



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES
CURSO DE DESIGN

BRUNNA SANDY ALMEIDA DE MOURA

SHION: memórias da viagem de Chihiro
Trazendo um pouco do universo geek para a moda

Natal, 2016.

BRUNNA SANDY ALMEIDA MOURA

SHION: memórias da Viagem de Chihiro
Trazendo um pouco do universo geek para a moda

Trabalho de Conclusão de Curso II, apresentado à disciplina DGN0401, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Design pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

Orientadora: Lívia Maia Brasil

Natal, RN.

SHION: MEMÓRIAS DA VIAGEM DE CHIHIRO
TRAZENDO UM POUCO DO UNIVERSO GEEK PARA A MODA

BRUNNA SANDY ALMEIDA DE MOURA

Trabalho de Conclusão de Curso II, apresentado à disciplina DGN0401, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Design pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

Orientadora: Lívia Maia Brasil

BANCA EXAMINADORA

Prof.a. Lívia Maia Brasil - Orientadora
Departamento de Artes - UFRN

Prof. Dr. Kilder Ribeiro - Examinador
Departamento de Artes - UFRN

Prof.a. Esp. Suellen Silva de Albuquerque - Examinadora
UNIPÊ - PB

AGRADECIMENTOS

À Deus pela força suficiente para concluir este projeto.

Aos meus pais, pela paciência e apoio durante todos os momentos.

Às minhas amigas, Ana Luiza que compartilhou toda a euforia e estresse que vem com a responsabilidade de fazer um trabalho de conclusão de curso; à Taynara por sempre estar disposta a me ajudar quando tinha dificuldades e bloqueios; à Babi por sempre trazer sua alegria nos momentos de estresse. À minha prima Thaize por me ajudar em todos os assuntos relacionados a moda que eu não tinha conhecimento.

À minha orientadora Lívia pela sua paciência de ouro e seu apoio em todos os momentos.

Aos professores da UFRN e a todos aqueles que direta ou indiretamente me ajudaram durante esse caminho até aqui, o meu muito obrigada.

*“Style is a way to say who you are
without having to speak.”*

Rachel Zoe

RESUMO

O presente trabalho buscou desenvolver um projeto de moda, que consiste em uma mini-coleção de roupas voltado para o segmento feminino do público *geek*. O principal objeto foi utilizar um referencial proveniente de uma mídia de consumo desse público, a animação japonesa "A viagem de Chihiro". O projeto foi desenvolvido através da metodologia de Treptow, que foi adaptada para atender aos objetivos deste trabalho, dentro das limitações de um projeto acadêmico. O referencial teórico trazido explorou diversos temas relacionados ao design, moda e à cultura *geek*. O processo de criação culminou na geração de dez looks que foram desenvolvidos a partir da pesquisa de tema, realizada através da construção de moodboards, com os referenciais estéticos explorados nos personagens e ambientes do filme, contando também com a análise do público-alvo e pesquisas sobre tendências em moda.

Palavras-Chave: **Design, Moda, Coleção, Geek, Animação, Ghibli, A Viagem de Chihiro.**

ABSTRACT

This study aimed to develop a fashion project, which consists of a mini-collection of clothing aimed at the female segment of the geek public. The main objective was to use a referential coming from a consumer media of this audience, the Japanese animation "Spirited Away". The project was developed through the Treptow's methodology that has been adapted to meet the objectives of this work, within the limitations of an academic project. The theoretical referential explored several themes related to design, fashion and geek culture. The creation process culminated in the generation of ten looks that were developed from theme research held by building moodboards with aesthetic references exploring the characters and environments from the movie, also relying on the analysis of the target audience and fashion trends research.

Keywords: Design, Fashion, Collection, Geek, Animation, Ghibli, Spirited Away

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Áreas de atuação do Design.....	22
Figura 2- Breve linha temporal sobre a moda no século XX.....	25
Figura 3 - Coleção da marca Sorry, I'm Not inspirada no anime Sailor Moon.....	30
Figura 4 - Coleção da marca Louis Vuitton primavera 2016.....	30
Figura 5 - Coleções das marcas Moschino e Gloria Coelho.....	31
Figura 6 - Primeira aparição de Chihiro e a Cidade Misteriosa.....	32
Figura 7 - Primeiro encontro entre Chihiro e Haku e Chihiro apavorada ao encontrar seus pais transformados em porcos.....	32
Figura 8 - Design de personagem de Chihiro Ogino.....	33
Figura 9 - Chihiro se torna Sen e começa a trabalhar na Casa de Banho.....	34
Figura 10 - Chihiro mostra seu valor, lida com problemas que ninguém consegue resolver.....	35
Figura 11 - Chihiro no começo do filme assustada e sem rumo versus Chihiro em sua jornada até a casa de Zeniba, no final do filme com um olhar forte e determinado.....	35
Figura 12 - Design de personagem de Haku.....	36
Figura 13- Haku em sua forma de dragão e Chihiro amparando Haku que está ferido.....	36
Figura 14 - Chihiro ajuda Haku a lembrar seu verdadeiro nome.....	37
Figura 15 - Sem-Rosto antes de ser convidado a entrar na Casa de Banho por Chihiro.....	37
Figura 16 - Ao engolir vários funcionários da Casa de Banho sua forma muda, assim como sua personalidade.....	38
Figura 17 - Aparência de Yubaba.....	39
Figura 18 - Zeniba mostra que na verdade é uma senhora bondosa e sábia.....	39
Figura 19 – Kamaji.....	40
Figura 20 - Casa de Banho.....	40
Figura 21 - Pousada nas fontes termais de Dōgo, localizado em Shikoku, Japão.....	41
Figura 22 -Templo Nikkō Tōshō-gū localizado em Nikkō, Tochigi.....	41
Figura 23 - Estampas florais pinadas em várias partes dos cenários foram inspiradas em pinturas reais existentes no Castelo de Nijō.....	42
Figura 24 - As caldeiras e o armário de ervas do Kamaji foram inspirados em edifícios existentes no Museu de Arquitetura ao Ar Livre de Edo – Tóquio.....	42
Figura 25 - O Quarto/Escritório de Yubaba possui um ar mais ocidental, o que veio a inspirar seu figurino também.....	43
Figura 26 - Graças ao cartão recebido de uma amiga, Chihiro não esqueceu sua identidade.....	44
Figura 27 - Espíritos inspirados nas máscaras utilizadas pelas dançarinas do Templo de Kasuga em Nara, Japão.....	44
Figura 28 - Seeing Spots e The New Age of Aquarius.....	49
Figura 29 - Flower Fly e Rose Water.....	50
Figura 30 - Beach Boho.....	51
Figura 31 - Terra Nova.....	52
Figura 32 - Psycho Tropics.....	52
Figura 33 - Play Date.....	53
Figura 34 - Lands of Savanna.....	54
Figura 35 - khaki e amarelo como cores da estação.....	55

Figura 36 - listras da próxima estação.	55
Figura 37 - Cortes estratégicos e camisas caídas dão destaque aos ombros.	56
Figura 38 - Fendas nas mangas e camisas sendo utilizadas como vestidos.	56
Figura 39 - Destaque para a cintura com waist cinchers e dobraduras.....	57
Figura 40 - Trench coats, robes e cortes inspirados em faixas de escoteiros.....	57
Figura 41 - Estudo do perfil dos consumidores SEBRAE.....	58
Figura 42 - Geração de Alternativas 1.....	63
Figura 43 - Geração de Alternativas 2.....	64
Figura 44 - Lineup e desenho estilístico.....	69
Figura 45 - Exemplo do body utilizado por dentro do kimono de trabalho da Sen/Chihiro.	70
Figura 46 - Básico 1.....	71
Figura 47 - Estampa do look.....	71
Figura 48 - Básico 2.....	72
Figura 49 - Estampa do look.....	72
Figura 50 - Básico 3.....	73
Figura 51 - Estampas do look.....	73
Figura 52 - Fashion 1.....	74
Figura 53 - Estampa do look.....	74
Figura 54 - Estampa do look.....	75
Figura 55 - Estampa do look.....	75
Figura 56 - Fashion 3.....	76
Figura 57 - Estampa do look.....	76
Figura 58 - Fashion 4.....	77
Figura 59 - Estampa do look.....	77
Figura 60 - Fashion 5.....	78
Figura 61 - Estampa do look.....	78
Fonte 62 – A autora.	78
Figura 63 - Vanguarda 1.....	79
Figura 64 - Estampa do look.....	79
Figura 65 - Vanguarda 2.....	80
Figura 66 - Estampas do look.....	80
Figura 67 - Imagem do Questionário.....	99

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Moodboard 1: Chihiro Ogino.....	46
Quadro 2 - Moodboard 2: Haku.....	47
Quadro 3 - Moodboard 3: Sem Face.....	48
Quadro 4 - Moodboard Público-Alvo.....	59
Quadro 5 - Moodboard 1: Referências visuais.....	61
Quadro 6 - Moodboard 2: Tendências.....	62
Quadro 7 - Tabela de Cores 1.....	65
Quadro 8 - Tabela de Cores 2 retirada dos moodboards.....	65

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS	8
LISTA DE QUADROS	10
1. INTRODUÇÃO.....	13
1.1. JUSTIFICATIVA	13
1.2. OBJETIVOS.....	15
1.2.1. Objetivos Específicos.....	15
1.3. ESTRUTURA DO TCC	15
a) Pesquisa Bibliográfica	15
b) Pesquisa Exploratória:.....	16
c) Planejamento:	16
d) Design:.....	16
e) Desenvolvimento:.....	16
2. PROJETO EM MODA.....	16
2.1. METODOLOGIA.....	18
I) Planejamento: preparação	19
II) Design: ideação.....	19
III) Desenvolvimento: concepção.....	20
2. REFERENCIAL TEÓRICO	20
2.1. MODA	23
2.2. ADENTRANDO O UNIVERSO GEEK.....	26
2.2.1. Hábitos de consumo.....	27
2.3. A VIAGEM DE CHIHIRO	31
2.3.1. Personagens	33
2.3.2. Demais Personagens.....	38
2.3.3. Cenários/Ambientação.....	40
2.3.4. Inspirações presentes na animação.....	43

3. PLANEJAMENTO, DESIGN E DESENVOLVIMENTO	45
3.1. PESQUISA DE TEMA	45
3.2. PESQUISA DE TENDÊNCIAS	48
3.3. PESQUISA DE PÚBLICO- ALVO.....	58
3.4. DESIGN	59
3.4.1. Criação de Briefing.....	59
3.4.2. Recorte de Tema	60
3.5. DESENVOLVIMENTO	63
3.5.1. Geração de desenhos.....	63
3.5.2. Tabelas de Cores	64
3.5.3. Cartela de Tecidos.....	66
3.5.4. Mapa da Coleção.....	67
4. APRESENTAÇÃO DOS LOOKS	70
4.1. VISTAS TÉCNICAS	81
5. RESULTADOS	99
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	100
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	101
ANEXO I Questionário e resultados encontrados.	107

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho visa desenvolver um projeto de moda para o público *geek*, usando um referencial proveniente de uma das suas mídias de consumo, a animação. Levando em conta como as coleções inspiradas em elementos do universo *geek* ainda são desenvolvidas de forma muito literal, esse trabalho visa criar uma coleção que se desprenda dessa premissa, utilizando ferramentas do design para isso.

O século XXI trouxe com ele novas tecnologias e por consequência o mundo se tornou globalizado. O público *geek*, que antes era visto, pejorativamente como “excêntricos” por se interessarem por tais tecnologias passaram a serem admirados por isso.

Com isso, o nicho de mercado relacionado a esse universo e seus interesses passaram a ganhar mais destaque e, conseqüentemente, novas demandas surgiram. A moda, que antes era vista quase como um polo oposto a esse público, se tornou um dos mercados que mais abrange elementos relacionados a esta cultura.

Utilizando o longa de animação “A viagem de Chihiro”, do estúdio de animação japonês Ghibli, como inspiração para a criação de uma coleção de moda, que reflitam os ambientes e os temas presentes no filme, pretende-se alcançar os objetivos traçados para o projeto.

Nesta fase final do trabalho de conclusão de curso iremos apresentar a pesquisa bibliográfica, a metodologia escolhida e a sua aplicação no contexto desse projeto. Cada etapa do desenvolvimento da coleção será apresentada, assim com o resultado final do projeto.

1.1. JUSTIFICATIVA

Este trabalho procura unir, através da criação de um produto de moda, o design e o universo *geek* levando em conta a importância de ambos para o mercado atual.

Segundo a ABIT¹ (2016), o mercado de moda brasileiro foi o segundo maior gerador de empregos no país no ano de 2015, perdendo apenas para o mercado de alimentos e bebidas. Com um comércio aquecido pela procura, surge a necessidade de criações inovadoras para aquecer ainda mais esse comércio.

Deve-se levar em conta que, nos dias de hoje, a moda está cada vez mais sendo utilizada como uma forma de demonstrar seus gostos pessoais, sua identidade visual, através da aparência. A cultura e a sociedade têm um peso maior na hora de ditar o estilo de cada um, as tendências existem, porém, são modificadas para se ajustar a personalidade e gosto de cada indivíduo (PASQUAL, 2009). Com isso, a moda pode ser utilizada para refletir as características de um determinado grupo através de seu modo de vestir, como uma forma de comunicação não-verbal.

Os *geeks* (ou *nerds*) também vem ganhando espaço no século XXI, junto com o advento da tecnologia, e dominam vários setores do mercado, uma prova disso é a imensa gama de filmes de *super-heróis* sendo lançados no cinema e quebrando recordes de bilheteria. A moda, que antes era ignorada e, conseqüentemente, também ignorava esse grupo, hoje em dia anda lado a lado com ela. Coleções inspiradas em *animes*, quadrinhos e filmes de fantasia e ficção científica invadiram as lojas deixando para trás o estereótipo de que *geeks* não entendem de moda. Porém, a maioria dos produtos no mercado ainda possuem uma interpretação extremamente literal e até mesmo caricata.

Entre as vastas fontes de inspirações existentes no universo geek, tais como filmes, livros e séries, e filmes de animação, "*A viagem de Chihiro*" foi escolhido como tema para este projeto, pois além de ser considerada uma das melhores animações de todos os tempos (TIMEOUT, 2016), é um filme que marcou a autora deste trabalho de modo pessoal por sua beleza e encantamento.

Este trabalho se mostra relevante, pois pretende desenvolver uma coleção de moda que, utilizando as ferramentas teóricas e metodológicas do design, fuja do óbvio, do caricato, trazendo a beleza e a sofisticação da moda para uma coleção para este grupo social.

¹ Associação Brasileira da Indústria Têxtil e de Confecções

1.2. OBJETIVOS

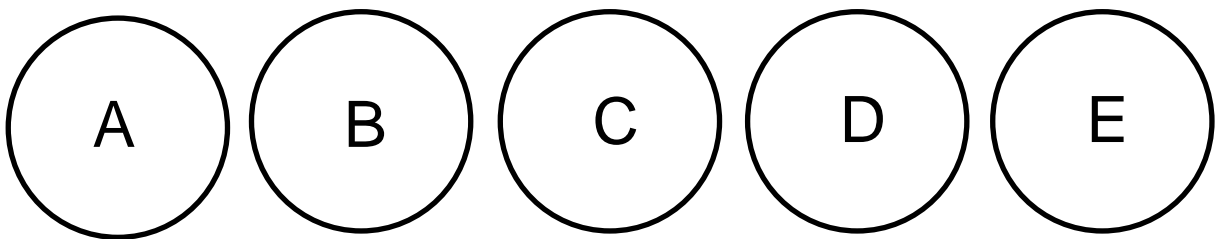
Desenvolver uma coleção de moda feminina inspirada no longa de animação “*A Viagem de Chihiro*”.

1.2.1. Objetivos Específicos

- Analisar ambientação, gráficos e personagens apresentados na animação;
- Delimitar os elementos da história que servirão como referencial para a criação;
- Identificar as características relacionáveis ao público-alvo da coleção;
- Idealizar peças que reflitam os personagens e os temas presentes no filme.

1.3. ESTRUTURA DO TCC

Visando apresentar as divisões de conteúdo e uma melhor compreensão deste documento, segue abaixo a estrutura que apoia o desenvolvimento das etapas deste trabalho.



a) Pesquisa Bibliográfica

A pesquisa bibliográfica deste trabalho consistiu no levantamento do referencial teórico sobre design e moda e a relação entre esses dois temas ao longo dos anos para dar suporte ao entendimento e desenvolvimento da coleção. Também foi essa etapa a pesquisa e desenvolvimento da metodologia que foi nesse trabalho.

b) Pesquisa Exploratória:

A pesquisa exploratória deste trabalho consistiu no levantamento de dados e referências para um melhor entendimento do filme “A Viagem de Chihiro”, suas inspirações e temas e também a pesquisa do surgimento e hábitos do público em que este filme está inserido, que nesse caso é o geek.

c) Planejamento:

Esta etapa do trabalho constituiu a realização das etapas iniciais do desenvolvimento de uma coleção segundo a metodologia de Treptow que abrangem a pesquisa de tema, tendências e público-alvo, assim como a pesquisa bibliográfica que já foi realizado na primeira parte desse trabalho.

d) Design:

Nesta etapa do trabalho abrange a criação do briefing da coleção, assim com o recorte de tema, a geração de idéias, a escolha da cartela de cores e de tecidos e o mapa da coleção.

e) Desenvolvimento:

Esta etapa do trabalho constitui na apresentação de cada look² criado para coleção, seus coceitos e tecidos, assim como as vistas técnicas de todas as peças.

2. PROJETO EM MODA

Pensando a moda na esfera do desenvolvimento de produto, buscamos uma metodologia projetual, que unisse as bases do projeto de design de produto aos sistemas de moda. Para tanto, recorreremos ao método desenvolvido por Doris Treptow (2013), o primeiro desenvolvido especialmente para projetos em moda no Brasil.

Técnicas e métodos projetais são essenciais para o designer, facilitam os processos e a tomada de decisões, uma metodologia deve ser escolhida

² **Look**: estilo característico, esp. em se tratando de moda; visual.

considerando as necessidades e especificidades projetais de cada tipo de produto ou serviço.

A Metodologia de Design poderia ser entendida então como um processo esquematizado e apoiado em etapas distintas, com o objetivo de aperfeiçoar e auxiliar o Designer (ou a equipe de Design) no desenvolvimento ou concepção de soluções para um determinado problema através de um artefato (seja um produto ou um serviço), oferecendo um suporte de métodos, técnicas ou ferramentas. (VASCONCELOS et al, apud QUEIROZ & BASSO, 2016 p. 103)

Para Treptow (2013), a primeira etapa do processo, consiste no planejamento. Como se trata de uma metodologia que apresenta fases do desenvolvimento de coleções vivenciadas na indústria, a autora considera além do perfil do consumidor, o perfil da marca, e diz que essa junção será a base para o tema de coleção, para as formas e para as matérias-primas utilizadas. Essas informações são consideradas no planejamento, onde também são definidos cronograma, parâmetros da coleção, dimensionamento, estratégias de produção, e comercialização.

O direcionamento do processo surge no planejamento, são definidos a partir dessa etapa, a pesquisa de tendências, o tema/inspiração, e o briefing da coleção. Nesse método a autora compila as pesquisas em formato de painéis imagéticos, chamados de *moodboards*, que devem apresentar os principais referenciais para a criação, comportamento do consumidor, mercado, tecnologia, tendências, etc. Cada painel cumpre uma função e a partir deles são retirados a cartela de cores, de tecidos, as formas. (Ibid.).

A fase de gerar conceitos e alternativas, é chamada pela autora da etapa de Design, é onde se exploram possibilidades através de métodos criativos, por meio de croquis, desenhos e experimentações. Se inicia no estudo de elementos de estilo e design, extraídos dos painéis, buscando identidade e coerência às peças.

[...] o croqui é uma ferramenta importante, pois através dele (na postura dos manequins, no uso de acessórios, nas combinações produzidas) é que o designer transmite a relação entre as peças isoladas e o tema de coleção. (TREPTOW, 2013, p. 137).

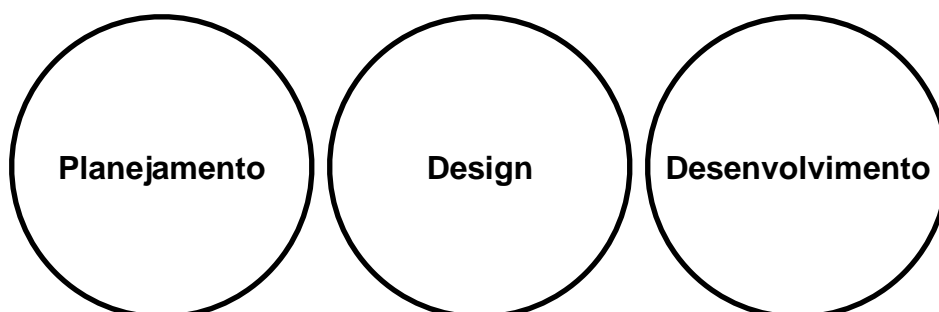
Ainda nessa fase, pode-se realizar testes de caimento de tecidos, de modelagem, estudo de formas, silhuetas e caimentos diretamente em um manequim, para os ajustes antes da fase de desenvolvimento.

Outra etapa é a de avaliação, que "[...] tem por objetivo avaliar a proposta de coleção, sugerindo alterações que possam facilitar a produção, reduzir custos ou tornar o produto mais atraente ao consumidor" (IDEM, p.149). Nessa etapa ocorre uma triagem dos modelos que irão compor o mapa da coleção, para tanto, é considerada a viabilidade produtiva e comercial das peças. O mapa da coleção é a organização dos modelos em famílias, onde são priorizados coerência e combinação de peças.

No desenvolvimento, são produzidas as fichas técnicas, com os desenhos técnicos detalhados e todas as especificações necessárias para a produção das peças-piloto. Nessa etapa há a prototipagem de cada peça, são definidas as graduações da modelagem e também são calculados os custos finais de cada peça. Os protótipos ainda são avaliados e, caso seja necessário, retorna-se a fase de design para se encontrar soluções.

2.1. METODOLOGIA

Tendo em vista o método projetual proposto por Treptow (2013), para o desenvolvimento de um produto de moda, realizamos as devidas adaptações para o projeto, que ocorre em âmbito acadêmico, buscando atingir o objetivo deste trabalho, segundo 3 etapas principais:



I) Planejamento: preparação

- **Cronograma de atividades:** necessário a qualquer tipo de projeto, o cronograma permite ao projetista visualizar as ações que serão realizadas e planejar como distribuí-las em tempo hábil para a conclusão do mesmo;
- **Pesquisa bibliográfica e documental:** norteia o projeto em todas as etapas, recorre-se à pesquisa em referenciais acadêmicos e documentais (mídias, internet, revistas), para se obter o conhecimento acerca das temáticas que envolvem o projeto;
- **Pesquisa de tema:** realizada a partir da construção de moodboards, é necessária para identificar os referenciais gráficos e estéticos retirados do referencial para a coleção;
- **Pesquisa de tendências:** neste projeto será realizada para se ter uma base acerca do uso de cores, silhuetas, estilos e materiais a serem utilizados na fase de ideação;
- **Pesquisa de público-alvo:** realizada a partir de pesquisa, delimitação e construção de um moodboard.

II) Design: ideação

- **Criação de Briefing:** com base na pesquisa de tema e de público-alvo é necessário realizar o briefing para delimitar o mix de produtos em que melhor se encaixa o projeto (básico, fashion, conceitual);
- **Recorte do tema:** para delimitar os referenciais que serão usados para gerar conceitos e alternativas;
- **Geração de desenhos:** definição de conceitos e geração de alternativas;
- **Cartela de cores:** será retirada da pesquisa de tema e posterior delimitação de referenciais quanto à paleta de cores usada nas cenas do filme;
- **Cartela de tecidos;** será retirada da pesquisa de tema e posterior delimitação de referenciais, assim como os que melhores se encaixam nos looks escolhidos;
- **Mapa da coleção:** definição da estrutura e nome da coleção com base nas etapas anteriores de criação, line up e número de peças.

III) **Desenvolvimento: concepção**

- **Apresentação:** apresentação dos tecidos e conceitos por trás de cada look escolhido.
- **Fichas técnicas:** documento com algumas especificações técnicas que podem auxiliar uma possível produção.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

A Moda é acima de tudo o resultado da relação entre o sujeito e a cultura em que está inserido, já o design é a ferramenta estratégica do desenvolvimento de produtos. Realizou-se para o presente trabalho, um pesquisa bibliográfica que dê suporte à compreensão do design como ferramenta para interpretar e traduzir o mundo simbólico, de uma mídia, para um determinado público que faz parte dessa cultura.

Na definição mais imediata da palavra, proveniente de sua origem na língua inglesa, a palavra design pode significar tanto à ideia de plano, desígnio, intenção, quanto a de configuração, arranjo, estrutura. Assim como em sua origem mais remota na língua latina como a palavra designare, que integra tanto o sentido de desenhar quanto o de designar (DENIS, 2000), essas definições nos auxiliam a entender a ideia principal do design, que é a união entre o conceito e a execução, ou seja, a materialização de uma ideia. Para Löbach (1976, p. 16), design “é uma ideia, um projeto ou um plano para a solução de um problema determinado”, o autor também explica também que o design consiste na materialização dessa ideia por meios da confecção de croquis, projetos, amostras e modelos.

Quando se fala em design como profissão, este foi “influenciado principalmente pela Revolução Industrial e pela contribuição das vanguardas artísticas que assumem a estética da máquina, incorporando-a as suas criações” (PEREIRA et al., p. 2010). Para DENIS (2000, p. 18), os primeiros designers surgiram dentro do processo produtivo e “eram aqueles operários promovidos por quesitos de experiência ou habilidade a uma posição de controle e concepção, em relação às outras etapas de divisão do trabalho”, a transformação dessa figura operária em um profissional liberal,

se desvinculando da experiência produtiva de uma indústria específica, com a capacidade de gerar projetos de maneira genérica, que refletem o “[...]longo processo evolutivo, deu início à organização das primeiras escolas de design no século XIX e continuou com a institucionalização do campo ao longo do século 20” (DENIS, 2000, p. 18).

Na atualidade, o design vem se fracionando cada vez mais em várias especialidades e abrangendo inúmeras áreas de trabalho e pesquisa, essas que muitas vezes tiveram percursos históricos diferentes, mas que vieram a se cruzar quando o perfil do design como uma atividade multidisciplinar foi traçado. (PEREIRA et al., 2010). Segundo Gomes Filho (2006, p.15), essas frações são “[...]ditadas pelo mercado, principalmente pelos meios de comunicação de massa, pela publicidade e propaganda e por várias formas de marketing”, no entanto, essas subdivisões podem gerar certa confusão na medida em que determinadas especialidades se desdobram e se sobrepõem, quando na verdade possuem significados muito próximos.

Conforme veremos abaixo, o design de moda é uma das subdivisões que vem cada vez mais se destacando no panorama atual (PEREIRA et al., 2010). Segundo Gomes Filho (2006, p. 21), design de moda é a “[...]concepção de produtos representados, em geral, por peças, aviamentos, acessórios e roupas (convencionais ou especiais)”. Sobre o produto de moda, Rech (2002, p. 27) o conceitua produto de moda como sendo “[...] qualquer elemento ou serviço que conjugue as propriedades de criação, qualidade, vestibilidade, aparência e preço, a partir das vontades e anseios do segmento de mercado ao qual o produto de destina”.

Na tabela abaixo (Figura 1), podemos ver a proposta de Gomes Filho (2006) para essas subdivisões de áreas do design:

Figura 1 - Áreas de atuação do Design.

ESPECIALIDADES/ ÁREAS DE ATUAÇÃO DO DESIGN		
CONTEXTO INTERNACIONAL	EQUIVALÊNCIA APROXIMADA	CONTEXTO NACIONAL
INDUSTRIAL DESIGN OBJECT DESIGN PUBLIC DESIGN FURNITURE DESIGN ALTMOBILE DESIGN COMPUTER DESIGN HARDWARE DESIGN PACKAGING DESIGN FOOD DESIGN JEWELRY DESIGN SOUND DESIGN LIGHTING DESIGN TEXTILE DESIGN	DESIGN INDUSTRIAL DESIGN DE OBJETO DESIGN DE EQUIPAMENTO URBANO DESIGN DE MOBILIÁRIO DESIGN AUTOMOBILÍSTICO DESIGN DE COMPUTADOR DESIGN DE MÁQUINAS E EQUIPAMENTOS DESIGN DE EMBALAGEM DESIGN DE ALIMENTO DESIGN DE JÓIAS DESIGN DE SISTEMA DE SOM DESIGN DE SISTEMAS DE ILUMINAÇÃO DESIGN TÊXTIL	DESIGN DE PRODUTO
COMMUNICATIONS DESIGN COMMERCIAL DESIGN CORPORATE DESIGN INFORMATION DESIGN TABLETOP DESIGN MEDIA DESIGN SOFTWARE DESIGN	DESIGN DE SISTEMAS DE COMUNICAÇÃO DESIGN GRÁFICO DESIGN DE IDENTIDADE CORPORATIVA DESIGN DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO DESIGN DE EDITORAÇÃO DESIGN DE MEIOS DE COMUNICAÇÃO DESIGN DE PROGRAMA	DESIGN GRÁFICO
FASHION DESIGN	DESIGN DE MODA	DESIGN DE MODA
INTERIOR DESIGN	DESIGN DE INTERIORES	DESIGN DE AMBIENTES
RE-DESIGN	REDESIGN	REDESIGN
CONCEPTUAL DESIGN COUNTERDESIGN ANTIDESIGN RADICALDESIGN AVANT-GARD DESIGN BIO-DESIGN ECO-DESIGN UNIVERSAL DESIGN	DESIGN CONCEITUAL COUNTERDESIGN ANTIDESIGN RADICALDESIGN AVANT-GARD DESIGN BIO-DESIGN ECO-DESIGN DESIGN UNIVERSAL	DESIGN CONCEITUAL
INTERFACE DESIGN	DESIGN DE INTERFACES	DESIGN DE INTERFACES

Fonte 1 - Autora, baseado em João Gomes Filho (2006, p.14).

Podemos pensar o produto de moda como um produto de uso individual, “[...] usados exclusivamente por uma determinada pessoa” (LÖBACH, 2001, p. 47), o autor afirma que esse tipo de produto estabelece uma relação psíquica durante o processo de uso, quanto mais próxima e contínua for esta relação, mais forte será a identificação usuário-produto.

Assim, pensando no valor da vestimenta, para o homem moderno, pode-se destacar a importância de se conhecer o usuário desse produto, e ainda, a preocupação com o seu bem-estar emocional já que esse produto tem valor nas

interações do indivíduo com o seu ambiente social (LÖBACH apud MONTEMEZZO, 2003).

2.1. MODA

[...] Foi ao longo da segunda metade do século XIX que a moda, no sentido moderno do termo, instalou-se! Atribui-se a ela o que ele chama de organização do efêmero. [...] A moda não permaneceu acantonada [...] no campo do vestuário [...] em velocidades e em graus diversos, outros setores - o mobiliário e os objetos decorativos, a linguagem e as maneiras, os gostos e as ideias, os artistas e as obras culturais - foram atingidos pelo processo da moda, com paixões e suas oscilações rápidas. (LIPOVETSKY, 1991)

Apesar de no Brasil o Design não estar muito próximo da arte e dos conceitos relacionados à moda, devido a sua tradição modernista, funcionalista (DENIS, 2000), os sistemas de moda estão inseridos no conhecimento do desenvolvimento de produtos, o design faz parte do universo da moda, e características desses sistemas passam também a influenciar no design de produtos (ARAGÃO & FORMIGA, 2010).

Conforme observamos anteriormente, a subdivisão do design impulsionado pelo mercado vem criando várias áreas de atuação e entre elas, está o design de moda. Para compreender esse campo, buscamos o entendimento sobre como surge e se desenvolve essa área do design. Segundo Palomino (2003), a palavra “moda” tem sua origem na palavra *modus* que significa modo ou maneira. Em inglês *Fashion* é uma modificação da palavra francesa *Façon* que também tem como significado modo ou maneira.

De acordo com Treptow (p.23, 2007), “[...] o homem pré-histórico cobria-se com a pele de animais para enfrentar situações climáticas adversas”, ou seja, percebeu-se que os animais não serviam unicamente como alimentos, mas que suas peles também poderiam ser usadas como uma forma de se agasalhar e se proteger do frio. Para Laver (1989), a proteção contra o frio pode não ter sido a única razão pela qual as pessoas passaram a usar roupas, já que as grandes civilizações antigas surgiram em regiões de clima tropical. De acordo com o autor, muitos dos motivos relatados variam desde da ideia baseada no relato do Gênesis, de que o uso de

roupas se deve ao pudor até “[...] a noção sofisticada de eram usadas por motivos de exibição e mágica protetora” (LAVÉR, 1989 p. 7).

No entanto, Palomino (2003) afirma que, a moda em si não é algo que existe há muito tempo, levando em conta que os povos do Antigo Egito, por exemplo, não tiveram uma mudança significativa em seu vestuário ao longo de 3 mil anos. O conceito de moda surgiu no final da Idade Média (Século 15) e início da Renascença, na corte de Borgonha (atualmente parte da França), com o desenvolvimento das cidades e a organização da vida nas cortes. A aproximação das pessoas na área urbana levou ao desejo de imitar: enriquecidos pelo comércio, os burgueses passaram a copiar as roupas dos nobres, e ao criarem novas vestes para se diferenciar dos burgueses, os nobres fizeram funcionar uma engrenagem e processo de produção: “[...] os burgueses copiavam, os nobres inventavam algo novo, e assim por diante” (PALOMINO, 2003 p. 6).

Para Treptow (2007), o domínio e influência política das nações ditavam os estilos, o que fazia com que em cada época, o modo de vestir representasse detalhes característicos do país mais influente da Europa, a autora conclui dizendo:

[...] a moda é um fenômeno social de caráter temporário que descreve a aceitação e disseminação de um padrão ou estilo, pelo mercado consumidor, até a sua massificação e conseqüente obsolescência como diferenciador social. (TREPTOW, 2007 p.26)

Para visualizar como se apresenta ao longo da história, construímos uma breve linha temporal sobre a moda no século XX (Figura 2).

O período entre os anos 2000 e atualidade, ponto final da nossa linha do tempo, consolida a era da globalização e com isso, as possibilidades da moda se tornam infinitas, dando o poder de cada um escolher aquilo que mais combina com o seu perfil (GOSTINSKI, 2009). Para Pasqual (2009), é difícil definir a moda contemporânea e, por mais que as tendências ainda existam, elas estão progressivamente minimizadas. Existe uma valorização do gosto pessoal e do estilo, que difere do que normalmente entendemos como moda, por estar diretamente ligada a identidade pessoal e a personalidade do indivíduo. Hoje em dia, a cultura, o convívio urbano e em sociedade e principalmente o gosto pessoal, influenciam o modo de vestir das pessoas.

Figura 2- Breve linha temporal sobre a moda no século XX.



Fonte 2 - A autora.

O que podemos observar é que ao longo da história a moda se modifica, atualmente vemos que ela está cada vez mais sendo “invadida” pelas diversas formas e expressões culturais, e mais do que isso, pela personalidade individual, inerente à condição humana e cada vez mais evidente. Muito embora as tendências ainda permaneçam, na moda contemporânea, elas estão diluídas e etéreas, entrando em um processo que parece progressivo (PASQUAL, 2009).

Com base nesse novo olhar para os referenciais que a indústria da moda tem se apropriado em sua produção, este trabalho busca projetar para um público, grupo social, que possui uma cultura e identidade próprias, que se encaixam nesse novo contexto contemporâneo, da globalização, e que possuem preferências e características de consumo muito peculiares, que possuem um universo próprio, os geeks.

2.2. ADENTRANDO O UNIVERSO GEEK

A moda contemporânea consegue refletir a grande influência das mídias nas diversas formas de interação social. A vestimenta contemporânea tem forte apelo midiático, novos grupos e novas identidades se formam a partir de interesses em comum, provenientes de alguma forma de mídia, sejam elas filmes, games, cinema, blogs, HQs, que resgatam uma estética que se traduz em silhuetas, cores, texturas, acessórios, que comunicam as preferências e características de um determinado grupo.

Eram chamados de *Nerds*, os adultos com interesses em tecnologia, computadores, games, RPGs, livros de fantasia e de ficção científica, comportamento considerado inadequado em detrimento de atividades mais populares. Segundo Gugik (2008), do site TecMundo³, o termo *Geek*, associado a um padrão de comportamento, seria a evolução do nerd. Apesar de no dicionário inglês os dois termos servirem para identificar “pessoas tímidas e inteligentes que se interessam por computadores e pesquisam sobre assuntos de que gostam” (TAMANHA, 2015), etimologicamente os termos diferem, “geek” surgiu no século XIX proveniente da palavra de origem alemã “geck”, que significa “bobo”, enquanto que o termo “nerd” surgiu nos Estados Unidos

³ Disponível em < <http://www.tecmundo.com.br/hardware/742-o-que-e-geek-.htm> > Acesso em: Mai. 2016.

na década de 1960 e, pode ter se originado da gíria em inglês “nerf”, que significa “louco” (ibid).

De acordo com Bicca et al (2013), a palavra nerd começa a ganhar uma conotação mais positiva no começo do século XXI, quando as tecnologias virtuais e digitais passaram a ter mais relevância e “[...] juntamente com essa possível mudança de significado, o termo nerd foi associado a outro termo – geek – para referir às pessoas interessadas em tecnologia buscando escapar da conotação pejorativa inicial” (Ibid p. 89), com isso, podemos concluir que mesmo tendo suas diferenças, hoje em dia, os termos nerds e geeks são utilizados para representar um grupo que compartilha de uma mesma cultura.

Para completar, Yung (2010) descreve o geek como uma subcultura derivada da cultura *pop* (ou popular) que é definido primeiramente pelo consumo de seus meios de comunicação e que tais meios de comunicação são essenciais para a criação de uma identidade:

[...] uma Mídia relevante é essencial para o desempenho da cultura geek. Televisão, vídeo games, graphic novels, webcomics e filmes fornecem roteiros sociais que sustentam grande parte da interação Geek. Várias palavras e frases da mídia geek tornam-se parte do vocabulário geek, as narrativas na mídia geek definem a forma como a identidade geek é apresentada” (YUNG, 2010 p.12, Tradução livre)

De maneira geral pode-se concluir que geeks são todos aqueles que são aficionados por tecnologia, livros e filmes de fantasia e de ficção científica, vídeo games, quadrinhos, séries, entre outros que movimentam um grande mercado consumidor de produtos provenientes de uma cultura que se ampara em narrativas midiáticas de cunho mais “intelectual”.

2.2.1. Hábitos de consumo

Com o advento da tecnologia, a mídia invadiu nosso cotidiano de vez e, conseqüentemente, se tornou uma forte influência nos valores culturais das pessoas. O consumo pode ser designado como o “[...] ato econômico que permite concretizar a satisfação de determinada necessidade através da utilização de determinado bem” (NUNES, 2015).

A mídia então, faz sua parte sendo a catalizadora dessa necessidade, ou melhor, sendo aquela que cria certas necessidades nos indivíduos:

[...] a mídia constrói as representações visando à construção de desejos dos indivíduos. Nesse caso, a cultura popular se transforma numa mercadoria e se torna mais útil para a comunicação e a mídia. Assim, num pensamento de Levi-Strauss, a cultura ganha uma versão reconstruída e recontada na sociedade. (SAMARÃO; FURTADO; 2008, p.2)

Com isso, os *geeks* por serem um público imensamente influenciado por suas mídias de consumo, conseqüentemente, começam a ocupar um maior espaço do mercado.

Por muito tempo, os *geeks* foram definidos pela imagem, pejorativa, de uma pessoa adulta antissocial, com um péssimo senso de moda e gostos peculiares, porém esse estereótipo vem ganhando espaço na mídia, no mercado e no mundo da moda (TEXEIRA, 2010), segundo o site Cognatis⁴ (2015) esse nicho movimentou consumidores de diferentes regiões e culturas, com produtos associados ao universo de fantasia e ficção científica, se afirmando como uma força mercadológica extraordinária, ainda segundo informações deste site, a consolidação do mercado *geek* como uma potência global está efetivamente ligada a inclusão digital e novas tecnologias. Para Medeiros (2013), os *geeks* são um público lucrativo por conta de sua fidelidade, porém são muito exigentes.

Estes consumidores representam alta lucratividade por sua fidelidade, são exigentes, gostam de ler e buscam informações aprofundadas sobre diretores de cinema, desempenho de jogos, sagas de livros e filmes relacionados aos seus temas preferidos. Para atender a esta demanda, existem maratonas de games, eventos e feiras segmentadas, lojas especializadas em roupas, objetos para coleção, decoração e bonecos do estilo toy art, além de revistas, sites e programas de televisão. (MEDEIROS, 2013).

A moda enquanto fenômeno social, que se delinea por meio de mudanças sociológicas, psicológicas e estéticas, intrínsecas aos diversos tipos de atividades artísticas como as artes visuais, passa a perceber e a se influenciar pelos movimentos

⁴ Disponível em: < <http://www.cognatis.com.br/blog/2015/05/19/a-forca-mercadologica-da-cultura-geek/> > Acesso em: Mai. 2016.

oriundos do ciberespaço, dos games, do cinema, das mídias, contemplando um novo público.

2.2.2. Coleções de moda inspiradas em animações

A cultura geek tem sido um referencial para a criação de coleções de moda. A marca americana *Hot Topic*, especializada em roupas e acessórios inspirados na cultura alternativa, é famosa por lançar coleções inspiradas nos filmes *Star Wars* e *Harry Potter*, e do seriado *Doctor Who* dentre outros famosos ícones da cultura deste grupo. Aqui no Brasil, até as lojas de departamento tais como a *Riachuelo*, *Renner* e *Forever 21* já lançaram suas próprias coleções de roupas, cama, mesa e banho.

Cresce, a cada dia, a gama de produtos criados com foco no mercado geek, variando de maquiagem, calçados, joias, vestidos dentre outros itens. Abaixo estão alguns exemplos de coleções de roupas que tiveram como inspirações a cultura geek, mais especificamente aqueles que utilizaram algum tipo de animação como fonte de inspiração.

A marca *Sorry, I'm Not* (Figura 3) especializada em *Street Wear*⁵, trouxe para as passarelas da Moscou Fashion Week em 2015, uma coleção inspirada na animação japonesa (ou anime) *Sailor Moon* (TOEI, 1992), a protagonista da série, Usagi, foi tema de quase todas as estampas da coleção (Cosmos, 2015).

Esta animação também foi uma das inspirações da coleção Primavera 2016 da marca *Louis Vuitton* (Figura 4), juntamente com *Ghost in the Shell* (PRODUCTION IG, 1995) e *Evangelion* (GAINAX, 1995).

Já a marca *Moschino* (Figura 5), lançou a coleção primavera/verão 2016 inspirada nas *Meninas Super Poderosas* (Cartoon Network), trazendo peças que misturam o famoso cartoon⁶, elementos dos quadrinhos e cores vivas. Por sua vez, a coleção de Inverno 2011 da Glória Coelho (Figura 5) teve sua inspiração na animação japonesa *Pokémon* (OLM, 1997), nas peças estavam presentes o preto, off-white e branco com pontos de cores fortes como vermelho e laranja, remetendo à paleta de cores da animação (Donna, 2011).

⁵ Street Wear significa literalmente Moda de Rua.

⁶ **Cartoon** é o termo em inglês utilizado para denominar um desenho animado ou uma história em quadrinhos.

Figura 3 - Coleção da marca Sorry, I'm Not inspirada no anime Sailor Moon.



Fonte 3 - Site Garotas Geeks⁷.

Figura 4 - Coleção da marca Louis Vuitton primavera 2016.



Fonte 4 - Site Vogue⁸.

⁷ Disponível em <<http://www.garotasgeeks.com/sailor-moon-invade-as-passarelas-da-semana-de-moda-de-moscou/>> Acesso em Jun. 2016.

⁸ Disponível em <<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2016-ready-to-wear/louis-vuitton/slideshow/collection#36>> Acesso em Jun. 2016.

Figura 5 - Coleções das marcas Moschino e Gloria Coelho.



Fonte 5 - Site Garotas Geeks ⁹e FFW- Fashion Foward¹⁰.

Com o exposto, percebe-se que o mundo geek está cada vez mais inserido na moda, se tornando um referencial rico em gráficos, cores e estéticas para a criação de mix de produtos.

2.3. A VIAGEM DE CHIHIRO

A Viagem de Chihiro (*Sen to Chihiro no kamikakushi* - 千と千尋の神隠し) é um filme de animação 2D japonês lançado em julho de 2001, escrito e dirigido por Hayao Miyazaki e produzido pelo *Studio Ghibli*.

O filme foi vencedor de vários prêmios importantes para o cinema, tais como o *Urso de Ouro* (2002) e o *Oscar* de Melhor Animação (2003). No Japão, o longa lidera a lista de maiores bilheterias de todos os tempos, arrecadando cerca de 30.4 bilhões de yen (SUDO, 2014) e é considerado a obra-prima do diretor e co-fundador do *Studio Ghibli*, Hayao Miyazaki, um dos mais aclamados diretores de animação no Japão que também escreveu e dirigiu filmes como *Nausicaã do Vale do Vento* (1984), *Meu Vizinho Totoro* (1988) e *Princesa Mononoke* (1997).

⁹ Disponível em <<http://www.garotasgeeks.com/moschino-lanca-colecao-incriveis-das-meninas-super-poderosas/>> Acesso em Jun. 2016.

¹⁰ Disponível em <<http://ffw.com.br/desfiles/sao-paulo/inverno-2011-rtw/gloria-coelho/3143/>> Acesso em Jun. 2016.

No longa acompanhamos a história de Chihiro (Figura 6), uma garota de 10 anos que está se mudando com seus pais para uma cidade do interior. Ao se perderem rumo a sua nova residência, eles acabam encontrando um pequeno túnel e ao atravessá-lo, se deparam com uma cidade misteriosa e inabitada (Figura 6).

Figura 6 - Primeira aparição de Chihiro e a Cidade Misteriosa.



Fonte 6 - Print screens do filme 'A Viagem de Chihiro, Studio Ghibli, 2001.

Porém, o que eles não sabem é que o local é, na verdade, uma passagem para o mundo dos espíritos. Chihiro decide explorar o lugar e acaba se conhecendo um garoto misterioso, Haku, que a alerta a deixar aquela cidade antes do anoitecer (Figura 7). Ao retornar à procura de seus pais, Chihiro os encontra transformados em porcos (Figura 7), como um tipo de punição por ter comido a comida de um restaurante sem permissão. Desesperada e sem seus pais, Chihiro é novamente ajudada por Haku, que a explica que a única forma de quebrar o feitiço dos seus pais e voltar ao mundo humano é conseguindo um trabalho em uma casa de banho sobrenatural e, ao longo de vários desafios Chihiro descobrirá o poder da amizade, da família e principalmente o poder que existe dentro dela mesma.

Figura 7 - Primeiro encontro entre Chihiro e Haku e Chihiro apavorada ao encontrar seus pais transformados em porcos.



Fonte 7 - Print screens do filme 'A Viagem de Chihiro, Studio Ghibli, 2001.

A Viagem de Chihiro foi escolhido como inspiração para este projeto pois a apresenta um rico referencial estético, uma história única que consegue se destacar no mundo das animações por sua singularidade e surrealismo. Burr (2005) explica exatamente o que faz os filmes do Miyazaki serem tão aclamados:

[...] os filmes intensamente belos do Miyazaki estão enraizadas em sonhos, fábulas e no passado; eles têm aquela nostalgia do folclore japonês e um surrealismo digno de O Pequeno Nemo. Eles são engraçados e assustadores, pessimistas e esperançosos, e eles são criados com aquele surreal senso de maravilha que só uma criança possui. Se a animação norte-americana é sobre soluções e respostas, Miyazaki faz perguntas abertas. (BURR, 2005, Tradução livre)

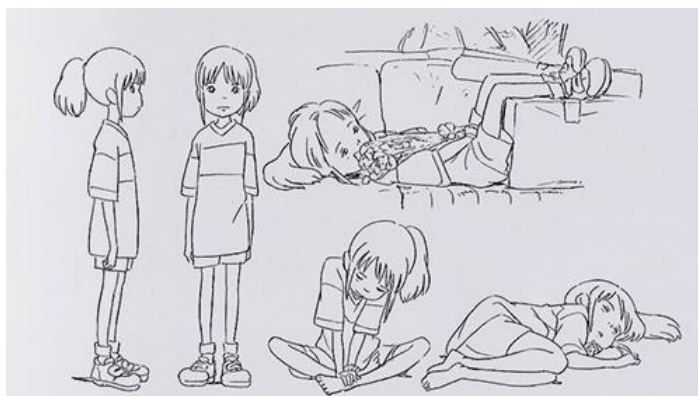
E é esse senso de maravilha juntamente com gráficos belíssimos e extremamente bem trabalhados que fazem esse filme ser tão marcante no universo da animação.

2.3.1. Personagens

A Viagem de Chihiro é um filme repleto de personagens marcantes, onde todos possuem grande importância na trama. Para este projeto, escolheu-se focar em três personagens que possuem maior importância na trama ou se destacam por sua singularidade.

a) Chihiro Ogino/ Sen

Figura 8 - Design de personagem de Chihiro Ogino.



Fonte 8 - Livro The Art of Chihiro, p. 53, 2002.

Chihiro, a protagonista do filme, é primeiramente introduzida como uma menina mimada e apática, que está infeliz por precisar mudar de cidade e deixar seus amigos para trás. Ao começar a trabalhar na casa de banho se torna Sen, pois tem seu nome “roubado” por Yubaba, a gerente do local. Porém, é como Sen que Chihiro tem seu maior desenvolvimento como personagem durante o filme (Figura 9).

Figura 9 - Chihiro se torna Sen e começa a trabalhar na Casa de Banho.



Fonte 9 - Print screens do filme A Viagem de Chihiro, Studio Ghibli, 2001.

Segundo o site The Artifice ¹¹(2014), Esse desenvolvimento pode ser notado em como Chihiro (Como Sen) ganha o respeito de todos na Casa de Banho ao trabalhar duro para lidar com problemas que ninguém mais parecia ser capaz de resolver, tais como o “Espírito Mal Cheiroso” e o “Sem Face” (Figura 10), e como resultado do seu trabalho duro, Chihiro se transforma de uma menina antes teimosa e incapaz para uma pessoa mais sábia e sensível. Ainda segundo o site The Artifice (2014), a maior prova dessa mudança é a decisão de Chihiro de ir ao encontro de Zeniba, mesmo sem saber como voltaria ou se haveria perigos no caminho, o que contrasta diretamente com a Chihiro do começo do filme, que assustada, não conseguia ir ao lugar nenhum sozinha (Figura 11).

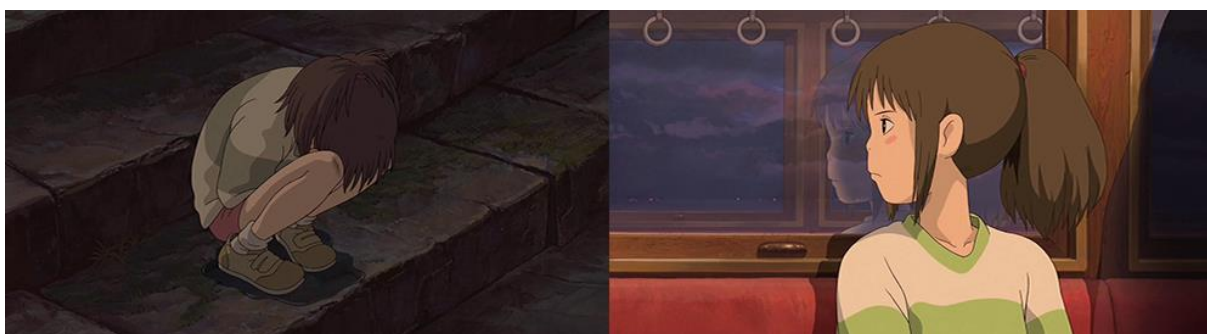
¹¹ Disponível em: <<http://the-artifice.com/spirited-away-change-positive-force/>> Acesso em: Jun.2016.

Figura 10 - Chihiro mostra seu valor, lida com problemas que ninguém consegue resolver.



Fonte 10 - Print screens do filme A Viagem de Chihiro, Studio Ghibli, 2001.

Figura 11 - Chihiro no começo do filme assustada e sem rumo versus Chihiro em sua jornada até a casa de Zeniba, no final do filme com um olhar forte e determinado.



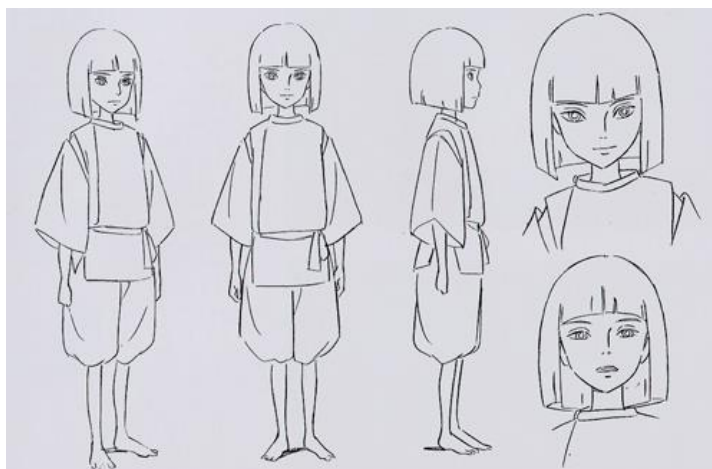
Fonte 11 - Print screens do filme A Viagem de Chihiro, Studio Ghibli, 2001.

Diferente das muitas heroínas apresentadas em filmes anteriores do Miyazaki, tais como San (Princesa Mononoke, 1997) e Nausicaä (Nausicaä do Vale do Vento, 1984), Chihiro é considerada “menos heroica” e pouco sabemos do seu passado. Sobre isso, Miyazaki (2001) explica que essa decisão de criar uma heroína que é uma garota comum, foi uma forma de gerar empatia para com o público, para que eles pudessem se identificar com a personagem.

b) Haku/Dragão Branco

Haku (Figura 12) é o aprendiz de Yubaba e o segundo em comando da Casa de Banho. Ele aparenta ter em torno de 12 anos e possui a habilidade de se transformar em um dragão branco como veremos adiante (Figura 13).

Figura 12 - Design de personagem de Haku



Fonte 12 - Livro The Art of Chihiro, p. 86, 2002.

Haku é a maior ajuda de Chihiro durante o filme e forma com ela um laço de amizade e carinho, a bondade que ele demonstra a Chihiro é retribuída quando esta decide ir ao encontro de Zeniba para ajuda-lo quando o mesmo se encontra gravemente ferido.

Figura 13- Haku em sua forma de dragão e Chihiro amparando Haku que está ferido.

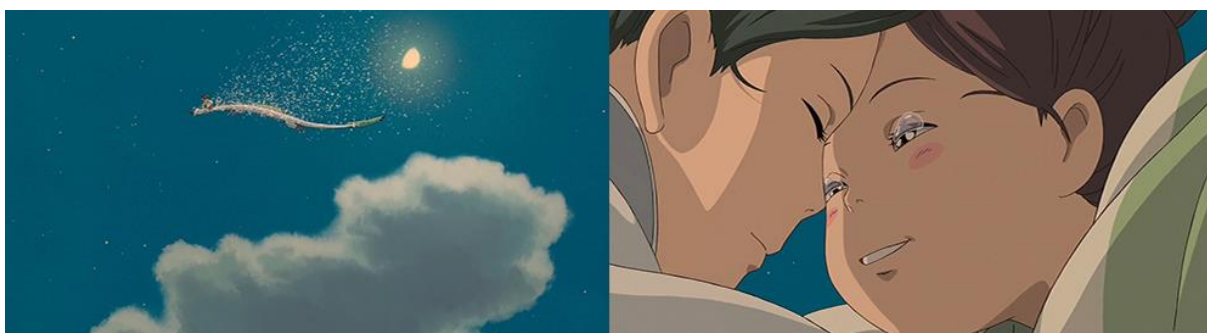


Fonte 13 - Print screens do filme A Viagem de Chihiro, Studio Ghibli, 2001.

Por não lembrar seu verdadeiro nome não pode deixar a casa de banho ou encontrar seu verdadeiro lar, mas com a ajuda de Chihiro, Haku relembra sua verdadeira identidade, Nigihayami Kohaku Nushi, um deus de um rio que foi drenado para a construção de um complexo de apartamentos. Chihiro havia caído nesse rio anos atrás e foi “salva” por Kohaku, o que explica a forte ligação entre os dois e o fato de Chihiro ter sido capaz de lembrar o verdadeiro nome dele. (Figura 14).

Segundo o supervisor de animação, Masashi Ando (2002), Haku é um personagem descrito como “transparente” por Miyazaki, e para transmitir essa ideia de transparência e mistério, seus olhos foram desenhados de uma forma estranha como se estivessem olhando para o infinito ou como se ele pudesse ver exatamente o que está passando na mente das pessoas.

Figura 14 - Chihiro ajuda Haku a lembrar seu verdadeiro nome.



Fonte 14 - Print screens do filme A Viagem de Chihiro, Studio Ghibli, 2001.

c) Sem-Rosto (Kaonashi)

Figura 15 - Sem-Rosto antes de ser convidado a entrar na Casa de Banho por Chihiro.



Fonte 15 - Print screens do filme A Viagem de Chihiro, Studio Ghibli, 2001.

Sem-Rosto é o personagem mais enigmático do filme, sua aparência pode ser descrita com um fantasma com uma máscara Noh¹². Ele possui a habilidade de ficar invisível, porém não fala e tem uma personalidade branda, quase inexistente. Ao ser

¹² **Noh:** É um tipo teatro musical japonês que envolve não apenas atuar, mas também dançar e cantar, usando máscaras.

convidado por Chihiro a entrar na casa de banho, acaba se interessando por ela de forma infantil e inocente.

Sem-Rosto é o responsável pelas cenas mais grotescas do filme, em sua jornada para chamar a atenção de Chihiro acaba engolindo vários dos funcionários da Casa de Banho e, conseqüentemente adquirindo a capacidade de falar e sua forma também muda (Figura 16).

Figura 16 - Ao engolir vários funcionários da Casa de Banho sua forma muda, assim como sua personalidade.



Fonte 16 - Print screens do filme A Viagem de Chihiro, Studio Ghibli, 2001.

É com a ajuda de Chihiro que ele retorna a sua forma normal. Ele segue junto com Chihiro e os outros rumo à casa de Zeniba e é por lá que ele fica.

2.3.2. Demais Personagens

a) Yubaba

Gerente da Casa de Banho que Chihiro consegue emprego, Yubaba é uma senhora pequena com uma cabeça avantajada (Figura 17). Seu nome, Yubaba, literalmente significa “Bruxa da Casa de Banho” (OCONNEL, 2016). Ela normalmente é apresentada como uma senhora rabugenta e estressada, sempre gritando e ditando ordens.

Figura 17 - Aparência de Yubaba.



Fonte 17 - Print screens do filme A Viagem de Chihiro, Studio Ghibli, 2001.

b) Zeniba

Zeniba, que literalmente significa “bruxa do dinheiro” (OCONNEL, 2016) é a irmã gêmea de Yubaba. As duas não se dão bem e, em sua primeira aparição, parece ser tão ranzinza quanto Yubaba. Quando Chihiro se desloca até a sua casa, Zeniba os atende carinhosamente e mostra que na verdade é uma senhora, bondosa e sábia (Figura 18).

Figura 18 - Zeniba mostra que na verdade é uma senhora bondosa e sábia.



Fonte 18 - Print screens do filme A Viagem de Chihiro, Studio Ghibli, 2001.

c) Kamaji

Kamaji é o responsável por controlar as caldeiras que fornece água quente para a Casa de Banho de Yubaba e seu nome significa exatamente o que ele é: Velho homem das caldeiras (OCONNEL, 2016). Assim como Yubaba e Zeniba, Kamaji é introduzido como um personagem rabugento, mas logo podemos perceber que é apenas uma fachada é que na verdade ele é um senhor bondoso (Figura 19).

Figura 19 – Kamaji.



Fonte 19 - Print screens do filme A Viagem de Chihiro, Studio Ghibli, 2001.

2.3.3. Cenários/Ambientação

Em relação aos cenários, muitos deles foram inspirados em lugares e edifícios reais. A casa de Banho (Figura 20), por exemplo, foi inspirada por várias construções diferentes, entre elas uma pousada nas fontes termais de *Dogo* (Figura 21), o parque privado *Meguro Gajo-en*, o templo *Nikkō Tōshō-gū* (Figura 22), e o Museu de Arquitetura ao Ar Livre de Edo – Tóquio, todos situados no Japão (TAKESHIGE, 2002).

Figura 20 - Casa de Banho.



Fonte 20 - Print screens do filme A Viagem de Chihiro, Studio Ghibli, 2001.

Figura 21 - Pousada nas fontes termais de Dōgo, localizado em Shikoku, Japão.



Fonte 21 - Benitakvinlaug Blog¹³.

Figura 22 -Templo Nikkō Tōshō-gū localizado em Nikkō, Tochigi, Japão.



Fonte 22 - Benitakvinlaug Blog¹⁴.

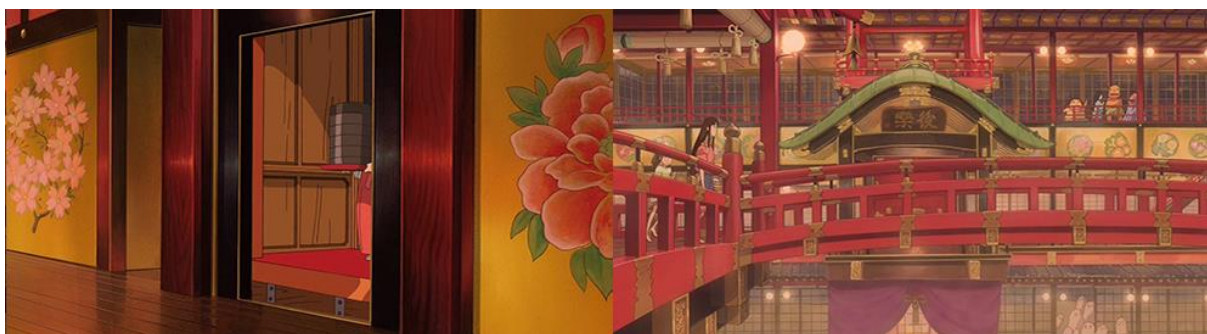
¹³ Disponível em < <http://benitakvinlaug.myblog.arts.ac.uk/film-spirited-away-studio-ghibli/> > Acesso em Jun.2016.

¹⁴ Disponível em < <http://benitakvinlaug.myblog.arts.ac.uk/film-spirited-away-studio-ghibli/> > Acesso em Jun.2016.

Ainda segundo Takeshige (2002), as estampas de flores pintadas no teto e portas de correr foram inspiradas em pinturas reais do *Castelo de Nijo*(Figura 23), também situado no Japão.

Já as caldeiras e os armários de ervas do Kamaji (Figura 24) também tiveram como inspiração o *Museu de Arquitetura ao Ar Livre de Edo - Tóquio*, onde eles realizaram um estudo em edifícios restaurados de vários períodos (Takeshige, 2002).

Figura 23 - Estampas florais pintadas em várias partes dos cenários foram inspiradas em pinturas reais existentes no Castelo de Nijō.



Fonte 23 - Print screens do filme A Viagem de Chihiro, Studio Ghibli, 2001.

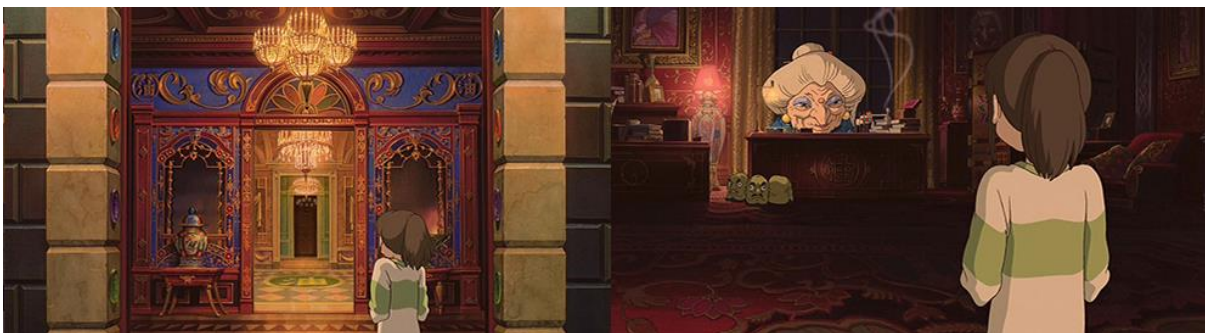
Figura 24 - As caldeiras e o armário de ervas do Kamaji foram inspirados em edifícios existentes no Museu de Arquitetura ao Ar Livre de Edo – Tóquio.



Fonte 24 - Print screens do filme A Viagem de Chihiro, Studio Ghibli, 2001.

O quarto/escritório de Yubaba (Figura 25) difere do resto dos ambientes por possuir um ar mais ocidental, o que veio a inspirar seu figurino também (Ando, 2002).

Figura 25 - O Quarto/Escritório de Yubaba possui um ar mais ocidental, o que veio a inspirar seu figurino também.



Fonte 25 - Print screens do filme A Viagem de Chihiro, Studio Ghibli, 2001.

2.3.4. Inspirações presentes na animação

A Viagem de Chihiro é um filme rico em temas tanto orientais quanto ocidentais. Segundo Osmond (2008), Nome, identidade e memória são temas mais presentes durante todo o filme. Podemos ver claramente esses temas em como Yubaba “rouba” os nomes das pessoas, sua identidade, para os controlar; como Haku não conseguia se lembrar de onde veio nem o que era por ter perdido seu verdadeiro nome ou até mesmo como Chihiro foi capaz de permanecer ela mesma, porque mesmo depois de se torna Sen, graças ao cartão de uma amiga em seu bolso, não esqueceu seu nome (Figura 27). Miyazaki (2002, P.16).

Segundo Reider (2005, p. 4), por mais que *A Viagem de Chihiro* possua inspirações ocidentais, o filme está repleto de inspirações, tradições e simbolismos da cultura japonesa:

[...] muitos críticos têm comparado “A Viagem de Chihiro” com histórias ocidentais tais como Alice no País das Maravilhas, O Mágico de Oz, ou até mesmo Harry Potter. Enquanto a influência de histórias, arte e arquitetura ocidentais é evidente, como o próprio Miyazaki confirmou, “A Viagem de Chihiro” está repleta de folclore tradição e simbolismo japonês. Na verdade, o próprio título, kamikakushi (escondido por kami / divindades), alude à crença popular japonesa. (REIDER, 2005, p.4, Tradução Livre)

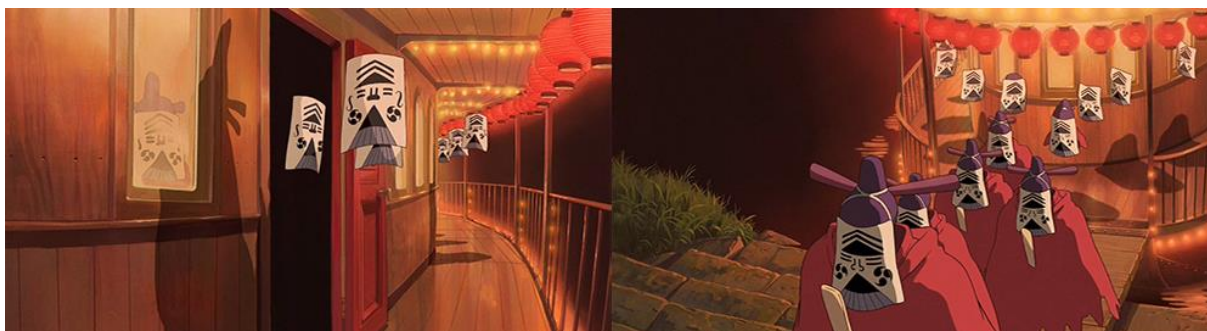
Figura 26 - Graças ao cartão recebido de uma amiga, Chihiro não esqueceu sua identidade.



Fonte 26 - Print screens do filme A Viagem de Chihiro, Studio Ghibli, 2001.

Essas inspirações são visíveis em alguns dos espíritos que aparecem no filme, tais como os espíritos com máscaras de papéis flutuantes (Figura 27), que segundo Osmond (2008), foram diretamente inspiradas nas máscaras utilizadas pelas dançarinas do Templo de *Kasuga* em Nara, Japão. Porém, a maioria das criaturas exóticas existentes no filme vieram diretamente da imaginação do Miyazaki e de suas experiências (Miyazaki, 2002).

Figura 27 - Espíritos inspirados nas máscaras utilizadas pelas dançarinas do Templo de Kasuga em Nara, Japão.



Fonte 27 - Print screens do filme A Viagem de Chihiro, Studio Ghibli, 2001.

Mas, sobretudo, o filme trata sobre crescimento pessoal, sobre assumir responsabilidades e descobrir seu próprio valor como ser humano:

[...] quando você descarta toda a mitologia e as fofas/terrorizantes criaturas, A Viagem de Chihiro é uma história eficaz sobre a jornada da infância à maturidade. Chihiro é, essencialmente, abandonada por seus pais gananciosos que são transformados em porcos e tem que cuidar de si mesma em um mundo estranho. Seu primeiro instinto é de chorar e fugir deste estranho novo mundo, então ela começa a desaparecer, no estilo "De Volta Para o Futuro". Mas com a ajuda de Haku, ela aprende a pedir ajuda, exigir as coisas que ela necessita para sobreviver, ser uma trabalhadora diligente, esforçada, e, eventualmente, criar o seu próprio destino e salvar seus pais. (TOBIAS, 2014, Tradução Livre)

Com isso, podemos perceber as várias influências presentes na criação de universo deste filme que mistura culturas, simbolismos e uma grande dose de imaginação para criar uma história memorável.

Na pesquisa de tema, pertencente a segunda parte deste trabalho, nos aprofundaremos mais nas cenas e referenciais encontrados no filme, para delimitar o que irá ser usado para a coleção.

3. PLANEJAMENTO, DESIGN E DESENVOLVIMENTO

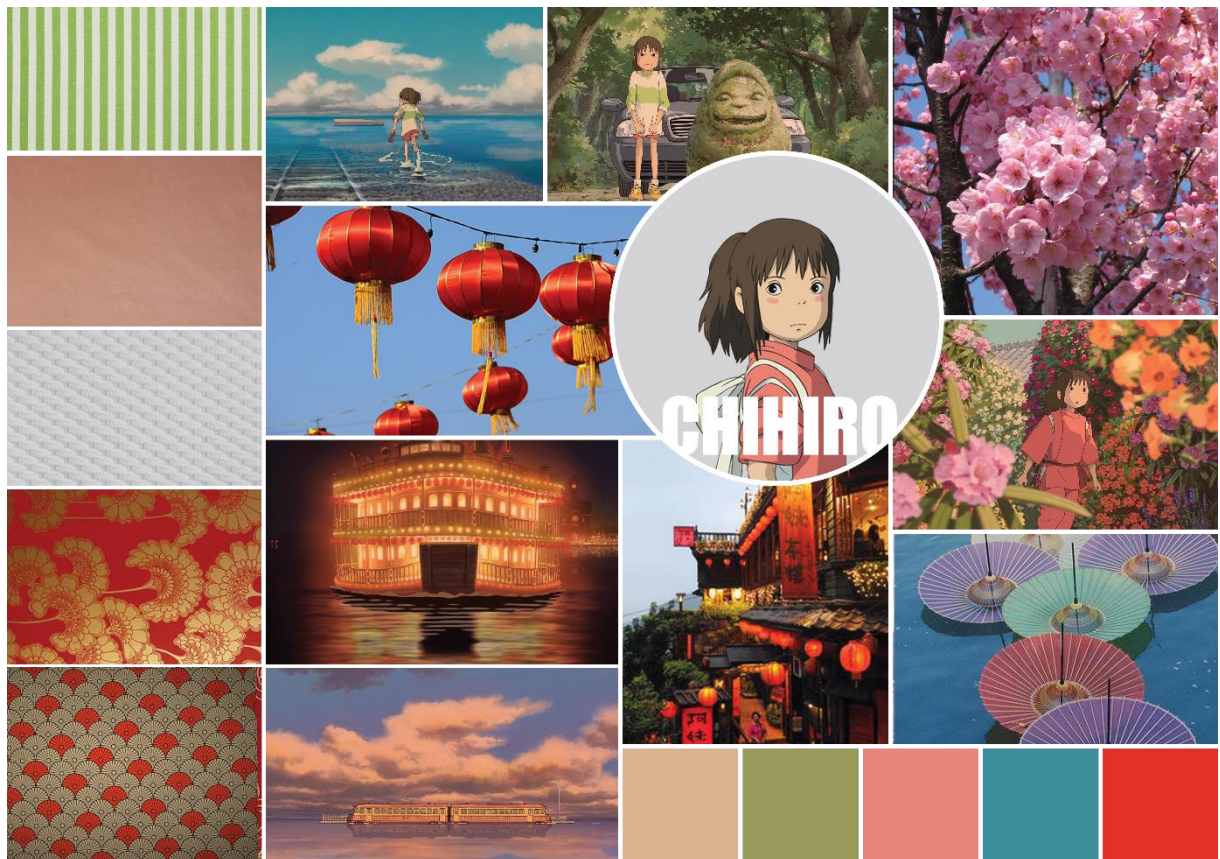
3.1. PESQUISA DE TEMA

Com base nos dados apresentados sobre o filme "A Viagem de Chihiro", foram escolhidos três personagens para a criação dos moodboards: Chihiro Ogino, Haku e Sem Face. Esses personagens foram escolhidos por sua individualidade e presença marcante no filme.

No primeiro moodboard (Quadro 1) focado na Chihiro Ogino, foram reunidas cenas do filme que possuem relação direta com a personagem, assim como locais e imagens. Os tecidos escolhidos, algodão e linho, representam o conforto das vestes utilizada por Chihiro. As estampas japonesas trazem a tradição da cultura

representada no filme e a paleta de cores é dominada pelo vermelho, azul, tons rosados e pastéis

Quadro 1 - Moodboard 1: Chihiro Ogino.



Fonte Quadro 1 – A autora.

O segundo moodboard (Quadro 2) é focado no personagem Haku, imagens relacionadas a dragões asiáticos são predominantes para representar a capacidade do personagem de transformação. Algodão e tecidos texturizados, assim como as escamas, representam os materiais relacionados ao personagem. A paleta de cores é predominantemente composta por tons azulados.

Quadro 2 - Moodboard 2: Haku.



Fonte Quadro 2 – A autora.

O terceiro moodboard (Quadro 3), é focado no personagem Sem Face, trazendo elementos da cultura japonesa em que ele foi inspirado, que nesse caso é a máscara Noh, assim como elementos presentes em várias cenas que o personagem participa tais como as flores, postes japoneses e o ouro. Tecidos leves e finos representam sua forma fantasmagórica e sua habilidade de desaparecer. A paleta de cores é predominantemente composta de tons escuros e dourado.

Quadro 3 - Moodboard 3: Sem Face.



Fonte quadro 3 – A autora.

3.2. PESQUISA DE TENDÊNCIAS

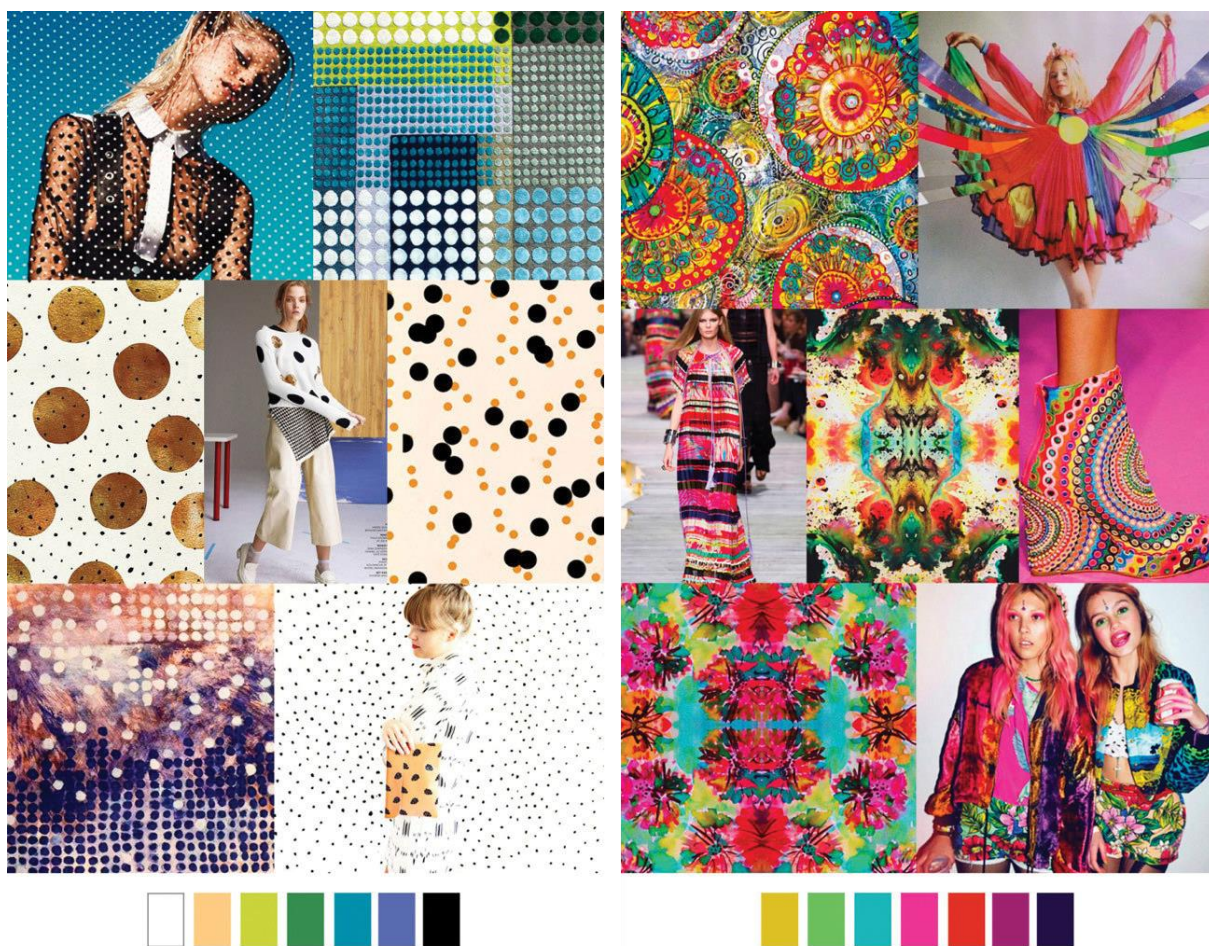
Tendências são fenômenos em evolução e servem para indicar novos elementos no sistema sociocultural e influenciam a tecnologia, a arquitetura, a moda, o design entre outros. (SIQUEIRA, 2013). Dessa forma, estudando as tendências permite-se prever o que vai estar na moda.

Para este projeto, optou-se por utilizar as *microtendências* como forma de enriquecer o referencial visual e ditar o caminho a ser seguido na criação da coleção. As *microtendências* normalmente surgem nas Indústrias ligadas à moda e nos desfiles e semanas de moda e com isso apresentam ao mundo aquilo que será tendência durante a próxima estação. Dessa forma, nos focaremos na pesquisa de previsões de tendências para a Primavera/Verão de 2017.

Em colaboração com o *Pattern Curator*, o site *weconnectfashion* ¹⁵ trouxe cinco moodboards que reúnem texturas, cores e estampas previstos como tendências para a Primavera/Verão de 2017: *Seeing Spots*, *The New Age of Aquarius*, *Flower Fly*, *Rose Water* e *Beach Boho*.

O primeiro moodboard *Seeing spots* (Figura 28), assim como o nome sugere, traz a volta da estampa de poá, popularmente conhecida como “de bolinhas”, porém sendo utilizado de formas e misturas diferentes. No *The New Age of Aquarius* (Figura 28) o que predomina é o psicodélico, o lúdico, com uma mistura de estampas abstratas e tons vivos.

Figura 28 - Seeing Spots e The New Age of Aquarius.



Fonte 28 – Site Weconnectfashion¹⁶.

¹⁵ Disponível em < <https://www.weconnectfashion.com/articles/collaborative-trend-forecast-moodboards-women-s-spring-2017-preview>> Acesso em Jun. 2016.

¹⁶ Disponível em < <https://www.weconnectfashion.com/articles/collaborative-trend-forecasts-women-s-spring-2017>> Acesso em Ago.2016.

Flower Fly (Figura 29) traz as estampas de insetos em tons leves misturado as estampas florais para criar um estilo mais natural. Em sua paleta pode se ver tons vivos fortes como o Azul, amarelo e laranja sendo utilizados como pontos de foco junto ao branco e tons pasteis. *Rose Water* (Figura 29) traz a delicadeza das flores nos tecidos leves e finos. Sua paleta se foca em tons rosados e pasteis.

Figura 29 - Flower Fly e Rose Water.

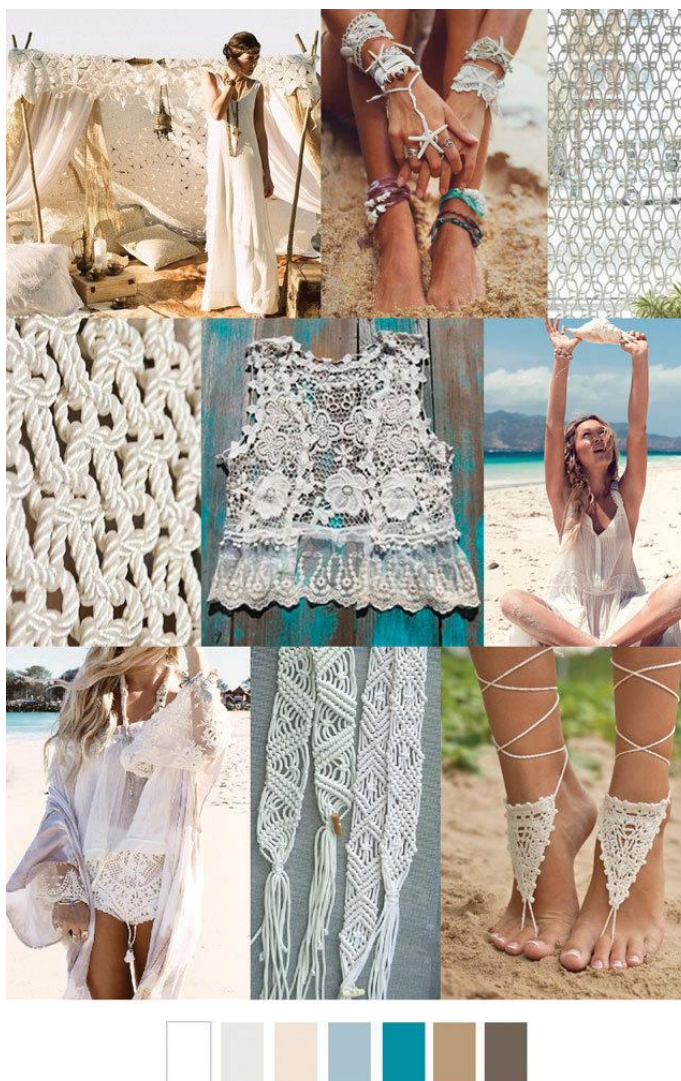


Fonte 29 – Site Weconnectfashion¹⁷.

O *Beach Boho* (Figura 30), assim como sugere o nome, traz a renda e os tecidos com transparência para demonstrar a leveza do clima praieiro. A cores predominante em sua paleta são os tons leves como branco e bege.

¹⁷ Disponível em < <https://www.weconnectfashion.com/articles/collaborative-trend-forecasts-women-s-spring-2017> > Acesso em Ago.2016.

Figura 30 - Beach Boho.



Fonte 30 – Site Weconnectfashion¹⁸.

Já a Nelly Rodi Lab¹⁹, traz 4 diferentes tendências para a Primavera/Verão 2017: *Terra Nova*, *Psycho Tropics*, *Play Date* e *Lands of Savanna*.

Terra Nova (Figura 31) traz influências futuristas e um estilo que podemos chamar de “space Samurai Look” inspirado em filmes de Sci-fi tais como *Star Wars*. A paleta é predominantemente sóbria com alguns tons vivos. Materiais de alta tecnologia são utilizados para dar um ar tanto orgânico quanto futurístico (Nelly Rodi Lab, 2015).

¹⁸ Disponível em < <https://www.weconnectfashion.com/articles/collaborative-trend-forecasts-women-s-spring-2017> > Acesso em Ago.2016.

¹⁹ Disponível em < <http://www.nellyrodilab.com/> > Acesso em: Jun.2016.

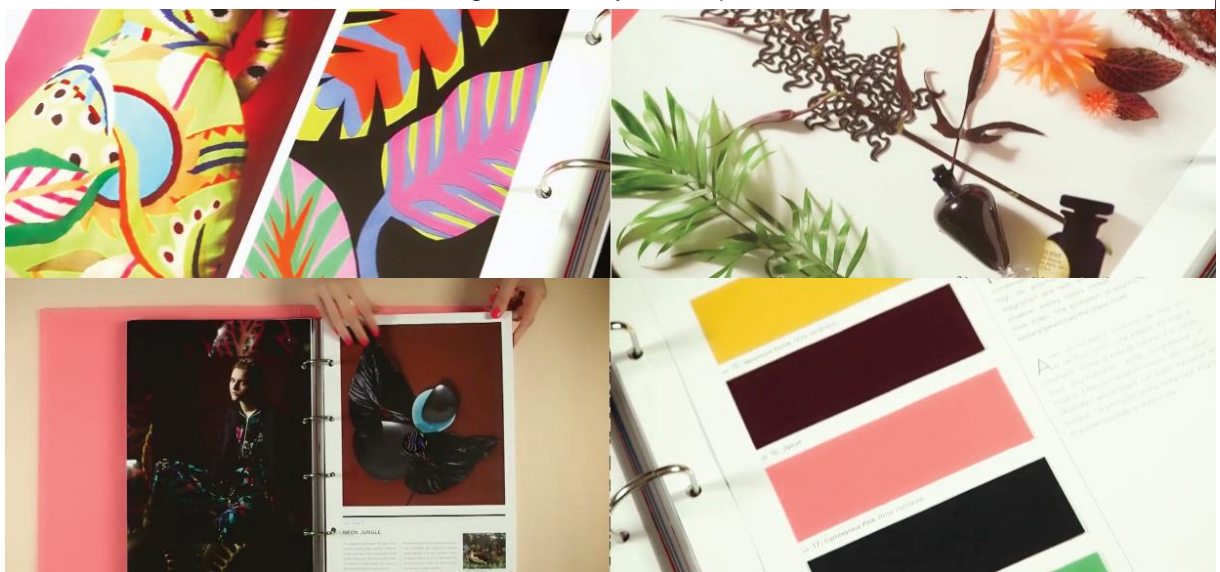
Figura 31 - Terra Nova.



Fonte 31 – Site Eclectictrends²⁰.

Psicho Tropics (Figura 32) é a manifestação do “desportivo ultra-gráfico” e do “ultra cativante chique”. Sua paleta é composta de cores vivas e preto, assim como estampas florais extras largas (Nelly Rodi Lab, 2015).

Figura 32 - Psycho Tropics.



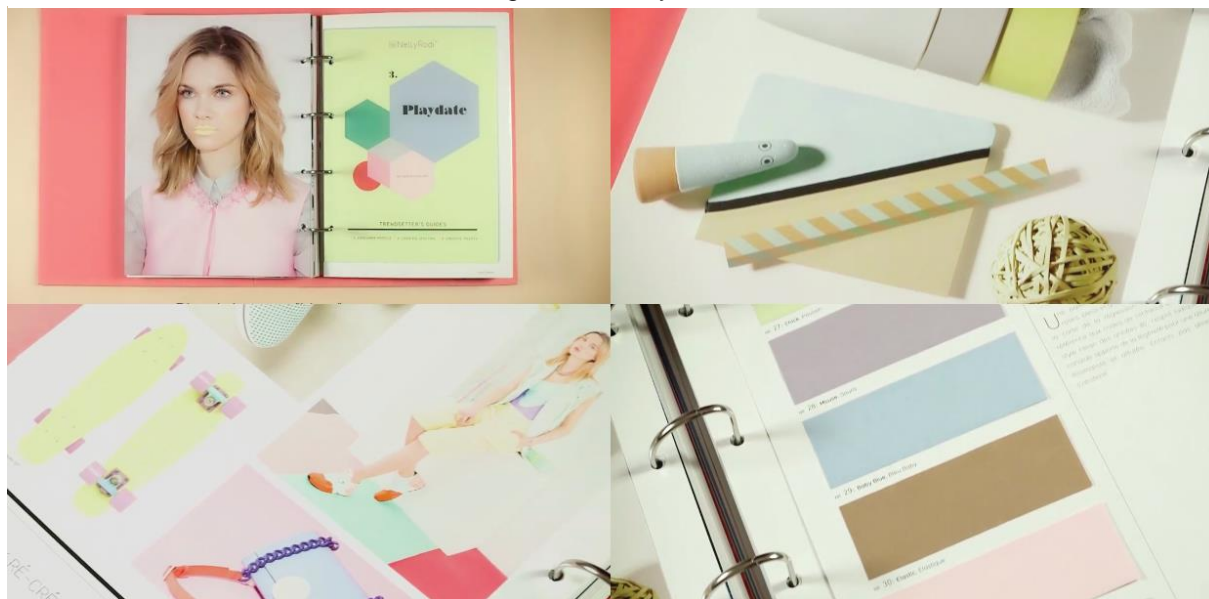
Fonte 32 – Site Eclectictrends²¹.

²⁰ Disponível em < <http://www.eclectictrends.com/4-trends-for-ss-2017-by-nelly-rodil/> > Acesso em Ago.2016.

²¹ Disponível em < <http://www.eclectictrends.com/4-trends-for-ss-2017-by-nelly-rodil/> > Acesso em Ago.2016.

Play Date (Figura 33) remete a nostalgia da infância, com uma paleta composta de tons pastéis que passam uma sensação de luminosidade. O estilo é sport, divertido e retrô, mas algumas estampas trazem referências a cultura digital (Nelly Rodi Lab, 2015).

Figura 33 - Play Date.

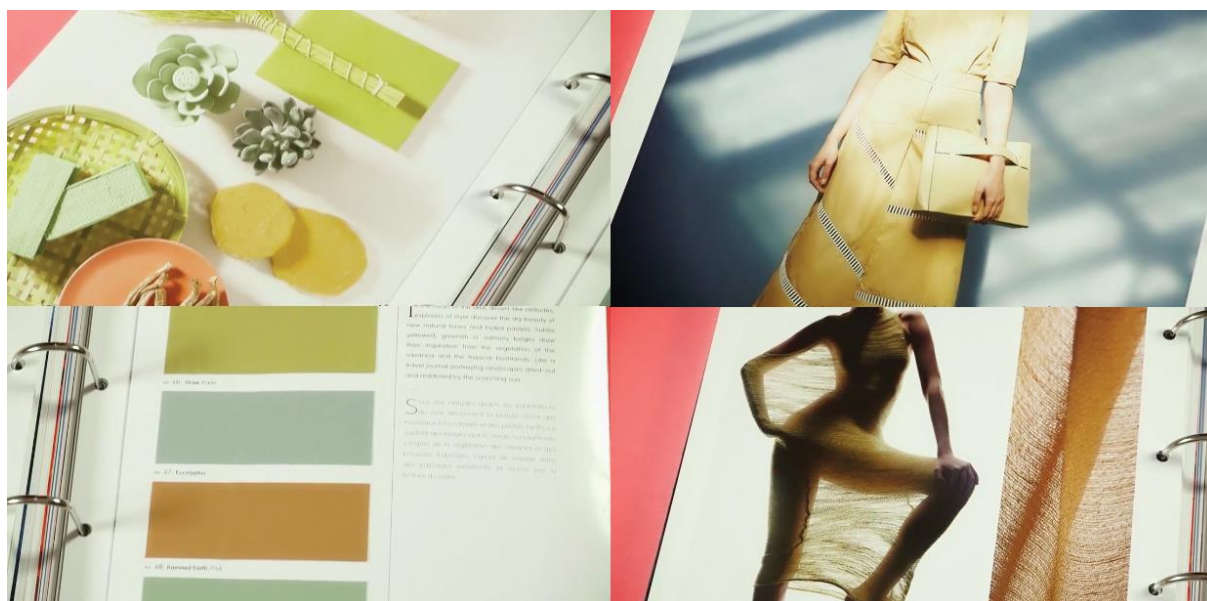


Fonte 33 – Site Eclectictrends²².

Lands of Savanna (Figura 34), traz o conceito de um safari multicultural urbano. A simplicidade e elegância se unem com os estilos aventureiro e do dia-a-dia para criar um estilo chic e aristocrático. A paleta é composta de uma mistura de puro branco e pastel em tons naturais, esverdeados e apagados. (Nelly Rodi Lab, 2015)

²² Disponível em < <http://www.eclectictrends.com/4-trends-for-ss-2017-by-nelly-rodil/> > Acesso em Ago.2016.

Figura 34 - Lands of Savanna.



Fonte 34 – Site Eclectictrends²³.

A revista Elle também elegeu as tendências para a Primavera 2017 inspiradas na New York Fashion Week 2016. Segundo a revista, o khaki e o amarelo (Figura 35) retornam com tudo em várias tonalidades. As listras também serão tendência e são inspiradas tanto nas listras dos guarda-sóis das praias quanto nas camisas sociais (Figura 36). Os ombros ganham destaque com cortes estratégicos nas roupas e peças de ombro caídos (Figura 37).

Ainda segundo a revista, fendas nas mangas e vestidos brancos inspirados em camisas também aparecem como tendências para a próxima estação (Figura 38). A cintura ganha destaque com ‘waist cinchers’ (um tipo de espartilho, só que mais curto e confortável) e dobras que se focam nessa parte do corpo (Figura 39).

A trench coat também volta de uma forma mais despojada e desleixada que assim como os robes, vieram para ajudar completar o visual da estação (Figura 40). Roupas com cortes inspirados em faixas de escoteiros também chamaram atenção e serão tendência (Figura 40).

Essa pesquisa de tendências será utilizada como uma forma de nortear o desenvolvimento da coleção, utilizando as propostas de cores, formas e estampas aqui descritas como fontes de inspiração da coleção.

²³ Disponível em < <http://www.eclectictrends.com/4-trends-for-ss-2017-by-nelly-rodri/> > Acesso em Ago.2016.

Figura 35 - khaki e amarelo como cores da estação.



Fonte 35 – Site Elle²⁴.

Figura 36 - listras da próxima estação.



Fonte 36 – Site Elle²⁵.

²⁴ Disponível em < <http://www.elle.com/fashion/trend-reports/g28728/spring-2017-fashion-trends/?slide=13>> Acesso em Ago.2016.

²⁵ Disponível em < <http://www.elle.com/fashion/trend-reports/g28728/spring-2017-fashion-trends/?slide=13>> Acesso em Ago.2016.

Figura 37 - Cortes estratégicos e camisas caídas dão destaque aos ombros.



Fonte 37 – Site Elle²⁶

Figura 38 - Fendas nas mangas e camisas sendo utilizadas como vestidos.



Fonte 38 – Site Elle²⁷.

²⁶ Disponível em < <http://www.elle.com/fashion/trend-reports/g28728/spring-2017-fashion-trends/?slide=13>> Acesso em Ago.2016.

²⁷ Disponível em < <http://www.elle.com/fashion/trend-reports/g28728/spring-2017-fashion-trends/?slide=13>> Acesso em Ago.2016.

Figura 39 - Destaque para a cintura com waist cinchers e dobraduras.



Fonte 39 – Site Elle²⁸.

Figura 40 - Trench coats, robes e cortes inspirados em faixas de escoteiros.



Fonte 40 – Site Elle²⁹.

²⁸ Disponível em < <http://www.elle.com/fashion/trend-reports/g28728/spring-2017-fashion-trends/?slide=13>> Acesso em Ago.2016.

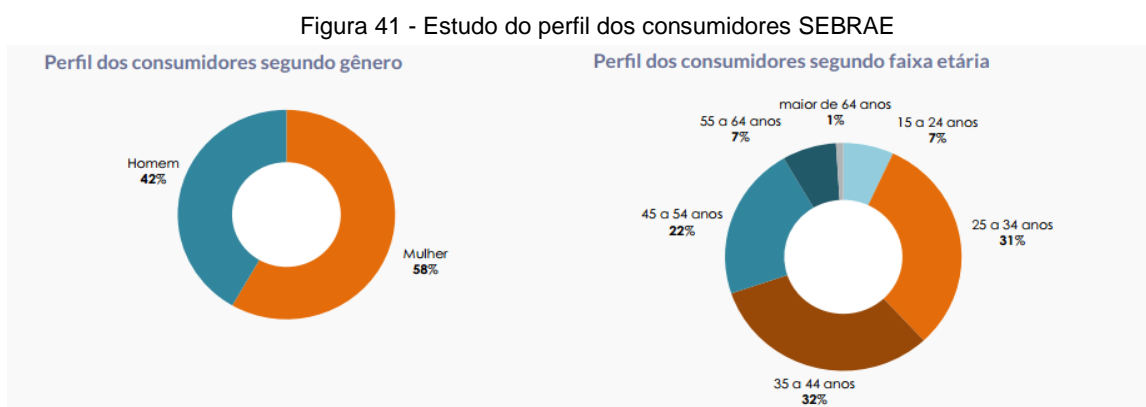
²⁹ Disponível em < <http://www.elle.com/fashion/trend-reports/g28728/spring-2017-fashion-trends/?slide=13>> Acesso em Ago.2016.

3.3. PESQUISA DE PÚBLICO- ALVO

Analizando as coleções desenvolvidas para o público geek e os hábitos de consumo desse nicho, foi notado que o público-alvo desse projeto se expande além desse público, englobando também a mulher contemporânea e fashionista, ou seja, a mulher de hoje em dia que consome produtos de moda, no qual mulheres do público geek também podem fazer parte. Deste modo, o universo geek será disposto como justificativa e guia para a utilização da animação “A viagem de Chihiro” como tema desse projeto.

A mulher contemporânea é um público muito vasto, então é necessário uma delimitação do público que será o foco dessa coleção. Para isso, os critérios utilizados para essa delimitação serão: faixa etária e comportamento.

Segundo um estudo realizado pelo SEBRAE (Figura 41) , as mulheres entre 25 e 44 anos são as que mais consomem produtos de moda no Brasil.



Fonte 41: Site Nuvemshop³⁰

Utilizando esses dados como referência, podemos descrever o público alvo desta coleção como as mulheres em torno de 20 e 35 anos, que possuam interesse por produtos de moda, sejam conectadas à internet e estejam sempre antenadas com as últimas tendências da moda. São consumidoras de mídias digitais tais com filmes e séries, se interessam por tudo que é novo e diferente e estão sempre dispostas a inovar e abrir seus horizontes.

³⁰ Disponível em < <https://www.nuvemshop.com.br/blog/perfil-consumidor-moda-brasileiro/> > Acesso em Dez.2016.



Fonte Quadro 4 – A Autora.

3.4. DESIGN

3.4.1. Criação de Briefing

Após o término do planejamento, é necessário delimitar o mix da coleção. Segundo Treptow (2013), o mix da coleção é a variedade de produtos que será apresentado em uma coleção. Ainda segundo a autora, esse mix é dividido entre três categorias: básico, fashion e vanguarda. Segundo o SEBRAE (2015), essas categorias podem ser explicadas dessa forma:

- **Básico:** Peças ou modelos que aparecem em quase todas as coleções, não apresentando muito diferencial de uma temporada para a outra, porém devem apresentar algo de tendências da temporada;
- **Fashion:** Peças ou modelos comprometidos com as tendências da estação, seja em cores, formas ou materiais;

- **Vanguarda:** Peças ou modelos completamente comprometidos com as tendências, sejam atuais ou futuras. Nem sempre possuem características comerciais, pois podem trazer peças diferentes que carregarão o 'espírito' da coleção.

Com base nos dados apresentados acima, foi criada uma tabela para apresentar a forma como delimitamos as categorias nas quais os looks se inserem:

Look 1	Look 2	Look 3	Look 4	Look 5
Básico	Básico	Básico	Fashion	Fashion

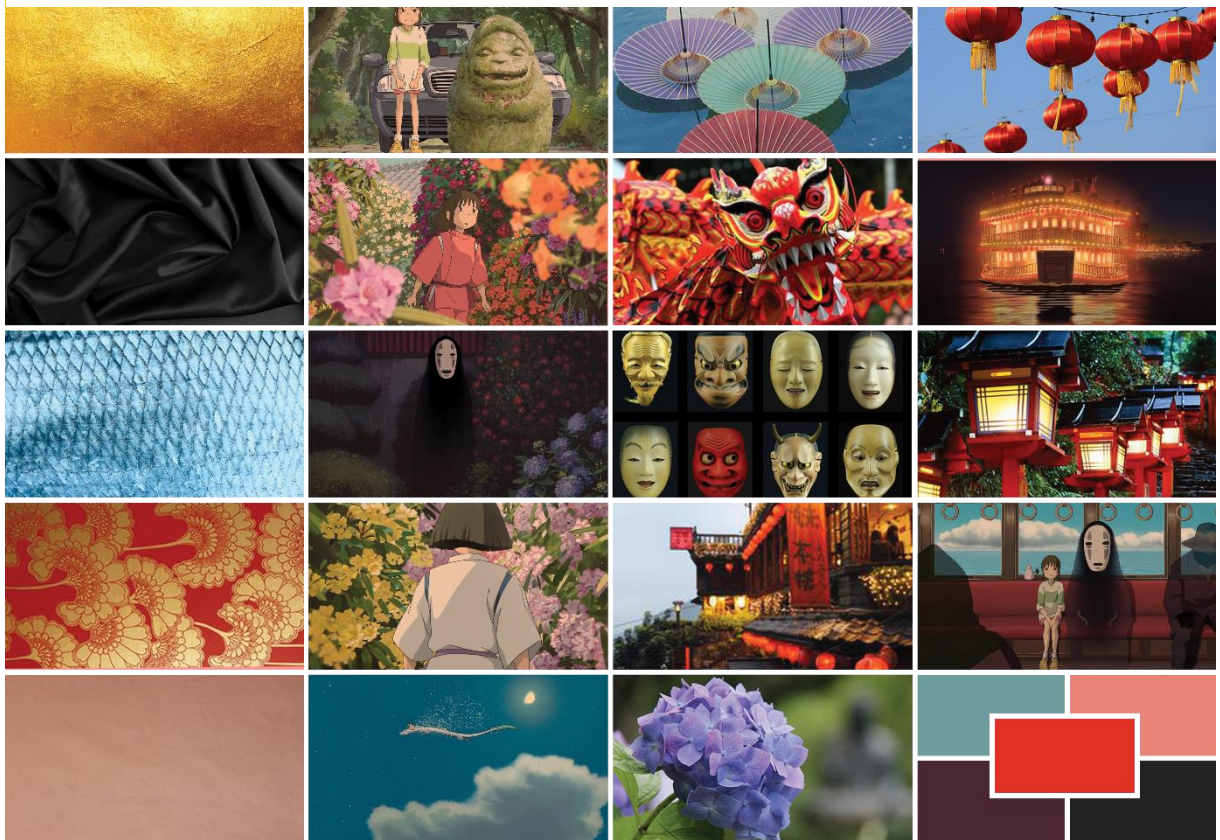
Look 6	Look 7	Look 8	Look 9	Look 10
Fashion	Fashion	Fashion	Vanguarda	Vanguarda

3.4.2. Recorte de Tema

Para delimitar as referências que serão utilizadas para gerar os conceitos e alternativas da coleção criada neste projeto, decidiu-se por reunir as referências visuais baseadas no filme em um único moodboard. Para maior compreensão também foi criado um moodboard para delimitar as tendências a serem utilizadas na criação.

Para o primeiro moodboard (quadro 5) foram reunidas as imagens que possuem um apelo visual forte e que transmitem os temas do filme de forma mais clara, tais como as imagens retiradas do filme em que os figurinos das personagens Chihirio estão em destaque, as lanternas de papel japonesa por sua forma mais arredondada e singular ou os guarda-chuvas japoneses por possuírem divisões que lembram dobras em roupas.

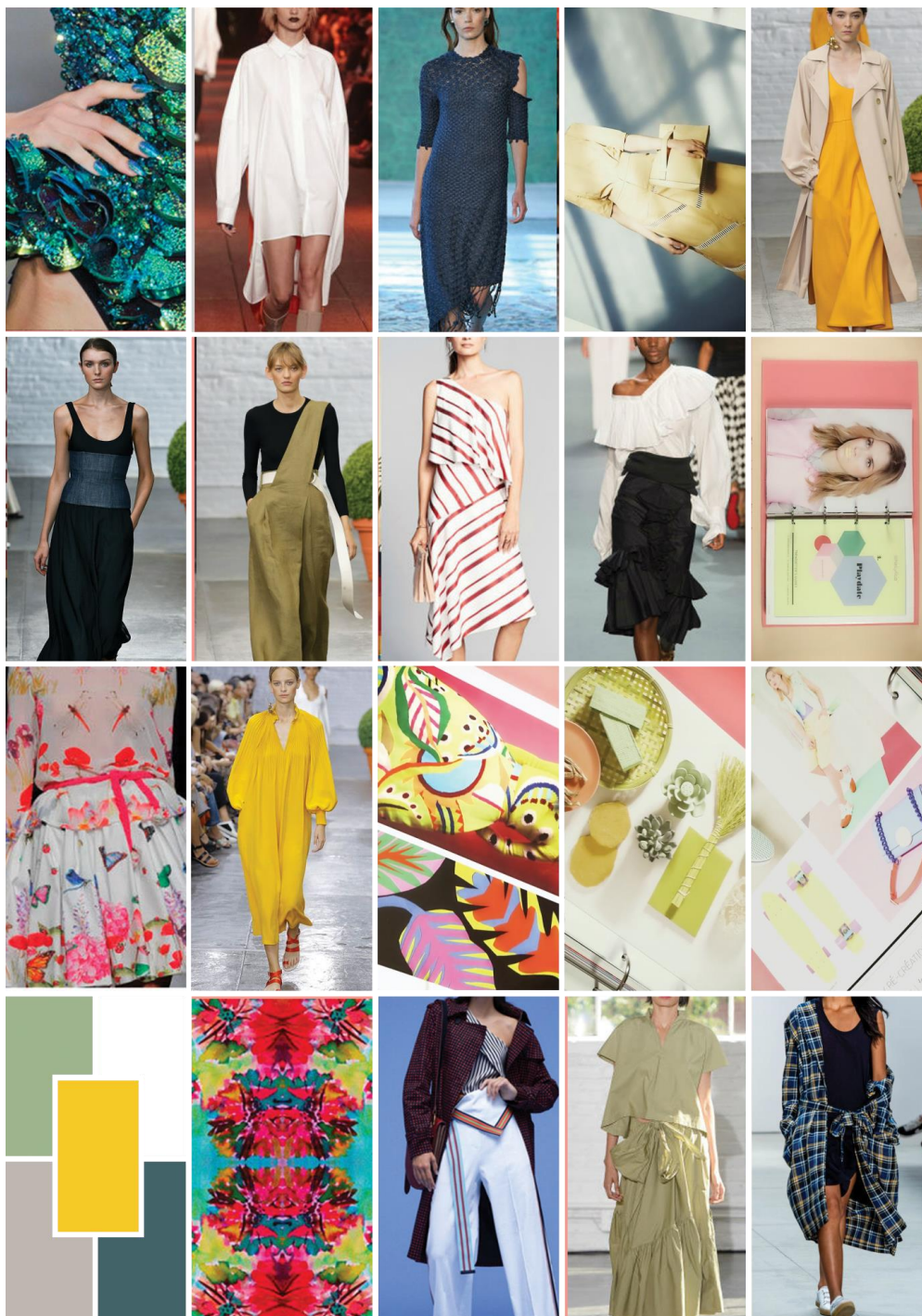
Quadro 5 - Moodboard 1: Referências visuais.



Fonte Quadro 5 - A autora.

Para o segundo moodboard (quadro 6), foram reunidas as tendências que se relacionavam com os temas e visuais do filme de alguma forma, tais como as tendências de ombro à mostra por lembrar o certo desleixo e conforto das roupas da personagem Chiriho, os *waist cincher* por serem um pouco semelhantes aos obis japoneses e as dobras na cintura por trazerem destaque a parte do corpo em que vários personagens do filme utilizam faixas e amarrações.

Quadro 6 - Moodboard 2: Tendências.



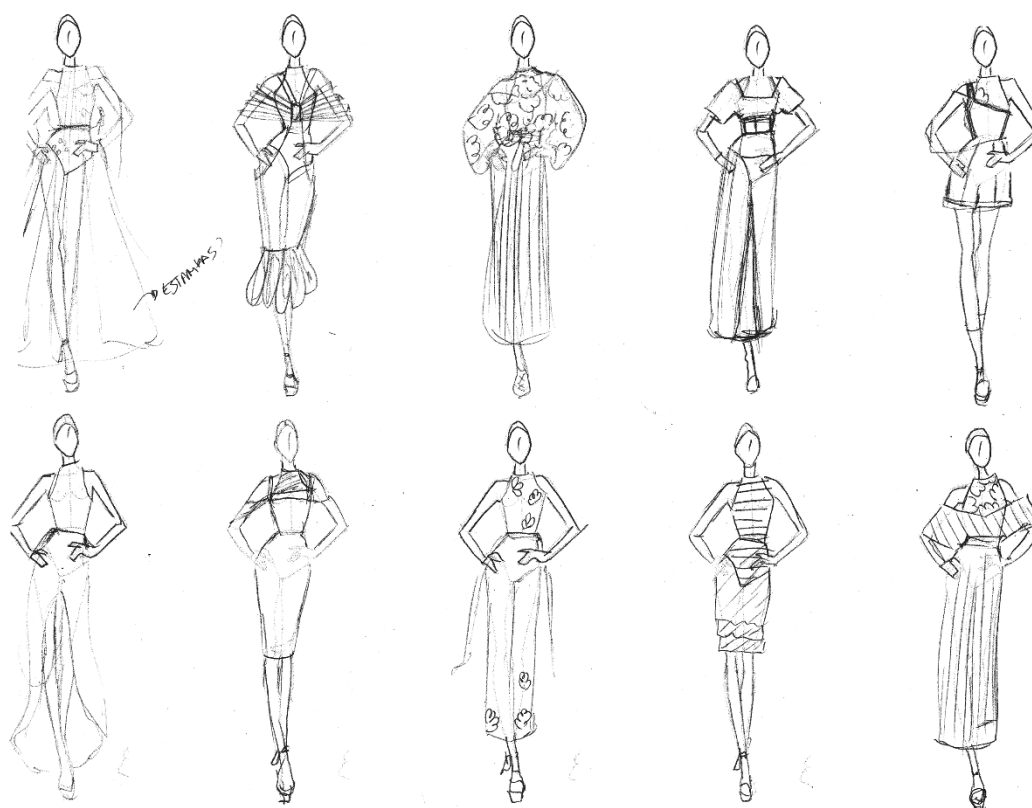
Fonte Quadro 6 - A autora.

3.5. DESENVOLVIMENTO

3.5.1. Geração de desenhos

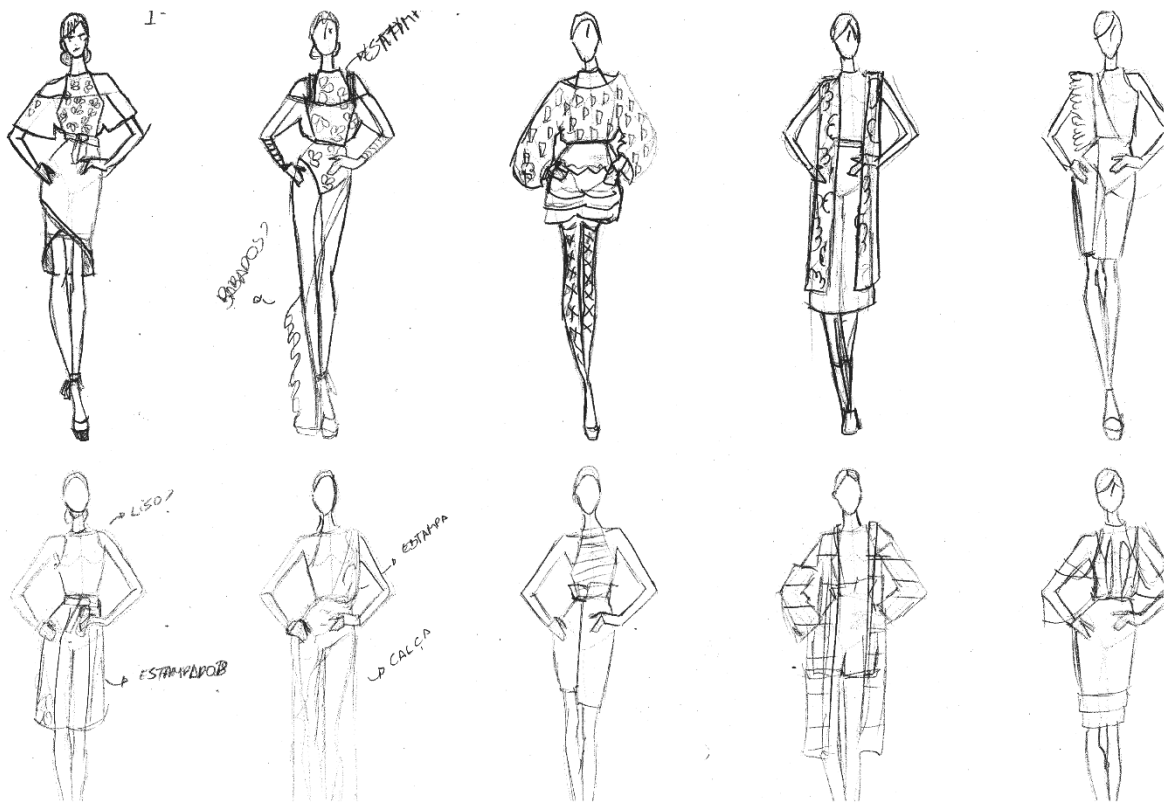
Utilizados os personagens Chihiro, Haku e Sem Face como referenciais visuais e simbólicos, assim como moodboards de referências estéticas e formais e tendências definidas nos recortes de tema como inspiração, foram criados vinte alternativas de composições de looks. Das alternativas criadas, foram escolhidas as dez que mais se destacaram e se encaixaram nas propostas deste projeto, considerando o objetivo proposto e o público alvo.

Figura 42 - Geração de Alternativas 1.



Fonte 42 – A autora.

Figura 43 - Geração de Alternativas 2



Fonte 43 – A autora

3.5.2. Tabelas de Cores

A escolha da cartela de cores, foi realizada selecionando quatro tons de cada um dos moodboards apresentados, adicionado o preto, o branco e o dourado, cores que também são predominantes no filme, para completar a cartela de cores.

Quadro 7 - Tabela de Cores 1.

		
PANTONE® 15-0953 TCX Golden Yellow	PANTONE® 11-0601 TCX Bright White	PANTONE® 19-0303 TCX Jet Black

Fonte quadro 7 - Pantone| A autora.

Quadro 8 - Tabela de Cores 2 retirada dos moodboards.

			
PANTONE® PQ-123C	PANTONE® PQ-WarmGray4C	PANTONE® PQ-7494C	PANTONE® PQ-5477C
			
PANTONE® PQ-170C	PANTONE® PQ-5493C	PANTONE® PQ-7645C	PANTONE® PQ-BrightRedC

Fonte quadro 8 - Pantone| A autora.

3.5.3. Cartela de Tecidos

Os tecidos escolhidos incluem os tecidos que apresentados nos moodboards por remeteram a temas relacionados ao filme, tais com o cetim algodão que é mais pesado, porém proporcionam conforto e movimento, e tecidos leves e transparentes, como o musseline e organza, que remetem ao lado mais sobrenatural do longa.

TECIDOS:

CREPE VOGUE

Comp.: 100% Poliéster

CETIM ALGODÃO

Comp.: 100% Algodão

VISCOSE

Comp: 100% Viscose

CHIFFON

Comp: 100% polyester

CHIFFON PLISSADO

Comp: 100% polyester

MUSSELINE/MOUSSELINE

Comp.: 100% poliéster

ORGANZA

Comp.: 100% poliéster

LYCRA LENATEX

Comp.: 84%Poliamida/16% Elastano

MALHA ULTRA

Comp.: 75% Poliéster, 25% Viscose

3.5.4. Mapa da Coleção

3.5.4.1. Line Up e desenho estilístico da coleção:

Para este projeto, foram escolhidos dez looks totalizando trinta peças, das quais três são looks da categoria básico, cinco são looks da categoria fashion e dois são looks da categoria vanguarda.

De acordo com o SEBRAE (2015), os tipos de produtos que podem compor um conjunto/look são: top, botton, outwear, one piece e complementos. Essas peças podem ser explicadas dessa forma:

- **Top:** São as partes de cima: camisas, camisetas, tops, etc;
- **Botton:** São as partes de baixo: calça, shorts, saia, ect;
- **Outwear:** São as peças de sobreposição: casaco, sobretudo, jaquetas, etc;
- **One piece:** São as peças únicas: vestidos, macacões, etc;
- **Complementos:** Acessórios em geral.

Com base nos dados apresentados acima, foi criado uma tabela para apresentar quantos elementos/peças possui cada look da coleção. Apenas os acessórios que complementam diretamente o look serão adicionados à lista. Acessórios como sapatos e arranjos de cabelo aparecerão nos croquis, porém não fazem parte do projeto, sendo assim não estão adicionados a tabela abaixo:

	Top	Botton	Outwear	One Piece	Comp.
Look 1 (Básico 1)		1	1	1	1
Look 2 (Básico 2)	1	1		1	
Look 3 (Básico 3)	1	1		1	1
Look 4 (Fashion 1)	1	1		1	1
Look 5 (Fashion 2)				2	1
Look 6 (Fashion 3)	1	1		1	1
Look 7 (Fashion 4)				2	
Look 8 (Fashion 5)				2	1
Look 9 (Vanguarda 1)				2	
Look 10 (Vanguarda 2)				1	

A coleção foi intitulada de **Shion** (紫苑), nome dado a flor *Aster tataricus* no Japão. A escolha desse nome para a coleção se dá pelo seu significado na linguagem das flores do Japão, conhecido como Hanakotoba (花言葉). Nele, essa flor chamada Shion tem o significado de “Eu não te esquecerei”, o que remete a um dos principais temas do filme: memórias.

Figura 44 - Lineup e desenho estilístico.

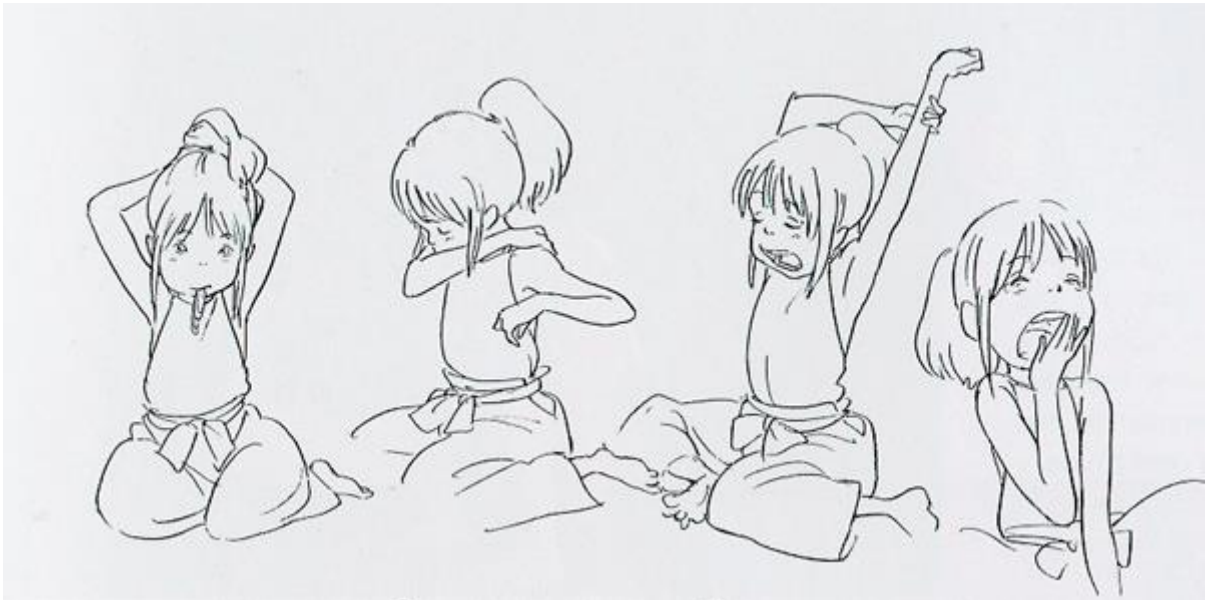


Fonte 44 – A autora.

4. APRESENTAÇÃO DOS LOOKS

Nesta etapa cada look da coleção **Shion** será apresentado individualmente, incluindo suas inspirações, estampas e cartela de tecidos. O Body (ou maiô) que faz parte do figurino da personagem Chihiro quando esta está trabalhando na Casa de Banho (Figura 45) foi escolhido como peça chave da coleção, estando presente em todos os looks criados. As cores dos tecidos apresentados na cartela de tecidos devem ser desconsiderados, já que não foi possível encontrar tecidos em todas as tonalidades desejadas no comércio local.

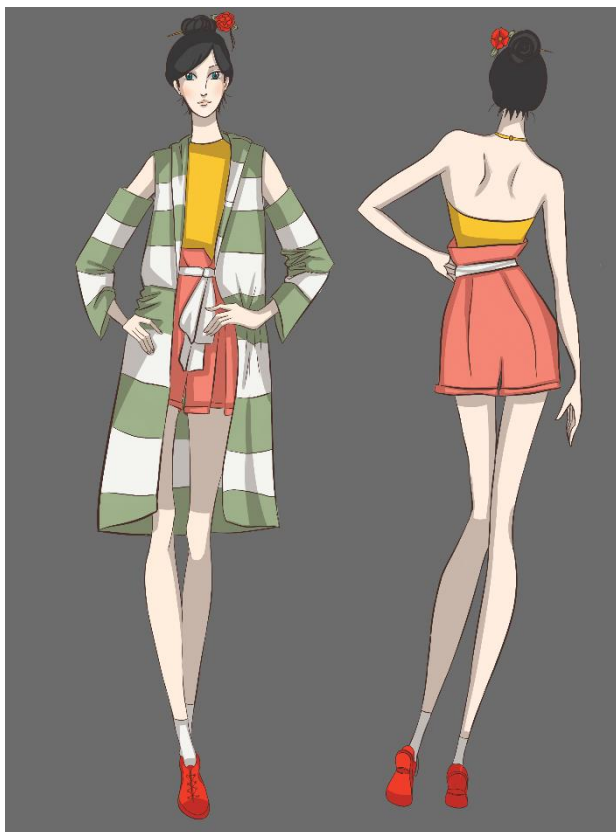
Figura 45 - Exemplo do body utilizado por dentro do kimono de trabalho da Sen/Chihiro.



.Fonte 45 – Livro The Art of Chihiro, p. 119, 2002.

Coleção Shion – Look básico 1

Figura 46 - Básico 1.



Fonte 46 – A autora.

Este look tem como inspiração a personagem Chihiro e nos seus figurinos como Sen e Chihiro. É composto por quatro peças: body, short, faixa e casaco. Cintura marcada por uma faixa, short com detalhes para destacar a cintura, casaco com tecido leve e aberto nos ombros.

A estampa (Figura 46) replica as listras presentes na camisa usada pela personagem no filme.

TECIDOS:

CETIM ALGODÃO

Short;
Faixa.

VISCOSE

Casaco.

LYCRA LENATEX

Body.

Figura 47 - Estampa do look.



Fonte 47 – A autora.

Coleção Shion – Look básico 2

Figura 48 - Básico 2.



Fonte 48 – A autora.

Este look foi inspirado a personagem Chihiro e nos seus figurinos largos e despojados.

É composto por três peças: body, saia e camisa. A saia em chiffon plissado dá leveza ao look. A camisa, com decote em “V” e ombros à mostra, possui uma estampa de hortências (ou *ajisais* como são chamadas no Japão), flor que aparece em vários momentos do filme.

Aplicação da Estampa:

- Camisa: bordado;

TECIDOS:

CHIFFON PLISSADO

Saia.

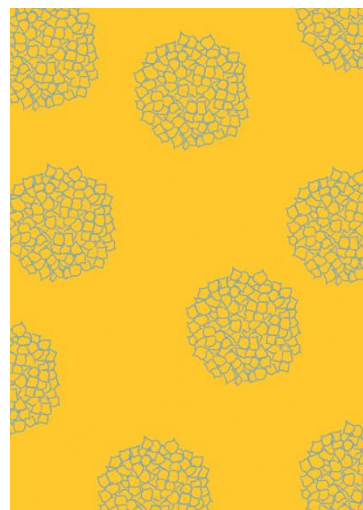
VISCOSE

Camisa.

LYCRA LENATEX

Body.

Figura 49 - Estampa do look.



Fonte Figura 49 – A autora.

Coleção Shion – Look básico 3

Figura 50 - Básico 3.



Fonte 50 – A autora.

Este look foi inspirado na cidade misteriosa, na noite em quem Chihiro se vê presa em um mundo desconhecido. O decote trapézio e as linhas douradas são referências aos postes de iluminação japoneses . É composto por quatro peças: body, saia, camisa e waist cinchers.

A estampa (Figura 50) presente no *waist cincher/Obi* é uma releitura dos famosos leques japoneses.

Aplicação da Estampa:

- Body: estamparia digital direta;
- *Waist cincher*: bordado.

TECIDOS:

CETIM ALGODÃO

Waist cinchers.

CREPE VOGUE

Saia.

CHIFFON

Camisa.

LYCRA LENATEX

Body.

Figura 51 - Estampas do look.



Fonte 51 – A autora.

Coleção Shion – Look fashion 1

Figura 52 - Fashion 1.



Fonte 52 – A autora.

Este look foi inspirado nas roupas que os trabalhadores da casa de banho utilizam, assim como nas lanternas japonesas. É composto por quatro peças: body, camisa, calça e faixa.

A releitura do leque japonês aparece novamente como estampa (Figura 52).

Aplicação da Estampa:

- Body: estamparia digital direta;

TECIDOS:

CETIM ALGODÃO

Calça.
Faixa.

ORGANZA

Camisa.

LYCRA LENATEX

Body.

Figura 53 - Estampa do look.



Fonte 53– A autora.

Coleção Shion – Look fashion 2

Figura 54 - Estampa do look.



Fonte 54– A autora.

Este look é inspirado na forma de dragão do Haku. Seus bigodes sendo representados pelas fitas do modelo e os babados laterais representam a linha de pelugem que ele possui. É composto por duas peças: body e vestido.

A estampa (Figura 54) foi inspirada em escamas.

Aplicação da Estampa:

- Body: estamparia digital direta.

TECIDOS:

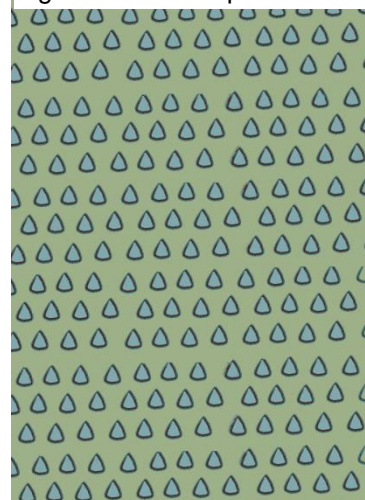
CREPE VOGUE

Vestido.

LYCRA LENATEX

Body.

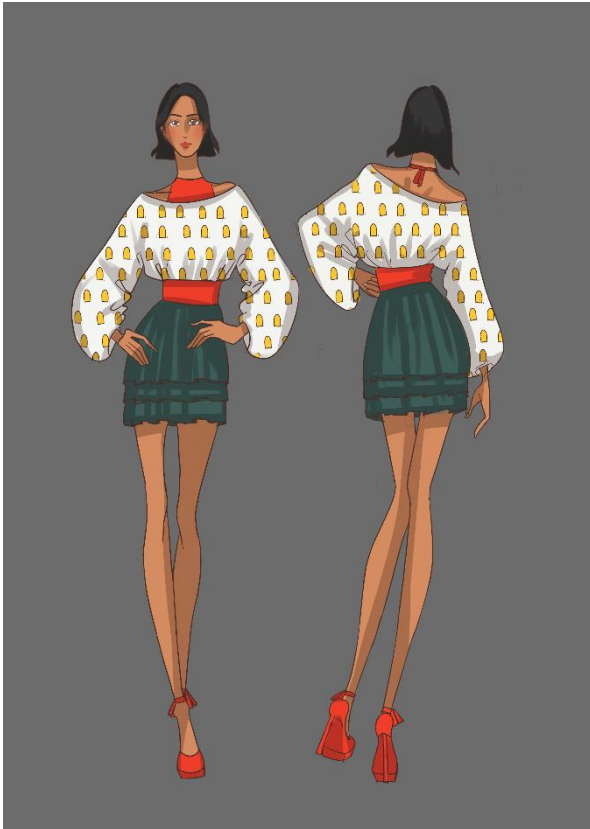
Figura 55 - Estampa do look.



Fonte Quadro 55 – A autora.

Coleção Shion – Look fashion 3

Figura 56 - Fashion 3.



Fonte 56 – A autora.

Este look traz novamente o conceito de camisas largas e soltas. A estampa (Figura 56) remete as luzes dos navios fantasmas que aparecem no começo do filme. É composto por quatro peças: body, camisa, saia e waist cinchers.

A Saia de chiffon traz leveza e suavidade ao look. O waist cincher /obi é utilizado novamente como um ponto de foco na cintura.

Aplicação da Estampa:

- Camisa: bordado

TECIDOS:

CETIM ALGODÃO

waist cincher.

CHIFFON

Saia.

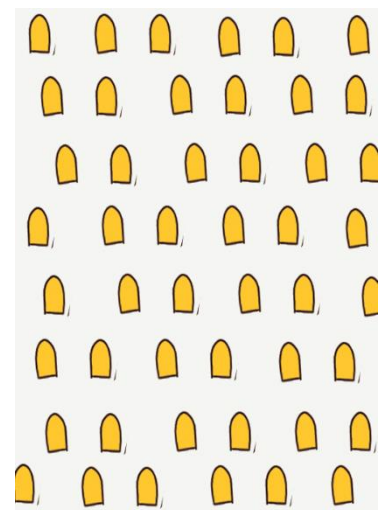
VISCOSE

Camisa.

LYCRA LENATEX

Body.

Figura 57 - Estampa do look.



Fonte 57 – A autora.

Coleção Shion – Look fashion 4

Figura 58 - Fashion 4.



Fonte 58 – A autora.

Este look teve como inspiração o personagem Sem Face, utilizando o musseline para trazer a transparência e leveza do personagem, que no filme tem a capacidade de ficar invisível. É composto por duas peças: body e vestido.

A estampa presente no body (Figura 58) remete as marcas existentes na máscara do personagem.

Aplicação da Estampa:

- Body: estamparia digital direta;

TECIDOS:

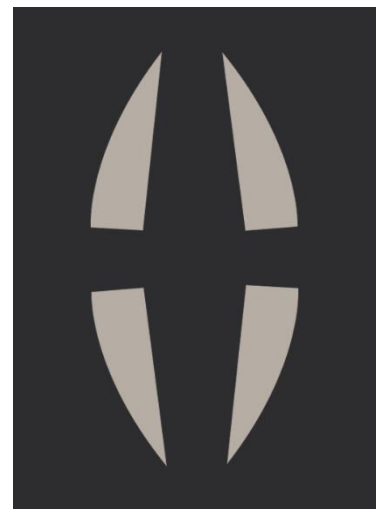
MUSSELINE

Vestido.

LYCRA LENATEX

Body.

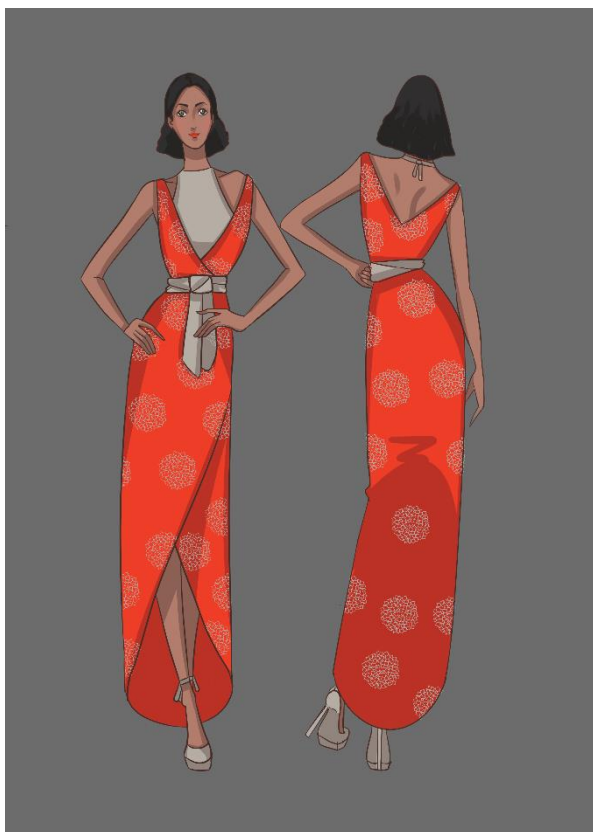
Figura 59 - Estampa do look.



Fonte 59 – A autora.

Coleção Shion – Look fashion 5

Figura 60 - Fashion 5.



Este look teve como inspiração a casa de banho, com suas linhas sinuosas e tons avermelhados. É composto por três peças: body, vestido e faixa.

A estampa (Figura 60) novamente traz as hortências (*Ajjsais*).

Aplicação da Estampa:

- Vestido: bordado.

Fonte 60 – A autora.

TECIDOS:

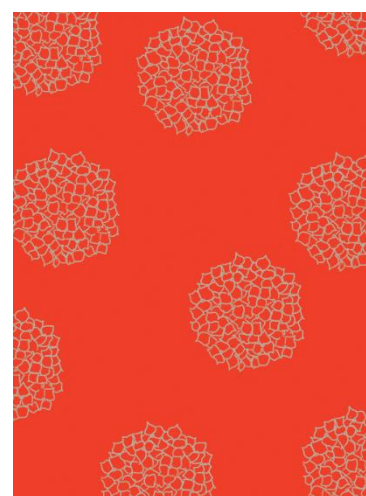
CETIM ALGODÃO

Vestido;

LYCRA LENATEX

Body;

Figura 61 - Estampa do look.



Fonte 62 – A autora.

Coleção Shion – Look vanguarda 1

Figura 63 - Vanguarda 1.



Fonte 63 – A autora.

Este look foi inspirado no personagem Sem face e nas noites da cidade misteriosa. É composto por duas peças: body e vestido.

As tiras remetem as pontes e corredores da casa de banho. A placa de metal remete ao ouro e a capacidade do Sem Face de produzi-lo. A estampa (Figura 62) remete as luzes dos navios e embarcações.

A transparência é utilizada para dar leveza e a sensação de algo fantasmagórico, algo do outro mundo.

Aplicação da Estampa:

- Body: estamparia digital direta.

TECIDOS:

CETIM ALGODÃO

Tiras;

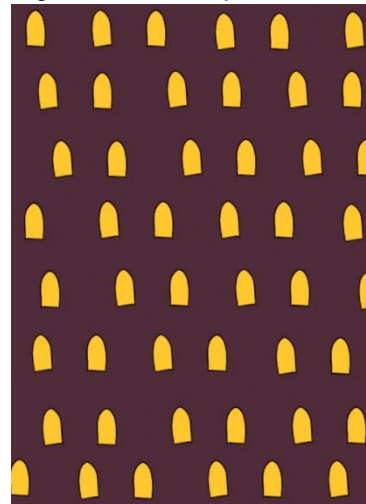
ORGANZA

Vestido;

LYCRA LENATEX

Body;

Figura 64 - Estampa do look.



Fonte 64– A autora.

Coleção Shion – Look vanguarda 2

Figura 65 - Vanguarda 2.



Fonte 65– A autora.

Este look foi inspirado na forma de dragão do Haku.

O chiffon traz uma leveza para a peça, remetendo a habilidade de voar do personagem. As fitas foram utilizadas para representar os bigodes do dragão. As estampas foram criadas com as escamas em mente e o tom dourado foi utilizado para trazer glamour a peça.

É composto por duas peças: body e vestido.

Aplicação da Estampa:

- Camisa: estamparia digital direta;
- Vestido: bordado.

TECIDOS:

CHIFFON

Vestido.

LYCRA LENATEX

Body.

Figura 66 - Estampas do look.



Fonte 66 – A autora.

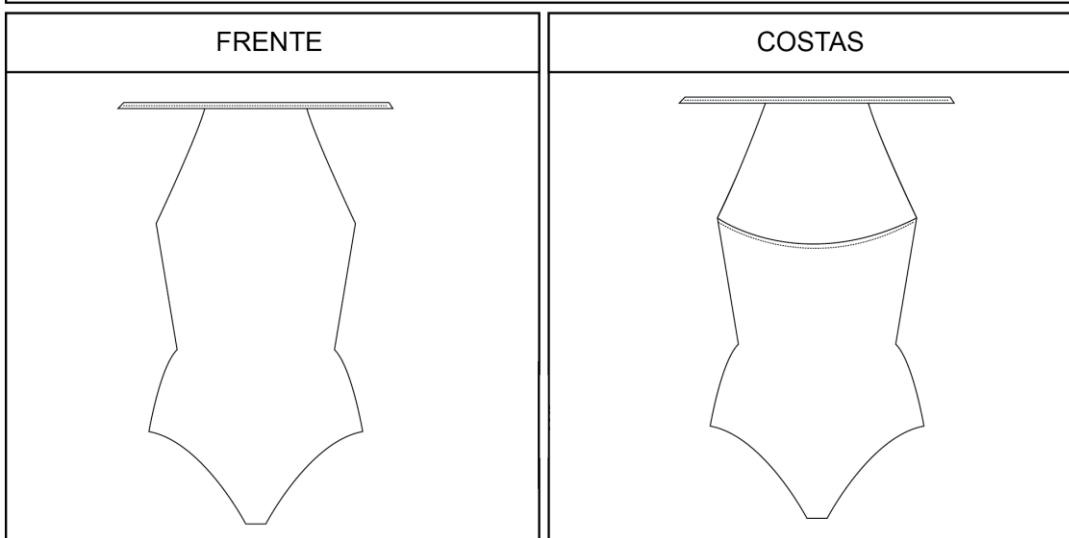
4.1. VISTAS TÉCNICAS

Como uma forma de melhor compreender os modelos criados, foram desenvolvidas as vistas técnicas de cada peça. Considerando esse intuito, as vistas apresentadas aqui são mais simples e resumidas, carecendo de todas as informações necessárias para este tipo de fichamento.

VISTA TÉCNICA

TÍTULO: Shion	COLEÇÃO: Primavera Verão 2017
PEÇA: Body	DATA: Nov 2016
DESIGNER: Brunna Moura	

DESCRIÇÃO: Body com amarramento no pescoço. Peça-chave da coleção.
--



MATÉRIA - PRIMA

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
LYCRA LENATEX	84%Poliamida/16% Elastano	123C
LYCRA LENATEX	84%Poliamida/16% Elastano	WARM GRAYC
LYCRA LENATEX	84%Poliamida/16% Elastano	BRIGHT REDC
LYCRA LENATEX	84%Poliamida/16% Elastano	JET BLACK
LYCRA LENATEX	84%Poliamida/16% Elastano	7494C
LYCRA LENATEX	84%Poliamida/16% Elastano	7645C
LYCRA LENATEX	84%Poliamida/16% Elastano	BRIGHT WHITE

AVIAMENTOS

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
LINHA	Poliéster/Algodão	Cores Matéria-Prima

VISTA TÉCNICA

TÍTULO: Shion

COLEÇÃO: Primavera Verão 2017

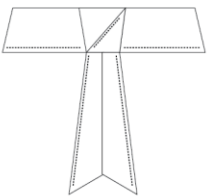

PEÇA: Faixa

DATA: Nov 2016

DESIGNER: Brunna Moura

DESCRIÇÃO:

Faixa branca para ser utilizada amarrada à cintura.

FRENTE	COSTAS
	

MATÉRIA - PRIMA

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
CETIM ALGODÃO	100% Algodão	BRIGHT WHITE

AVIAMENTOS

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
LINHA	Poliéster/Algodão	170C

VISTA TÉCNICA

TÍTULO: Shion

COLEÇÃO: Primavera Verão 2017

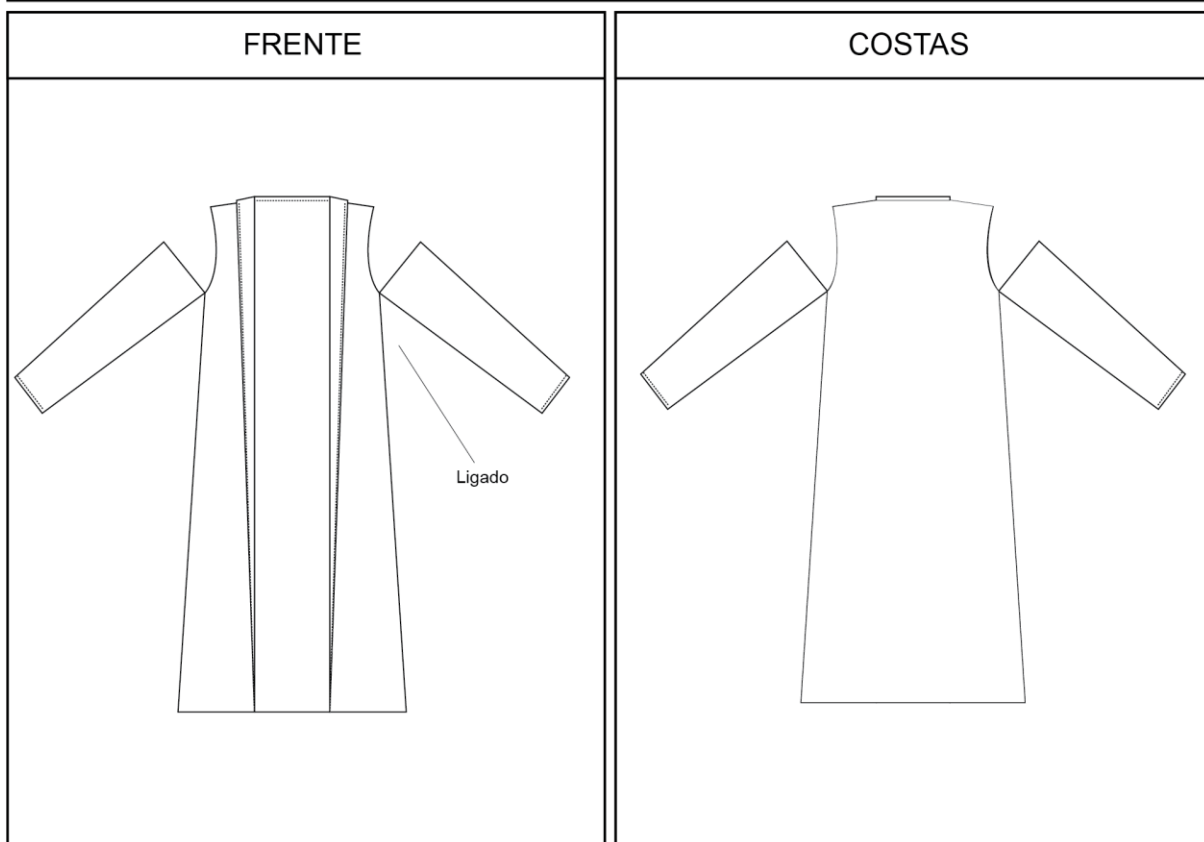
PEÇA: Casaco

DATA: Nov 2016

DESIGNER: Brunna Moura

DESCRIÇÃO:

Casaco de tecido listrado, com cortes nos ombros e comprimento midi.



MATÉRIA - PRIMA

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
VISCOSE	100% Viscose	7494C/BRIGHT WHITE

AVIAMENTOS

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
LINHA	Poliéster/Algodão	BRIGHT WHITE

VISTA TÉCNICA

TÍTULO: Shion

COLEÇÃO: Primavera Verão 2017

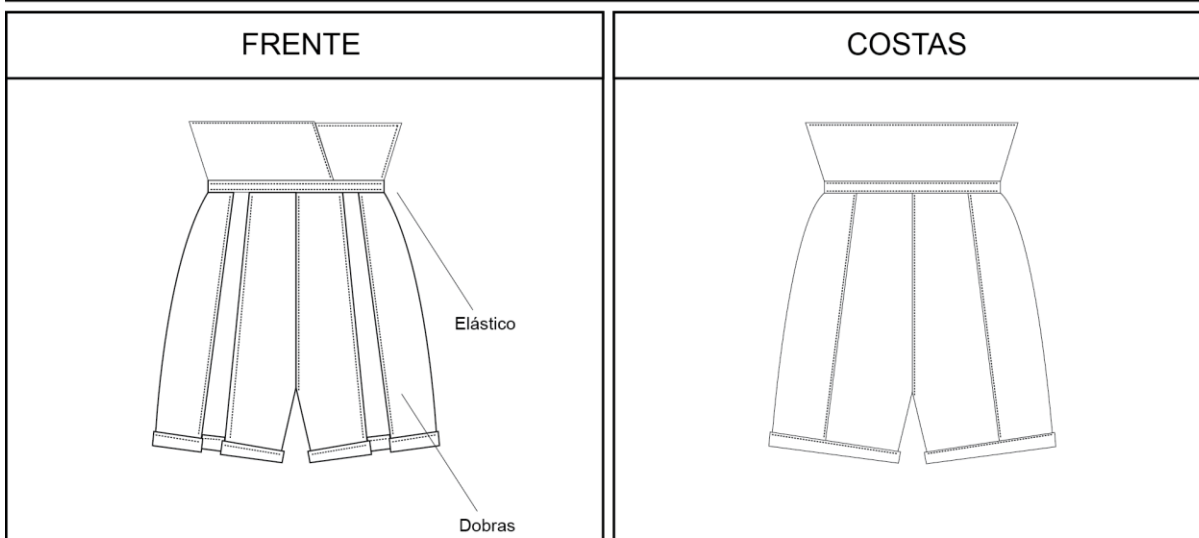
PEÇA: Short

DATA: Nov 2016

DESIGNER: Brunna Moura

DESCRIÇÃO:

Short cintura média com fendas dobradas e destaque na cintura.



MATÉRIA - PRIMA

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
CETIM ALGODÃO	100% Algodão	170C

AVIAMENTOS

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
LINHA	Poliéster/Algodão	170C
ELÁSTICO	70% Poliéster/30% Elastodieno	BRANCO

VISTA TÉCNICA

TÍTULO: Shion

COLEÇÃO: Primavera Verão 2017

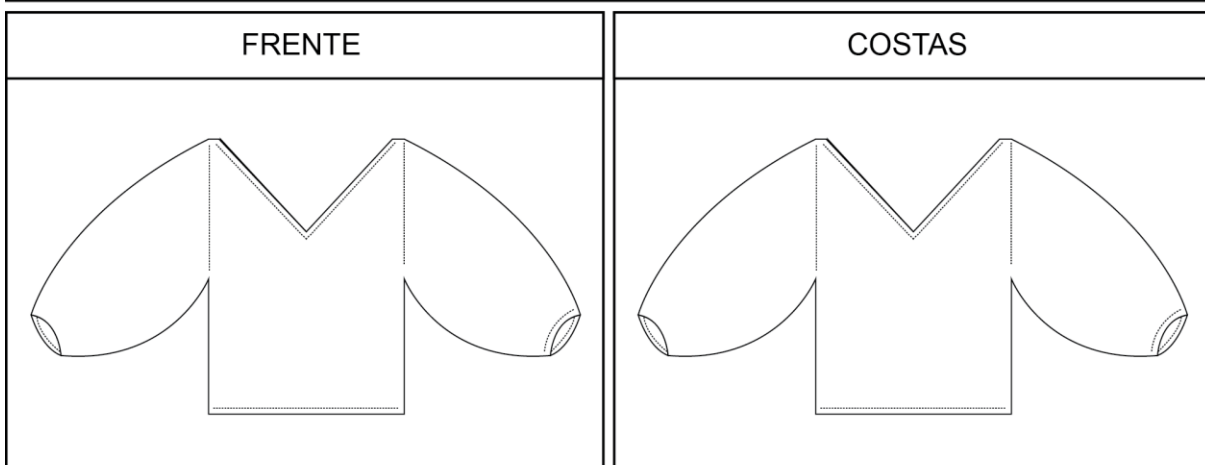
PEÇA: Camisa

DATA: Nov 2016

DESIGNER: Brunna Moura

DESCRIÇÃO:

Camisa com decote em V e mangas bufantes .



MATÉRIA - PRIMA

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
VISCOSE	100% Viscose	123C

AVIAMENTOS

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
LINHA	Poliéster/Algodão	123C

VISTA TÉCNICA

TÍTULO: Shion

COLEÇÃO: Primavera Verão 2017

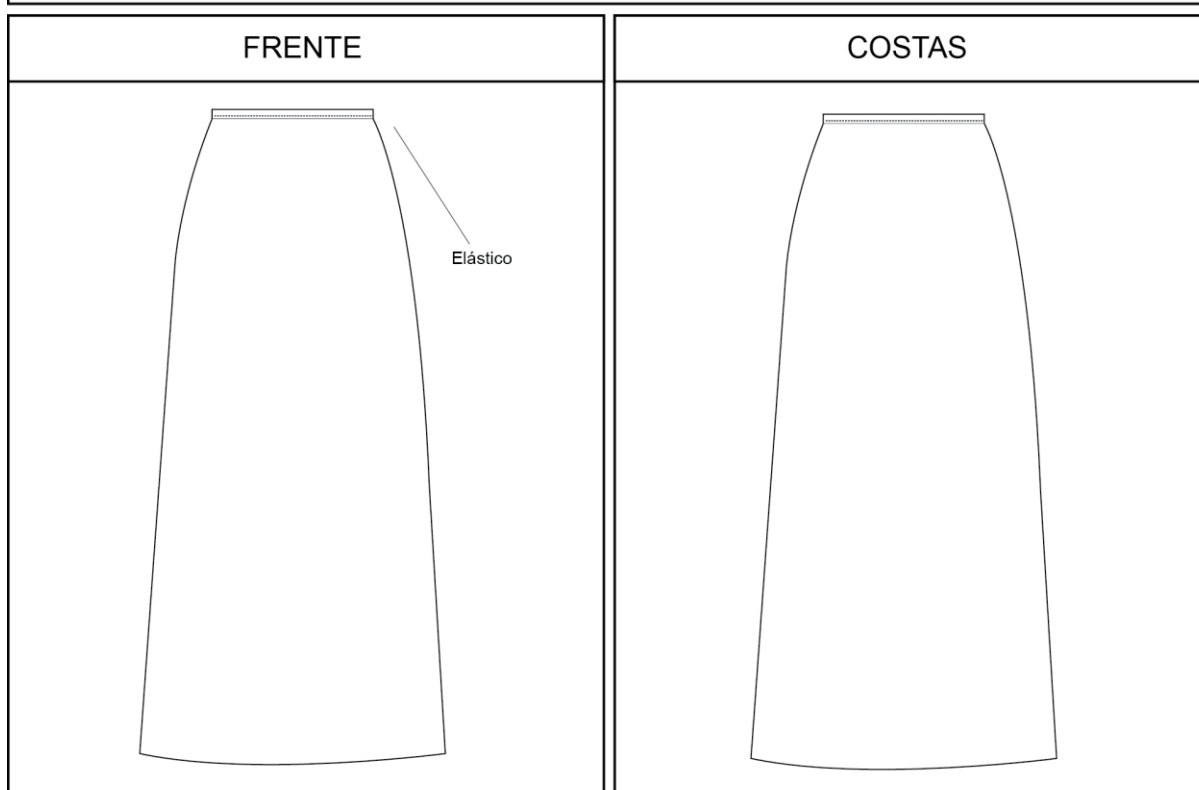
PEÇA: Short

DATA: Nov 2016

DESIGNER: Brunna Moura

DESCRIÇÃO:

Short cintura média com fendas dobradas e destaque na cintura.



MATÉRIA - PRIMA

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
CHIFFON PLISSADO	100% poliéster	5493C
MALHA ULTRA	75% Poliéster/25% Viscose	BRIGHT WHITE


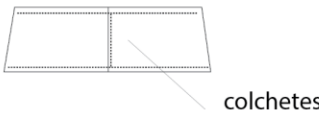
AVIAMENTOS

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
LINHA	Poliéster/Algodão	5493C
ELÁSTICO	70% Poliéster/30% Elastodieno	BRANCO

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: Shion PEÇA: Cinto/Waist cincher DESIGNER: Brunna Moura	COLEÇÃO: Primavera Verão 2017 DATA: Nov 2016
--	---

DESCRIÇÃO: Cinto/Waist cincherestilo obi.
--

FRENTE	COSTAS
	

MATÉRIA - PRIMA

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
CETIM ALGODÃO	100% algodão	GOLDEN YELLOW
CETIM ALGODÃO	100% algodão	BRIGHT RED C

AVIAMENTOS

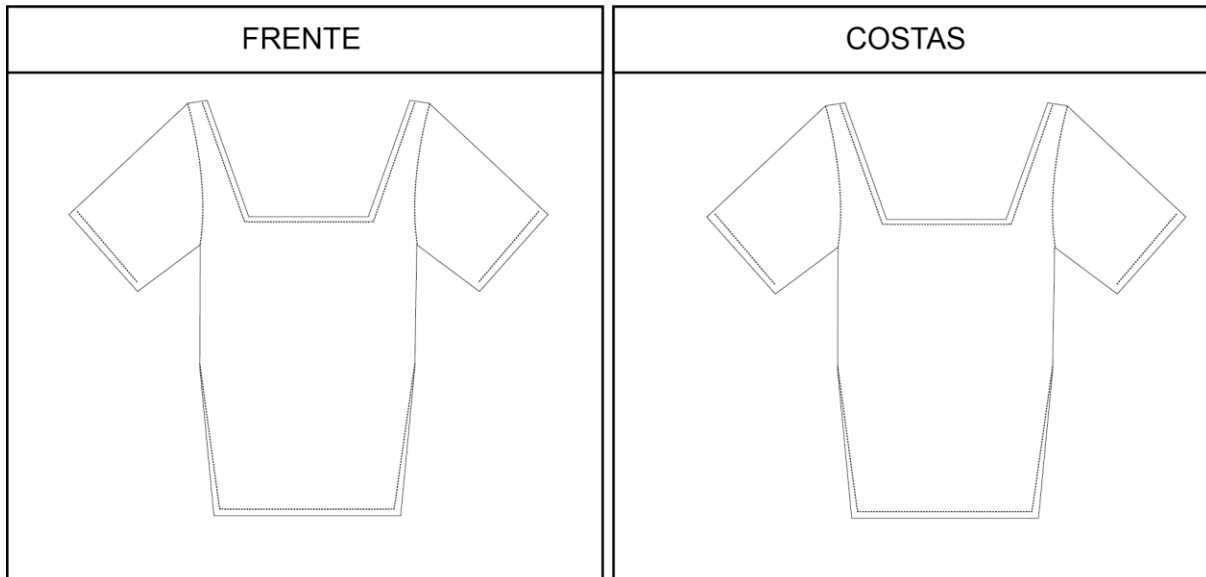
NOME	COMPOSIÇÃO	COR
LINHA	Poliéster/Algodão	GOLDEN YELLOW (Pantone)
LINHA	Poliéster/Algodão	BRIGHT RED C (Pantone)
COLCHETE	Latão	DOURADO

VISTA TÉCNICA

TÍTULO: Shion
PEÇA: Camisa
DESIGNER: Brunna Moura

COLEÇÃO: Primavera Verão 2017
DATA: Nov 2016

DESCRIÇÃO:
Camisa com decote trapézio e transparência.



MATÉRIA - PRIMA

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
MUSSELINE	100% poliéster	BRIGHT RED C

AVIAMENTOS

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
LINHA	Poliéster/Algodão	BRIGHT RED C

VISTA TÉCNICA

TÍTULO: Shion

COLEÇÃO: Primavera Verão 2017

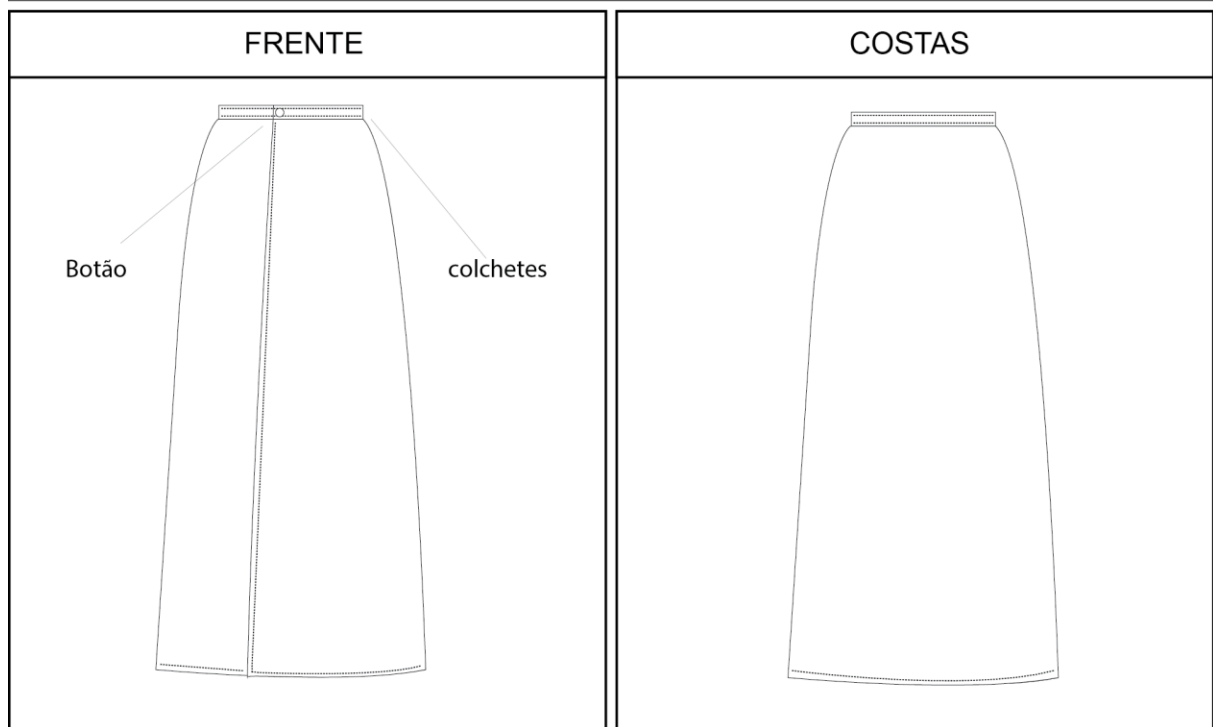
PEÇA: Saia

DATA: Nov 2016

DESIGNER: Brunna Moura

DESCRIÇÃO:

Saia envelope longa.



MATÉRIA - PRIMA

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
CETIM ALGODÃO	100% algodão	JET BLACK

AVIAMENTOS

NOME	COMPOSIÇÃO	COR
LINHA	Poliéster/Algodão	JET BLACK (Pantone)
BOTÃO DE PRESSÃO	Latão	PRETO
COLCHETE DE PRESSÃO	Latão	DOURADO

VISTA TÉCNICA

TÍTULO: Shion

COLEÇÃO: Primavera Verão 2017

PEÇA: Camisa

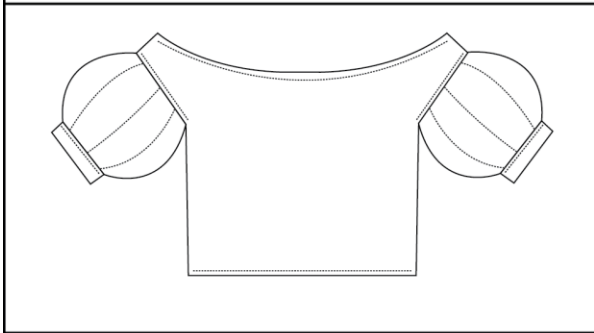
DATA: Nov 2016

DESIGNER: Brunna Moura

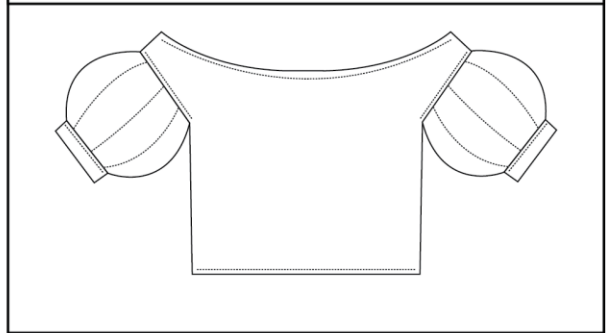
DESCRIÇÃO:

Camisa com ombros à mostra e manga balão.

FRENTE



COSTAS



MATÉRIA - PRIMA

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
ORGANZA	100% poliéster	BRIGHT RED C

AVIAMENTOS

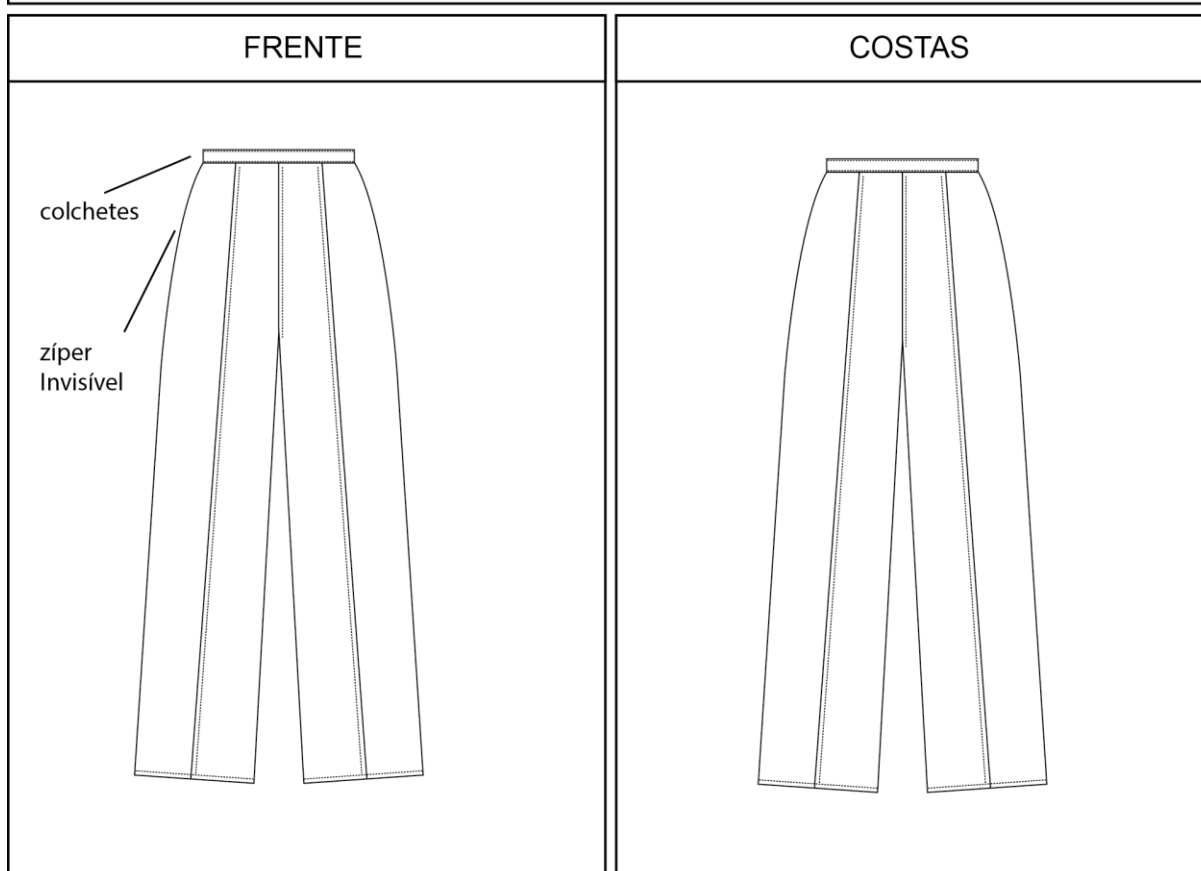
NOME	COMPOSIÇÃO	COR
LINHA	Poliéster/Algodão	BRIGHT RED C

VISTA TÉCNICA

TÍTULO: Shion
 PEÇA: Calça
 DESIGNER: Brunna Moura

COLEÇÃO: Primavera Verão 2017
 DATA: Nov 2016

DESCRIÇÃO:
 Calça estilo pantalone.



MATÉRIA - PRIMA

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
CETIM ALGODÃO	100% algodão	5477C

AVIAMENTOS

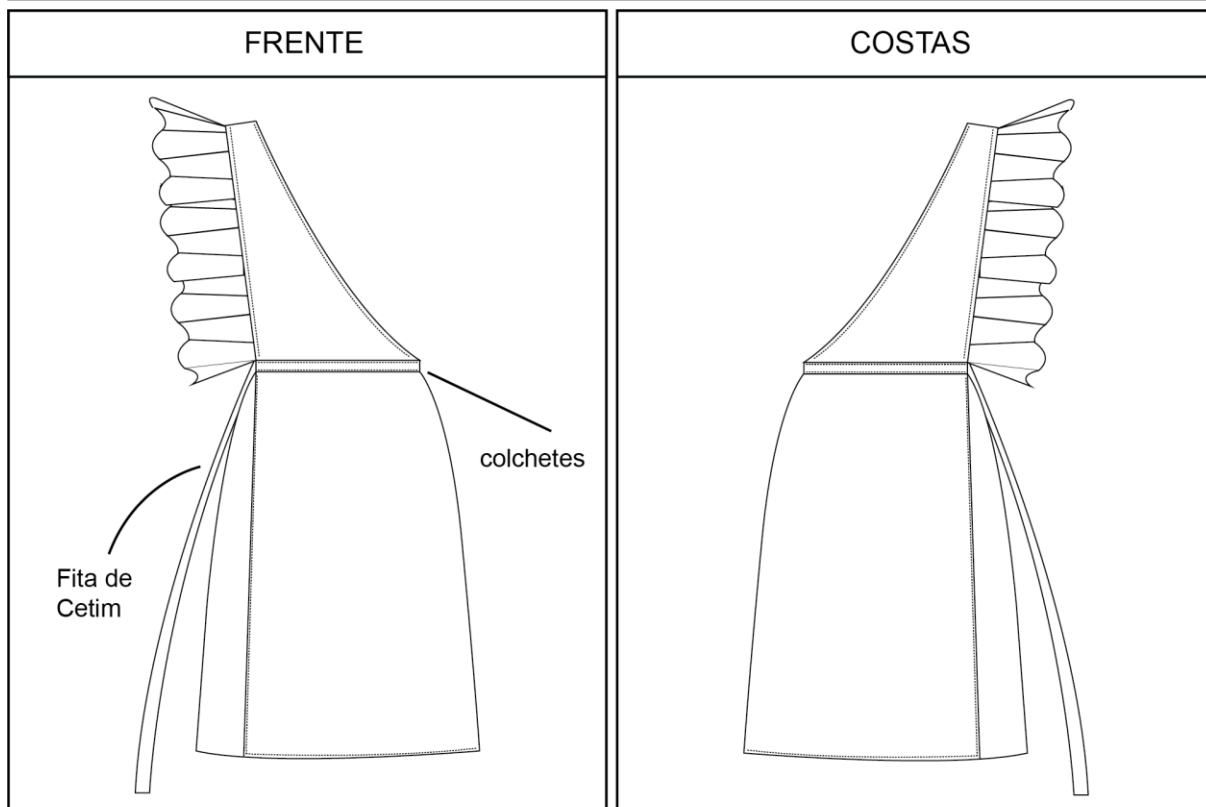
NOME	COMPOSIÇÃO	COR
LINHA	Poliéster/Algodão	5477C (Pantone)
COLCHETE DE PRESSÃO	Latão	DOURADO
ZÍPER		5477C (Pantone)

VISTA TÉCNICA

TÍTULO: Shion
 PEÇA: Vestido
 DESIGNER: Brunna Moura

COLEÇÃO: Primavera Verão 2017
 DATA: Nov 2016

DESCRIÇÃO:
 Vestido de um ombro só e babados na lateral. A parte inferior do vestido é fechada como uma saia envelope. Comprimento altura do joelho.



MATÉRIA - PRIMA

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
CREPE VOGUE	100% poliéster	BRIGHT WHITE
CREPE VOGUE	100% poliéster	7494C

AVIAMENTOS

NOME	COMPOSIÇÃO	COR
LINHA	Poliéster/Algodão	BRIGHT WHITE (Pantone)
COLCHETES DE PRESSÃO	Latão	DOURADO
FITA DE CETIM	100% Poliester	BRIGHT WHITE (Pantone)

VISTA TÉCNICA

TÍTULO: Shion

COLEÇÃO: Primavera Verão 2017

PEÇA: Camisa

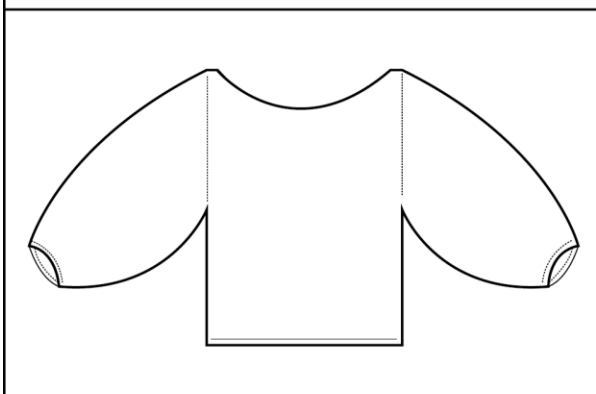
DATA: Nov 2016

DESIGNER: Brunna Moura

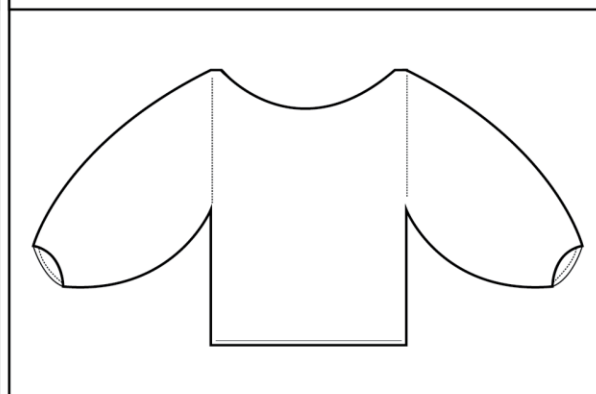
DESCRIÇÃO:

Camisa com decote canoa e mangá bufante.

FRENTE



COSTAS



MATÉRIA - PRIMA

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
VISCOSE	100% Viscose	BRIGHT WHITE

AVIAMENTOS

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
LINHA	Poliéster/Algodão	BRIGHT WHITE

VISTA TÉCNICA

TÍTULO: Shion

COLEÇÃO: Primavera Verão 2017

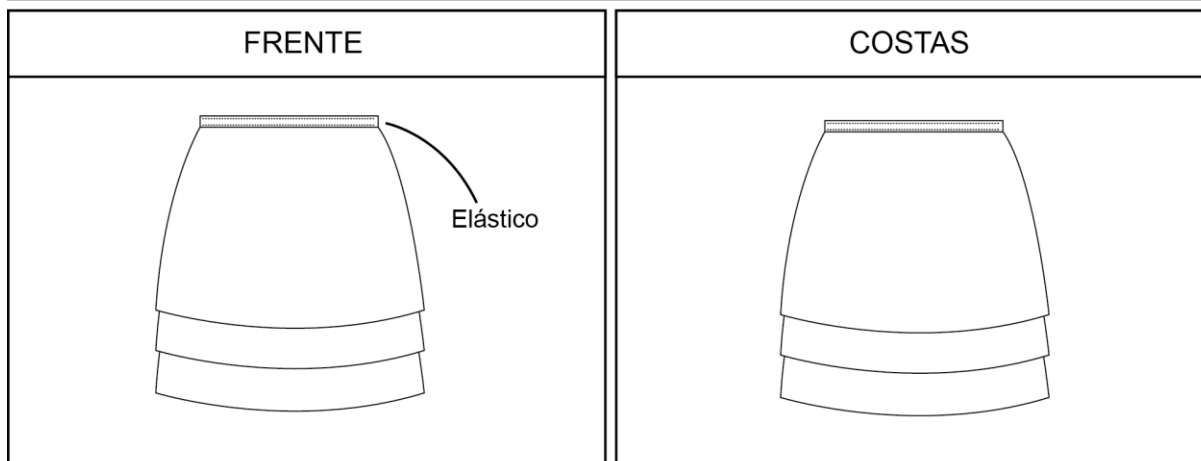
PEÇA: Saia

DATA: Nov 2016

DESIGNER: Brunna Moura

DESCRIÇÃO:

Saia com três camadas.



MATÉRIA - PRIMA

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
CHIFFON	100% poliéster	5477 C

AVIAMENTOS

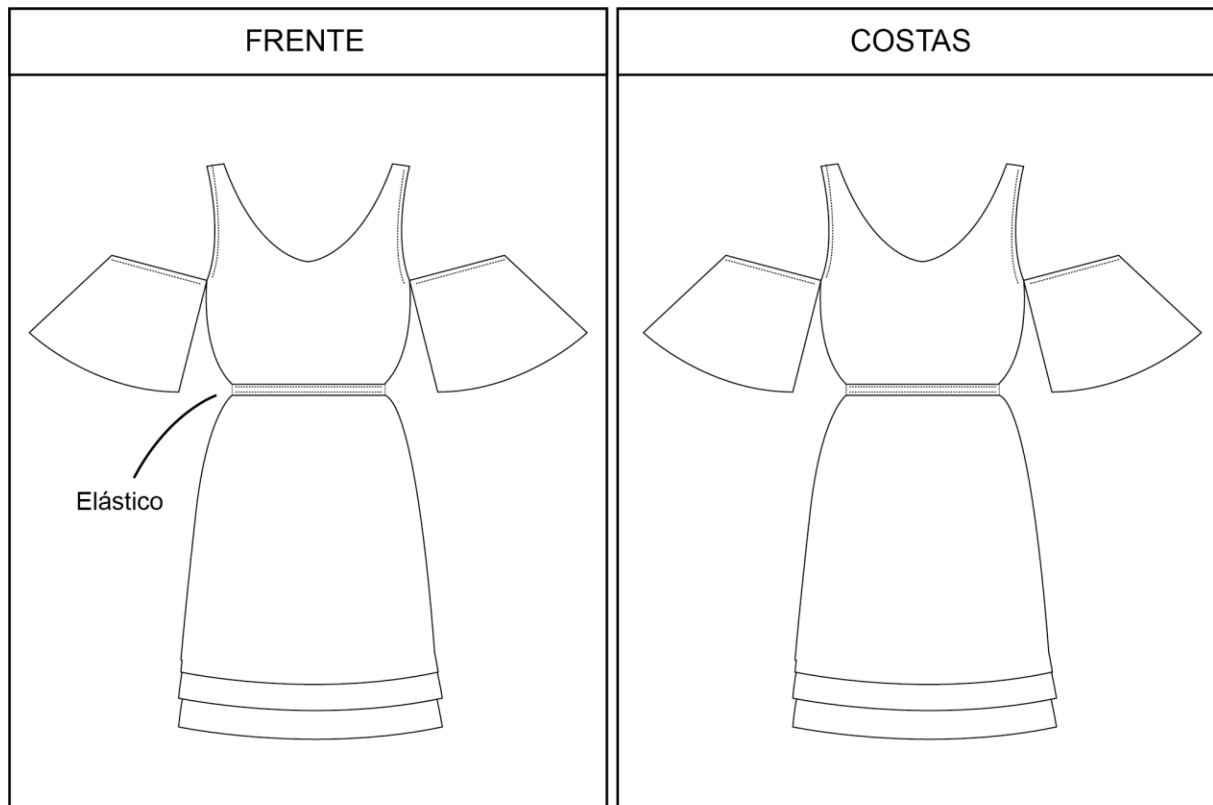
NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
LINHA	Poliéster/Algodão	5477 C
ELÁSTICO	70% Poliéster/30% Elastodieno	BRANCO

VISTA TÉCNICA

TÍTULO: Shion
 PEÇA: Vestido
 DESIGNER: Brunna Moura

COLEÇÃO: Primavera Verão 2017
 DATA: Nov 2016

DESCRIÇÃO:
 Vestido com decote em U, com ombros recortados e



MATÉRIA - PRIMA

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
MUSSELINE	100% poliéster	7645C
MUSSELINE	100% poliéster	WARMGRAY 4C

AVIAMENTOS

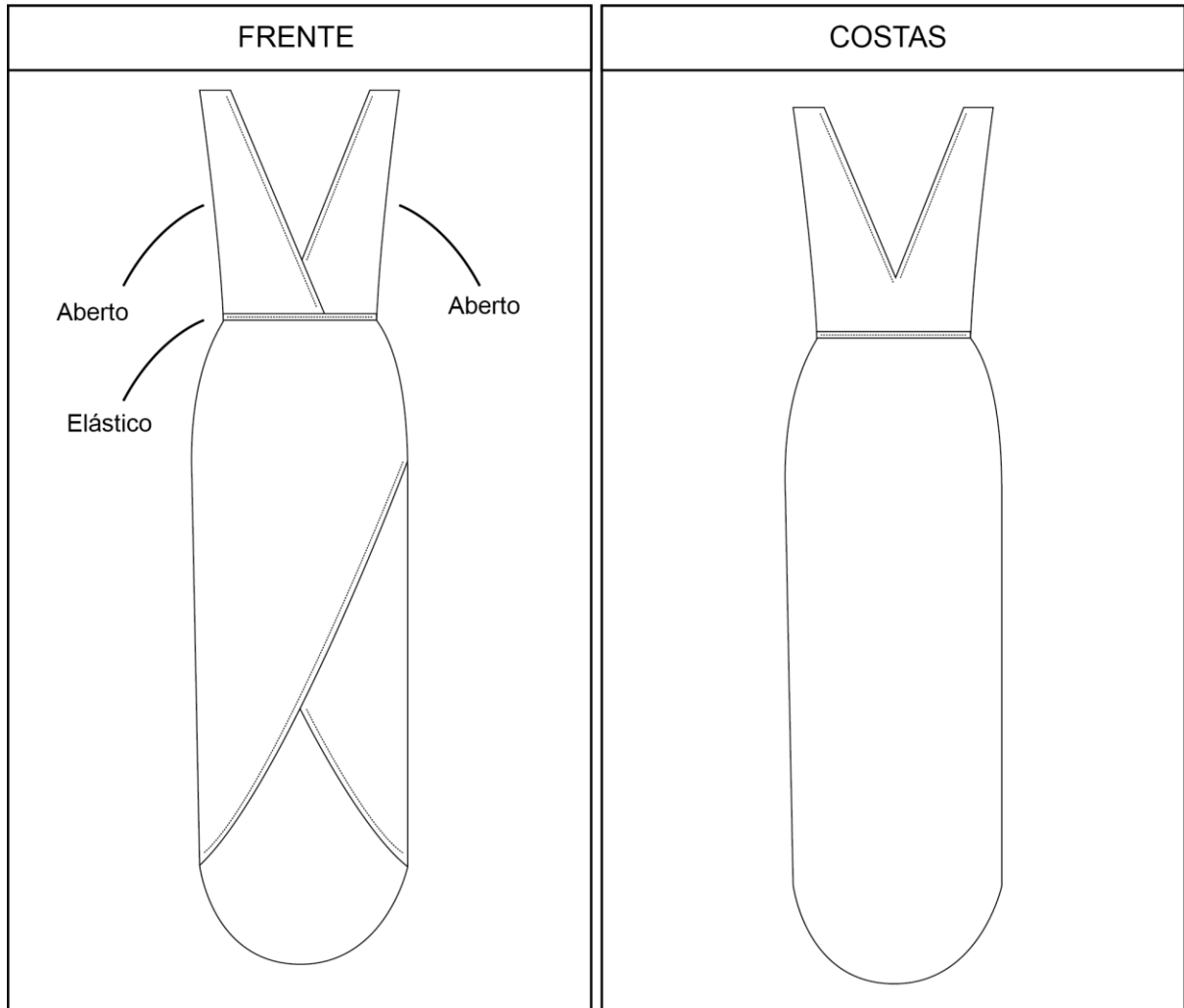
NOME	COMPOSIÇÃO	COR
LINHA	Poliéster/Algodão	BRIGHT WHITE (Pantone)
COLCHETES DE PRESSÃO	Latão	DOURADO
ELÁSTICO	70% Poliéster/30% Elastodieno	BRANCO

VISTA TÉCNICA

TÍTULO: Shion
 PEÇA: Vestido
 DESIGNER: Brunna Moura

COLEÇÃO: Primavera Verão 2017
 DATA: Nov 2016

DESCRIÇÃO:
 Vestido com decote em V e parte inferior em estilo envelope/tulipa



MATÉRIA - PRIMA

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
CETIM ALGODÃO	100% Algodão	BRIGHT RED C

AVIAMENTOS

NOME	COMPOSIÇÃO	COR
LINHA	Poliéster/Algodão	BRIGHT RED C (Pantone)
ELÁSTICO	70% Poliéster/30% Elastodieno	BRANCO

VISTA TÉCNICA

TÍTULO: Shion

COLEÇÃO: Primavera Verão 2017

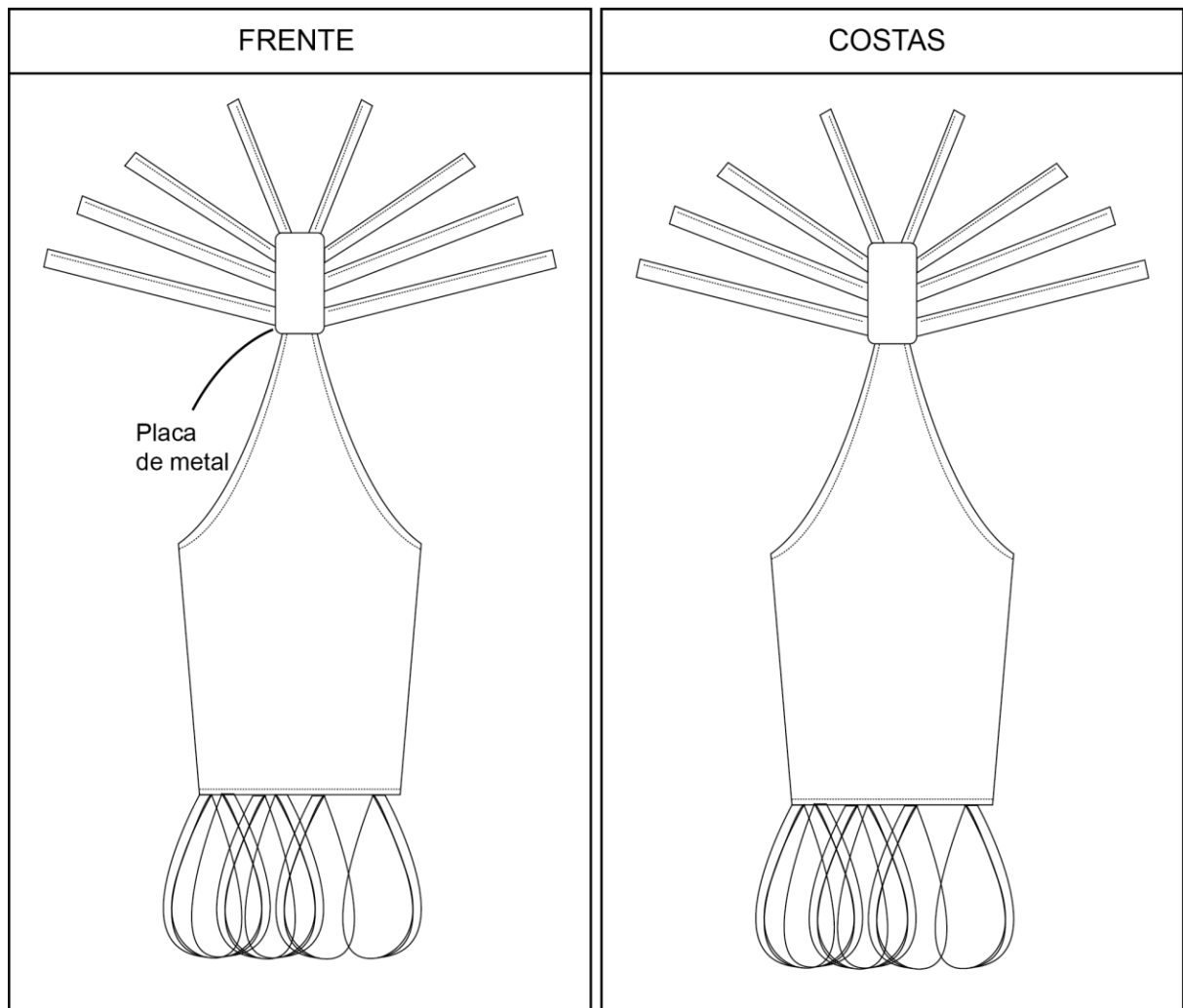
PEÇA: Vestido

DATA: Nov 2016

DESIGNER: Brunna Moura

DESCRIÇÃO:

Vestido com oito tiras de sustentação e placa de metal.



MATÉRIA - PRIMA

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
ORGANZA	100% Poliéster	JET BLACK
CETIM ALGODÃO	100% Algodão	JET BLACK

AVIAMENTOS

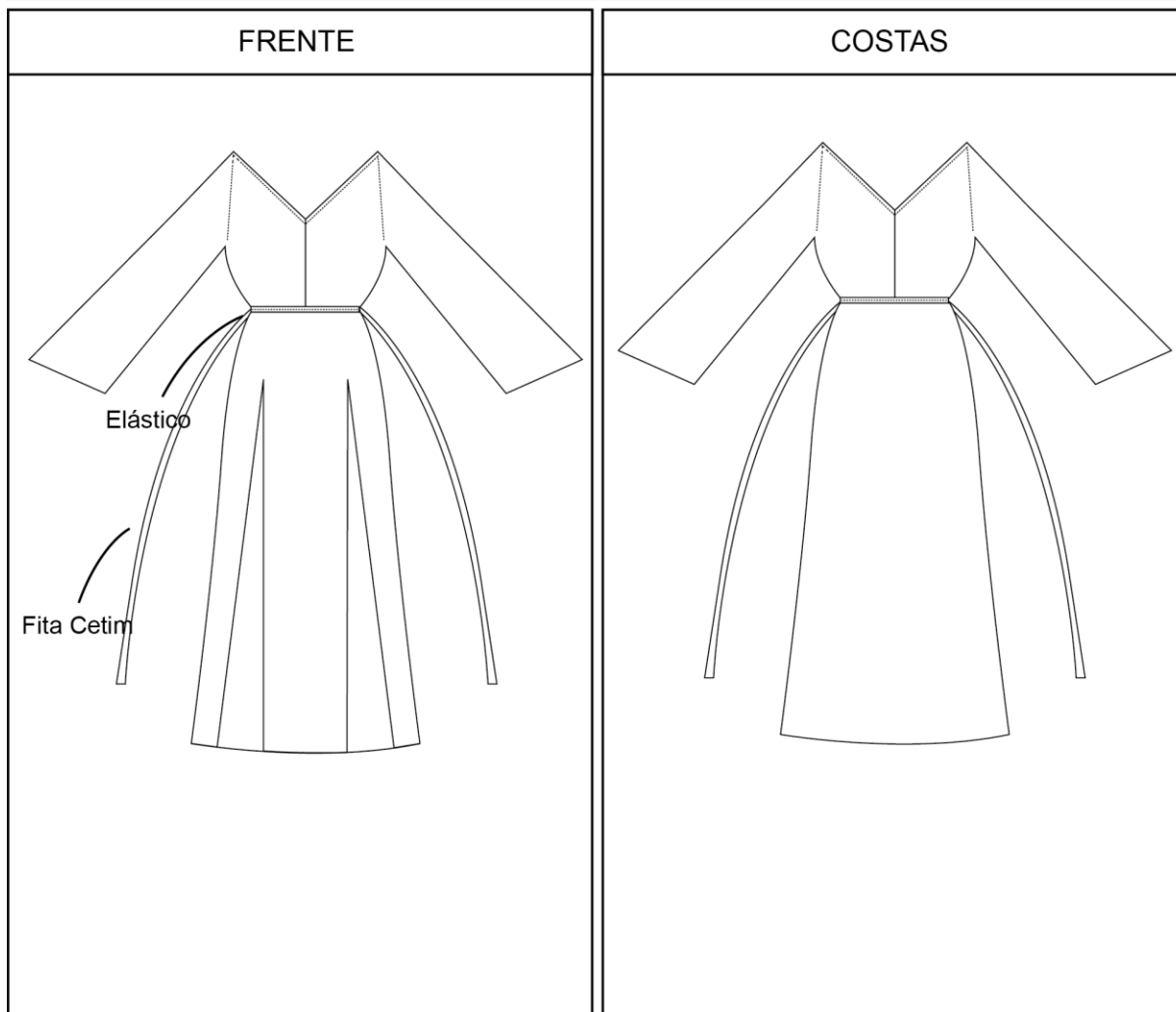
NOME	COMPOSIÇÃO	COR
LINHA	Poliéster/Algodão	JET BLACK (Pantone)
PLACA DE METAL		DOURADO

VISTA TÉCNICA

TÍTULO: Shion
 PEÇA: Vestido
 DESIGNER: Brunna Moura

COLEÇÃO: Primavera Verão 2017
 DATA: Nov 2016

DESCRIÇÃO:
 Vestido com decote em V, três fendas, manga aberta da altura do cotovelo para baixo e cauda arredonda.



MATÉRIA - PRIMA

NOME	COMPOSIÇÃO	COR (Pantone)
CHIFFON	100% Poliéster	7494C

AVIAMENTOS

NOME	COMPOSIÇÃO	COR
LINHA	Poliéster/Algodão	7494C (Pantone)
ELÁSTICO	70% Poliéster/30% Elastodieno	DOURADO
FITA DE CETIM	100% Poliéster	BRIGHT WHITE (Pantone)

5. RESULTADOS

Após a conclusão do projeto, foi realizado uma com mulheres entre 20 e 35 anos que já haviam assistido o filme “A Viagem de Chihiro” para saber a aceitação da coleção perante esse público. 100% dos entrevistados responderam que usariam looks inspirados em filmes do Studio Ghibli, assim como 100% dos entrevistados conseguiram perceber as inspirações do filme nas peças de roupas baseadas na imagem apresentada abaixo que foi adicionada ao questionário:



Fonte Quadro 67 – A autora.

O primeiro look inspirado na Chihiro foi o que mais foi facilmente reconhecido. Ele também foi escolhido como o look que as entrevistadas mais usariam seguidos do

looks 2,3,7 e 8. Apenas os looks 4 e 5 não receberam nenhum voto. Entre os comentários foi elogiado a beleza da coleção, assim como sua elegância.

Portanto, podemos perceber que a coleção conseguiu chamar atenção sua beleza e elegância, possuir elementos que são relacionáveis ao filme sem precisar recorrer ao caricato, proposta que é um dos objetivos desse trabalho.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme exposto neste trabalho, a relação entre a moda e o design pode criar, através de um projeto, formas de um indivíduo se expressar e mostrar a sua identidade e seus gostos pessoais, através da sua aparência e hábitos de consumo.

Por mais que não o tenha produzido e que ainda possua um grande espaço para melhorar, como a primeira coleção que pude criar, estou satisfeita com o resultado obtido. Acredito que consegui cumprir o objetivo de trazer as inspirações de um filme de animação de uma forma menos literal, mas que mantivesse a essência transmitida no longa.

Como designer, ainda estou dando meus primeiros passos nessa área que aprecio tanto: a moda. Com este projeto, fui capaz de adquirir um bom conhecimento sobre o assunto e sobre sua influência no cotidiano das pessoas e como a moda pode ser utilizada como uma forma de expressão pessoal.

Como alguém que admira as animações produzidas pelo Studio Ghibli, aprecio que pude utilizar uma de suas animações mais belas e populares como inspiração para esta coleção.

Ainda há muito o que aprender, muito o que estudar, mas este projeto serviu como um ótimo começo. Acredito que ele poderá servir como inspiração para futuros estudantes do curso de Design na UFRN que desejem se aprofundar na área de moda.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAGÃO, Irina; FORMIGA, Simone. **Design e moda**. Rio de Janeiro: Senai/CETIQT, 2010.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DA INDÚSTRIA TÊXTIL E DE CONFECÇÕES. **Perfil do Setor**. 2016. Disponível em: <<http://www.abit.org.br/cont/perfil-do-setor>> Acesso em: 03.jun.2016

BICCA, Angela; CUNHA, Ana Paula; ROSTAS, Márcia; JAHNKE, Max. **Identidade Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis**. Filos. Educ., Caxias do Sul, v. 18, n. 1, p. 87-104, jan./abr. 2013.

BURR, Ty. **Miyazaki is much more than Japan's Walt Disney**. 2005. Disponível em: <<http://www.chron.com/entertainment/movies/article/Miyazaki-is-much-more-than-Japan-s-Walt-Disney-1919192.php>> Acesso em: 05. jun. 2016

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à História do Design**. São Paulo: Edgard Bluncher, 2000.

DIVERSIDADEVISUAL. **Iniciantes - Catálogo Têxtil**. 2010. Disponível em: <<http://diversidadevisual.blogspot.com.br/2010/06/iniciantes.html>> Acesso em: 25. Out. 2016.

CENTENO, Glaucia; CARVALHO, Ana Paula Lima de. **Moda cultura e identidade**. Rio de Janeiro: Senai/CETIQT, 2010.

COGNATIS. **A força mercadológica da cultura geek**. 2015. Disponível em: <<http://www.cognatis.com.br/blog/2015/05/19/a-forca-mercadologica-da-cultura-geek/>> Acesso em: 19. Abril. 2016

ESTAMPAWEB. **Diferentes formas de estampar peças de roupas**. 2011. <<http://estampaweb.com/2011/06/diferentes-formas-de-estampar-pecas-de-roupas/>> Acesso em: 12. Nov. 2016

ESTILOPITY. **Cetim de Algodão.** 2012. Disponível em: <<http://glossario.estilopiti.com/2012/03/cetim-de-algodao.html>> Acesso em: 19. Out. 2016

ESTILOPITY. **Musseline.** 2012. Disponível em: <<http://glossario.estilopiti.com/2012/03/musseline.html>> Acesso em: 19. Out. 2016

FILHO, João Gomes. **Design do objeto bases conceituais: design de produto/ design gráfico/ design de moda/ design de ambientes/ design conceitual.** São Paulo: Escrituras, 2006.

GOSTINSKI, Cleon. **Relevâncias da história da moda: dos anos 10 à virada do século XX.** Intelecto C. n. 5, jan-mar 2009 – Novo Hamburgo: Catânia. p. 48-91. Disponível em:<http://www.intelectoc.com.br/artigos/Relevancias_da_historia_da_moda_dos_anos_10_a_virada_do_seculo_XX_Intelecto_C.pdf> Acesso em: 15. Mai. 2016.

GUGIK, Gabriel. **O que é Geek.** 2008. Disponível em: <<http://www.portaisdamoda.com.br/noticialnt~id~18172~n~moda+e+estilo+contemporaneo.htm#>> Acesso em: 27. Mai. 2016

LAVIER, James. **A Roupas e a Moda: Uma história Concisa.** São Paulo: Companhia de Letras, 1989.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais.** s. l.: Edgar Blücher, 2001.

MEDEIROS, Luiza. **Perfil Geek desperta interesse de marcas por público engajado e fiel.** 2013. Disponível em: <<https://www.mundodomarketing.com.br/reportagens/mercado/27720/perfil-geek-desperta-interesse-de-marcas-por-publico-engajado-e-fiel.html>> Acesso em: 19. Abril. 2016

MONTEMEZZO, Maria Celeste F. S. **Diretrizes metodológicas para o projeto de produtos de moda no âmbito acadêmico.** 2003. 98p. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2003.

MIYAZAKI, Hayao. **Hayao Miyazaki**. Paris: 2001. Debate / conferência de imprensa do lançamento de A viagem de Chihiro no Festival Nouvelles images du Japon. Disponível em: < <http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/> > Acesso em: 26. Mar.2016

MIYAZAKI, Hayao; ANDO, Masashi; TAKESHIGE, Yoji. **The Art of Miyazaki's Spirited Away**. UK ed: VIZ Media LLC, 2002.

MUNDIALTEXTIL. **Produtos**. 20-?, Disponível em: < http://www.mundialtextil.com.br/site/produtos_select_cor.php?id_tecido=51&id_tecido_cor=768> Acesso em: 25.Out.2016

NAUSSICA.NET. **Interview: Miyazaki on Sen to Chihiro no Kamikakushi**. Animage. 2001. Disponível em: <<http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/sen.html>> Acesso em: 02.jun.2016

NELLYRODILAB. **Spring-Summer 2017 Trends / Tendances Printemps-Eté 2017 - teaser**. 2015. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=suRBs_xCqel> Acesso em: 20. Set.2016

NERY, Marie Louise. **A evolução da Indumentária: subsídios para a criação de figurino**. Rio de Janeiro: Senac Nacional. 2007. 304p.

NUNES, Paulo. **Consumo**. 2015. Disponível em: <http://www.knoow.net/cienceconempr/economia/consumo.htm>. Acesso em: 20. Set. 2016.

NUVEMSHOP. **[Infográfico] O perfil do consumidor de moda brasileiro**. 2014. Disponível em: < <https://www.nuvemshop.com.br/blog/perfil-consumidor-moda-brasileiro/>> Acesso em: 19.Dez.2016.

CONNEL, Rebecca. **15 Fascinating Facts About 'Spirited Away'**. 2016. Disponível em: <<http://mentalfloss.com/article/60237/15-fascinating-facts-about-spirited-away>> Acesso em: 02.jun.2016.

OGUNNAIKE, Nikki. CARREON, Justine. **The Top Trends From Spring 2017 New York Fashion Week**. 2016. Disponível em: < <http://www.elle.com/fashion/trend-reports/g28728/spring-2017-fashion-trends/?slide=13>> Acesso em: 21.Set.2016.

OSMOND, Andrew. **Spirited Away**. London: Palgrave Macmillan, 2008.

PALOMINO, Érica. **A moda**. 2. ed. São Paulo: Publifolha, 2003

PASQUAL, Danusa. Moda e estilo contemporâneo: Entenda o fenômeno que atravessa gerações. 2009. Disponível em: <<http://www.portaisdamoda.com.br/noticiaInt~id~18172~n~moda+e+estilo+contemporaneo.htm#>> Acesso em: 27. Mai. 2016

PEREIRA, Livia; MERDEIROS, Maria; HATADANI, Paula; ANDRADE, Raquel; SILVA, José Carlos. **Profissão: Design de Moda**. São Paulo: Rosari, Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio e Unesp-Bauru, 2010. Disponível em:< <http://sitios.anhembi.br/damt6/arquivos/32.pdf> > Acesso em: 10 Mai. 2016.

LUAGRUPPO. **Tabela de Composição textil de vários tecidos planos e malhas**.20-?. Disponível em:< <http://www.luagrupo.com/index.php/luapedia/textil/107-tabela-de-composicao-textil-dos-tecidosf> > Acesso em: 10. Out. 2016.

REIDER, Noriko. **Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols**. 2005. Disponível em: <http://www.corneredangel.com/amwess/papers/spirited_away.pdf> Acesso em: 20. Abr. 2016

SAMARÃO, Lilianny; FURTADO, Pedro. **As imagens e suas implicações sociais**. 200. Disponível em: <http://sociologiacienciaevida.uol.com.br/ESSO/Edicoes/18/artigo98178-3.asp>. Acesso em: 23. Out. 2016.

SEBRAE. Mix de moda, de produtos e de coleção em sua loja. 2015. Disponível em: <[http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/ec2d0bb501513be151473b3b3f88a9c3/\\$File/5325.pdf](http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/ec2d0bb501513be151473b3b3f88a9c3/$File/5325.pdf)> Acesso em: 18. Set. 2016

SIQUEIRA, Mauricio. **Macrotendência: o que nos influencia globalmente**. 2013. Disponível em: <<http://designforum.com.br/blog/?p=12915>> Acesso em: 18. Set. 2016

SUDO, Yoko. **'Frozen' Ranks as Third-Biggest Hit in Japan**. 2014. Disponível em: <<http://blogs.wsj.com/japanrealtime/2014/06/04/frozen-ranks-as-third-biggest-hit-in-japan/>> Acesso em: 20. Abr. 2016

TAMANAHA, Nadia. **Qual a diferença entre nerd e geek?**. 2015. Disponível em: <<http://www.portaisdamoda.com.br/noticiaInt~id~18172~n~moda+e+estilo+contemporaneo.htm#>> Acesso em: 27. Mai. 2016

TANIANEIVA. **Entenda os Aviamentos**. 2012. Disponível em: <<http://tanianeiva.com.br/2012/02/15/entenda-os-aviamentos/>> Acesso em: 12. Nov. 2016

TEXEIRA, Rafael. **O poderoso mercado nerd**. 2010. Disponível em: <<http://revistapegn.globo.com/Revista/Common/0,,EMI120023-17171,00-O+PODEROSO+MERCADO+NERD.html>> Acesso em: 17. Mai. 2016

TIMEOUT. **The 100 best animated movies ever made**. 2016. Disponível em: <http://www.timeout.com/newyork/film/the-100-best-animated-movies#tab_panel_10> 13.jun.2016

TREPTOW, Doris. **Inventando Moda: planejamento de coleção**. 4. ed. Brusque: O. Treptow, 2007.

TOBIAS, Scott; KOSHI, Genevieve. **The hypnotic beauty and universal specificity of Spirited Away**. 2014. Disponível em: <<https://thedissolve.com/features/movie-of-the-week/830-the-hypnotic-beauty-and-universal-specificity-of-s/>> Acesso em: 02.jun.2016

THE ARTIFICE. **Spirited Away: Change as a Positive Force**. 2014. Disponível em: <<http://the-artifice.com/spirited-away-change-positive-force/>> Acesso em: 02.jun.2016

WIKIPEDIA. **Aster tataricus**. 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Aster_tataricus> Acesso em: 02.Nov.2016

YUNG, Rachel. **Geek Media and Identity**. 2010. Disponível em:
<<https://deepblue.lib.umich.edu/bitstream/handle/2027.42/79473/rachelyu.pdf?sequence>> Acesso em: 17. Mai. 2016

ANEXO I

Questionário e resultados encontrados.

Questionário da pesquisa

Coleção de Moda Feminina Inspirada no filme "A Viagem de Chihiro".

Olá, me chamo Brunna e estou completando meu Trabalho de Conclusão e para isso, preciso da opinião de vocês em relação a coleção de moda criada inspirada no filme "A Viagem de Chihiro" do Studio Ghibli. A proposta da coleção é trazer tanto referências visuais de personagens e cenas do filme, assim como tendências da moda para a Primavera/Verão 2017, porém não utilizando uma abordagem caricata do filme. Agradeço desde já a ajuda de vocês nessa etapa deste projeto :).

*Obrigatório

Quantos anos vocês tem? *

Sua resposta

Você usaria roupas inspiradas nas animações do Studio Ghibli?

*

Sim

Não

Você consegue perceber as referências relacionadas ao filme "A Viagem de Chihiro" nos figurinos abaixo? *

LOOK 1



LOOK 2



LOOK 3



LOOK 4



LOOK 5



LOOK 6



LOOK 7



LOOK 8



LOOK 9



LOOK 10



Sim

Não

Se sim, em quais deles? *

Ex: A camisa do Look # me lembra tal personagem ou o Look # me lembra uma cena do filme.

Sua resposta

Que look você usaria e por quê? *

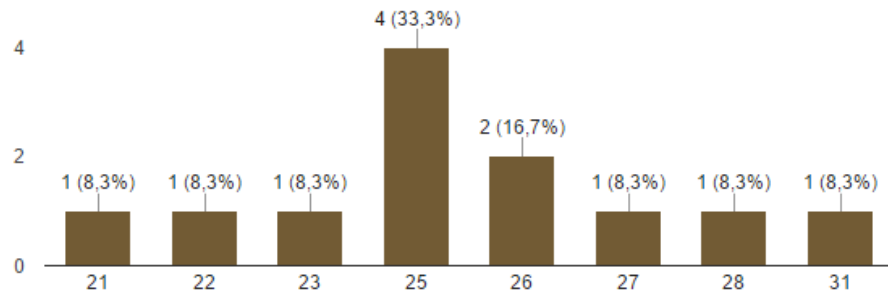
Sua resposta

Se tiver algo a acrescentar, fique a vontade :)

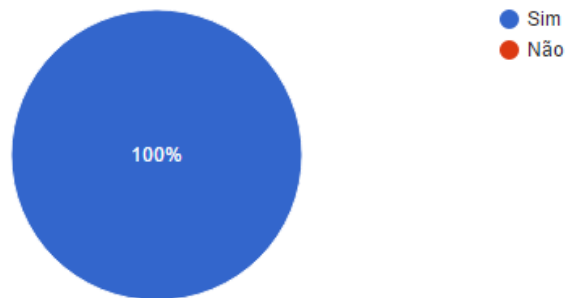
Sua resposta

Resultados da pesquisa

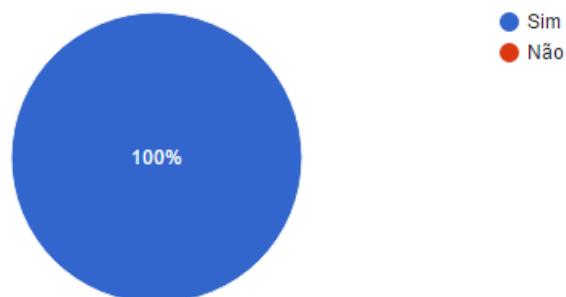
Quantos anos você tem? (12 respostas)



Você usaria roupas inspiradas nas animações do Studio Ghibli? (12 respostas)



Você consegue perceber as referências relacionadas ao filme "A Viagem de Chihiro" nos figurinos abaixo?
(12 respostas)



Se sim, em quais deles?

- O look 1 (principalmente o sobretudo) lembra Chihiro.
- Look 1 lembra a roupinha dela no início do filme. Look 5 lembra o Dragão Raco. Esse modelo da blusa no geral lembra o contorno da fita q elas amarravam pra segurar aquele camisão.
 - o look 1 me lembra a protagonista, os looks 5 e 10 me lembram o dragão, também vejo referencias arquitetônicas em quase todos os looks.
 - 1) chihiro
 - Look 1 me lembra a roupa de Chihiro pelo esquema cromático, o 4 lembra as cores da roupa dos empregados da casa de banho o 10 e o 5 lembram Haku
 - 9 me lembra aquele velho-aranha que dá energia ao spa. 10 me lembra o dragão do final. A 1 parece a roupa que Chihiro usa.
 - Não lembro os nomes das personagens...
 - o look 1 me lembra a roupa da Shihiro.<3 As estampas tbm me parece características do filme, não me recordo muito bem pelo tempo que eu assisti.
 - look 1 = chihiro
 - Look 1 Lembra a Chihiro; Look 5 me lembra o dragão/Haku; Look 9 lembra aquelas bolinhas pretas ajudando Chihiro; Look 3 lembra a cena do quarto do Bebê gigante; Look 4 me lembrou a cena do no face correndo pelo hotel comendo tudo pela frente (acho q a decoração da casa me fez lembrar kkk n sei)
 - O look 1 parece a roupa da Chihiro e o look 5 o haku dragão. O 9 me lembra a maldição do Haku
 - 8, 10, 9, 6, 1,2, 3

Que look você usaria e por quê?

- Dependendo da ocasião, 1, 3 ou 6. São os que mais se assemelham ao meu estilo.

- A #2 é linda apesar de não lembrar de ninguém especificamente. Gosto de mangas largas e abertas pq o vento corre por dentro.
- o look 6 me parece ser o mais casual, portanto usável.
- 8 e 2 (sem a manga caída)
- O primeiro, gosto do casaco e da casualidade do visual.
- O 7. Elegante, um pouco sombrio/misterioso e sem ser não recatado kkk
- Look 1, 2, 6 e 8. Porque gosto das cores e estampas. E os cortes das peças estão em alta, além de que são leves e ótimas para usar no verão.
- Usaria com certeza o look 1 e 7, eles estão incríveis. Adorei os outros tbm, ficaram lindos. <3
- 1, 2 e 7, gosto desçes, são meu estilo e casuais
- Usaria a maioria, mas o look 7 me chamou mais atenção por dar um ar sedutor e de elegância, e achei bonito as mangas caídas, os detalhes da saia (seria um forro?), o tecido transparente, e as cores me agradaram também.
- 1,2,3 e 9. Não são muito adornados, como os outros e achei interessante as cores e as silhuetas. Adoro que formem camadas e geometrias no corpo :).
- 10, 3, 8 combinam mais com meu estilo e podem se contextualizar mais na moda não ispirada, é inspirado, é perceptível, mas também universal.

Se tiver algo a acrescentar, fique a vontade :)

- Acho q está faltando uma roupa enigmática como o 'sem rosto'. Talvez usando o rosto dele como estampa. Também acho o trem uma passagem importante. Talvez um cinto (trem) em cima de uma saia azul lembrando o rio.
- Os modelos estão muito bonitos, mas creio que não utilizaria os vestidos no dia-a-dia, pois eles são bastante formais e elegantes.
- As idéias estão lindas. Parabéns.
- Estão de incríveis!!!
- É uma ideia muito interessante! Talvez acessórios na mesma ideia ficassem também. Adorei os conceitos :)
- faltou look inspirado nas fuligens. ou é o 9? parabéns ! está incrível !

