreensão do desenvolvimento estético, de Maria Helena Wagner Rossi (1999), que analisa os estágios da compreensão estética propostos por Abigail Housen. O trabalho acompanha ainda o processo de criação de uma marca de moda, com estudo de mercado e de público-alvo e o desenvolvimento de uma coleção de moda, composta por 15 *looks*, dos quais 3 foram confeccionados. O foco da coleção é representar essa estética futurística distópica inspirada no contexto *High Tech/Low Life* (alta tecnologia/baixa qualidade de vida) característico do cyberpunk e nas personagens femininas fortes e independentes dessas narrativas. Para a finalização do projeto, foi feito um ensaio fotográfico com as peças confeccionadas.

Palavras-chave: Moda. Cyberpunk. Neuromancer. William Gibson. Razor Girls.

ABSTRACT

Based on analysis of cyberpunk aesthetics, especially the Neuromancer book written by William Gibson (1984), this work brings a fashion collection inspired by female characters of these narratives, called Razor Girls. To do this, the work shows a theoretical research that analyzes the context and emergence of cyberpunk science fiction literature, its main features and characters. Analysing Neuromancer book, William Gibson's writing and their main influences, the work also examines stories of cyberpunk women, from books, mangas and movies. It also analyzes images present in different cyberpunk media. For such, the main methodology used, in addition to the bibliographical research, is the triangular approach of Ana Mae Barbosa (1991) and the understanding of aesthetic development by Maria Helena Wagner Rossi (1999), who analyze the visual thinking strategies proposed by Abigail Housen. This work also shows the process of creating a fashion brand, with market and target audience research and the development of a fashion collection, composed of 15 looks of which 3 were manufactured. The focus of the collection is to represent this futuristic dystopian aesthetic inspired by the High Tech/Low Life context features of cyberpunk and the strong independent women's characters of these narratives. To complete the project, a photo shoot was made to show the clothes.

Keywords: Fashion. Cyberpunk. Neuromancer. William Gibson. Razor Girls.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Grupo de punks ingleses.....	18
Figura 02: Cena do filme <i>Blade Runner</i> (1982) de Ridley Scott.....	23
Figura 03: Cena do filme <i>Akira</i> (1988) de Katsuhiro Otomo.....	24
Figura 04: Cena do filme <i>Ghost In The Shell</i> (1995) de Mamoru Oshii.....	25
Figura 05: O primeiro computador da série PDP da Digital Equipment Corporation, produzido pela primeira vez em 1959.....	27
Figura 06: Cena do filme <i>Johnny Mnemonic</i> (1995) de Robert Longo.....	29
Figura 07: Capa da 5ª edição do livro <i>Neuromancer</i> , ilustrada por Josan Gonzalez (2016).....	29
Figura 08: Capa da primeira edição de <i>Neuromancer</i> , de 1984, ilustrada por James Warhola.....	32
Figura 09: Ilustração de Josan Gonzalez representando a personagem Molly Millions, presente na 5ª edição do livro <i>Neuromancer</i> (2016).....	38
Figura 10: Capa do primeiro volume do mangá <i>Ghost In The Shell</i> , de Masamune Shirow, 1981.....	41
Figura 11: Cena do filme <i>Ghost In The Shell</i> (1995) de Mamoru Oshii.....	42
Figura 12: Cena do filme <i>The Matrix</i> (1999) de Lilly e Lana Wachowski.....	43
Figura 13: Cena do filme <i>Matrix Reloaded</i> (2003) de Lilly e Lana Wachowski.....	43
Figura 14: Logomarca da Cyberdog.....	47
Figura 15: Fachada da loja Cyberdog.....	47
Figura 16: Site da marca Cyberdog.....	48
Figura 17: Logomarca da Demobaza.....	49
Figura 18: Site da marca Demobaza.....	49
Figura 19: Imagem de perfil do Facebook da Pornograffiti.....	50
Figura 20: Coleção S4D_4nD_Br4z1L14N.....	51
Figura 21: Logotipo Divine Delinquent.....	53
Figura 22: Logotipo Divine Delinquent reduzido.....	53

Figura 23: Prancha de público-alvo.....	56
Figura 24: Prancha de tema.....	58
Figura 25: Cartela de cores.....	59
Figura 26: Cartela de tecidos 1.....	61
Figura 27: Cartela de tecidos 2.....	62
Figura 28: Cartela de aviamentos.....	63
Figura 29: Prancha de beleza.....	64
Figura 30: Prancha de acessórios.....	65
Figura 31: Prancha de <i>mix</i> de produtos.....	67
Figura 32: Croqui 1.....	68
Figura 33: Croqui 2.....	69
Figura 34: Croqui 3.....	70
Figura 35: Croqui 4.....	71
Figura 36: Croqui 5.....	72
Figura 37: Croqui 6.....	73
Figura 38: Croqui 7.....	74
Figura 39: Croqui 8.....	75
Figura 40: Croqui 9.....	76
Figura 41: Croqui 10.....	77
Figura 42: Croqui 11.....	78
Figura 43: Croqui 12.....	79
Figura 44: Croqui 13.....	80
Figura 45: Croqui 14.....	81
Figura 46: Croqui 15.....	82
Figura 47: Prancha de confecção.....	84
Figura 48: Ficha técnica CROPPEDVERDE01.....	85
Figura 49: Ficha técnica CALCACINZA01.....	88
Figura 50: Ficha técnica VESTIDO01.....	91

Figura 51: Ficha técnica CROPPEDROSA01.....	94
Figura 52: Ficha técnica CORSET01.....	97
Figura 53: Ficha técnica CALCALILAS01.....	100
Figura 54: Prancha de referência do editorial.....	104
Figura 55: Primeiro look 1.....	105
Figura 56: Primeiro look 2.....	106
Figura 57: Primeiro look 3.....	107
Figura 58: Primeiro look 4.....	108
Figura 59: Segundo look 1.....	109
Figura 60: Segundo look 2.....	110
Figura 61: Terceiro look 1.....	111
Figura 62: Terceiro look 2.....	112
Figura 63: Terceiro look 3.....	113
Figura 64: Terceiro look 4.....	114
Figura 65: Terceiro look 5.....	115

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Tabela de custos CROPPEDVERDE01.....	87
Tabela 2: Tabela de custos CALCACINZA01.....	90
Tabela 3: Tabela de custos VESTIDO01.....	93
Tabela 4: Tabela de custos CROPPEDROSA01.....	96
Tabela 5: Tabela de custos CORSET01.....	99
Tabela 6: Tabela de custos CALCALILAS01.....	102

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	14
2 FICÇÃO CIENTÍFICA E O CYBERPUNK.....	18
2.1 CENÁRIOS: CIDADES DECADENTES.....	22
2.2 HACKERS E CIBORGUES.....	26
3 NEUROMANCER.....	31
4 MOLLY MILLIONS E O CONCEITO DE RAZOR GIRL.....	36
5 O MERCADO.....	45
5.1 CYBERDOG.....	46
5.2 DEMOBAZA.....	48
5.3 PORNOGRAFFITI.....	49
6 DIVINE DELINQUENT.....	52
6.1 PÚBLICO-ALVO.....	54
7 A COLEÇÃO.....	57
7.1 TEMA.....	57
7.2 CARTELA DE CORES.....	59
7.3 MATERIAIS.....	60
7.4 BELEZA.....	64
7.5 ACESSÓRIOS.....	65
8 DESENVOLVIMENTO DA COLEÇÃO.....	66
8.1 <i>MIX</i> DE PRODUTOS.....	66
8.2 CROQUIS.....	67
8.3 CONFECÇÃO.....	83
8.4 FICHAS TÉCNICAS DE CONFECÇÃO.....	85
9 EDITORIAL.....	103
9.1 EDITORIAL “RAZOR GIRL”	105
9.2 FICHA TÉCNICA DO EDITORIAL.....	116
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	117
REFERÊNCIAS.....	119

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho compreende uma análise do cyberpunk desde o seu surgimento, como “subgênero” da literatura de ficção científica e sua evolução como manifestação cultural, criando uma identidade e uma estética próprias. De acordo com Ferreira (2007, p. 3), hoje “[...] a ‘cibercultura’, está presente na linguagem, na literatura, na música, no cinema, na arte, na arquitetura, no design e também faz parte da comunicação e da moda.” O trabalho apresentará também uma análise do universo cyberpunk de William Gibson (1948 -) a partir de uma das obras mais emblemáticas do gênero, o livro *Neuromancer*, publicado em 1984 e que introduziu conceitos até então nunca utilizados, como os termos ciberespaço (*cyberspace*) e matrix. Além disso, o livro popularizou, através da personagem Molly Millions, o conceito de *Razor Girl*: personagens femininas que desempenham papéis fortes e de ação nesse gênero de narrativa. Além da personagem citada, há uma análise de outras personagens que se encaixam nesse perfil e, através desse estudo desenvolveu-se uma coleção de moda e um editorial que encarnam essa estética examinada no decorrer do trabalho.

Além do interesse pessoal em obras de ficção científica que se encaixam no gênero cyberpunk, a maior motivação para a escolha do tema e a produção do presente trabalho se deu a partir da leitura da obra *Neuromancer* e a admiração pela personagem Molly Millions. Como o livro não possui uma adaptação cinematográfica específica, a visualização da estética e da aparência das personagens e do universo relatado acontece pela imaginação. Logo, o intuito é representar a imagem da personagem Molly Millions e do conceito de *Razor Girl* que habita meu imaginário, tirando essa figura da literatura e trazendo para uma realidade imagética e visual.

As narrativas cyberpunk, que tiveram seu surgimento por volta da década de 1980, se fazem tão relevantes e instigantes ainda hoje, porque o futuro descrito por Gibson e outros autores não é tão distante assim da realidade que se apresenta atualmente. As metrópoles superlotadas com altos recursos tecnológicos e grande desigualdade social não pertencem exclusivamente à ficção, o *High Tech/Low Life* é

uma realidade dos grandes centros urbanos. Não é mirabolante afirmar que já estamos vivendo em uma distopia. Tal realidade traz à tona novamente reflexões que foram feitas pelos autores cyberpunk no início do gênero, como a fuga da realidade através da interface humano-máquina e a possível perda da identidade humana, e uma juventude que se vê cada vez mais sem futuro e busca um escape e uma liberdade nesse ciberespaço.

Além dessa identificação com o presente, outro aspecto que torna o tema deste trabalho pertinente é a representação da figura feminina nessas narrativas. Embora não sejam frequentemente as personagens principais das tramas, Castro (2014) frisa que nessas histórias

há [...] a subversão da figura do guarda-costas / segurança: essas personagens femininas ciborgues possuem a força física que é pré-requisito para essa profissão, associada geralmente ao gênero masculino na tradição patriarcal ocidental. (CASTRO, 2014, p.111).

Essas mulheres, ainda segundo o autor supracitado, atuam em “profissões belicosas, culturalmente consideradas masculinas por exigirem força bruta” (CASTRO, 2014, p.114). Fazendo uma breve alusão ao trabalho de Donna Haraway, esta relação entre feminismo e universo cyberpunk possui grande respaldo em sua obra, *Manifesto Ciborgue*, onde entre outras discussões, há uma reflexão sobre a capacidade da tecnologia ser um mecanismo de resistência contra forças opressoras, e uma crítica à dualismos como homem-mulher, humano-animal, natural-artificial, tendo a figura do ciborgue como representação da quebra dessas fronteiras. Nas palavras da autora, “meu mito do ciborgue significa fronteiras transgredidas, potentes fusões e perigosas possibilidades” (HARAWAY, 1985, p. 45).

A metodologia utilizada será a pesquisa bibliográfica, através de livros, artigos e trabalhos acadêmicos que abordam o assunto em questão. Também será empregada a abordagem triangular de Ana Mae Barbosa, através do livro *A imagem no ensino da arte* (1991), para a leitura e análise de imagens e a consequente produção desenvolvida. Explicando brevemente, tal abordagem foi desenvolvida propondo a

análise da imagem através de sua contextualização, permitindo entender em que condições ela foi produzida e as relações de poder contidas na obra; sua apreciação, ou o diálogo e a interação que se dá entre sujeito e objeto e a atribuição de determinados significados a esse objeto e por fim a produção, onde o sujeito torna-se autor.

Além disso, também será utilizada a compreensão do desenvolvimento estético, na qual Maria Helena Wagner Rossi aborda as fases do desenvolvimento estético, inicialmente propostas por Abigail Housen. São cinco estágios sequenciais que correspondem, de maneira geral, a cinco modos de se observar arte, de acordo com a proximidade e a relação que se possui com a mesma, começando pelo Descritivo: estágio onde há pouca familiaridade com arte, logo é praticamente impossível um envolvimento emocional entre leitor e obra. Em geral, há interesse pelas cores, formas e detalhes que mais chamam atenção. Construtivo: já é possível relacionar as partes de uma obra com o todo e perceber uma hierarquia entre os elementos, existe uma preocupação maior com as propriedades formais da obra. Classificativo: busca-se uma compreensão da obra através de elementos presentes na imagem mas também na história da arte. Interpretativo: além das informações presentes na imagem usa-se também a própria memória e a intuição, há uma conexão mais afetiva e emocional com a obra, e o Re-criativo é o último estágio, onde já existe uma grande familiaridade com a arte e experiência na análise de obras, possibilitando uma leitura da imagem em diferentes níveis. Tais processos guiarão a análise e a construção da visualidade do presente trabalho.

Isto posto, a parte teórica deste trabalho se encarregará de analisar em seu primeiro capítulo, como a literatura de ficção científica cyberpunk surgiu, a origem de seu nome, suas principais influências, seu contexto, principais autores e as características que compõem o gênero. Algumas dessas características serão analisadas de forma mais minuciosa nos subtópicos do capítulo citado, como a ambientação dessas narrativas, que geralmente acontecem em grandes metrópoles fictícias, cuja principal particularidade é o alto desenvolvimento tecnológico unido a

uma baixa qualidade de vida, que gera uma notável desigualdade social. Também serão analisados os personagens mais característicos desse universo: os hackers e os ciborgues, a origem desses termos e o papel desempenhado por eles nas tramas.

No capítulo seguinte será examinada a obra *Neuromancer*, de William Gibson, o universo imaginado pelo autor, as principais influências em sua escrita e os aspectos que colocam o livro como um dos maiores representantes do gênero cyberpunk. Por fim, há um capítulo dedicado à personagem Molly Millions, criada por Gibson e que dá vida ao conceito de *Razor Girl*. Será feita uma análise sobre essa categoria de personagem e o modo como ela é representada em outras obras do gênero.

Após essa análise teórica do tema, há o processo de desenvolvimento e criação de uma marca de moda, a Divine Delinquent, com o estudo do mercado, levantamento de marcas de referência e/ou marcas concorrentes, assim como a criação do logotipo e análise de público-alvo. Em seguida será apresentado o processo criativo da coleção, com pranchas de tema, a escolha da cartela de cores e dos materiais, como tecidos e aviamentos e as pranchas de beleza e acessórios. Logo após, há o *mix* de produtos e os quinze croquis desenvolvidos. A partir dos croquis, será apresentada a prancha com alguns processos da produção dos três looks escolhidos e suas respectivas fichas técnicas e tabelas de custo. Como finalização do trabalho, é ainda apresentado um editorial com o tema trabalhado exibindo as peças confeccionadas, com o intuito de uma representação mais precisa da estética pensada para a coleção.

2 FICÇÃO CIENTÍFICA E O CYBERPUNK

O cyberpunk nasce como um subgênero da literatura de ficção científica e tem seu nome derivado da junção de “cibernética” com “punk”. (LEMOS, 2004). Para melhor entendimento deste conceito, analisaremos cada um dos termos separadamente.

O movimento punk tem suas raízes simultaneamente nos Estados Unidos, mais especificamente em Nova York, e na Inglaterra, na década de 1970. Em sua dissertação, Teixeira (2007) explica que nos Estados Unidos, esse movimento desponta como uma reação contrária aos rumos que o rock tomava e sua exponencial comercialização. Já na Inglaterra o movimento possuía um caráter mais social. A juventude da classe operária estava extremamente insatisfeita com os rumos do país, que dava sinais de uma crise. Os índices de desemprego alarmantes, a estagnação econômica, greves, intolerância racial e uma forte onda conservadora no poder culminou em uma revolta das camadas mais populares, principalmente a população jovem. Todo esse caos propiciou o início de um movimento de contracultura que possuía como objetivo a crítica e o ataque à ordem vigente.

Figura 01 - Grupo de punks ingleses.



Fonte: <<https://unireadinghistory.com/punk-politics-and-youth-culture/>>.

Acesso em 21 mar. 2021.

Já o componente *cyber* deriva da palavra *cybernetic* e de acordo com Kim (2004), este termo foi criado pelo matemático Norbert Wiener e seu colaborador, o fisiologista Arturo Rosenblueth. Em 1948, Wiener publicou o livro *Cybernetics: or the Control and Communication in the Animal and the Machine*, onde são apresentados os resultados de pesquisas sobre funções de controle e processamento de informações, comparando as semelhanças dos mesmos em máquinas e em seres vivos, utilizando-se de modelos e leis matemáticas para tal. Ainda segundo Kim (2004), Wiener e Rosenblueth cunharam o termo utilizando-se do grego *kubernetes*, que designa aquele que pilota um barco, que corrige constantemente o rumo do navio. “Além do sentido de controle, reforçado pela correspondência que *kubernetes* tem com o latim *gubernator*, a máquina de leme utilizada em navios seria um dos mais antigos dispositivos a incorporar os princípios estudados pela cibernética.” (KIM, 2004, p. 200).

Lemos (2004) explica essa junção:

colocando em sinergia cyber, de máquinas cibernéticas; tecnologia de computadores, meios de comunicação de massa, implantes neurais, etc., e punk, da atitude “faça você mesmo” do movimento punk inglês da década de 70 do século passado. Frequentemente, esses sistemas tecnológicos se estendem até os componentes humanos, mediante implantes mentais, próteses, clonagem, ou com a criação de seres gerados a partir de engenharia genética (replicantes). Essa é a parte cyber da ficção cyberpunk. Todavia, como em qualquer cultura, havia aqueles que viviam como marginais, on the edge: criminosos, párias, ativistas, visionários. O foco da narrativa está nesses indivíduos e em como eles subvertem o uso das ferramentas tecnológicas criadas pelo sistema, para diversos objetivos. Essa é a parte punk da ficção cyberpunk. (LEMOS, 2004, p. 12).

De acordo com o autor supracitado, a junção desses dois conceitos, culminando no termo “cyberpunk”, tem sua origem nos Estados Unidos e sua primeira aparição em 1980, como título de um conto de Bruce Bethke, que entretanto, só foi publicado em 1983, na revista de ficção *Amazing Stories* volume 57, número 4. O termo, porém, só passa a ser usado para designar um estilo literário após Gardner Dozois, editor da *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*, usá-lo para se referir à produção de alguns

jovens autores de ficção científica da época, que partilhavam características em comum em suas obras.

Ainda de acordo com Lemos (2004), antes mesmo de receber esse nome, o gênero cyberpunk foi se formando ao longo da década de 1980, e inicialmente tinha como principal meio de divulgação o fanzine¹ *Cheap Truth*. De autoria de Bruce Sterling e colaboração de outros autores, o fanzine era distribuído gratuitamente. Fazendo uma breve alusão ao termo “punk” contido no nome do subgênero em questão, os fanzines eram também utilizados pelos punks como uma forma popular de divulgação da ideologia do movimento na mesma época.

Neste momento, a ficção científica já aparece como um gênero literário bem estabelecido e com algumas vertentes diferenciadas. Dentre elas, a *hard science* e a *new wave*², que de acordo com Lemos (2004), foram as principais influências do gênero que estava despontando como cyberpunk. Barbosa, Malafaia e Lima (2017) descrevem em sua tese algumas características destas duas categorias. A ficção científica *hard* (*hard science*) tem como principal aspecto a precisão científica. É mais próximo das ciências exatas, e as obras que se enquadram nesse gênero se utilizam de conceitos técnico-científicos reais ou bastante aproximados da realidade. A *new wave* na ficção científica possui uma aproximação maior com as ciências humanas, caracterizado por uma maior experimentação e sensibilidade artística, e Lemos (2004) a descreve como filha do ativismo político dos anos 60 e 70.

Os temas caros aos autores cyberpunks mostram bem a mistura desses dois gêneros de ficção científica. Da *hard science* herda-se a tecnologia de ponta: implantes corporais (circuitos, órgãos artificiais, drogas, cirurgia plástica, mudança genética, interface cerebral), inteligência artificial, neuroquímica, mundos virtuais, vírus, nanotecnologia. Da *new*

¹ revista periódica publicada geralmente por jovens amadores sobre temas como a banda desenhada, o cinema, a música ou a ficção científica. *fanzine* in Dicionário infopédia da Língua Portuguesa [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2021. [consult. 2021-03-21 21:49:43]. Disponível na Internet: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/fanzine>

² a fashion in something, such as art, music, cinema, or politics, that is intentionally different from traditional ideas in that subject or activity. NEW WAVE. In: Cambridge Dictionary. Disponível em: < <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/new-wave> >. Acesso em: 21/03/2021.

wave, a atitude da contracultura .(LEMOS, 2004, p. 13).

Esse estilo literário veio a ter um impacto colossal na cultura pop, influenciando até hoje uma série de narrativas em outras mídias como jogos, filmes, estilos musicais e a moda. Amaral (2005), fala sobre a relação do cyberpunk com a cultura e a sociedade e a sua representação por meio do estilo, designando um grupo, através das palavras de Gelder e Thornton (1997): “O estilo, quando manifestado através da vestimenta, do visual, dos sons, das performances, e etc, é um meio poderoso de dar ao grupo validação e coerência”. (GELDER e THORNTON, 1997, p. 373, apud AMARAL, 2005, p. 3). Portanto, para além da literatura de ficção científica, a influência do cyberpunk se estende e o gênero torna-se uma subcultura, designando um estilo de vida e um grupo identificado por uma estética, dialeto e conduta características.

[...]originadas a partir de subculturas que lhe são anteriores e ao mesmo tempo pertencentes às formações estéticas e contraculturais da cultura tecnológica, com suas preocupações entre a mistura de analógico e sintético; humano e não-humano, eletrônico e acústico. Percebemos também a disseminação do cyberpunk através de outras mídias como o cinema, os quadrinhos, música, moda, os games, etc, elementos fundamentais para a formação de uma cultura própria feita de jargões, gírias, e elementos visuais. Apontamos assim, apenas algumas das forças e dos valores que pularam das páginas da ficção científica, na tênue linha entre a tecnologia de ponta e as subjetividades urbanas, um fenômeno característico da cibercultura. (AMARAL, 2005, p. 21).

Para melhor análise dos componentes que formaram a estética inicial do cyberpunk, é necessário voltar ao seu início, na década de 1980. O contexto da época e as influências recebidas culminaram em um subgênero literário marcado por uma estética sombria, como dito anteriormente, num futuro distópico onde a separação entre real e virtual é embaçada, a presença de androides e ciborgues marca o cotidiano das personagens e as cidades são lugares decadentes e superpovoados, porém com tecnologia de ponta. Os principais pontos que caracterizam essas narrativas serão melhor analisados ao longo deste trabalho, começando pelo seu cenário mais usual: as grandes cidades.

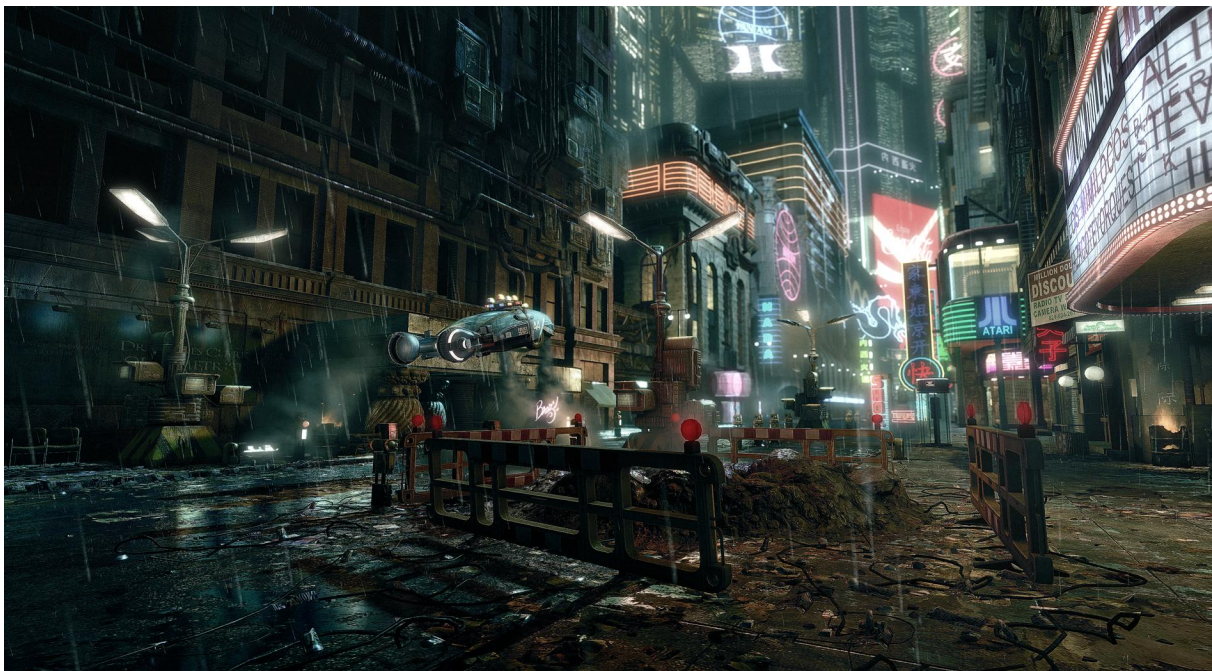
2.1 CENÁRIOS: CIDADES DECADENTES

O cyberpunk possui obras ambientadas em um futuro distópico onde o rápido avanço tecnológico e a baixa qualidade de vida dão a tônica dos cenários, ou seja, o chamado *High Tech/Low Life*. Essa conjectura que mistura tecnologia e grande desigualdade social, deflagra um contexto permeado por um cotidiano completamente comandado pela tecnologia e por sistemas de computador e possui grandes corporações multinacionais que substituíram o Estado como centro de poder junto a uma urbanização descontrolada com pouco planejamento. A metrópole urbana é apresentada “como caótica, poluída e desorganizada em sua arquitetura gigantesca.” (AMARAL, 2005, p. 1).

No cyberpunk, a cidade aparece tanto como um parque temático, quanto uma simulação, combinando símbolos da era espacial de alta tecnologia com a visão vitoriana do crescimento desordenado e não planejado. A cidade aparece como uma entidade negativa, um espaço escuro e superpovoado quebrado por formas de neon e estruturas corporativas, sendo claustrofóbica e monádica. Os detritos do passado reaproveitado misturam-se aos shopping-centers onde o tempo não parece passar. (AMARAL, 2003, p. 6).

Como dito anteriormente, o universo cyberpunk extrapola o gênero literário se tornando uma enorme influência na cultura popular, principalmente no meio dos jogos e do cinema. Assim, todo o imaginário cyberpunk que aparecia apenas nos livros começa a tomar uma forma visual concreta. Com foco nas representações cinematográficas, segue a análise de três imagens de filmes do gênero cyberpunk lançados nas décadas de 1980 e 1990 a fim de ilustrar estas grandes metrópoles tecnológicas e caóticas.

Figura 02 - Cena do filme *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott.



Fonte: <<https://www.archdaily.com.br/br/01-56766/cinema-e-arquitetura-blade-runner>>.

Acesso em 20 fev. 2021.

A figura 02 mostra uma cena do filme *Blade Runner*, de 1982, inspirado no clássico da literatura cyberpunk *Do androids dream of electric sheep?* de Phillip K. Dick. O filme traz uma versão futurista da cidade de Los Angeles e contém os principais elementos do gênero.

No contexto do filme, já é possível às elites ocupar colônias espaciais, sendo assim, a cidade fica povoada em sua maioria pelos marginalizados e *outsiders*, transformando-se em um submundo sombrio onde a violência é parte do cotidiano. A baixa iluminação e a chuva constante criam esse clima e a sensação de perigo iminente. Essa escuridão somente é quebrada pelas inúmeras luzes neon de placas e prédios comerciais e pelos automóveis modernos e iluminados.

Outro ponto onde podemos observar uma dualidade é a arquitetura. Apesar de ser um lugar futurista, prédios modernos dividem espaço com construções de aspecto mais antigo, há no meio da imagem uma obra inacabada na rua, acentuando a

sensação de abandono do lugar. As luzes neon em meio à escuridão e o horizonte embaçado pela chuva, criam uma atmosfera que remete à sua temática, nas palavras de Amaral (2005, p.5), de permanente dúvida entre o que é realidade e o que é sonho.

Figura 03 - Cena do filme *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo.



Fonte: <https://myanimelist.net/featured/1162/Neo-Tokyo_The_Dystopian_Cyberpunk_Wonderland_of_Akira>. Acesso em: 20 fev. 2021.

Na figura 03, cena do filme *Akira*, temos a cidade de Neo-Tóquio em 2030. Observa-se na imagem a iluminação neon exagerada, mas ao mesmo tempo ela mostra uma cidade escura, sombria, até mesmo embaçada pelos pontinhos brilhantes nos prédios em contraste com a iluminação natural baixa.

Destaca-se também a imponência das construções “super modernas” em comparação ao tamanho das pessoas representadas. As luzes neon já citadas também sugerem a velocidade da gangue de motoqueiros representada na imagem, dando destaque para as personagens principais desse gênero de narrativa: os que estão à margem da sociedade, tidos como *outsiders*.

Figura 04 - Cena do filme *Ghost In The Shell* (1995) de Mamoru Oshii.



Fonte: <<https://www.imdb.com/title/tt0113568/mediaviewer/rm1798769664/>>. Acesso em: 20 fev. 2021.

A cena do filme *Ghost In The Shell*, na figura 04, nos mostra uma cidade claramente superpovoada. Isso é notado nas construções que dominam quase toda a imagem e mostram prédios grudados uns aos outros e com muitos andares, aparentemente construídos sem nenhum planejamento. Um beco estreito e sem muita iluminação, reforçando a ideia de um lugar à margem, abandonado. A sensação de desordem e caos é intensificada com a quantidade exagerada de placas e anúncios, em sua maioria, sujos e com aparência antiga.

Nas imagens apresentadas temos a representação dessas metrópoles de forma parecida, inclusive com uma paleta de cores muito próxima e é possível observar também que a iluminação presente geralmente vem dos comércios. As casas e habitações em sua maioria aparecem com iluminação escassa.

A partir da breve análise destas imagens, fica nítida a percepção de que a construção dessas cidades é de extrema relevância para a narrativa e cria a atmosfera necessária para o desenvolvimento da trama cyberpunk. Com o excesso populacional

desses lugares e a alta tecnologia, é natural que o ambiente cibernético se torne mais confortável do que o “mundo real”. O ambiente virtual passa, então, a ser um lugar de escape dessas cidades decadentes e um espaço onde as possibilidades são ampliadas. Para se adaptar a essa cidade que perde cada vez mais os seus espaços naturais para a tecnologia, o ser humano passa a dominar a linguagem tecnológica de forma cada vez mais poderosa e a realizar qualquer tipo de ação no ambiente virtual, como é o exemplo do hacker. O corpo humano também tende a sofrer alterações tecnológicas, como implantes, o que nos leva a outra figura de grande importância e que faz a ponte entre o humano e a máquina nesse universo: o ciborgue.

2.2 HACKERS E CIBORGUES

Dentro do contexto das narrativas cyberpunk, há um embaçamento das fronteiras entre o real e o virtual e uma ligação direta entre o cérebro humano e sistemas de computadores. “Os protagonistas das histórias cyberpunk são anti-heróis que transitam com implantes (ciborgues) por espaços físicos e informacionais.” (LEMOS, 2005, p.12). Esse protagonista geralmente é alguém que está à margem da sociedade e atua como hacker com o intuito de causar prejuízo às grandes corporações no poder.

Introduzindo melhor o conceito, o surgimento do termo hacker que conhecemos hoje,

pode ser convenientemente datado em 1961, na cultura de computadores do MIT (Massachusetts Institute of Technology), quando este adquiriu seu primeiro PDP-1. O comitê de Signals and Power do Tech Model Railroad Club do MIT adotou a máquina como seu brinquedo tecnológico favorito, produzindo ferramentas de programação, gírias e cultura em torno do assunto, que permanecem até hoje. Naquela época, hacker era o termo usado pelos estudantes do MIT para designar aqueles que ‘fuçavam’ nos computadores da Universidade além dos limites de uso, chamados vulgarmente de ‘ratos de laboratório.’” (RAYMOND, 1999, apud BACH, 2001, p. 7).

Conforme pode ser visto a seguir, a figura 05 apresenta o já citado computador

PDP-1.

Figura 05 - O primeiro computador da série PDP da *Digital Equipment Corporation*, produzido pela primeira vez em 1959.



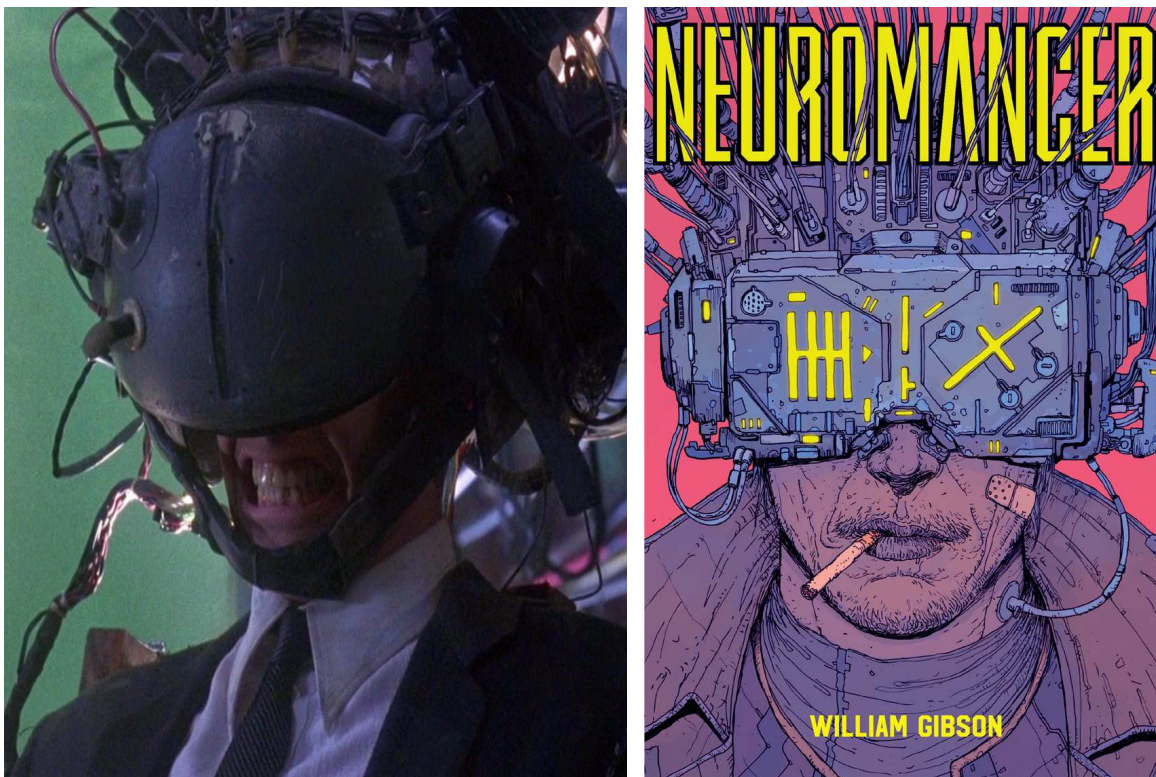
Fonte: <<https://hackaday.com/2017/06/27/the-pdp-1-the-machine-that-started-hacker-culture/>>. Acesso em: 12 mai. 2021.

Tem-se, desde o início, como característica geral do hacker, um comprometimento com a disseminação de informação e conhecimento. Porém, quanto mais as redes informacionais adquiriram importância econômica e social, esse compromisso com a livre circulação de dados e informações começou a ser visto negativamente pelas grandes corporações. Assim, fazendo um paralelo da realidade com a ficção científica cyberpunk, o hacker se apresenta nessas histórias como aquele que usa o seu conhecimento tecnológico com o objetivo de desmontar as estruturas de poder que o oprimem. “Eles dominam os meandros do conhecimento científico que é usado para oprimi-los, de modo a descentralizar o poder de seus opressores.” (CASTRO, 2014, p. 107).

Para ilustrar melhor essa figura do hacker no universo cyberpunk, temos o personagem Case, do livro *Neuromancer* de William Gibson, obra à qual retornaremos mais adiante. Case é conhecido como um *cowboy* do ciberespaço, termo utilizado na obra para se referir aos hackers. Seu corpo aparece inúmeras vezes ligado a um deck, que é um “aparelho para acessar a representação virtual da matrix” (GIBSON, 1984, p. 317) por meio de dermatodos, “condutores plugados ao cérebro, sobre a pele, para conexão com a matrix” (GIBSON, 1984, p. 317). Esses dermatodos realizam a sua conexão com o ciberespaço, a projeção de seu “corpo” no mundo virtual, “um corpo interior, digamos cibernético, que percebe e ocupa as instâncias impalpáveis e fluidas do ciberespaço.” (LIMA, 2019, p. 217).

Já no conto *Johnny Mnemonic*, de 1981, também escrito por William Gibson e que mais tarde recebeu uma versão cinematográfica com roteiro do mesmo, temos a figura de Johnny, que como o nome da obra indica é um mensageiro mnemônico: ele possui uma espécie de chip implantado em seu cérebro, no qual transporta informações e dados confidenciais em troca de dinheiro. Na adaptação cinematográfica do conto, que foi lançada em 1995, há uma cena onde o ator Keanu Reeves, que interpreta Johnny, se conecta ao ciberespaço através de um dispositivo ligado à sua cabeça, como é possível observar na figura 06. Nota-se a semelhança com a capa do livro *Neuromancer*, na figura 07, ilustrada por Josan Gonzalez, onde o personagem supracitado Case está representado com um dispositivo similar.

Figura 06 - Cena do filme *Johnny Mnemonic* (1995) de Robert Longo e Figura 07 - Capa da 5ª edição do livro *Neuromancer*, ilustrada por Josan Gonzalez (2016).



Fontes: <<https://madmuseum.org/events/johnny-mnemonic>>. Acesso em: 14 abr. 2021 e <<https://www.editoraaleph.com.br/neuromancer/p>>. Acesso em: 14 abr. 2021.

Tanto Case, o hacker, quanto Johnny, o mensageiro mnemônico, através de seus dispositivos que realizam a conexão deles com a máquina, podem, de certa forma, serem considerados ciborgues. “Sua interface com a máquina os tornam ciborgues e é assim que eles são capazes de afetar o mundo em que vivem.” (CASTRO, 2014, p. 108).

A figura do ciborgue aparece também como ponto intermediário entre o humano e a máquina e é recorrente nas narrativas cyberpunk, sendo o retrato dessa sociedade tecnológica e caótica.

O termo cyborg nasceu da contração de cybernetic organism e foi apresentado, também em 1960, por Manfred E. Clynes e Nathan S.

Kline em um simpósio sobre os aspectos psico-fisiológicos do vôo espacial. Inspirados por uma experiência realizada nos anos 1950 em um rato, no qual foi acoplada uma bomba osmótica que injetava doses controladas de substâncias químicas, eles apresentaram a idéia de se ligar ao ser humano um sistema de monitoramento e regulação das funções físico-químicas a fim de deixá-lo dedicado apenas às atividades relacionadas com a exploração espacial. (KIM, 2004, p. 208).

Por meio de modificações cirúrgicas, seu corpo é tecnologicamente aprimorado visando uma melhor adaptação a essa margem da sociedade mediada pelo crime onde esses personagens habitam. “A natureza de suas atividades os coloca em contato com o submundo, onde eles se encontram à mercê das mais variadas ameaças.” (CASTRO, 2014, p. 109). Logo, a maioria destas modificações invasivas tem como finalidade acoplar armas no seu corpo inicialmente humano e gerar maior força e resistência em possíveis enfrentamentos e combates.

A personagem Molly Millions, figura central no tema deste trabalho e que será abordada mais adiante, é uma ciborgue que possui papel fundamental na obra de William Gibson, *Neuromancer*. Nos tópicos a seguir serão apresentados o contexto em que essa personagem se encontra e sua importância na trama cyberpunk, através de uma introdução ao trabalho mais conhecido e influente de Gibson.

3 NEUROMANCER

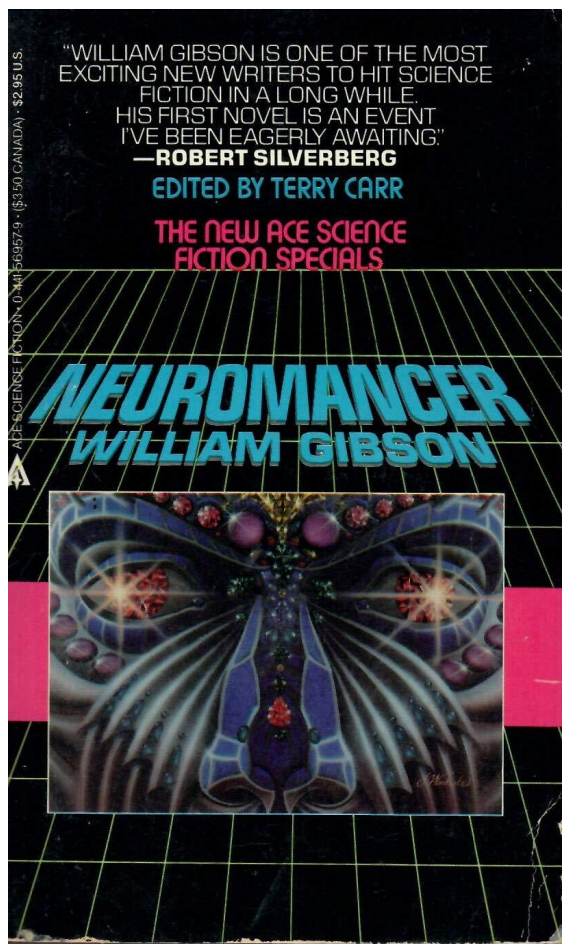
Publicada em 1984 pelo estadunidense-canadense William Gibson, a obra *Neuromancer* é um clássico da literatura cyberpunk e segundo Santos (2019) foi o primeiro livro a receber os três mais importantes prêmios de produção literária de ficção científica: Hugo, Nebula e Philip K. Dick. Além disso, o livro introduziu conceitos até então desconhecidos, como o termo ciberespaço (*cyberspace*) e matrix, que na narrativa da obra são sinônimos.

Neuromancer é o primeiro livro da chamada *Trilogia do Sprawl*. As duas obras seguintes são *Count Zero*, de 1986 e *Mona Lisa Overdrive*, de 1988. “Histórias independentes, mas relatadas no mesmo contexto do mundo criado por William Gibson.” (SANTOS, 2019, p. 111). Ainda segundo Santos (2019), o nome da trilogia, *Sprawl*, designa uma megacidade fictícia formada a partir da união dos estados entre Boston e Atlanta.

Em um artigo sobre a retradução de *Neuromancer* em 2003, Fusaro (2006), fala sobre a origem do nome da obra.

O título original foi mantido em ambas as traduções e trata-se de um neologismo, criado pelo autor William Gibson: a palavra *neuromancer* é uma variação de *necromancer*, mágico que lida com espíritos malignos e com a morte. ‘Neuro’ remete à nervos e inteligência artificial; ‘mancer’ à mágico. ‘Romancer’ é ainda outro jogo de palavras no título, que remete à raiz de ‘romancista’.”(FUSARO, 2006, p.73, apud GIBSON, 2003).

Figura 08 - Capa da primeira edição de *Neuromancer*, de 1984, ilustrada por James Warhola



Fonte: <encurtador.com.br/cfFO4>. Acesso em: 19 jul. 2021.

Observa-se, na figura 08, um fundo escuro com linhas quadriculadas se estendendo ao infinito, remetendo ao espaço virtual ou cibernético, a matrix. Por cima, tem-se a ilustração de James Warhola, representando uma forma aparentemente humana, mas que entretanto, não é composta de pele e osso, e sim de cristais e pedras preciosas, o que acaba remetendo à uma certa magia, ao sufixo “mancer”, contido em *Neuromancer*. A capa apresentada retrata bem as interpretações que o jogo de palavras que forma o nome do livro pode suscitar.

A obra acompanha a história de Case, um ex-hacker (também chamado de *cowboy* pelo autor), que se encontra impossibilitado de conectar-se à matrix/ciberespaço devido a micotoxinas, que são “toxinas que atacam o sistema nervoso” (GIBSON, 1984, p. 318), as quais foram colocadas em seu corpo por seus antigos patrões após ele tentar enganá-los. Os trabalhos como hacker eram a grande paixão e a fonte de renda de Case, que passa então a perambular pelo submundo de uma Tóquio futurista sem grandes expectativas. Porém, sua conhecida aptidão como *cowboy* do ciberespaço, o leva a ser contratado por um homem misterioso que lhe oferece um trabalho clandestino prometendo em troca retirar as toxinas de seu corpo, fazendo com que ele consiga se conectar à matrix novamente.

O estilo de William Gibson é, segundo Lemos (2004), fortemente influenciado pelo romance policial *noir*, principalmente por autores como Raymond Chandler (1898-1959) e Dashiell Hammett (1894-1961). A narrativa cyberpunk em geral, em especial a de Gibson, compartilha várias características marcantes com esse gênero de romance.

O romance policial clássico começou a sofrer transformações radicais nos Estados Unidos no período entreguerras e tais transformações, de acordo com Padrão (2002) culminaram em uma nova escola do gênero, que ficou conhecido como romance policial *noir*. Este diferencia-se do anterior por sua narrativa de ação trepidante, personagens durões e doses maiores de violência e sexo, características compartilhadas com a literatura cyberpunk.

Ainda segundo Padrão (2002), a grande concentração urbana ocorrida no período das décadas de 1920 e 1930 propiciou o surgimento de “guetos” e a desigualdade social gerou um aumento do crime. Assim, diferentemente do romance policial clássico, que abordava crimes ocorridos nas classes sociais privilegiadas, o romance policial *noir* foca suas narrativas na vida dos marginalizados e desajustados sociais, fala sobre os sistemas de repressão do governo e traz como figura principal não mais um mocinho dotado apenas de bons valores, mas personagens cínicos, violentos e imorais. Cujos discursos, como aponta Padrão (2002) representam a fala

do submundo, se utilizando de gírias e palavrões. Todos esses elementos são também encontrados na narrativa de Gibson.

Enquanto que o Romantismo, oriundo do século XVIII, também compartilha algumas características marcantes com a literatura de ficção científica cyberpunk. Como oposição ao Classicismo e à sua harmonia e regras, o Romantismo surge destinado a “qualificar um gênero de relato ficcional meio disparatado, absurdo, cheio de lances heróicos e fantásticos, onde há muitas peripécias de amor e aventura [...]” (ROSENFELD e GUINSBURG, 2005, p. 3), assim como a obra de Gibson. Rosenfeld e Guinsburg (2005), falam também sobre as características do herói romântico, que é livre e vigoroso, porém com um sentimento constante de inadequação social. Essa inadequação gera a intenção de uma evasão da realidade, que no Romantismo, segundo os autores supracitados, se dá em um mundo dos sonhos ou na busca de países exóticos e épocas remotas. Na narrativa cyberpunk essa fuga da realidade se dá por meio da matrix, do ciberespaço.

Neuromancer traz em sua narrativa todas as características típicas da ficção científica cyberpunk. “O mundo asséptico e sob controle da ficção científica convencional entra, na narrativa de *Neuromancer*, em um cenário mundano, de caos urbano típico das grandes metrópoles contemporâneas.” (LEMOS, 2004, p. 14).

Gibson apresenta nessa obra, como dito anteriormente, o conceito de ciberespaço e matrix, e através de seu estilo de narrativa consegue nos dar uma referência imagética clara desse universo virtual e de como é estar imerso nele.

“A matrix tem suas raízes em games de fliperama primitivos”, disse uma voz em off, “nos primeiros programas gráficos e experiências militares com plugues cranianos.” No Sony, uma guerra espacial bidimensional desvanecia atrás de uma floresta de samambaias geradas matematicamente, demonstrando as possibilidades espaciais de espirais logarítmicas; resquícios de filmes militares azulados e queimados, animais de laboratório conectados por fios a sistemas de teste, capacetes alimentando circuitos de controle de tanques e aviões de guerra. “Ciberespaço. Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos...”

uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade, se afastando...” (GIBSON, 1984, p. 77).

Lima (2018) aponta que o ciberespaço em *Neuromancer* não funciona necessariamente apenas como simulação. A matrix se torna terreno de encontros e aventuras, porém, apesar de ser um espaço “vivido e tocado, é composto de elementos abstratos intácteis.” (LIMA, 2018, p. 211). É nesta realidade permeada entre o mundo “real” e a matrix, neste futuro distópico, caótico e violento que somos apresentados a Molly Millions, personagem emblemática do universo cyberpunk e que inaugura o conceito de *Razor Girl*, o qual será explorado a seguir.

4 MOLLY MILLIONS E O CONCEITO DE RAZOR GIRL

Molly Millions é uma personagem recorrente nas histórias escritas por William Gibson, principalmente na já citada *Trilogia do Sprawl*. Ela aparece em outros contos do autor, porém, recebe maior notoriedade na obra *Neuromancer*, onde possui papel de destaque ao lado de Case, o hacker. A última vez em que a personagem aparece nas narrativas de Gibson é no livro *Monalisa Overdrive*, último da trilogia, sob o nome de Sally Shears.

Descrita por Gibson em *Neuromancer* como uma garota magra, de cabelos escuros e cortados de forma grosseira, Molly é uma segurança/guarda costas dotada de tecnologias, chamadas por Lima (2019) de corpo-computacionais que a categorizam como uma ciborgue. As modificações corporais dessa personagem dotam seu corpo de capacidades que vão além do humano e incluem a substituição de seus olhos por placas metálicas que aprimoram sua visão e permitem que ela enxergue no escuro e lâminas retráteis nas cavidades abaixo das unhas que servem como armas, além de habilidades de luta superiores às de qualquer outra personagem da obra.

Ela balançou a cabeça em negativa. Ele percebeu que as lentes eram implantadas cirurgicamente, fechando as cavidades de seus olhos. As lentes de prata pareciam brotar da pele branquinha e macia sobre as maçãs do rosto, emolduradas por cabelos pretos cortados de modo selvagem. Os dedos fechados ao redor da pistola de dardos eram compridos, brancos e com unhas pintadas de bordô. As unhas pareciam artificiais.”[...]“Ela estendeu as mãos com as palmas viradas para cima, os dedos brancos ligeiramente abertos, e, com um clique ligeiramente audível, dez lâminas de bisturi dupla face de quatro centímetros deslizaram de dentro de suas bainhas embaixo das unhas bordô. Ela sorriu. As lâminas se recolheram lentamente. (GIBSON, 1984, p.48).

Nas narrativas cyberpunk em geral, e principalmente na de Gibson, o corpo das personagens funciona como condição de existência dos espaços que são dados. Este corpo, “por sua vez, é determinado por esses espaços, os quais fazem com que a ele sejam associadas instâncias que fogem do que trivialmente chamamos de natural”

(LIMA, 2019, p. 206). Logo, sendo uma guarda-costas trabalhando no submundo do crime em uma Tóquio futurista, é imprescindível que o corpo de Molly garanta à ela uma vantagem sobre seus possíveis opositores.

Neuromancer não possui uma adaptação cinematográfica, apesar da mundialmente conhecida trilogia de *Matrix*, das irmãs Wachowski, ser inspirada na obra, de acordo com Castro e La Roque (2017). Portanto, o que temos como referência visual de Molly são ilustrações de artistas que a imaginaram através da descrição de Gibson. Na figura 09, tem-se uma ilustração de Josan Gonzalez, artista responsável pelas capas da 5ª edição da *Trilogia do Sprawl*. Vê-se uma mulher de cabelos curtos e repicados, com placas metálicas no lugar dos olhos, abrindo uma lata com lâminas que saem por debaixo de suas unhas, e uma arma de fogo repousando ao seu lado, uma clara referência à personagem ciborgue da narrativa.

Figura 09 - Ilustração de Josan Gonzalez representando a personagem Molly Millions, presente na 5ª edição do livro *Neuromancer* (2016).



Fonte: <encurtador.com.br/CGPZ9>. Acesso em: 16 jun. 2021.

Molly Millions, em *Neuromancer*, recebe o apelido de *Razor Girl*, termo que Leblanc (2017) utiliza em seu ensaio para categorizar personagens femininas que desempenham papel de hackers ou ciborgues em narrativas cyberpunks. A origem desse apelido se dá quando Molly e Case chegam até Zion, uma comunidade rastafári localizada no espaço. Maelcum, um dos habitantes dessa comunidade, se refere a Molly como “Navalha-que-Anda”, devido à seus implantes de navalhas que saem debaixo das unhas. Na versão original, “em inglês, esse termo é *Steppin’ Razor*, fazendo referência ao reggae gravado pelo jamaicano Peter Tosh em 1977” (GIBSON,

1984, p. 318). A letra da música reforça o caráter perigoso da personagem e do seu estilo de vida.

Se você quer viver
 Trate-me bem
 Se você quer viver, viver
 Eu imploro trate-me bem
 Eu sou como uma navalha ambulante
 Não se importe com meu tamanho
 Eu sou perigoso
 Eu disse que sou perigoso
 (Stepping Razor, Peter Tosh - 1977, tradução livre)

Essa categoria de personagem, a *razor girl*, subverte a figura do guarda-costas/segurança e frequentemente protagoniza as cenas de luta, pois, como aponta Castro (2014) possui a força física e a frieza que são pré-requisitos para essa profissão e que geralmente são associadas ao gênero masculino. Molly exemplifica bem essa categoria, pois suas modificações cibernéticas, além da óbvia utilidade, salientam também sua dureza e sua escassez de emoções. Quando perguntada por outra personagem como ela faz para chorar com as placas metálicas tampando seus olhos, sua resposta é fria e direta.

– Como é que você faz para chorar, Molly? Estou vendo que seus olhos são bloqueados. Estou curioso. – Os olhos dele eram avermelhados, a testa reluzia de suor. Ele era muito branco. Doença, deduziu Case. Ou drogas.
 – Não costumo chorar muito.
 – Mas como você choraria, se alguém fizesse você chorar?
 – Eu cuspo – ela disse. – Os dutos lacrimais são desviados para a minha boca.(GIBSON, 1984, p. 219).

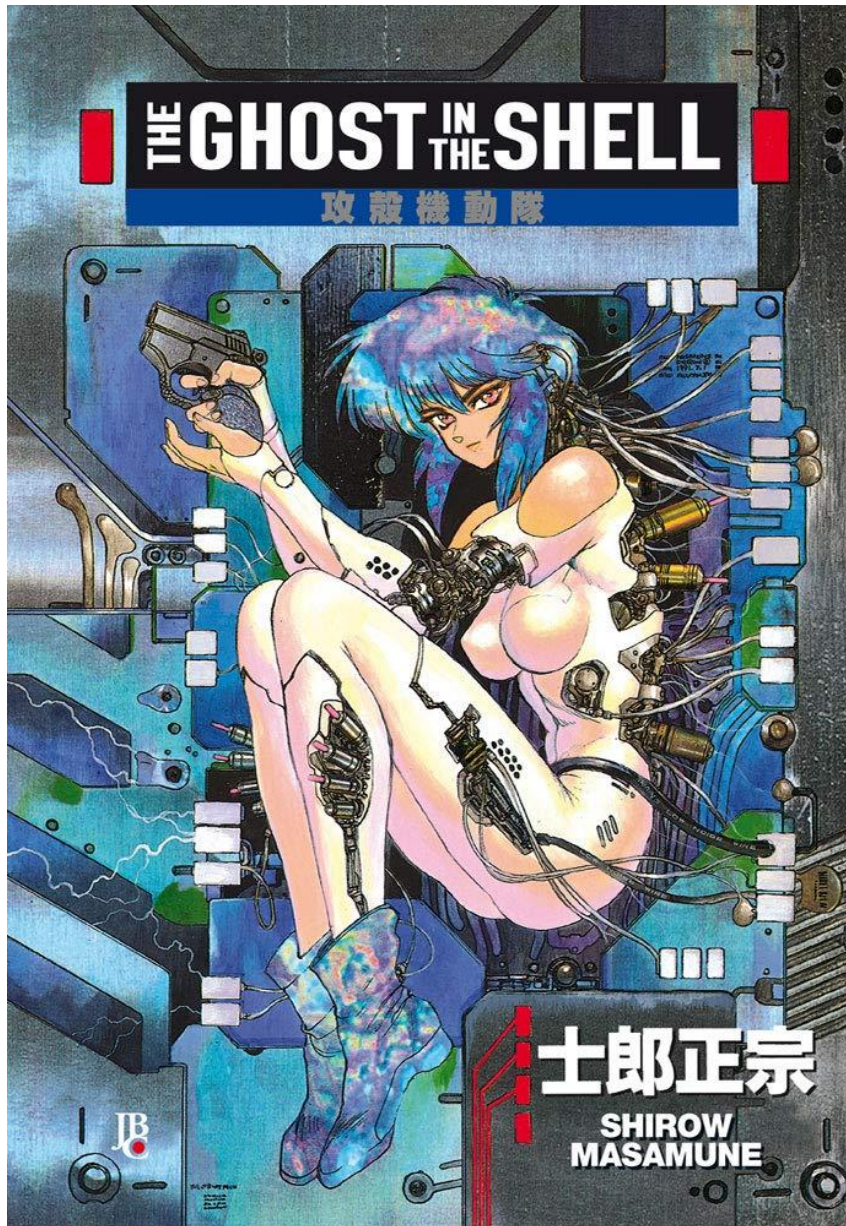
Outros exemplos de *razor girls* de grande popularidade nas narrativas de ficção científica cyberpunk são a Major Motoko Kusanagi da franquia japonesa *Ghost In The Shell* e a hacker Trinity da trilogia *The Matrix*.

O filme em animação *Ghost In The Shell*, de 1995, dirigido por Mamoru Oshii e

baseado na série de mangá de mesmo nome, criado por Masamune Shirow, se passa no ano de 2029, onde a tecnologia se desenvolveu a ponto de possibilitar o acesso à extensas redes de informação através de ciber-cérebros, o que faz com que dados confidenciais estejam frequentemente correndo riscos. Para combater essa categoria de crimes, existe uma unidade de serviço secreto, cuja líder é a agente cibernética Motoko Kusanagi. Ela é “uma ciborgue, um cérebro humano com implantes de comunicação dentro de um crânio de titânio, carne e metal misturado para formar um espécime mais perfeito e mais apto aos ‘serviços’ pesados que ela executa.” (OLIVEIRA, 2003, p. 69).

Na figura 10, tem-se a capa da primeira edição do mangá *Ghost In The Shell*, publicado em 1981, representando a Major Motoko em seu corpo ciborgue e salientando algumas características típicas de *razor girl*. Segurando uma arma, ela possui um corpo híbrido de humano e máquina, plugado a um sistema de computadores e um olhar frio. Os ciborgues nessa narrativa possuem “quatro furos na parte posterior do pescoço para se conectar a fios que os plugam na rede de dados que controla todo o sistema da cidade.” (OLIVEIRA, 2003, p. 70). Esses furos podem ser observados na figura 11, retirada de uma cena do filme de 1995, que mostra a Major os retirando.

Figura 10 - Capa do primeiro volume do mangá *Ghost In The Shell*, de Masamune Shirow, 1981.



Fonte: <<https://www.amazon.com.br/Ghost-Shell-Shirow-Masamune/dp/8545702329>>. Acesso em: 17 jun. 2021.

Figura 11 - Cena do filme *Ghost In The Shell* (1995) de Mamoru Oshii.



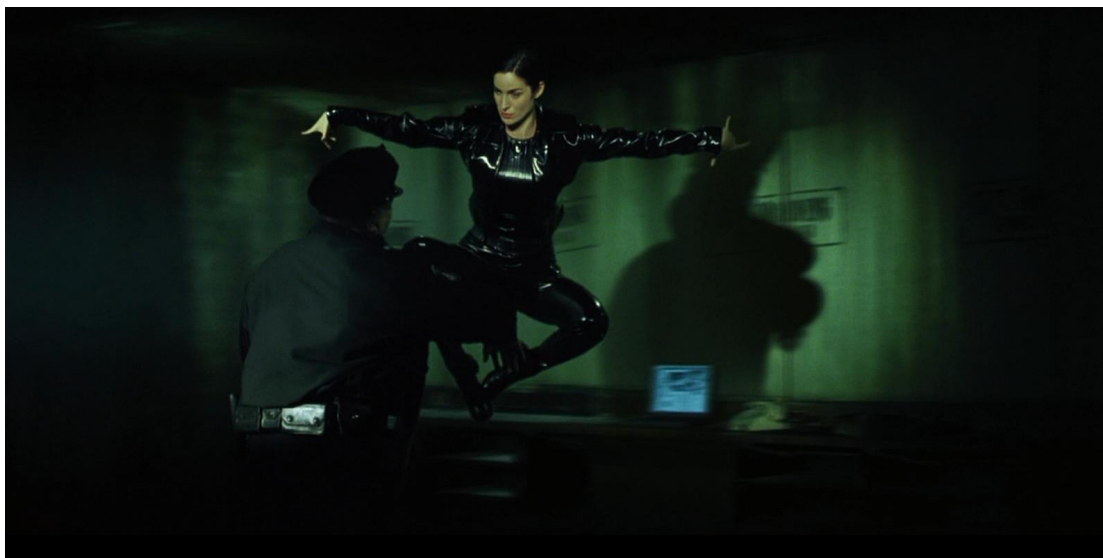
Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=K2yknLXOYGU>>. Acesso em: 17 jun. 2021.

Na famosa trilogia *Matrix*, iniciada em 1999 com *The Matrix* e concluída em 2003 com *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*, das diretoras Lana e Lilly Wachowski, temos como representante da categoria *razor girl* a personagem Trinity. A chamada Matrix é uma simulação derivada de um sistema de inteligência artificial que cria a ilusão de um mundo real enquanto utiliza os corpos e cérebros dos seres humanos para produzir energia. Trinity é uma hacker que faz parte de um grupo que conseguiu descobrir a verdade e escapar da Matrix, e, apesar da figura central dos filmes ser o programador Neo, as personagens femininas são densas, poderosas e conduzem grande parte das ações. Inclusive, as duas cenas iniciais de *The Matrix* e *Matrix Reloaded*, de ação arrebatadora, são protagonizadas por Trinity, como apontam Castro e La Roque (2017).

Na primeira, quando os policiais tentam prendê-la, Trinity dá o golpe em que pára no ar enquanto a câmera gira em seu entorno e depois corre pelas paredes, neutralizando todos os guardas. Minutos antes o comandante desta operação diz ao agente Smith: “Nós podemos lidar com uma garotinha”, obtendo a fatídica resposta: “Seus homens já estão mortos.”. No segundo filme, a abertura ocorre com Trinity saltando de moto para destruir uma usina de energia, atacando diversos guardas

e finalizando a luta com o golpe do escorpião. Adrenalina e eficácia plena. (CASTRO e LA ROQUE, 2017, p. 2).

Figura 12: Cena do filme *The Matrix* (1999) de Lilly e Lana Wachowski.



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=wwloFXo4664>>. Acesso em: 21 jun. 2021.

Figura 13 - Cena do filme *Matrix Reloaded* (2003) de Lilly e Lana Wachowski.



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=BnRM1nni51M>>. Acesso em: 21 jun. 2021.

Nas figuras 12 e 13, podemos observar a postura de combate de Trinity e sua habilidade tanto na luta quanto no manuseio de armas de fogo. Além disso, de acordo com Castro e La Roque (2017), seu papel na trama é também de uma hacker com exímia competência técnica na área de computação.

Essa categoria de personagens, ainda nas palavras de Castro e La Roque (2017), são “mulheres que vão além da condição de subserviência ou hipersexualização, conduzindo partes significativas das tramas.” (CASTRO e LA ROQUE, 2017, p.4). São guerreiras preparadas para duras situações de batalhas tanto com humanos quanto com máquinas.

A ambientação futurística e o contexto das narrativas cyberpunk analisadas neste trabalho, junto ao estilo de vida e à figura feminina forte, independente e poderosa das *Razor Girls* norteamericanas nortearam o processo criativo da coleção a ser apresentada.

5 O MERCADO

A moda cyberpunk recebe influência direta do movimento punk da década de 1970, um movimento de contracultura, que segundo Pedrosa (2011), pode ser entendido como um movimento de contestação de caráter social e cultural. Essa categoria de moda está dentro do que comumente é chamado de moda alternativa.

a moda alternativa [...] retrata a vida ou valores de quem cria, de identidade própria, estilo diferenciado e personalizado. A moda alternativa não está ligada somente à roupa, mas principalmente a características e personalidade de quem usa tal estilo. (MIRANDA e MOREIRA, 2008, p.9).

Ferreira (2007), afirma que além da clara influência punk, o cyberpunk também possui uma estética de ficção que se reflete no visual de moda. Isso se confirma analisando a influência que obras do audiovisual tiveram na chamada moda cyberpunk, principalmente a trilogia de *Matrix*. Como explica Pedrosa:

A escolha por algo inusitado faz da moda Matrix, sugerir um estilo que foge da monotonia do dia-a-dia, sendo esse o seu diferencial e a sua principal similitude com os movimentos punks e cyberpunks. Kym Barrett traz para seus figurinos temas já elaborados dentro da moda como o lúdico, grafitismo, temas e estilos associados aos games, teatralidade e o simulacro. Os figurinos de *Matrix* se tornam o elemento essencial da narrativa trazendo para a indústria da moda uma repaginação do estilo cyberpunk de se vestir. (PEDROSA, 2011, p. 53).

Portanto, a moda alternativa, e dentro dela, a moda cyberpunk, se dá muito mais por uma identificação com um estilo de vida a ser seguido do que com tendências do mercado global de moda.

Levando em consideração que a moda alternativa abrange diversos estilos além do cyberpunk, é válido discorrer brevemente sobre o conceito de concorrência direta e indireta. Clemente Júnior (2017), através da teoria de Philip Kotler, apresenta a concorrência direta como aquela onde as empresas oferecem produtos similares aos

seus e disputam exatamente o mesmo mercado que a sua marca. A concorrência indireta, por sua vez, se refere às empresas que oferecem produtos com algum tipo de similaridade aos seus, mas que ainda assim podem suprir a necessidade do seu público-alvo. Aplicando este conceito no presente trabalho e na coleção que será apresentada, tem-se como concorrentes diretos marcas que trabalham especificamente com a moda cyberpunk e como concorrentes indiretos marcas que apresentam estilos alternativos que se comunicam com os consumidores cyberpunk.

O mercado de moda cyberpunk não possui uma quantidade expressiva de marcas que o representam, principalmente no Brasil. O nome mais conhecido é a marca londrina Cyberdog, que já atua no segmento desde a década de 1990, produzindo roupas extremamente coloridas, com luzes e apetrechos tecnológicos, visando um público que frequenta festivais e raves. A marca Demobaza, da Bulgária, também é um nome de destaque na moda cyberpunk, possuindo um design mais minimalista e sóbrio, com claras referências futuristas. Já no mercado brasileiro, temos marcas que dedicam coleções ao tema, a maioria de *streetwear*, como é o caso da PornoGraffiti, marca do Paraná que possui uma estética que mistura a moda *street* com referências, cores e design inspirado no cyberpunk.

5.1 CYBERDOG

Cyberdog é uma marca criada em 1994 que se autodenomina influenciada pela cibercultura, pela música trance e pela subcultura clubber e é especializada em roupas para festivais. Possui sede em Londres, Inglaterra e seu diferencial são roupas brilhantes com cores fluorescentes e acessórios para raves como itens com componentes eletrônicos e luzes. Durante o início da década de 2000, houve uma filial da Cyberdog na cidade de São Paulo, mais precisamente na Galeria Ouro Fino, mas a loja não se manteve aberta por muito tempo.

Sua logomarca, que pode ser observada na imagem 14, apresenta o nome da marca em uma fonte “pixelada”, que é quando os pixels da imagem ficam grandes a

ponto de ficarem distorcidos ou darem a impressão de baixa qualidade da imagem, algo notadamente produzido em computador. A logo inclui também, o desenho da cabeça de um cachorro, com traços que permitem a percepção de que o animal representado é algo não-natural, um cachorro ciborgue, como o nome da marca indica. A própria fachada da loja se tornou um ponto turístico local, pois possui uma ambientação futurista com estátuas de robôs e luzes neon, como se pode observar na figura 15.

Seus produtos, apresentados na figura 16, incluem, entre muitos outros, acessórios com referências punk, com *spikes*, porém em cores lúdicas e peças produzidas com tecidos metálicos e refletivos.

Figura 14 - Logomarca da Cyberdog.



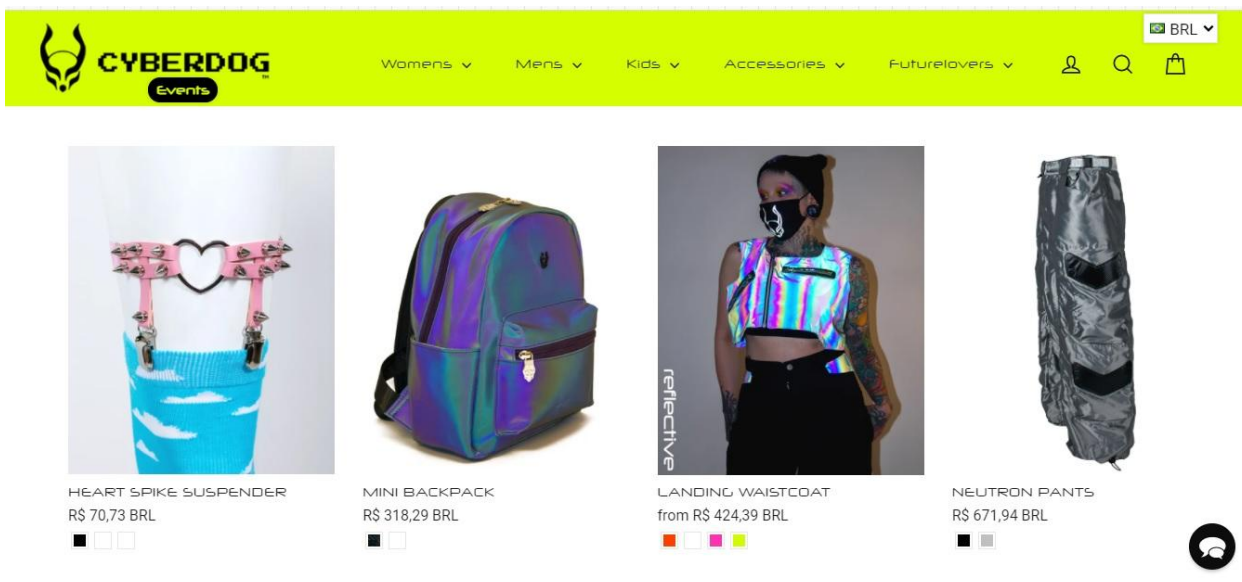
Fonte: <<https://www.cyberdog.net/>>. Acesso em: 29 jul. 2021.

Figura 15 - Fachada da loja Cyberdog.



Fonte: <<https://shortest.link/NnM>>. Acesso em: 29 jul. 2021.

Figura 16 - Site da marca Cyberdog.



Fonte: <<https://www.cyberdog.net/>>. Acesso em: 29 jul. 2021.

5.2 DEMOBAZA

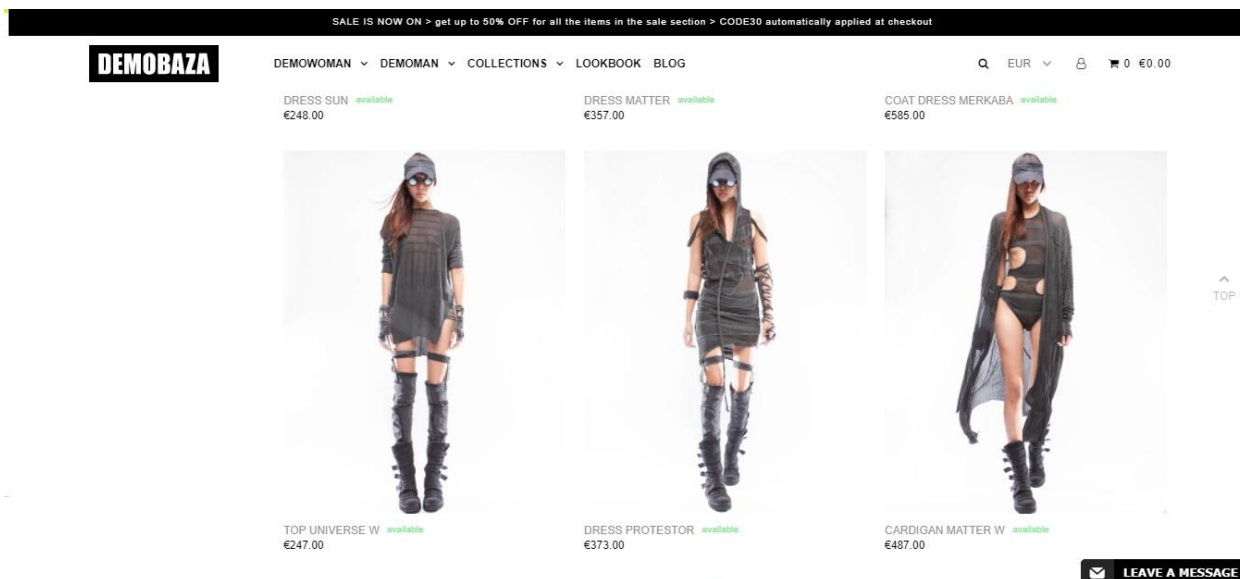
Demobaza é uma marca de moda da Bulgária, criada em 2007 por Demo e Tono, proprietários e designers da marca. De acordo com informações do próprio site da marca, a mesma começou como uma loja online para criações únicas e jeans desconstruídos. Atualmente, eles se definem com um estilo futurista e minimalista, que pode inclusive ser observado na logomarca, na figura 17, que é feita com uma fonte simples e com cores neutras. A marca se expressa, segundo o site, através de uma silhueta esporte desconstruída, conforme mostra a figura 18, suas peças são feitas com materiais de alta tecnologia e que representam a visão de um novo ser humano.

Figura 17 - Logomarca da Demobaza.



Fonte: <<https://www.demobaza.com/>>. Acesso em: 29 jul. 2021.

Figura 18 - Site da marca Demobaza.



Fonte: <<https://www.demobaza.com/>>. Acesso em: 29 jul. 2021.

5.3 PORNOGRAFFITI

A Pornograffiti é uma marca nacional de *streetwear*, localizada em Londrina, no Paraná, e fundada por Caio D'Andrea. A marca possui *collabs* com algumas das principais festas de *techno*, *house music* e *downtempo* do Brasil e possui forte

influência da estética cyberpunk em suas cores, no design das peças e principalmente no design de superfície, dedicando inclusive, algumas coleções ao tema.

A figura 19 mostra a imagem usada como foto de perfil na página do Facebook da marca, que não possui um site específico. A imagem mostra o nome da marca grafitado em uma parede com uma fonte tipicamente digital, remetendo tanto ao nome da mesma quanto ao caráter tecnológico, por ser uma marca de *e-commerce*. Na figura 20, tem-se imagens de uma das coleções da marca, notadamente inspirada no universo cyberpunk, representado no design das peças e nas estampas, na produção das imagens, nos acessórios como os óculos espelhados e peças em plástico transparente, nos cabelos e maquiagens coloridos dos modelos.

Figura 19 - Imagem de perfil do Facebook da Pornograffiti



Fonte: <<https://www.facebook.com/porn0graffiti/>>. Acesso em: 12 ago. 2021.

Figura 20 - Coleção S4D_4nD_Br4z1L14N.



Fonte: <https://wegoout.com.br/pornograffiti-nova-colecao-s4d_4nd_br4z1l14n/>
Acesso em: 12 ago. 2021.

6 DIVINE DELINQUENT

A Divine Delinquent é uma marca de roupas femininas que apresenta um estilo de moda alternativa. Pensada para um público que não acompanha as tendências do mercado e que busca um visual diferenciado e com referências do *underground* e das subculturas. Tendo como principais influências o estilo *punk rock*, *cyberpunk*, *techwear*³ e *streetwear*, ela visa a expressão da identidade por meio da roupa.

Localizada em Juiz de Fora, atua com uma produção em pequena e média escala no cenário nacional por meio de *e-commerce*. A Divine Delinquent, apesar de apresentar uma coleção focada na temática *cyberpunk*, não se coloca no mercado como uma marca especificamente deste gênero, se identificando como uma marca de moda alternativa, abordando também outras estéticas similares.

O nome Divine Delinquent faz referência ao desfile da coleção outono/inverno 2016 da estilista *punk* britânica Pam Hogg, cuja marca é fonte de inspiração e cujo estilo e ideias são compatíveis com a marca desenvolvida neste trabalho.

A logomarca foi desenvolvida usando uma tipografia que lembra uma escrita manual, mais livre, que remete a um rabisco de caderno, propositalmente descuidado, colocando em evidência a identidade mais *underground* da marca. A letra “D” em Delinquent está virada e a letra “T” foi posicionada de “ponta-cabeça” formando uma cruz invertida trazendo uma referência à rebeldia proposta pela mesma. Também foi feita uma versão reduzida da logomarca, para melhor aplicação em espaços menores e com uma estética que remete à uma tag de graffiti.

³ o *techwear* é resultado da combinação de traços futuristas, com o *streetwear* e um pouco das características do militarismo e do *cyberpunk*. In: Kacewear. Disponível em: <<https://www.kacewear.com.br/collections/techwear-masculino-e-feminino?page=2>>. Acesso em: 24/08/2021.

Figura 21 - Logotipo Divine Delinquent.



DIVINE
DELINQUENT

The logo consists of two lines of text in a bold, black, handwritten style. The first line reads "DIVINE" and the second line reads "DELINQUENT". The letters are thick and slightly irregular, with some characters having sharp points or extensions. The word "DELINQUENT" is notably more slanted and elongated than "DIVINE".

Fonte: Da autora, 2021.

Figura 22 - Logotipo Divine Delinquent reduzido.



DD

A highly stylized, reduced version of the logo. It consists of two main vertical strokes. The left stroke is a thick, slightly curved line that forms the letter 'D'. The right stroke is a thinner, more vertical line that forms the letter 'D'. The two strokes are positioned close together, creating a compact, abstract representation of the original text.

Fonte: Da autora, 2021.

6.1 PÚBLICO-ALVO

A definição de um público-alvo é de extrema importância para qualquer segmento, mas se faz ainda mais necessário quando se trata de um segmento específico da moda. “Conhecendo quem é o público alvo, fica mais fácil entregar o produto ou o serviço perfeito para o cliente ou consumidor certo, da forma que ele sempre esperou e com algo a mais do que o esperado[...]” (HAAS, KLEINIBING E HENZEL, 2010, p. 2).

O público-alvo da Divine Delinquent são mulheres jovens, em sua maioria moradoras de área urbana, com hábitos principalmente noturnos e que se interessam por música, arte, cinema, *games*, livros, ficção científica, cultura underground e são consumidoras de moda alternativa. Esse tipo de público reconhece a moda como um objeto de identificação como grupo, e não compra a roupa apenas para se vestir, mas para comunicar algo, portanto, valorizam marcas que possuem esse diferencial. São mulheres ativas nos espaços virtuais, consumidoras de redes sociais, *games*, lojas online e outras plataformas digitais, mas que também são ativas em suas vidas sociais, frequentam festivais, clubes e shows. São interessadas em literatura e em produções audiovisuais com temática de ficção científica e seu estilo de se vestir é fortemente influenciado por essas referências, que podem ser notadas, além das roupas, em sua estética, como cores de cabelo, penteados e acessórios.

Esse público-alvo, composto por mulheres com um estilo de vida e uma estética que exalta uma juventude, evoca algumas reflexões, as quais são discorridas por Szapiro e Resende (2010), que questionam sobre o lugar da juventude na sociedade contemporânea e analisam a juventude não apenas como uma fase da vida mas como um *lifestyle*. Para as autoras citadas, “no mundo atual, o ideal almejado de um estado de permanente prazer parece, para o jovem, ter se tornado algo perfeitamente possível de ser alcançado. Algo da ordem de um imperativo que impulsiona o sujeito a acreditar que a realidade do desprazer deve e pode desaparecer da experiência do viver.” (SZAPIRO e RESENDE, 2010, p. 45) Assim, há hoje uma prolongação da juventude e

sua transformação em um estilo de vida como um escape de uma realidade desagradável pois, nas palavras das autoras supracitadas, “a condição de jovem é a permissão para o livre exercitar de todas as experiências, sem restrições.”(SZAPIRO e RESENDE, 2010, p. 46). Essa visão da juventude como um momento de experimentação e maior ousadia, incita esse público-alvo a tomar escolhas inovadoras, o que reflete na moda e na sua predileção por peças de vanguarda. O *mix* de moda, que será melhor analisado adiante, é o que define a classificação das peças de uma coleção e as separa em três categorias: básico, *fashion* e vanguarda. Pires (2000) descreve como vanguarda

peças complementares. Comprometidas com as tendências atuais ou futuras, nem sempre apresentam características muito comerciais. São as peças “mais diferentes” que carregarão o “espírito da coleção” e poderão ser usadas em vitrines, fotos e desfiles, pois são peças de impacto maior, que chamam a atenção do consumidor, ainda que este opte por um produto mais simples ou mais em conta (apud TREPTOW, 2013, p. 96).

Na figura 23, a prancha de público-alvo mostra mulheres com um visual alternativo, nota-se referências da subcultura gótica, do já citado estilo *techwear*, de visuais inspirados em *games* e com referências futuristas típicas do *cyberpunk* mescladas com características de outras subculturas, compondo a imagem ideal de público-alvo que a Divine Delinquent busca representar.

Figura 23 - Prancha de público-alvo.



Fonte: Da autora, 2021.

7 A COLEÇÃO

Tomando como base as informações anteriores, a coleção apresentada a seguir é composta por roupas de estilo alternativo e influência cyberpunk, possuindo também como característica essencial o conforto, pensado para um público tipicamente urbano e ativo em seu dia-a-dia. Serão apresentados quinze *looks* com o intuito de unir o conforto de uma roupa prática e agradável, com o diferencial da moda alternativa e cyberpunk, carregando características desta subcultura que manifestam e comunicam os gostos pessoais de quem as usa e sua identificação como grupo, tendo como foco a imagem de uma mulher forte e independente, inspirada na figura das *Razor Girls* da ficção.

7.1 TEMA

O ponto de partida da presente coleção é o universo da ficção científica cyberpunk, mais especificamente aquele imaginado por William Gibson em sua obra mais reconhecida, o livro *Neuromancer*. O futuro apresentado por ele e por outros autores do gênero traz metrópoles superlotadas com altos recursos tecnológicos e grande desigualdade social, o já citado *High Tech/Low Life*. Nesse ambiente distópico de caos urbano, há um embaçamento das fronteiras entre o que é real e o que é virtual, o que é humano e o que é máquina, e a partir dessa mescla surgem as principais figuras que habitam esse mundo: os *hackers*, ciborgues e as *razor girls*, principal objeto de estudo para o desenvolvimento da coleção apresentada neste trabalho.

O termo *Razor Girl*, como dito anteriormente, tem sua origem no livro *Neuromancer* e é usado para se referir à personagem Molly Millions, uma guarda-costas/mercenária dotada de alterações tecnológicas em seu corpo e que possui um papel fundamental para a trama. Assim como ela, em outras narrativas

cyberpunk, existem personagens femininas extremamente fortes, independentes e que protagonizam cenas de luta e ação, que frequentemente são interpretadas por homens.

O intuito portanto, é, através de uma estética característica do cyberpunk, representar por meio do design das peças, da escolha dos tecidos, dos acessórios e das cores, esse universo distópico e futurista e personificar a figura da *Razor Girl* em uma coleção de moda.

Figura 24 - Prancha de tema.



Fonte: Da autora, 2021.

7.2 CARTELA DE CORES

As cores da coleção foram escolhidas tendo como inspiração variadas referências, porém todas elas ricas em cores. Entre as principais fontes de inspiração estão os moicanos coloridos dos punks ingleses e as luzes neon presentes nas representações das metrópoles cyberpunk. As capas das diferentes edições de *Neuromancer* e da *Trilogia do Sprawl* também trazem uma gama de cores interessantes, tanto a capa da primeira edição, feita por James Warhola (1955-), quanto as ilustrações de Josan Gonzalez, presentes nas capas da quinta edição da trilogia de William Gibson. Além do cinza/prata, remetendo à atmosfera tecnológica e futurista do tema e à frase de abertura de *Neuromancer*: “O céu sobre o porto tinha cor de televisão num canal fora do ar.” (GIBSON, 1986, p. 23).

Figura 25 - Cartela de cores.



Fonte: Da autora, 2021.

7.3 MATERIAIS

A escolha dos materiais foi feita a partir de uma análise das texturas e das informações visuais que cada tecido ou aviamento possui. Entre os tecidos escolhidos estão o gabardine, que possui uma textura lisa e acetinada, usado na cor cinza para remeter a algo metálico, uma referência mais futurista/tecnológica. A malha helanca, por possuir um ajuste maior ao corpo, propiciando conforto e liberdade de movimentos. Outra malha utilizada foi o arrastão, por possuir um padrão interessante que lembra redes e fios conectados e remete à estética punk. O moletom e a ribana conferem maior proteção e conforto por serem tecidos mais macios e de maior gramatura trazem uma referência ao *streetwear*. O *oxford* também foi escolhido, por ser um tecido leve e de textura lisa, ideal para um bom caimento nas calças mais largas. O plástico cristal e o vinil trazem um ar futurista pela sua textura plastificada e pelo efeito criado quando reflete alguma luz, além de uma referência à estética *Matrix*.

Os aviamentos em sua maioria são feitos de materiais na cor prata, fazendo uma associação com a tecnologia e o futurismo. As correntes de aço e os *spikes* trazem uma referência ao movimento punk e à atmosfera de perigo associada à figura da *Razor Girl*. Os zíperes coloridos foram escolhidos para acompanhar a variedade de cores dos tecidos.

Figura 26 - Cartela de tecidos 1.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 27 - Cartela de tecidos 2.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 28 - Cartela de aviamentos.



Fonte: Da autora, 2021.

7.4 BELEZA

A prancha de beleza é essencial para representar melhor a ideia da coleção e a figura imaginada da *razor girl*. Os cabelos, em sua maioria coloridos e com penteados como moicanos e *spikes*, buscam remeter ao movimento punk, com cores chamativas e nitidamente artificiais. Também foram escolhidos cabelos com a lateral raspada, característica marcante de personagens de narrativas cyberpunk, principalmente de *games*. A maquiagem é forte, com um delineado longo e imitações de cicatrizes, remetendo a figura da *razor girl*, que está inserida em um ambiente violento e em constantes confrontos que ameaçam sua integridade física. As unhas são postiças e com tamanho exagerado, fazendo referência às unhas da personagem Molly Millions,

descritas por Gibson como naturalmente grandes e que ficam ainda maiores com suas próteses de lâminas de bisturí que saem por debaixo delas.

Figura 29 - Prancha de beleza.



Fonte: Da autora, 2021.

7.5 ACESSÓRIOS

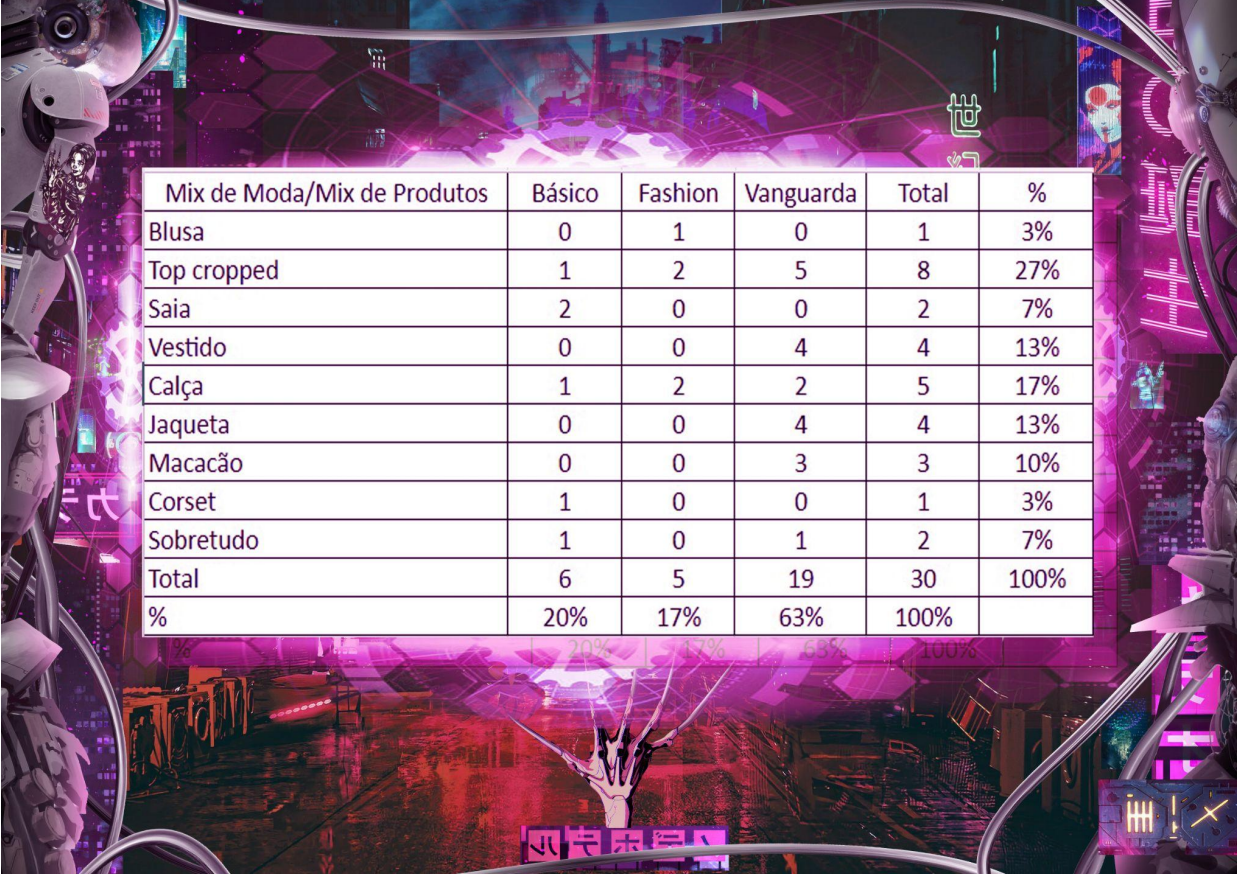
A produção de uma prancha com acessórios que podem ser utilizados juntamente com os *looks* da coleção é também de grande importância, pois eles ajudam a compor a imagem que se quer apresentar. Para tal, foram escolhidos óculos metálicos, usando como referência os implantes de lentes prateadas da personagem Molly Millions, citados anteriormente. Também foram escolhidas máscaras inspiradas

8 DESENVOLVIMENTO DA COLEÇÃO

Na presente etapa, será apresentado o processo de criação e desenvolvimento da coleção, que possui respaldo na autora Doris Treptow e sua obra *Inventando Moda: Planejamento de coleção*, de 2003. Primeiro, é definido o *mix* de moda. Em seguida, são apresentados os quinze croquis e na sequência os três *looks* que foram escolhidos para serem confeccionados, juntamente com suas respectivas fichas técnicas e tabelas de custo.

8.1 MIX DE PRODUTOS

A coleção, composta por quinze *looks*, apresenta trinta peças e seu *mix* de moda constitui-se, em sua maioria, por peças de vanguarda, que correspondem a 63% do total. As peças básicas representam 20% e as *fashion*, 17%. Essa porcentagem reflete a análise de público-alvo apresentado anteriormente, o qual dá mais valor a peças que carregam um conceito próprio e fogem do convencional.

Figura 31 - Prancha de *mix* de produtos.


Mix de Moda/Mix de Produtos	Básico	Fashion	Vanguarda	Total	%
Blusa	0	1	0	1	3%
Top cropped	1	2	5	8	27%
Saia	2	0	0	2	7%
Vestido	0	0	4	4	13%
Calça	1	2	2	5	17%
Jaqueta	0	0	4	4	13%
Macacão	0	0	3	3	10%
Corset	1	0	0	1	3%
Sobretudo	1	0	1	2	7%
Total	6	5	19	30	100%
%	20%	17%	63%	100%	

Fonte: Da autora, 2021.

8.2 CROQUIS

A seguir, são apresentados os quinze croquis que compõem a coleção e em seguida suas respectivas fichas técnicas e tabelas de custo.

Figura 32 - Croqui 1.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 33 - Croqui 2.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 34 - Croqui 3.



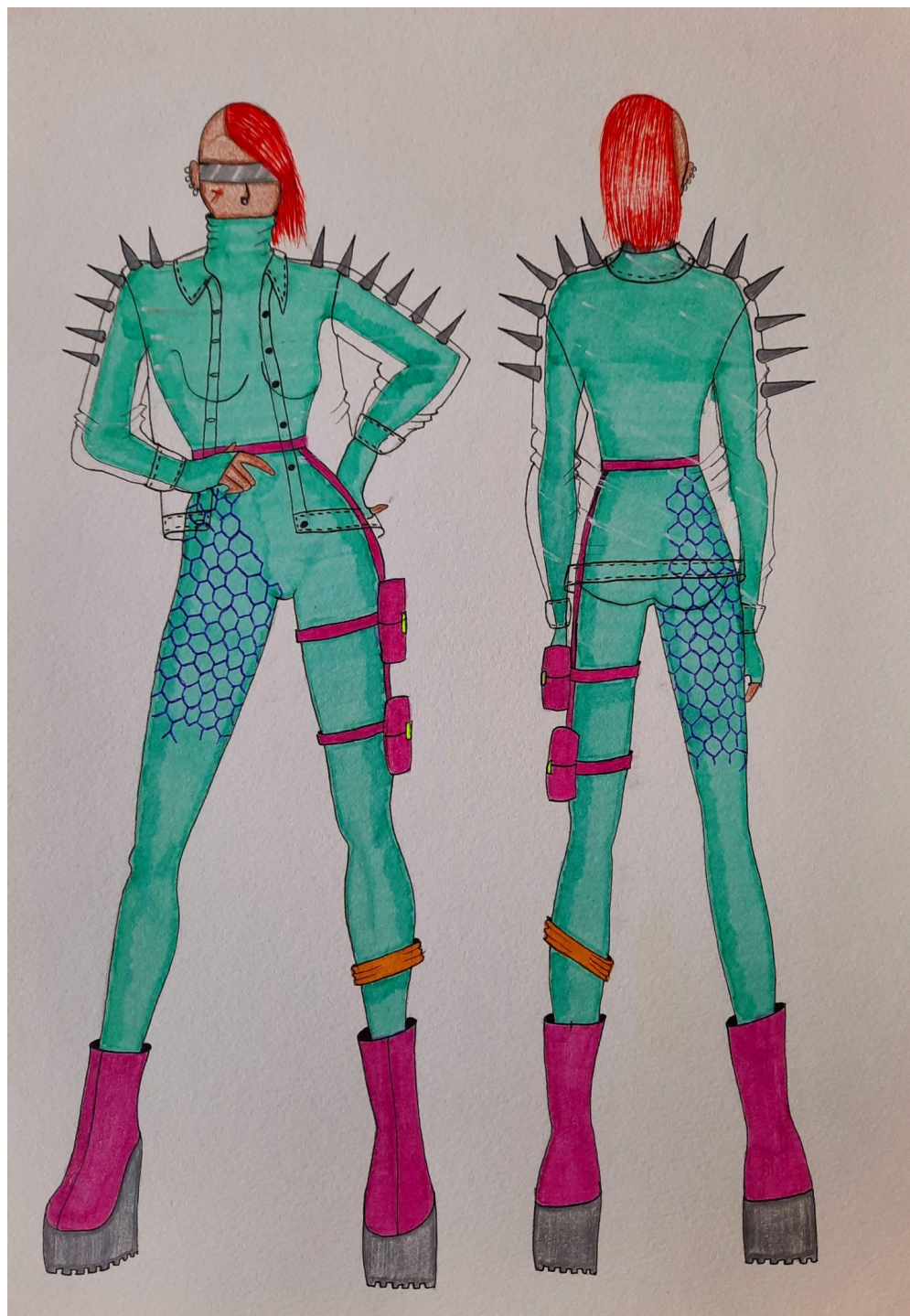
Fonte: Da autora, 2021.

Figura 35 - Croqui 4.



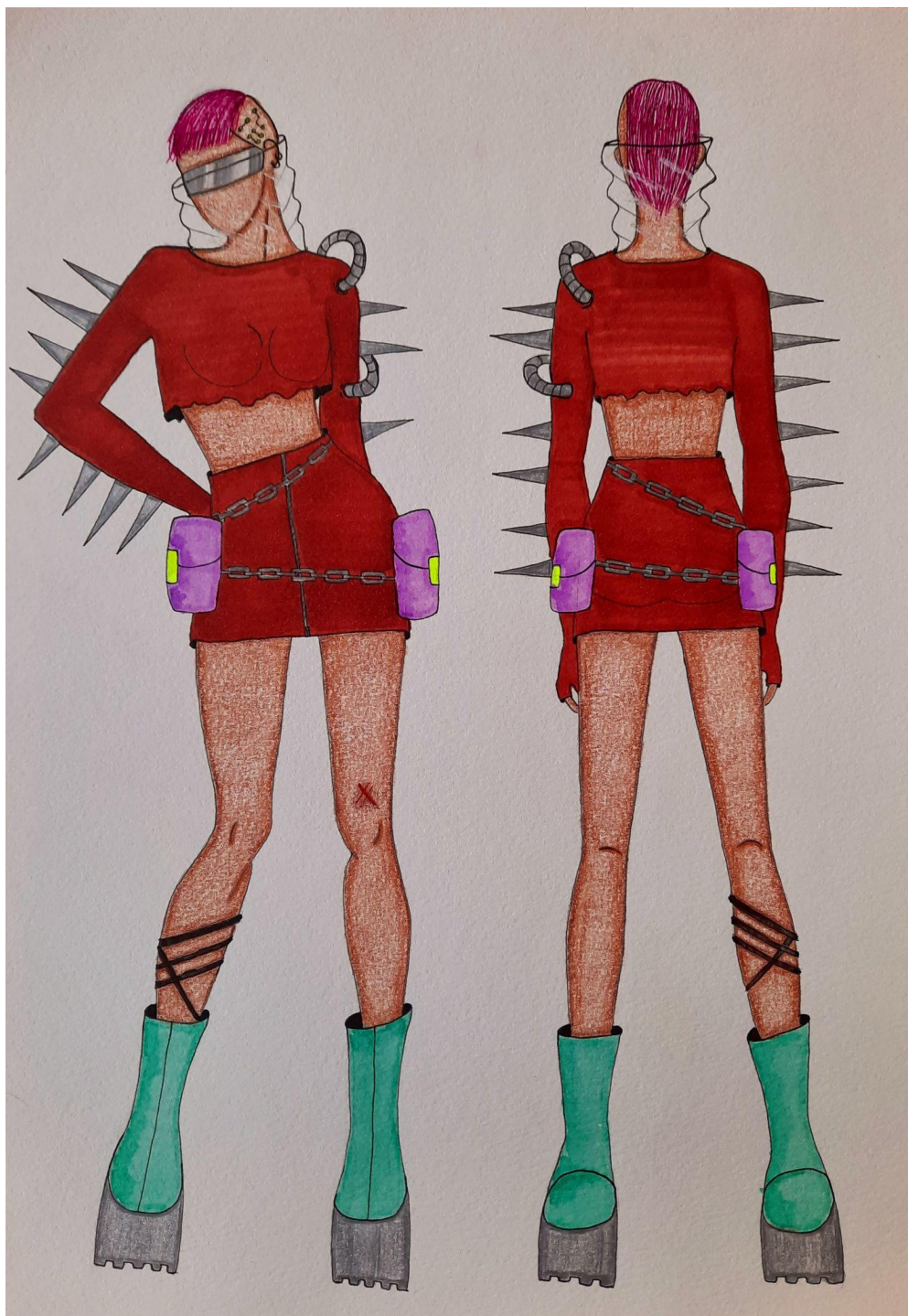
Fonte: Da autora, 2021.

Figura 36 - Croqui 5.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 37 - Croqui 6.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 38 - Croqui 7.



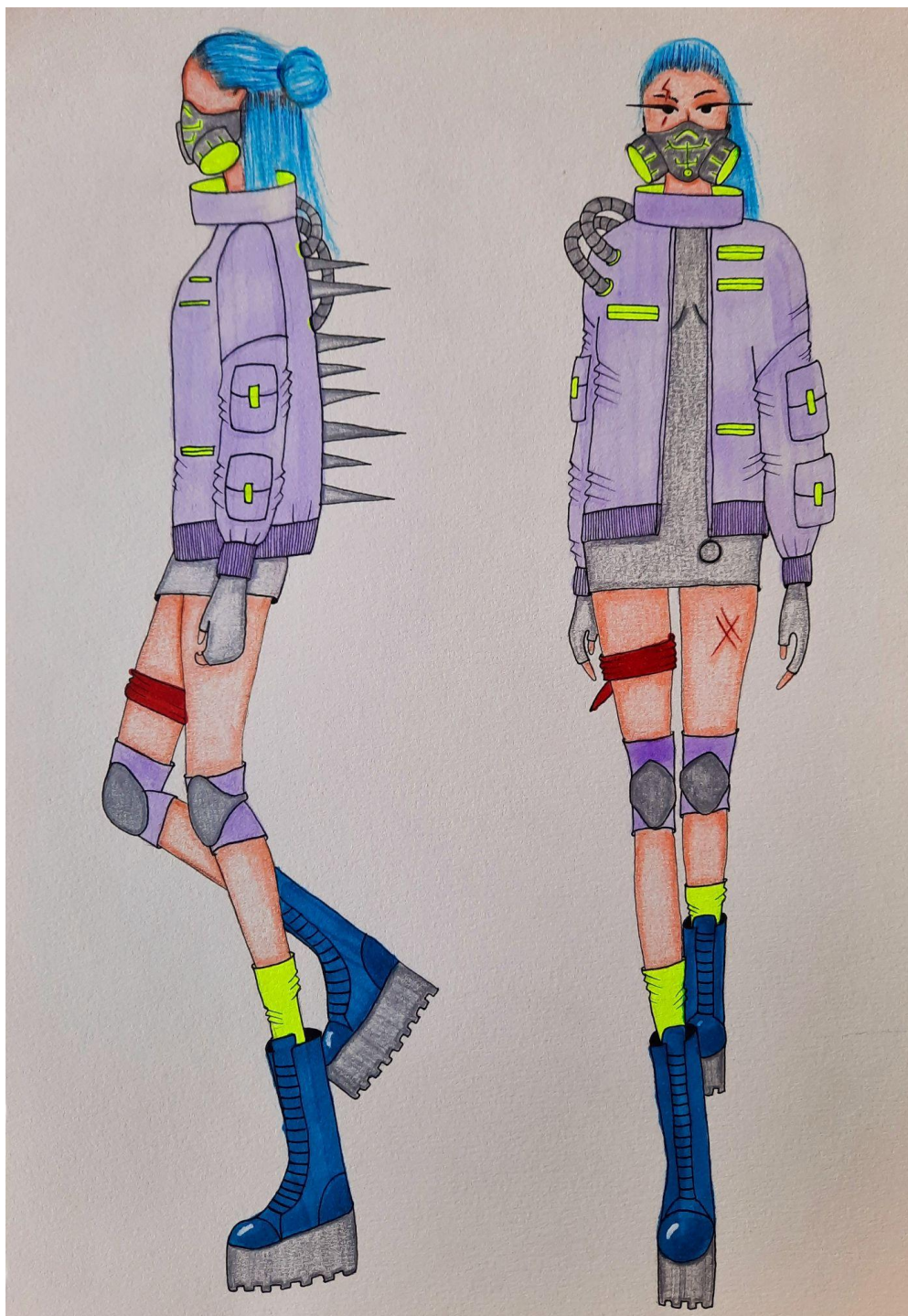
Fonte: Da autora, 2021.

Figura 39 - Croqui 8.



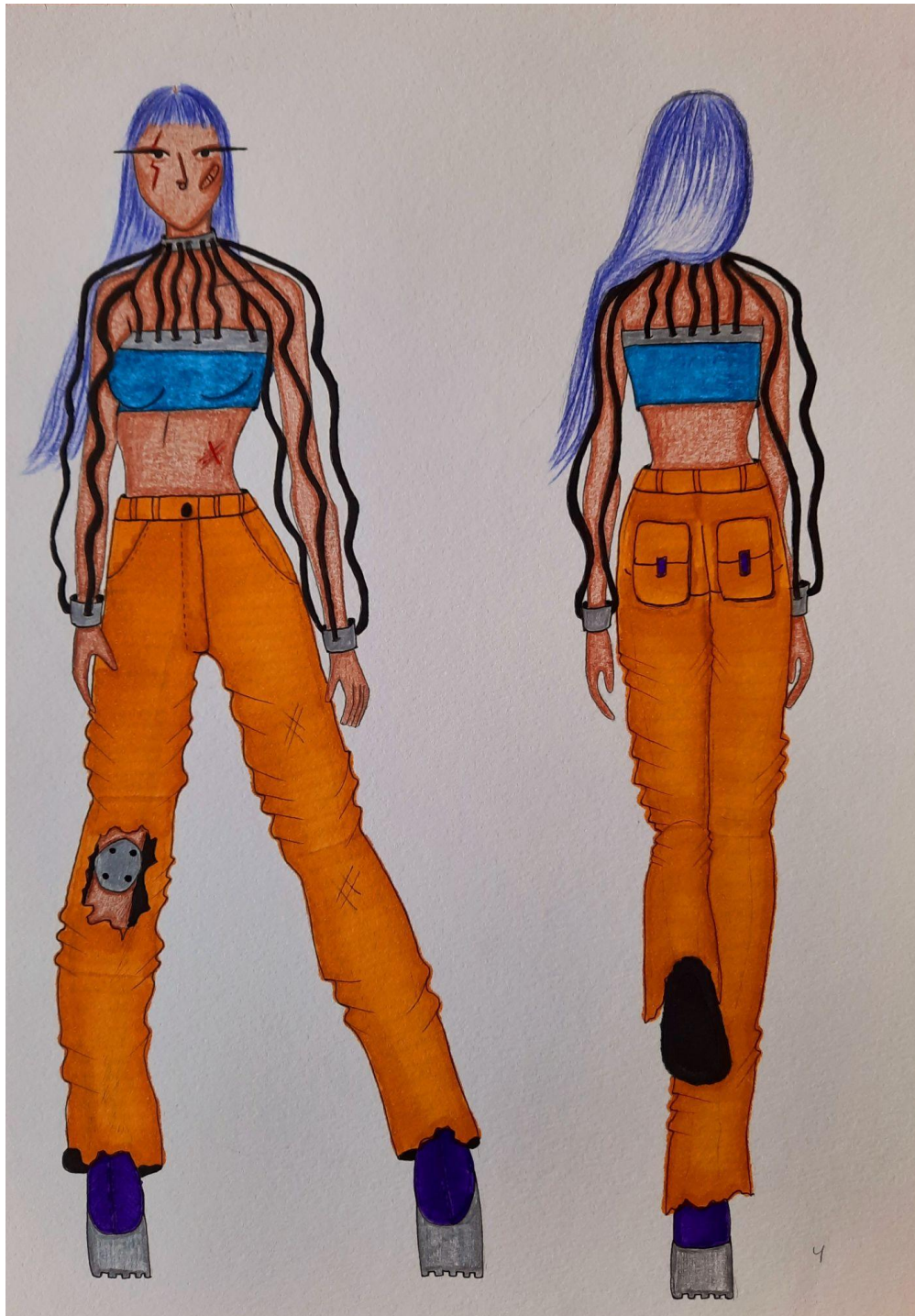
Fonte: Da autora, 2021.

Figura 40 - Croqui 9.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 41 - Croqui 10.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 42 - Croqui 11.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 43 - Croqui 12.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 44 - Croqui 13.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 45 - Croqui 14.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 46 - Croqui 15.



Fonte: Da autora, 2021.

8.3 CONFECÇÃO

A partir dos quinze croquis apresentados, foram escolhidos três para serem produzidos. Eles foram escolhidos por serem alguns dos mais representativos da coleção e evocarem bem a ideia principal do tema, sendo eles os croquis 1, 3 e 7 compostos por um cropped verde claro com gola alta e mangas de plástico, uma calça pantalonada cinza chumbo com bolsos traseiros, um vestido de moletom colorido e gola alta de plástico, um cropped rosa escuro também de gola alta, um corset cinza chumbo e uma calça pantalonada lilás com três bolsos e correntes em uma das pernas, totalizando seis peças.

Quase todas as peças da coleção possuem um grande número de bolsos, pensando justamente na figura da Razor Girl como uma mulher que não possui o costume de carregar bolsas, pela falta de praticidade nas situações que ela vivencia em seu dia-a-dia. Além disso, outro elemento muito presente nas peças são as golas altas, simulando máscaras remetendo às cidades distópicas do cyberpunk, onde o ar é cada vez mais poluído e a contaminação por vírus é uma situação constante. As peças foram pensadas para, além de trazer uma estética futurista e tecnológica, também serem confortáveis, práticas e oferecerem proteção.

Todos os moldes das peças confeccionadas foram produzidos a partir da técnica de modelagem plana e sob medida para a modelo do ensaio fotográfico que foi realizado.

Figura 47 - Prancha de confecção.

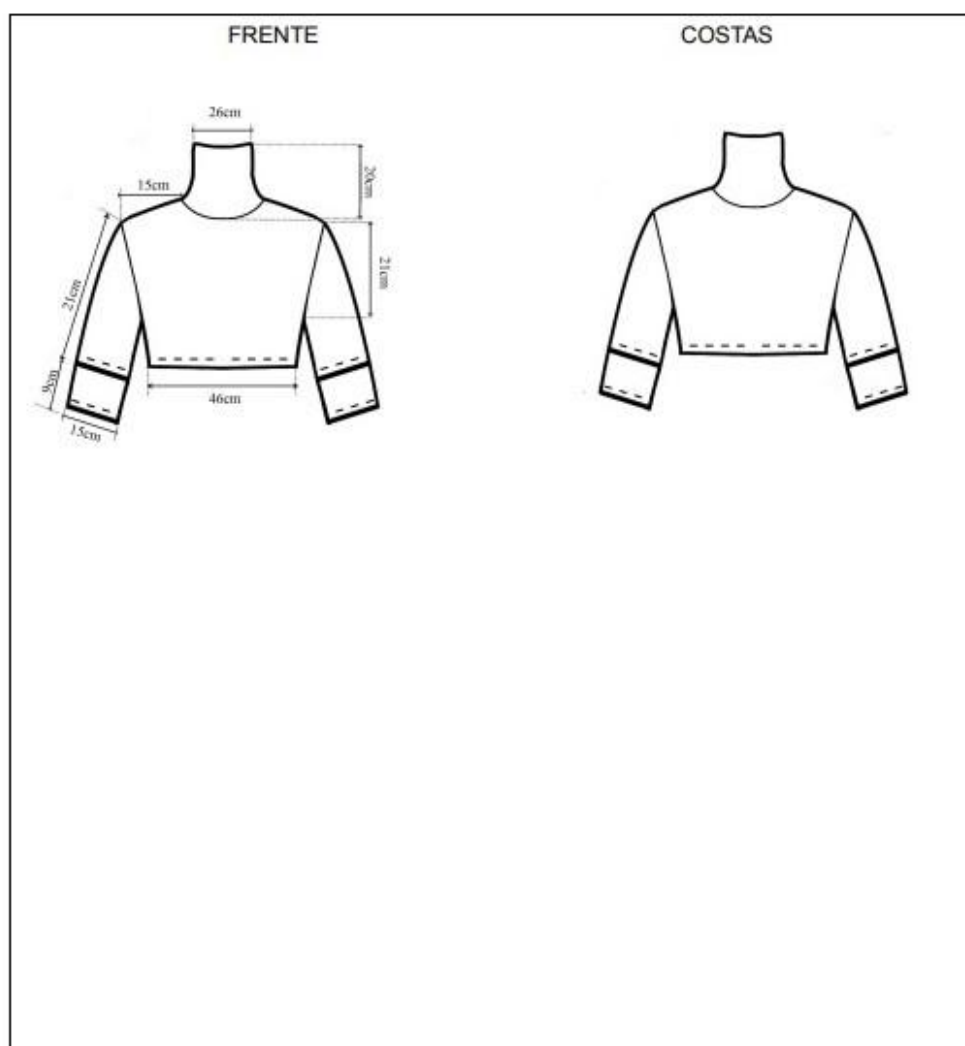


Fonte: Da autora, 2021.

8.4 FICHAS TÉCNICAS DE CONFECÇÃO

Figura 48 - Ficha técnica CROPPEDVERDE01

FICHA TÉCNICA	
COLEÇÃO	REF.
Razor Girl	CROPPEDVERDE01
DESCRIÇÃO DO MODELO	DATA
Top cropped verde claro com gola alta e mangas em plástico	Set/2021



GRADE DO MODELO

PP		P		M		G		GG		XXG	
		1									
34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56

TECIDOS

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	LARGURA	COR	QUANTIDADE	FORNECEDOR	PREÇO
Moletom	100% algodão	2 m	Verde claro	50 cm	Casa Fama	R\$36,05 (metro)
Plástico cristal	100% PVC	1,40 m	Transparente	20 cm	Casa de Couro São Geraldo	R\$13,50 (metro)

AVIAMENTOS

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	COR	QUANTIDADE	FORNECEDOR	PREÇO
Linha	63% poliéster - 37% algodão	Verde claro	3 m	Ferreira Gomes	R\$1,10
Fio	100% poliéster	Preto	5 m	Ferreira Gomes	R\$4,99

BENEFICIAMENTOS/OBSERVAÇÕES

AMOSTRAS DE TECIDO

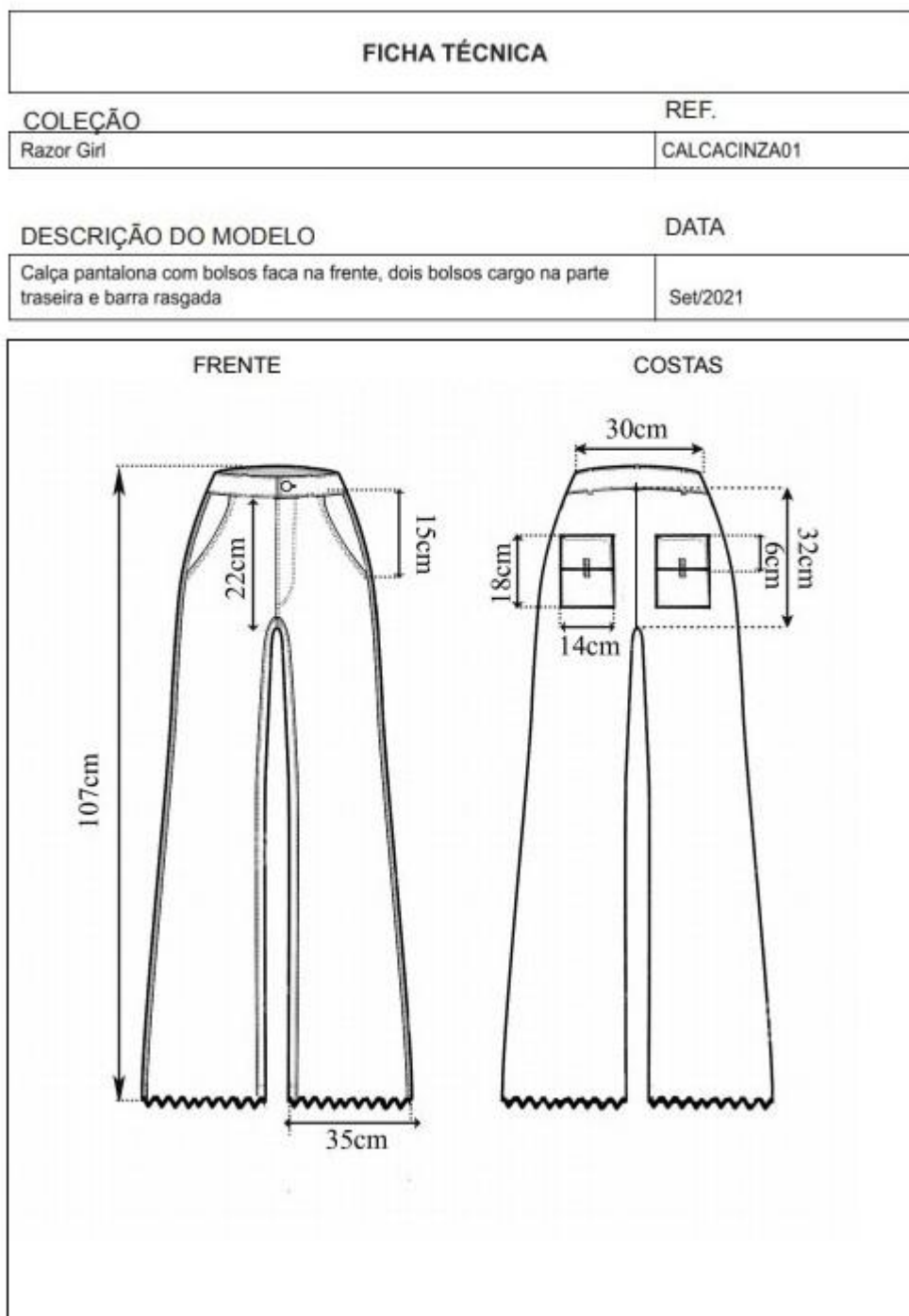
Fonte: Da autora, 2021.

Tabela 1 - Tabela de custos CROPPEDVERDE01

Marca: DIVINE DELINQUENT Coleção: RAZOR GIRL		Estação: <u>TRANSSAZONAL</u>		
Produto: Cropped Verde		Ref: <u>CROPPEDVERDE01</u>	Total: R\$ 53,95	
Descrição do material	Quantidade/ Unidade	Fornecedor/ Local	Valor unitário (R\$)	Valor total (R\$)
Moletom	50 cm	Casa Fama	36,05 (metro)	18,03
Plástico Cristal	20 cm	Casa de Couro São Geraldo	13,50 (metro)	2,70
Linha	3 m	Ferreira Gomes	1,10 (carretel)	0,36
Fio	5 m	Ferreira Gomes	4,99	0,05
Mão de obra	4 h	-	8,00	32,00
Total				53,95

Fonte: Da autora, 2021.

Figura 49 - Ficha técnica CALCACINZA01



GRADE DO MODELO

PP		P		M		G		GG		XXG	
34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56
	1										

TECIDOS

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	LARGURA	COR	QUANTIDADE	FORNECEDOR	PREÇO
Gabardine	95% poliéster - 5% elastano	1,47 m	Cinza chumbo	1,10 m	Marabá	R\$34,95 (metro)

AVIAMENTOS

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	COR	QUANTIDADE	FORNECEDOR	PREÇO
Linha	63% poliéster - 37% algodão	Cinza	12 m	Ferreira Gomes	R\$1,10
Fio	100% poliéster	Preto	10 m	Ferreira Gomes	R\$4,99
Botão	Plástico	Preto	1	Ferreira Gomes	R\$0,80
Zíper	Poliéster e nylon	Cinza	1	Ferreira Gomes	R\$1,10
Fita de cetim	100% poliéster	Verde neon	20 cm	Ferreira Gomes	R\$0,90

BENEFICIAMENTOS/OBSERVAÇÕES

AMOSTRAS DE TECIDO

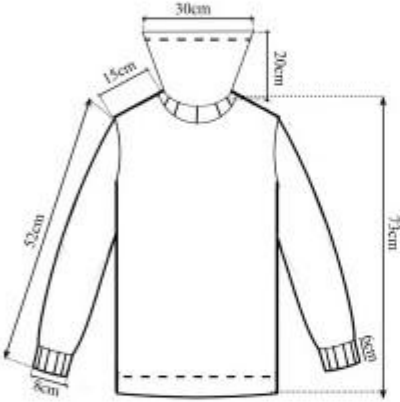
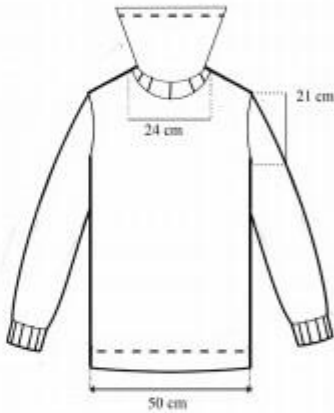
Fonte: Da autora, 2021.

Tabela 2 - Tabela de custos CALCACINZA01

Marca: DIVINE DELINQUENT Coleção: RAZOR GIRL		Estação: <u>TRANSSAZONAL</u>		
Produto: Calça Cinza		Ref: <u>CALCACINZA01</u>		Total: R\$ 120,77
Descrição do material	Quantidade/ Unidade	Fornecedor/ Local	Valor unitário (R\$)	Valor total (R\$)
Gabardine	1,10 m	Marabá	34,95 (metro)	38,45
Linha	12 m	Ferreira Gomes	1,10 (carretel)	0,14
Fio	10 m	Ferreira Gomes	4,99	0,10
Botão	1	Ferreira Gomes	0,80	0,80
Zíper	1	Ferreira Gomes	1,10	1,10
Fita de Cetim	20 cm	Ferreira Gomes	0,90 (metro)	0,18
Mão de obra	10 h	-	8,00	64,00
Total				120,77

Fonte: Da autora, 2021.

Figura 50 - Ficha técnica VESTIDO01

FICHA TÉCNICA	
COLEÇÃO	REF.
Razor Girl	VESTIDO01
DESCRIÇÃO DO MODELO	DATA
Vestido curto de moletom com mangas verdes, corpo azul, punho e golas rosa e gola alta de plástico	Set/2021
FRENTE	COSTAS
	

GRADE DO MODELO

PP		P		M		G		GG		XXG	
		1									
34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56

TECIDOS

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	LARGURA	COR	QUANTIDADE	FORNECEDOR	PREÇO
Moletom	100% algodão	2 m	Azul royal	80 cm	Casa Fama	R\$36,05 (metro)
Moletom	100% algodão	2 m	Verde claro	60 cm	Casa Fama	R\$36,05 (metro)
Ribana canelada	98% algodão - 2% elastano	57 cm	Rosa escuro	15 cm	Casa Fama	R\$16,90 (metro)
Plástico cristal	100% PVC	1,40 m	Transparente	25 cm	Casa de Couro São Geraldo	R\$13,50 (metro)

AVIAMENTOS

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	COR	QUANTIDADE	FORNECEDOR	PREÇO
Linha	63% poliéster - 37% algodão	Azul	2 m	Ferreira Gomes	R\$1,10
Fio	100% poliéster	Preto	5 m	Ferreira Gomes	R\$4,99

BENEFICIAMENTOS/OBSERVAÇÕES

AMOSTRAS DE TECIDO

Fonte: Da autora, 2021.

Tabela 3 - Tabela de custos VESTIDO01

Marca: DIVINE DELINQUENT Coleção: RAZOR GIRL		Estação: <u>TRANSSAZONAL</u>		
Produto: Vestido Moletom		Ref: <u>VESTIDO01</u>		Total: R\$96,46
Descrição do material	Quantidade/ Unidade	Fornecedor/ Local	Valor unitário (R\$)	Valor total (R\$)
Moletom	1,40 m	Casa Fama	36,05 (metro)	50,47
Ribana Canelada	15 cm	Casa Fama	16,90 (metro)	2,54
Plástico Cristal	25 cm	Casa de Couro São Geraldo	13,50 (metro)	3,38
Linha	2 m	Ferreira Gomes	1,10	0,02
Fio	5 m	Ferreira Gomes	4,99	0,05
Mão de obra	5 h	-	8,00	40,00
Total				96,46

Fonte: Da autora, 2021.

Figura 51 - Ficha técnica CROPPEDROSA01

FICHA TÉCNICA	
COLEÇÃO	REF.
Razor Girl	CROPPEDROSA01
DESCRIÇÃO DO MODELO	DATA
Blusa cropped rosa com gola alta e mangas curtas	Set/2021
FRENTE	COSTAS
	

GRADE DO MODELO

PP		P		M		G		GG		XXG	
		1									
34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56

TECIDOS

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	LARGURA	COR	QUANTIDADE	FORNECEDOR	PREÇO
Moletom	100% algodão	2 m	Rosa escuro	60 cm	Casa Fama	R\$36,05 (metro)

AVIAMENTOS

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	COR	QUANTIDADE	FORNECEDOR	PREÇO
Linha	63% poliéster - 37% algodão	Rosa	2 m	Ferreira Gomes	R\$1,10
Fio	100% poliéster	Preto	4 m	Ferreira Gomes	R\$4,99

BENEFICIAMENTOS/OBSERVAÇÕES

AMOSTRAS DE TECIDO

Fonte: Da autora, 2021.

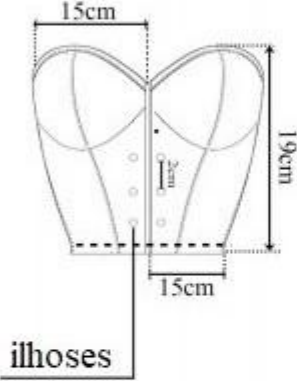
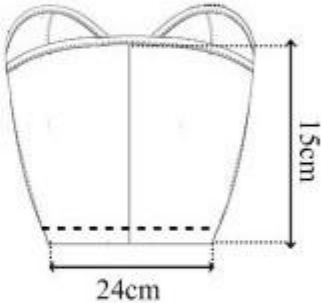
Tabela 4 - Tabela de custos CROPPEDROSA01

Marca: DIVINE DELINQUENT Coleção: RAZOR GIRL		Estação: <u>TRANSSAZONAL</u>		
Produto: Cropped Rosa		Ref: <u>CROPPEDROSA01</u>		Total: R\$45,69
Descrição do material	Quantidade/ Unidade	Fornecedor/ Local	Valor unitário (R\$)	Valor total (R\$)
Moletom	60 cm	Casa Fama	36,05 (metro)	21,63
Linha	2 m	Ferreira Gomes	1,10	0,02
Fio	4 m	Ferreira Gomes	4,99	0,04
Mão de obra	3 h	-	8,00	24,00
Total				45,69

Fonte: Da autora, 2021.

Figura 52 - Ficha técnica CORSET01

FICHA TÉCNICA	
COLEÇÃO	REF.
Razor Girl	CORSET01
DESCRIÇÃO DO MODELO	DATA
Corset simples aberto na frente com aplicação de ilhoses	Set/2021

FRENTE	COSTAS
 <p>ilhoses</p>	

GRADE DO MODELO

PP		P		M		G		GG		XXG	
		1									
34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56

TECIDOS

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	LARGURA	COR	QUANTIDADE	FORNECEDOR	PREÇO
Gabardine	95% poliéster - 5% elastano	1,47 m	Cinza chumbo	25 cm	Marabá	R\$34,95 (metro)

AVIAMENTOS

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	COR	QUANTIDADE	FORNECEDOR	PREÇO
Linha	63% poliéster - 37% algodão	Cinza	2 m	Ferreira Gomes	R\$1,10
Fio	100% poliéster	Preto	1,5 m	Ferreira Gomes	R\$4,99
Ilhoses	Metal	Prata	6	Ferreira Gomes	R\$0,50 (unidade)

BENEFICIAMENTOS/OBSERVAÇÕES

AMOSTRAS DE TECIDO

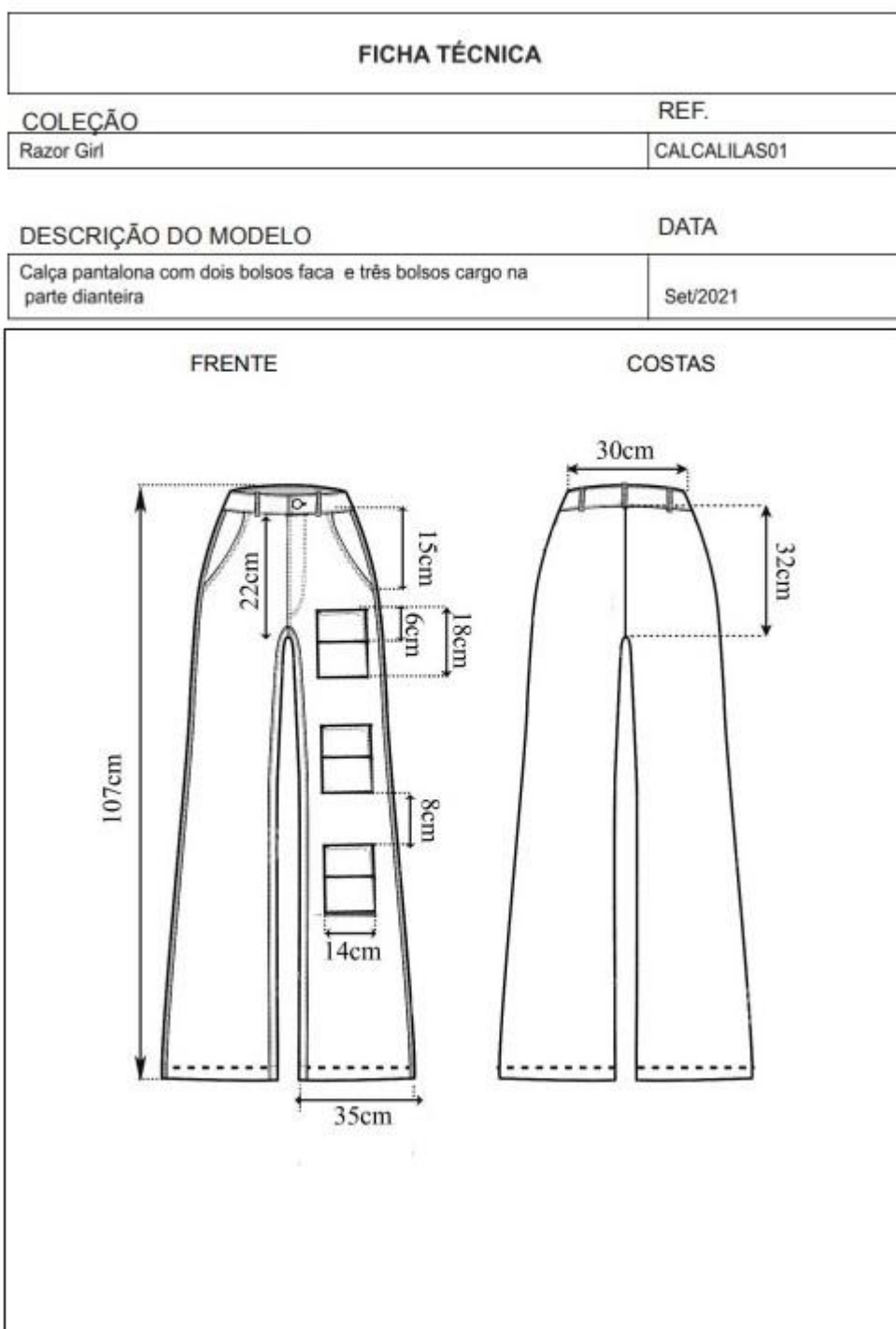
Fonte: Da autora, 2021.

Tabela 5 - Tabela de custos CORSET01

Marca: DIVINE DELINQUENT Coleção: RAZOR GIRL		Estação: <u>TRANSSAZONAL</u>		
Produto: Corset		Ref: <u>CORSET01</u>		Total: R\$48,77
Descrição do material	Quantidade/ Unidade	Fornecedor/ Local	Valor unitário (R\$)	Valor total (R\$)
Gabardine	25 cm	Marabá	34,95 (metro)	8,74
Linha	2 m	Ferreira Gomes	1,10	0,02
Fio	1,5 m	Ferreira Gomes	4,99	0,01
Mão de obra	5 h	-	8,00	40,00
Total				48,77

Fonte: Da autora, 2021.

Figura 53 - Ficha técnica CALCALILAS01



GRADE DO MODELO

PP		P		M		G		GG		XXG	
34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56
	1										

TECIDOS

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	LARGURA	COR	QUANTIDADE	FORNECEDOR	PREÇO
Oxford	100% poliéster	1,5 m	Lilás	1,10 m	Casa Fama	R\$17,80 (metro)

AVIAMENTOS

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	COR	QUANTIDADE	FORNECEDOR	PREÇO
Linha	63% poliéster - 37% algodão	Lilás	12,5 m	Ferreira Gomes	R\$1,10
Fio	100% poliéster	Preto	10 m	Ferreira Gomes	R\$4,99
Botão	Plástico	Preto	1	Ferreira Gomes	R\$0,80
Zipper	Poliéster e nylon	Lilás	1	Ferreira Gomes	R\$1,10

BENEFICIAMENTOS/OBSERVAÇÕES

AMOSTRAS DE TECIDO

Fonte: Da autora, 2021.

Tabela 6 - Tabela de custos CALCALILAS01

Marca: DIVINE DELINQUENT Coleção: RAZOR GIRL		Estação: <u>TRANSSAZONAL</u>		
Produto: Calça Lilás		Ref: <u>CALCALILAS01</u>	Total: R\$101,73	
Descrição do material	Quantidade/ Unidade	Fornecedor/ Local	Valor unitário (R\$)	Valor total (R\$)
Oxford	1,10 m	Casa Fama	17,80 (metro)	19,58
Linha	12,5 m	Ferreira Gomes	1,10	0,15
Fio	10 m	Ferreira Gomes	4,99	0,10
Botão	1	Ferreira Gomes	0,80	0,80
Zíper	1	Ferreira Gomes	1,10	1,10
Mão de obra	10 h	-	8,00	80,00
Total				101,73

Fonte: Da autora, 2021.

9 EDITORIAL

No editorial da coleção “Razor Girl”, buscou-se, além do registro e da apresentação das peças produzidas, criar um ambiente que dialogasse de forma plena com a temática e com os principais conceitos e referências estéticas apresentados no trabalho.

Devido às limitações causadas pela atual pandemia, a locação do editorial ocorreu em ambiente residencial, porém através da iluminação planejada para as imagens e da manipulação digital das mesmas, foi possível criar um ambiente com uma atmosfera cyberpunk e que representasse seus principais elementos estéticos. O jogo de luzes foi pensado para remeter às metrópoles cyberpunk e sua iluminação característica, remetendo também às luzes projetadas por aparelhos eletrônicos.

Algumas imagens foram feitas no ambiente externo da residência, e através da manipulação e arte digital foi possível recriar uma cidade cyberpunk ao fundo. Com a utilização da manipulação digital foi também possível produzir uma representação da personalidade que dá nome à coleção e colocar traços ciborgues no corpo da modelo, apresentando com maior precisão a figura imaginada da Razor Girl. Na figura 54, tem-se algumas imagens que foram usadas para guiar e referenciar a estética e a atmosfera do editorial.

Figura 54 - Prancha de referência do editorial.



Fonte: Da autora, 2021.

9.1 EDITORIAL “RAZOR GIRL”

Figura 55 - Primeiro look 1.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 56 - Primeiro look 2.



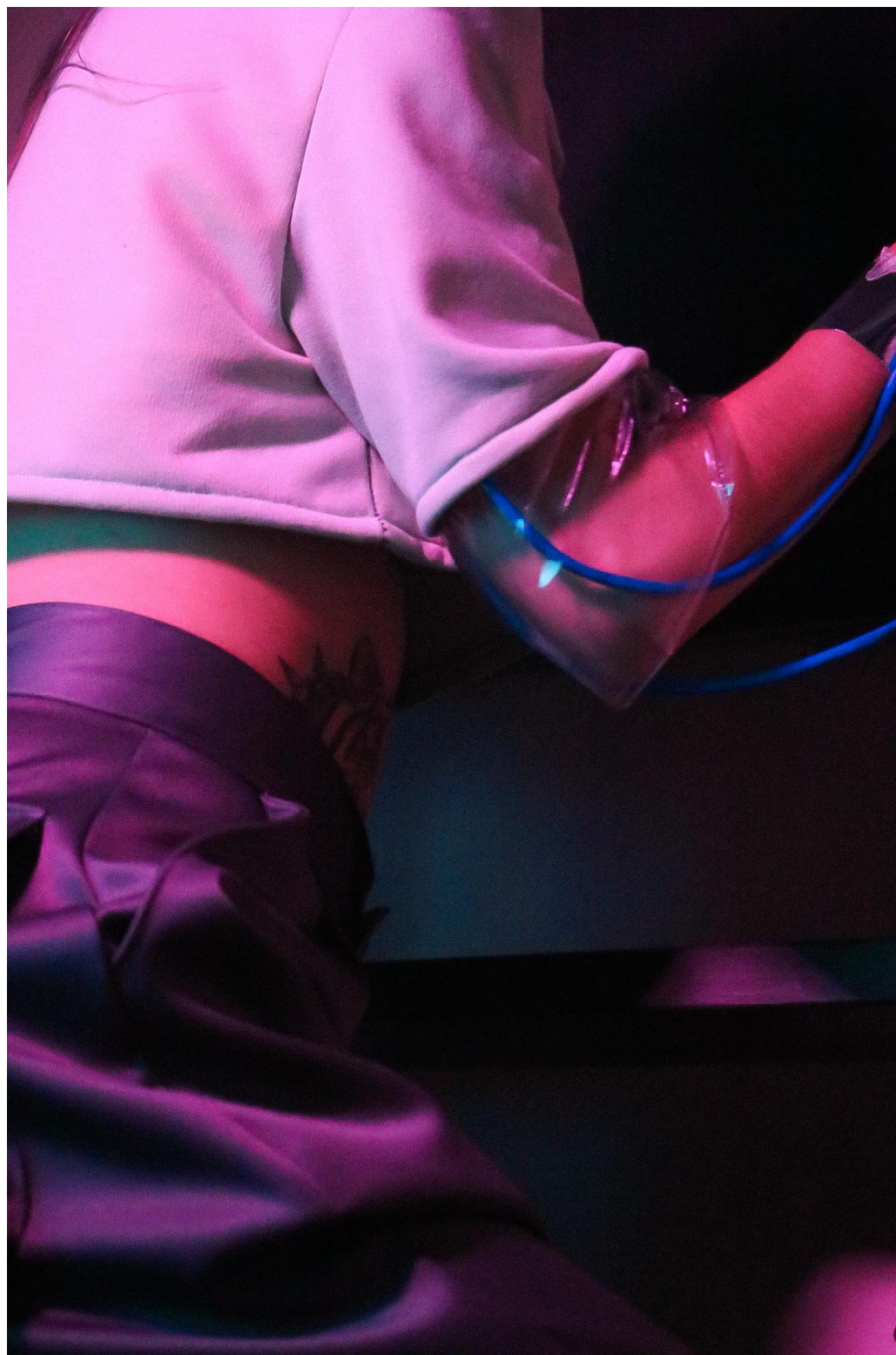
Fonte: Da autora, 2021.

Figura 57 - Primeiro look 3.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 58 - Primeiro look 4.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 59 - Segundo look 1.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 60 - Segundo look 2.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 61 - Terceiro look 1.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 62 - Terceiro look 2.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 63 - Terceiro look 3.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 64 - Terceiro look 4.



Fonte: Da autora, 2021.

Figura 65 - Terceiro look 5.



Fonte: Da autora, 2021.

9.2 FICHA TÉCNICA DO EDITORIAL

Direção, Conceito e Produção Geral: Daniela Oliveira

Cenário: Lucas Di Capri e Lucas Almajíd

Direção de fotografia: Lucas Di Capri

Edição de Fotografia, Arte e Manipulação Digital das Imagens: Lucas Almajíd

Assistente de Iluminação: Matheus Pêgo

Produção de Moda e Styling: Daniela Oliveira

Assistente de Produção: Matheus Pêgo

Modelo: Daniela Oliveira

Beleza: Daniela Oliveira e Lucas Almajíd

Acessórios: Acervo Pessoal

Locação: Residência particular

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste trabalho é resultado de um processo de pesquisa teórica, análise de textos, imagens e diversas mídias que tratam sobre o universo da ficção científica cyberpunk, culminando na produção de uma coleção de moda. Foi analisado desde o seu surgimento, na década de 1980, suas influências, principais características que definem o gênero, sua ambientação e personagens, passando pelo estudo da obra *Neuromancer*, de William Gibson. A obra citada tem papel central no desenvolvimento do presente trabalho, visto que o imaginário de Gibson guiou o processo de produção da coleção desenvolvida através de seu universo futurista distópico e de seus personagens emblemáticos, principalmente a personagem Molly Millions.

O trabalho também passou por um processo fundamental para sua realização: a análise e a consequente produção de imagens. Tal processo foi guiado principalmente pela Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa (1936-) e seus três pilares: a contextualização da imagem, sua leitura e a produção de outras imagens. Portanto, o uso das figuras contidas neste trabalho foi pensado e questionado e houve uma leitura crítica dessas produções, além de uma análise de seu contexto. Através do “diálogo” com essas imagens foi possível atribuir-lhes determinados significados e isso foi essencial para a produção das imagens das pranchas, croquis e do ensaio fotográfico de modo qualificado, sensível e crítico. Outra abordagem imprescindível para que isso acontecesse foi a compreensão do desenvolvimento estético, onde as cinco fases propostas por Abigail Housen são analisadas por Maria Helena Wagner Rossi. A identificação das características de cada estágio, aplicadas às figuras utilizadas, propiciaram uma compreensão melhor das mesmas e deram condições para a vivência dessas experiências estéticas que foram essenciais para a consequente produção ocorrida no trabalho.

O intuito, através de todo esse processo, foi desenvolver uma coleção de moda que representasse a imagem que a personagem Molly Millions tinha no meu imaginário

e trazer um protagonismo para personagens femininas presentes em narrativas cyberpunk, destacando a estética característica do gênero e se utilizando dela para a criação das peças de roupa.

Os principais desafios encontrados, se devem, sem dúvida, ao momento de pandemia que se enfrenta desde o início da produção deste trabalho. Tal situação fez com que a grande maioria das referências bibliográficas utilizadas fossem aquelas disponíveis online, as reuniões de orientação todas aconteceram por meio de vídeo-chamada, o que impossibilitou à orientadora visualizar pessoalmente os processos e o resultado da produção. A ausência do espaço da universidade fez com que todos os processos fossem feitos em casa e principalmente as etapas de costura foram feitas a partir da tentativa e erro até chegarem ao resultado almejado. Apesar das dificuldades citadas, nenhuma delas impediu que o resultado superasse as expectativas e atingisse seus objetivos.

Através da realização do trabalho foi possível adquirir um conhecimento mais aprofundado de um tema ao qual já se possuía grande interesse e que, ainda hoje, cerca de quarenta anos após o seu surgimento, ainda é tão atual e relevante, instigando reflexões acerca do capitalismo, do crescimento urbano desenfreado e a consequente desigualdade social, além das questões de cunho psicológico e filosófico, acerca da interface homem-máquina e aquilo que nos torna humanos, definindo nossa identidade pessoal. A produção do trabalho permitiu também conhecer o trabalho de autores nacionais que estudam o tema e analisar diferentes visões sobre o mesmo. Todas as etapas, tanto de pesquisa quanto de produção, permitiram a transformação dessa análise de textos, imagens e outras mídias cyberpunk em uma coleção de moda coerente e representativa do tema escolhido.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana. A metrópole e o triunfo distópico: a cidade como útero necrosado na ficção cyberpunk. **Intexto**. Porto Alegre, n.13. 2005. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/4211/4465>>. Acesso em: fev. 2021.

AMARAL, Adriana. Cyberpunk e Pós-modernismo. **BOCC**. 2005. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-posmordenismo.pdf>>. Acesso em: fev. 2021.

AMARAL, Adriana. Uma breve introdução à subcultura cyberpunk. Estilo, alteridade, transformações e hibridismo na cibercultura. **E-compós**. Brasília, v.3. 2005. Disponível em: <<https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/36>>. Acesso em: set.2021.

BACH, Sirlei Lourdes. **Contribuição do hacker para o desenvolvimento tecnológico da informática**. 2001. 135 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) - Centro Tecnológico, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2001. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/82176/184565.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acesso em: mai. 2021.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**: anos 80 e novos tempos. São Paulo: Perspectiva, 1991.

BARBOSA, Denilson Carlos Souza; MALAFAIA, Rafael Alexandrino; LIMA, Tailson Rodrigues de. **Ficção Científica e Cyberpunk**: Uma breve introdução. 2017. Disponível em: <<http://abrapa.org.br/hotsite/pdf/Arquivo09.pdf>>. Acesso em: mar. 2021.

CASTRO, Cilmar Santos de; LA ROCQUE; Lucia de. Mulheres Guerreiras ou Heroínas Românticas: Gênero e Preconceito no Universo Cyberpunk da Trilogia Matrix. **Simpósio Temático 36 - Gênero, cibercultura e novas tecnologias de comunicação digital: reforçando ou desconstruindo preconceitos?** Seminário Internacional Fazendo Gênero 7: Gênero e Preconceitos, Florianópolis, ago. 2006. Disponível em: <http://www.wwc2017.eventos.dype.com.br/fg7/artigos/L/La_Roque-Castro_36.pdf> Acesso em: jun. 2021.

CASTRO, Eduardo Andrade Barbosa de. Resistência no Circuito Integrado: Hackers, Ciborgues e Memória em William Gibson. **Revista Estudos Anglo-Americanos**. Florianópolis, n. 42, 2014. Disponível em: <<https://reaa.ufsc.br/index.php/reaa/article/view/1536/863>> Acesso em: abr. 2021.

CLEMENTE JÚNIOR, Sérgio dos Santos. O Ensino da Concorrência Mercadológica pelo uso do Cinema como Ferramenta de Aula: Filme “Vem Dançar”. **Anais Portal**

INTERCOM. 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba, set. 2017. Disponível em:

<<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0043-1.pdf>> Acesso em: ago. 2021.

FERREIRA, Aletéia. Cibermoda e suas influências na cibercultura: a moda do punk ao estilo matrix. **C-Legenda**. Rio de Janeiro, n.18. 2007. Disponível em:

<<https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/36694>> Acesso em: jul. 2021.

FUSARO, Márcia do Carmo Felismino. A retradução em português de *Neuromancer*, o livro que inspirou a trilogia *Matrix*. **REMark - Revista Brasileira de Marketing**. São Paulo, v. 05. 2006. Disponível em:

<<https://periodicos.uninove.br/remark/article/view/10266/4926>> Acesso em: jul. 2021.

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo, Aleph: 2016.

HAAS, Ilaine; KLEINIBING, Neide; HENZEL, Marjana. A importância de uma definição detalhada do público alvo para a publicidade - Uma abordagem prática. **Anais CIECITEC**. I Congresso Internacional de Educação Científica e Tecnológica, Santo Ângelo, 2010. Disponível em:

<http://san.uri.br/sites/anais/ciecitec/2010/relato/Relato_Experiencias_1.pdf> Acesso em: ago. 2021.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (Org). **Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

KIM, Joon Ho. Cibernética, ciborgues e ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural. **Horizontes Antropológicos**. Porto Alegre, v.10, n.21, 2004. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/ha/a/R8fbcHwxmPrw3C3XmYKbg3c/?lang=pt>> Acesso em: mar. 2021.

LEBLANC, Lauraine. Razor girls: Genre and Gender in Cyberpunk Fiction. **Woman and Language**. Fairfaix, v.20, n.1, 1997. Disponível em:

<http://project.cyberpunk.ru/idb/genre_and_gender_in_cyberpunk_fiction.html> Acesso em: jun. 2021.

LEMOS, André. Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura. **Conexão: Comunicação e Cultura**. Caxias do Sul, v.3, n.6, 2004. Disponível em:

<https://redib.org/Record/oai_articulo565519-fic%C3%A7%C3%A3o-cient%C3%ADfica-cyberpunk-o-imagin%C3%A1rio-da-cibercultura> Acesso em: mar. 2021.

LIMA, George. Abalos no corpo, a iminência de um monstro? O ciborgue em *Neuromancer*, de William Gibson. **Abusões**. Rio de Janeiro, n.8, 2019. Disponível em:

<<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/abusoes/article/view/38487>> Acesso em: abr. 2021.

MIRANDA, Ana Paula Celso de. MOREIRA, Germana Uchoa. O que é uma marca de moda alternativa? **Anais Colóquio de Moda**. 2008. Disponível em: <<http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202008/42520.pdf>> Acesso em: jul. 2021.

OLIVEIRA, Janete da Silva. Ghost in the Shell: “O fantasma na máquina”. **Contemporânea**. Rio de Janeiro, v.1, n.1, 2003. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/21249>> Acesso em: jun. 2021.

PADRÃO, Andréa Lúcia Paiva. **Poética do mistério e retórica da violência no romance policial**: cânones, ruptura e fusão. 158 f. Dissertação (Mestrado em Literatura) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2002. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/83501/182157.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acesso em: jul. 2021.

PEDROSA, Carolina Gomes. **A re/construção da moda cyberpunk no cinema**. 60 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em História Cultural) - Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira, 2011. Disponível em: <<http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/1652>> Acesso em: jul. 2021.

ROSENFELD, Anatol; GUINSBURG, Jacó. Romantismo e Classicismo. **Ação Educativa: Contextualizações**. 2010. Disponível em: <<http://bdae.org.br/handle/123456789/2988>> Acesso em: jul. 2021.

SANTOS, Everton dos. Neuromancer, entre o otimismo e a desconfiança no futuro. **Revista da Academia Lagartense de Letras**. Lagarto, v.1, n.5, 2019. Disponível em: <<http://www.allrevista.com.br/index.php/allrevista/article/view/113>> Acesso em: jul. 2021.

SZAPIRO, Ana Maria; RESENDE, Camila Miranda de Amorim. Juventude: Etapa da vida ou estilo de vida? **Psicologia & Sociedade**. Rio de Janeiro, v.22, n.1, 2010. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/psoc/a/xd33GX4XKYJgHVYbp4wJhjw/?lang=pt>>. Acesso em: ago. 2021.

TEIXEIRA, Aldemir Leonardo. **O movimento punk no ABC paulista**: anjos: uma vertente radical. 227 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/3833>> Acesso em: mar. 2021.

TREPTOW, Doris. **Inventando Moda**: Planejamento de coleção. São Paulo: Doris Treptow, 2003.