

UNIVERSIDADE FEEVALE

VANESSA MÜLLER MATTOS

O VITORIANO NO ANIME KUROSHITSUJI

Novo Hamburgo

2017

VANESSA MÜLLER MATTOS

O VITORIANO NO ANIME KUROSHITSUJI

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Moda pela Universidade Feevale.

Orientadora: Prof.^a Me. Ana Cleia Christovam Hoffmann

NOVO HAMBURGO

2017

VANESSA MÜLLER MATTOS

Trabalho de Conclusão de Curso de Moda, com o título “**O Vitoriano no anime Kuroshitsuji**”, submetido ao corpo docente da Universidade Feevale como requisito necessário para a obtenção do Grau de Bacharel em Moda.

Aprovado por:

Prof.^a Me. Ana Hoffmann
(Orientadora)

Prof.^a Me. Julia Picoli

Prof.^o Me. Cristiano Ribeiro

Novo Hamburgo, junho de 2017.

AGRADECIMENTO

Primeiramente agradeço aos meus pais, Liege Rejane Müller Mattos e Edgar Costa Mattos, pelo apoio e incentivo. Que além do apoio financeiro para a realização do curso, também me ajudaram de diversas formas ao longo deste. E também ao meu namorado, Thiago Gardelli, que mesmo estando em outro Estado me apoiou e ajudou da forma que pôde.

Agradeço também aos meus amigos da faculdade que, desde 2013 viemos trocando conhecimento e nos ajudando nas atividades ao longo das disciplinas do curso. Em especial, quero agradecer a minha colega e amiga Edelvira Inês Moraes da Silva, que me ajudou na hora do desespero, de achar que não daria tempo de finalizar as peças da coleção. Obrigada pelas manhãs, tardes e noites que passou me ajudando na confecção, realmente me salvou.

Quero ainda agradecer a minha amiga Djéssica Fernandes que me ajudou com as cartolas para a coleção, além do cabelo e maquiagem dos modelos tanto para a produção fotográfica quanto para o desfile. E a todos os meus amigos que de alguma forma me ajudaram e me incentivaram não só ao longo do trabalho, mas de todo o curso.

Também aos professores da Universidade Feevale que me transmitiram seu conhecimento e tiveram paciência para tirar todas as minhas dúvidas. Especialmente a minha orientadora, professora Ana Hoffmann, pelas incríveis ideias que me deu ao longo deste trabalho, por acreditar na minha proposta e me incentivar, por ter sido essa orientadora incrível que é. Obrigada.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo desenvolver uma coleção de moda para a marca Myuuraa (marca própria) inspirada no anime Kuroshitsuji, com foco na caracterização dos personagens Ciel e Sebastian (personagens principais da animação), que serão analisadas com base nas referências do período Vitoriano no anime. Este, assim como muitos outros animes, mistura fantasia com relatos históricos para composição do seu enredo. Tornando-se uma forma não apenas de entretenimento, mas também, um modo de ampliar a cultura de quem se interessa por este tipo de animação. A questão que norteia o estudo é de que forma o período Vitoriano exerce influência sobre o anime Kuroshitsuji, em especial, na caracterização dos personagens Ciel e Sebastian. Para isso, foi necessário contextualizar o período Vitoriano, em um resumo contendo fatos históricos, moda e sociedade da época, explicar os elementos do romance gótico inglês, uma vez que estes se fazem presentes no anime, descrever o anime Kuroshitsuji, identificar as referências do período no anime e, por fim, se fazendo necessário para o objetivo principal, foi criada uma marca de vestuário a partir de pesquisas de mercado, para a qual é desenvolvida a coleção. Sendo a pesquisa, conforme as normas do Prodanov e Freitas (2013), de natureza aplicada, que procura produzir conhecimentos para aplicação prática em uma coleção de moda. Para isso, utilizou-se o método científico dedutivo para a análise das referências do período no anime com objetivo descritivo, expondo as características por meio de uma abordagem qualitativa. O procedimento técnico utilizado foi a revisão bibliográfica de livros, artigos científicos, jornais, monografias e análise da animação, tendo como foco principal a primeira e segunda temporada do anime Kuroshitsuji.

Palavras-chave: Kuroshitsuji; Período Vitoriano; Marca Myuuraa; Coleção de Moda.

ABSTRACT

The purpose of this work is to develop a fashion collection for the Myuuraa brand (own brand) inspired by Kuroshitsuji anime. The focus of the collection is the characterization of Ciel and Sebastian (main characters of the animation), it will be analyzed with the basis on the references of the Victorian period in anime. Just like many other animes, Kuroshitsuji mix fantasy with historical facts for the composition of his plot. Becoming a form not only of entertainment, but also a way of expanding the culture of those who are interested in this type of animation. The question that guides the study is how the Victorian period exerts influence on the Kuroshitsuji anime, especially in the characterization of the characters Ciel and Sebastian. For it was necessary to contextualize the Victorian period, in an abstract containing historical facts, fashion and society, explain the elements of English gothic romance, since these are present in the anime, to describe the anime, to identify the period references in anime and, lastly, becoming necessary for the main purpose, to create a clothing brand from market research. Being the applied nature research, according the Prodanov and Freitas (2013) norms, seeks to produce knowledge for practical application in a fashion collection. For it, the research was used the deductive scientific method for the analysis of period references in anime with descriptive purpose, exposing these characteristics through a qualitative approach. The technical procedure to be used is the bibliographic review of books, scientific articles, newspapers, monographs and analysis of the animation, having the main focus the first and second season of the Kuroshitsuji.

Keywords: Kuroshitsuji; Victorian Period; Myuuraa Brand; Fashion Collection.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 PERÍODO VITORIANO	12
2.1 UM BREVE RESUMO SOBRE O PERÍODO VITORIANO	12
2.2 MODA E SOCIEDADE	17
3 ELEMENTOS DO ROMANCE GÓTICO INGLÊS	36
4 O ANIME KUROSHITSUJI	41
4.1 O QUE SÃO ANIMES	41
4.2 ENTENDENDO A HISTÓRIA DO ANIME KUROSHITSUJI	41
4.2.1 O Gótico no anime Kuroshitsuji	46
4.2.2 Referências do período Vitoriano no anime Kuroshitsuji	50
4.3 FIGURINO DOS PERSONAGENS CIEL E SEBASTIAN	53
4.3.1 Síntese de elementos para a coleção	65
5 PESQUISA DE MERCADO	68
5.1 MARCA CONCORRENTE	68
5.2 MARCA INSPIRADORA	72
5.3 CRIAÇÃO DA MARCA MYUURAA	74
5.3.1 Público Alvo	75
5.3.2 A marca Myuuraa	78
6 DESENVOLVIMENTO DA COLEÇÃO	84
6.1 BRIEFING DA COLEÇÃO.....	84
6.1.1 Análise das coleções da marca concorrente – Short Fuse	86
6.1.1.1 Coleção: Meu Mundo	86
6.1.1.2 Coleção: Não sou eu é a música	87
6.1.1.3 Coleção: Insano	89
6.2 MACROTENDÊNCIA.....	90
6.3 TEMA DA COLEÇÃO, ELEMENTOS DE ESTILO, CARTELA DE CORES E MATERIAIS	92
6.4 ESTAMPAS E BORDADO	100
6.5 CROQUIS – FUNTOM’S COLLECTION	105
6.6 DESENHOS TÉCNICOS E FICHAS TÉCNICAS	122

6.7 CONSTRUÇÃO DAS PEÇAS	123
7 COMUNICAÇÃO DA COLEÇÃO.....	125
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	129
APÊNDICES	141
APÊNDICE A – CROQUIS DA COLEÇÃO DE MODA: FUNTOM'S COLLECTION .	142
APÊNDICE B – PLANO DE COLEÇÃO	153
APÊNDICE C – FICHAS TÉCNICAS DAS PEÇAS PRODUZIDAS	154

1 INTRODUÇÃO

A pesquisa em questão, cujo tema é a influência da indumentária do período Vitoriano no anime Kuroshitsuji, tem como objetivo desenvolver uma coleção de moda para a marca Myuuraa (marca própria) inspirada no anime Kuroshitsuji, com foco no figurino dos personagens principais, Ciel e Sebastian.

A escolha do tema foi devido à proposta da marca e o público: *Otakus*, *gamers* e *geeks*. Estas são nomenclaturas para pessoas com interesses em animes, jogos, HQs, filmes e tecnologia. Este público vem crescendo junto às novas oportunidades do mercado. Um exemplo disso são os encontros *geeks*, que ganharam espaço no mercado de eventos, entre o público jovem. Esse público age a partir da identificação e imitação (cosplay) destes personagens, na busca por experiências. Consequentemente, sustentam o crescimento de uma economia, em virtude do maior acesso à internet e à informação.

Kuroshitsuji, assim como muitos outros animes, mistura fantasia com relatos históricos para composição do seu enredo. Tornando-se uma forma não apenas de entretenimento, mas também, um modo de ampliar a cultura de quem se interessa por este tipo de animação.

O anime escolhido, Kuroshitsuji, teve sua exibição original em 2 de outubro de 2008. A história se passa no final da Era Vitoriana (1837-1901), em Londres – Inglaterra, período o qual é possível perceber grande influência no anime.

A moda como fenômeno cultural, através da indumentária das épocas passadas, nos mostra retratos sociais. Ela é percebida como linguagem e informa aspectos sociológicos e histórico-culturais, sendo reflexo dos processos pelos quais passou. A partir disso se justifica o interesse na escolha deste tema, que mostra a importância da pesquisa histórica também para a caracterização de personagens no anime.

A questão que norteia o estudo é de que forma o período Vitoriano exerce influência sobre o anime Kuroshitsuji, em especial, na caracterização dos personagens Ciel e Sebastian. Para a realização do objetivo da pesquisa, será necessário contextualizar o período Vitoriano, explicar os elementos do romance gótico inglês, descrever o anime Kuroshitsuji, identificar as referências do período no anime, criar uma marca de vestuário a partir de pesquisas de mercado para, por fim, desenvolver uma coleção de moda para a marca criada. Sendo feita uma divisão em

quatro capítulos. O procedimento técnico utilizado foi a revisão bibliográfica de livros, artigos científicos, jornais, monografias e análise da animação, tendo como foco principal a primeira e segunda temporada do anime Kuroshitsuji.

Esta pesquisa é, conforme as normas do Prodanov e Freitas (2013), de natureza aplicada, pois procura produzir conhecimentos para aplicação prática em uma coleção de moda. Utilizará o método científico dedutivo para a análise das referências do período no anime com objetivo descritivo, expondo as características por meio de uma abordagem qualitativa.

O segundo capítulo, sendo este sobre o período Vitoriano, apresenta um breve resumo do período, contendo fatos históricos, a moda e sociedade da época. Tendo como base os autores Hobsbawm ([197-], 2002), Laver (2002), Braga (2011), Boucher (2010), Mackenzie (2010), Crane (2006), Santana e Senko (2016), Schmitt (2009) e outros.

No terceiro capítulo são descritos os elementos do romance gótico, uma vez que o anime a ser analisado possui vários elementos deste estilo literário. Para este, foram utilizados os autores Rossi (2008), Vieira [201-?], Jeha (2014) e uma breve citação das autoras Santana e Senko (2016) para complementar sobre o caso de Jack, o Estripador de 1888.

No quarto capítulo é explicado o que são animes de uma forma geral e contará um pouco da história de Kuroshitsuji. Este capítulo é também onde une ambos os capítulos anteriores, primeiro e segundo, para fazer a análise do anime, da primeira e segunda temporada, criadas por Yana Toboso (2008, 2011), comparando acontecimentos históricos, cenografia e, principalmente, a indumentária da época. Mesmo tendo como foco o figurino dos personagens Ciel e Sebastian, estudar a moda feminina também se faz importante pelo fato do personagem Ciel se vestir de mulher em um dos episódios.

O quinto capítulo é a criação da marca própria Myuuraa, no qual é realizada uma pesquisa de mercado, analisando uma marca concorrente e uma inspiradora, seguidas do público alvo para o qual é direcionada a nova marca.

Esta é a base para o desenvolvimento da coleção de moda no sexto capítulo. Coleção para a qual a proposta é criar, a partir das referências do período Vitoriano no anime, peças de vestuário feminino e masculino para o dia a dia e eventos, sem tirar a essência do anime Kuroshitsuji.

Por fim, o sétimo capítulo é a comunicação da coleção. Para este é criado um release da coleção e a produção fotográfica para divulgação da mesma, o que inclui uma foto conceito, *banner* para apresentação da coleção no desfile Projeta-me da Universidade Feevale.

2 PERÍODO VITORIANO

Ao longo deste capítulo serão abordados alguns temas relacionados ao período Vitoriano, como fatos históricos, moda e sociedade, a fim de, mais tarde, analisar estes no anime Kuroshitsuji.

2.1 UM BREVE RESUMO SOBRE O PERÍODO VITORIANO

O período Vitoriano (1837-1901) teve seu início marcado com a ascensão da rainha Alexandrina Vitória ao trono, na Abadia de Westminster, após a morte de seu tio Guilherme IV (HENNERT, 2000). Conforme Santana¹ e Senko²,

[...] a Era Vitoriana foi, antes de tudo, um período de enormes contradições. Ao lado dos grandes progressos técnicos e industriais, assiste-se a um triste espetáculo de doenças, violência e morte. Foi também um período quando se exerceu um forte controle sobre o comportamento sexual de homens e mulheres. Mais especialmente sobre as mulheres. (SANTANA; SENKO, 2016).

A própria rainha Vitória, apesar de representar a ideia de uma mulher chefe de Estado, era defensora da submissão feminina e dos limites a serem impostos à atuação das mulheres na sociedade (SANTANA; SENKO, 2016).

Logo no início do período, em 1839, ocorreu a primeira guerra do ópio. Segundo D'elia Filho (2007), o imperador chinês Lin Tso-Siu decidiu, apreender e destruir um carregamento de 1.360 toneladas de ópio, o que resultou na primeira declaração de guerra da Inglaterra à China, sob o fundamento do “livre comércio”.

A rainha da Inglaterra considerou uma “injustiça” contra seus súditos e o Parlamento inglês autorizou o envio de tropas para obter “reparações”, culminando com a guerra vencida pela Inglaterra, que obtém, além de uma indenização, a cessão de Hong-Kong, para ali instalar base naval e comercial. (FILHO, 2007, p. 78 apud FERNANDES³; FUZINATTO⁴, 2012, p. 3).

¹ Professora Mestra em Educação pela UFPR Professora coordenadora da Pós-Graduação em História Cultural FIEPR.

² Doutora em História pela UFPR. Professora convidada da Pós-Graduação em História Cultural FIEPR. Membro do Núcleo de Estudos Mediterrânicos da UFPR.

³ Acadêmico do Curso de Serviço Social da Universidade Federal do Pampa.

⁴ Bacharel em Serviço Social pela Universidade Federal do Pampa, Residente do Programa de Residência Multiprofissional em Saúde Mental da Universidade Federal de Santa Maria.

Em fevereiro de 1840, Vitória se casou com seu primo, Alberto de Saxe-Coburgo-Gotha (figura 1), não apenas por motivos políticos, mas também foi seu grande amor (SANTOS, 2012).

Figura 1 – Queen Victoria and prince Albert.



Fonte: Pinterest⁵

Ainda no início desse período, com a revolução industrial, Soares [21-?] explica que “[...] o capitalismo tornou-se o sistema econômico dominante, no qual o liberalismo, a acumulação de capital e o desenvolvimento tecnológico, foram fatores fundamentais para que ele se consolidasse” (SOARES [21-?], p. 1).

O triunfo global do capitalismo é o tema mais importante da história nas décadas que sucederam 1848. Foi o triunfo de uma sociedade que acreditou que o crescimento econômico repousava na competição da livre iniciativa privada, no sucesso de comprar tudo no mercado mais barato (inclusive trabalho) e vender no mais caro. Uma economia assim baseada, e portanto repousando naturalmente nas sólidas fundações de uma burguesia composta daqueles cuja energia, mérito e inteligência elevou-os a tal posição, deveria – assim se acreditava – não somente criar um mundo de plena distribuição material, mas também de crescente felicidade, oportunidade humana e razão, de avanço das ciências e das artes, numa palavra, um mundo de contínuo e acelerado progresso material e moral. (HOBSBAWM, [197-], p. 17).

A Inglaterra do século XIX tornou-se a oficina do mundo. A produção das fábricas inglesas era maior do que a de qualquer outro país (SILVA; ALVES, 2010). A Inglaterra exercia grande supremacia na Europa, o que a colocou quase um

⁵ Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/214413632231388946/>

século à frente de outros Estados Europeus. Em 1848, somente a economia inglesa estava efetivamente industrializada e, conseqüentemente, dominava o mundo. Segundo Hobsbawm (2002), “se excluirmos a Grã-Bretanha e algumas outras partes, o mundo social e econômico da década de 1840 pode facilmente ser visto de uma maneira não muito diferente daquele de 1788” (HOBSBAWM, 2002, p. 235).

O maquinário representou um novo sistema de produção e relação entre os homens, o trabalho manual foi substituído pela máquina, o que trouxe novas relações entre trabalhador, capital e trabalho. O capitalismo tornou-se o sistema econômico dominante, no qual o liberalismo⁶, a acumulação de capital e o desenvolvimento tecnológico foram fundamentais para que ele se consolidasse (SOARES, [21-?]).

Dentro das fábricas, Soares [21-?] explica que a produtividade e a capacidade de produção aumentavam rapidamente, além de diminuir o preço dos produtos, o que causou dificuldade para os artesões em encontrar e manter clientes. Porém, enquanto a maquinaria diminuía a força do homem, o capital ganhava sobre o trabalho e criava uma nova forma de servidão, com um ritmo desumano e disciplinador da indústria.

Ainda relacionado à industrialização, houve também mudanças demográficas. A população aumentou com rapidez nesse período, com um aumento maior nas áreas economicamente mais avançadas. “A população do Reino Unido quase duplicou entre 1800 e 1850, quase triplicou entre 1750 e 1850” (HOBSBAWM, 2002, p. 237).

Segundo Soares [21-?], a grande população das cidades industrializadas gerava problemas urbanos como a pobreza, a poluição, a desorganização e, com a grande quantidade de mão-de-obra para trabalhar nas fábricas, começa-se a explorar mais o trabalhador com as altas jornadas de trabalho e as péssimas condições do mesmo, com a ausência de direitos trabalhistas, dentre outros fatores (SOARES, [21-?]). Portanto, Londres vive um momento de riqueza que contrasta com a miséria.

Após a ascensão ao trono, devido ao descontentamento dos pobres em relação à nova vida industrial, a rainha Vitória enfrenta seu primeiro desafio, o Cartismo. Esse movimento social, durante a pior das depressões do século XIX

⁶ Doutrina político-econômica que se caracteriza pela sua atitude de abertura e tolerância a vários níveis; Economia guiada pela livre concorrência; Comércio livre.

(1841-1842), provocou uma greve geral enchendo as ruas de trabalhadores famintos, obrigando o governo a tomar novas medidas. O cartismo trazia os insatisfeitos com essa nova ordem industrial, sendo que, artesãos e trabalhadores de indústrias domésticas e de ofícios manuais especializados entravam em declínio por conta da novidade das fábricas (SOARES, [21-?]).

Em 1857 ocorreu a segunda guerra do ópio, a qual visava também interesses políticos e econômicos da Inglaterra, e novamente um incidente envolvendo um barco inglês, também carregado com a droga, “fez com que fosse declarada a 2ª Guerra do Ópio, e agora a Inglaterra contava com a ajuda da França, interessada no comércio” (MAGRI, 2007, p.5 apud FERNANDES⁷; FUZINATTO⁸, 2012, p. 3). A Inglaterra obteve, novamente, a vitória na guerra e voltou a impor o comércio para a China. As exportações de ópio da Inglaterra para a China acabaram apenas em 1917.

Em 1861, a Inglaterra se junta à tristeza da rainha, a qual teve uma dura perda, a morte de seu marido, o príncipe Albert, vítima da febre tifoide. Devido a isso, Vitória viveu em luto pelo resto de sua vida (SCHMITT, 2009, p. 79).

Os últimos trinta anos da Era Vitoriana, segundo Pereira (2014), foram marcados pelo Imperialismo e Neocolonialismo⁹.

[...] embora desde os séculos XVI, XVII e XVIII houvesse cinco países europeus com grandes impérios coloniais – Espanha, Portugal, Inglaterra, França e Holanda –, por volta de 1870 surgiu uma nova forma de imperialismo, baseada no intercâmbio de manufaturas da metrópole por matérias-primas da colônia. Portanto, os países ricos passaram a encontrar novos consumidores para seus produtos industrializados. (PEREIRA¹⁰, 2014, p. 147).

As potências industriais europeias, segundo Pereira (2014), submeteram, dominaram e exploraram os continentes asiáticos e africanos. Justificavam seu

⁷ Acadêmico do Curso de Serviço Social da Universidade Federal do Pampa.

⁸ Bacharel em Serviço Social pela Universidade Federal do Pampa, Residente do Programa de Residência Multiprofissional em Saúde Mental da Universidade Federal de Santa Maria.

⁹ Predomínio econômico, político e/ou cultural de um país desenvolvido sobre outro, menos desenvolvido. Estabelecido pelas potências capitalistas surgidas ao longo do século XIX e início do século XX.

¹⁰ Professor Adjunto de História das Américas e História do Audiovisual nos cursos de graduação de Bacharelado em História e de Bacharelado em Relações Internacionais da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e no Programa de Pós-Graduação em História Comparada da Universidade Federal do Rio de Janeiro (IH/PPGHC-UFRJ). Coordenador do grupo do Laboratório de Estudos Históricos e Midiáticos das Américas e da Europa (LEHMAE) e pesquisador do Laboratório de Estudos do Tempo Presente – Universidade Federal do Rio de Janeiro (TEMPO-UFRJ). Editor-Chefe da Revista Poder & Cultura

expansionismo pela “missão civilizadora” e pela “natural superioridade do homem branco”. Muitos liberais acreditavam que “a extensão do império, da lei, da ordem e da civilização industrial elevaria os “povos atrasados” na escala da evolução e da civilização. Defendiam que seu dever de cristãos era dar o exemplo e educar outros” (PEREIRA, 2014, p. 152). Ensinando a eles “bons costumes” e os inserindo na civilização ocidental, vista como superior.

Em 1876, com a proclamação do Indian act, a rainha Vitória foi nomeada imperatriz da Índia (VIEIRA, 2012, p. 23). O período entre 1875 e 1914, segundo Hobsbawn (2003), foi chamado de Era dos Impérios não apenas pelo novo tipo de imperialismo, mas também por ter sido, provavelmente, o período da história mundial moderna em que mais teve governantes que se autodomavam imperadores, ou que eram considerados pelos diplomatas ocidentais como merecedores desse título.

[...] mesmo sendo o colonialismo apenas um dos aspectos de uma mudança mais geral das questões mundiais, foi, com toda clareza, o de impacto mais imediato. Ele constituiu o ponto de partida de análises mais amplas, pois não há dúvida de que a palavra “imperialismo” passou a fazer parte do vocabulário político e jornalístico dos anos 1890, no decorrer das discussões sobre a conquista colonial. A palavra [...] foi introduzida na política na Grã-Bretanha nos anos 1870, e ainda era considerada neologismo no fim da década. (HOBSBAWN, 2003, p. 92).

Em 1887, celebrou-se o jubileu comemorativo de ouro, completando 50 anos de reinado da rainha Vitória. E, em 1896, a Rainha completou o Jubileu de Diamante, se consagrando a monarca com mais tempo no trono Inglês (HENNERT, 2000).

A rainha Vitória morreu em 1901. Foi enterrada junto de seu falecido marido, o Príncipe Consorte Albert, no Mausoleum de Frogmore, em *Windsor Great Park*. Deixando um grande legado para a Inglaterra: a expansão territorial do império britânico e o fortalecimento da indústria inglesa e da Burguesia Industrial. (HENNERT, 2000).

Foi durante o seu longo reinado que o Império Britânico se transformou na principal potência econômica e militar do mundo, devido ao intenso desenvolvimento industrial do período. E, além da expansão territorial e poder econômico, também foram acrescentadas mudanças nos trajes da época, graças à revolução Industrial e à influência da rainha sobre as roupas que serão mencionadas a seguir.

2.2 MODA E SOCIEDADE

A moda no século XIX serve à estrutura social, autoafirmação do indivíduo e socialização¹¹. Sendo uma linguagem que se traduz em termos artísticos, a moda exprime ideias e sentimentos. “[...] afetando sem cessar a aparência física do ser pelas deformações e a mentalidade através da psicologia especial a que dá origem (a vestimenta confundindo-se com a própria vida em sociedade)” (SOUZA, 1987, p.145).

Segundo Souza (1987), as unidades básicas da moda são as mesmas das demais artes do espaço, e por isso é possível liga-la de alguma maneira às correntes estéticas de seu tempo. Principalmente à arquitetura e à pintura. Portanto,

O advento da era industrial não destruirá a correspondência e o século XIX irá explorar a forma cilíndrica. Os temas invariáveis do industrialismo, abóbadas, túneis, reservatórias de gás, chaminés das fábricas, imprimem-se no subconsciente e o homem também se tornará cilíndrico, com suas calças, cartola e sobrecasaca. (SOUZA, 1987, p. 34).

A cartola, esta que era um complemento da moda masculina, se distinguiu e passou a ser usado em quase todo o século XIX, simbolizando toda uma classe de forte poder econômico, como um “símbolo de *status* e poder social” (BRAGA 2011, p. 61).

O início do século conta com a volta do papel da mulher como dona de casa. Na Era Vitoriana defendia-se a valorização da família, na qual predominava o modelo de rainha do lar. O reinado da rainha Vitória constituiu-se um período de grande idolatria à domesticidade. As mulheres eram educadas desde pequenas para se tornarem boas esposas, as funções delas eram, praticamente, voltadas para a reprodução, companhia de eventos sociais, administração do lar, ensinar os valores morais aos filhos, demonstrar autoridade perante aos empregados e manter o nome da família conservado na sociedade. Elas eram dependentes de seus cônjuges e as escolhas que faziam eram apenas relacionadas à casa e à família (SOUZA¹²; DIAS¹³, 2013).

¹¹ Necessidade de afirmação como membro do grupo. (SOUZA 1987, p.29).

¹² Graduada em Letras/Língua Inglesa (UFCG); Especialista em Estudos Literários (UFCG).

¹³ Graduada em Letras/Língua Inglesa (UFRN); Mestra em Literaturas de Língua Inglesa (UFPB); Doutora em Literatura e Cultura (UFPB); Professora da Universidade Federal de Campina Grande. Leciona as disciplinas Língua Inglesa e Literaturas de Língua Inglesa (Curso de Letras /UFCG) e

[...] a mulher volta a ser, em toda parte, na Europa, a anfitriã de recepções em que o interesse, a dança, a literatura ocupam o tempo do lazer, em Londres, Viena, Florença ou Munique. Agora [...] ela adapta os acontecimentos do dia às suas preocupações com a elegância. (BOUCHER, 2010, p. 330).

Sendo o casamento a única oportunidade de realização permitida ao sexo feminino, foi favorecido o desenvolvimento intensivo da arte de seduzir. Porém, a dificuldade estava em conciliar a sedução com as regras de etiqueta (SOUZA, 1987).

Uma série de regras básicas orientavam os contatos entre os sexos, ensinando às mulheres como se portar diante dos homens, como aceitar a corte, aconselhando que as relações “fossem estabelecidas com excessiva cautela”, que as cabeças não se chegassem muito perto lendo o mesmo livro, que as moças “não aceitassem sem necessidade o auxílio para se cobrir com a capa, o xale, calçar as galochas”, etc. (SOUZA, 1987, p. 92)

Para tal, a vestimenta é usada como um truque para chamar atenção sobre certas partes do corpo, usando-a com um compromisso entre exibicionismo e modéstia. A moda cobriu o corpo de disfarces, sob a coação do puritanismo e da decência, acentuando, simbolicamente, as características sexuais. Aumentando-lhe os quadris, primeiro pela grande quantidade de anáguas, folhos e babados, depois pela crinolina, contraindo a cintura para melhor acentuar a pequenez através do contraste das mangas excessivas. Ou transformando-a, com o acréscimo da anquinha, numa “Vênus calipígia, monstruosa” (SOUZA, 1987, p. 93).

Com a influência do romantismo, o sinônimo de beleza passava a ser um rosto com aspecto doentio, passando uma imagem abatida e fraca. Parecer que tinha uma ótima saúde era um tanto vulgar, o ruge foi abandonado, sendo trocado por uma pele pálida (LAVÉR, 2002).

O próspero do homem de negócios, que começava a deixar a cidade e a instalar sua família em confortáveis casas recém-construídas nos subúrbios elegantes, esperava duas coisas da esposa: primeiro, que fosse um modelo de virtudes domésticas e, segundo, que não fizesse nada. Sua ociosidade era a marca do *status* do marido. (LAVÉR, 2002, p.170).

De acordo com Boucher (2010), de 1830 a 1850, a burguesia impõe seu traje no Ocidente. O homem usava calça comprida, redingote (figura 2), paletó e cartola. Sendo o redingote (*frock coat*), azul ou marrom, com gola rulê, a peça mais

importante do guarda-roupa masculino inglês a partir de 1820-1821. Mais tarde o redingote sofreu algumas modificações. A cintura ficou menos franzida, aumentou seu comprimento após 1820 e diminuiu a amplitude das abas.

Figura 2 – Redingote (sobrecasaca)



Fonte: Elaborado pela autora.

O paletó reto na cintura caía sempre atrás em duas grandes abas. E as mulheres usavam vestidos enfeitados com bordados e fitas, barretes e regalos e cores vistosas. Os burgueses distinguem-se do povo cujo salário está em queda, vestindo o homem, jaqueta e gorro; e a mulher, saia simples e reta (BOUCHER, 2010).

A calça comprida, considerada uma expressão de liberdade e democratização, teve uma repercussão ao provocar o encarecimento de lãs finas e jérseis. Ambos eram usados tão comumente, que, já em 1809, os dândis ingleses tinham decidido reviver a moda dos calções e das botas (BOUCHER, 2010).

Surgido na Inglaterra por George Bryan Brummel (1778-1840), também conhecido como “o Belo Brummel”, o dandismo teve seu ápice entre 1800 e 1830, e acabou se tornando referência para toda a moda masculina do século XIX. Era não somente uma moda, mas também um estilo de vida (BRAGA, 2011).

Wilson explica que “Desde o século dezoito, a revolta social agarrou-se frequentemente ao comportamento sexual e à identidade sexual, expressas através do vestuário, como um veículo adequado” (WILSON [198-], p. 241). Antes, apenas as putas e os homossexuais vestiam roupas que demonstravam suas identidades sexuais. O dandismo apareceu, então, apontando para o vestuário como forma de

revolta, estabelecendo padrões mais rígidos de masculinidade e introduzindo um novo uniforme, moderno e urbano para os homens.

O estilo *dandy*, que surgiu no princípio do século XIX, impôs-se e ditou regras. Era, na realidade, uma espécie de distinção e uma maneira diferente de ser e, conseqüentemente, de se vestir. Não foi a suntuosidade que ditou a regra dândi, e sim a distinção e a sobriedade que se tornaram a marca registrada da moda masculina. (BRAGA, 2011, p. 59).

Mackenzie (2010) explica a aparência dos dândis como o propósito de sua existência. Ele diz que “O dândi possuía um preparo pessoal meticuloso, porém discreto, um ar de distinção, elegância e pose, maneiras perfeitas, uma atitude caprichosa que permitia criar e mudar suas próprias regras de indumentária – e, acima de tudo, uma postura calculada de indiferença” (MACKENZIE, 2010, p. 34).

Boucher (2010) relata que Brummel vestia uma casaca (*habit*) azul, colete camurça, uma calça preta comprida, justa e abotoada acima do tornozelo, calçava botinas curtas com gáspeas ou escaupins. Durante a manhã usava botas curtas com gáspeas e calções de gamo. “Ele não seguia a moda; era esta que o seguia”, afirma (BOUCHER, 2010, p.350).

Apesar de as novas modas masculinas priorizarem o corte à frente do adorno, da cor e da exibição, abandonando as pinturas e o estilo afeminado, as calças apertadas, justas ao corpo dos *dandies* eram altamente eróticas (WILSON, [198-]).

As roupas justas eram a marca registrada dos dândis, e não podiam ter sequer uma ruga. Usavam casaco, colete, calção ou calças compridas impecáveis, sem bordados, joias ou acessórios supérfluos. As golas das camisas eram altas e usavam cartola e uma espécie de lenço¹⁴ no pescoço com nós sofisticados (figura 3), o que dava um aspecto de arrogância típico do dândi (BRAGA, 2011).

¹⁴ O *plastron*. (BRAGA 2011, p. 59).

Figura 3 – Brummel



Fonte: Pinterest¹⁵.

De 1830 até, aproximadamente, 1900, Wilson [198-] explica que a moda das mulheres burguesas seguia a moda masculina, porém mal adaptada para à vida da cidade. As primeiras modas masculinas urbanas adotaram a sobriedade escura dos *dandies* e do linho branco limpo. “Eles vestiam este <<uniforme>> até à noite, momento em que as mulheres se vestiam elegantemente” (WILSON, [198-], p. 50). Tendo como base este contraste, surgiu o mito de que, após a revolução industrial, a moda passou a ser uma questão inteiramente feminina, dando a entender que as mulheres continuavam a viver num mundo antigo. Porém, isso foi mudando aos poucos.

Na moda feminina, com o papel da mulher voltado para a casa, Braga (2011) relata que, a partir de 1830, encurtaram um pouco as saias e, por volta de 1835, as mangas atingiram o máximo de proporção, recebendo o nome de *manche gigot*¹⁶. O xale de caxemira, que cobria não só os ombros e o colo como também as mangas quando houvesse, e/ou a *Bertha*¹⁷ faziam parte dessa moda. Joias, laços, fitas, babados, flores e ornamentos em geral voltaram à moda feminina. Usava-se

¹⁵ <https://br.pinterest.com/pin/349451252317223461/>

¹⁶ Manga presunto. (BRAGA 2011, p. 61).

¹⁷ Detalhe como uma pelerine que pendia no decote, podendo ser em renda. (BRAGA, 2011).

chapéus de palha ou cetim, tipo boneca, ornados com plumas, flores e fitas. O leque também era indispensável e os sapatos tinham como principal característica o salto baixo, que será comentado mais tarde.

Na figura 4 estão exemplos de vestidos da década de 1840. Laver (2002) cita os trajes dessa década com a cintura baixa, as saias compridas e rodadas. O corpete e a saia geralmente formavam uma só peça abotoada atrás com colchetes. Mas, a partir de meados da década, era possível usar uma jaqueta justa, curta, cinturada e abotoada na frente, separada da saia.

Figura 4 – Exemplo dos modelos modestos da década de 1840.



Fonte: A roupa e a moda: uma história concisa. 2002.

Havia também uma peça parecida com um colete masculino, a *gilet-cuirasse*, que poderia ser presa ou separada à jaqueta. O uso do xadrez escocês foi incentivado devido “a paixão da rainha por Balmoral” (LAVÉR, 2002, p. 171). Usavam-se, também,

[...] muitas anáguas, e o que pode ser descrito como o efeito abafador de chá era enfatizado por uma pequena anquinha feita de crina de cavalo. Esta [...] era conhecida como “crinolina”. Era muito diferente da crinolina do futuro, mas, etimologicamente, o termo era mais correto do que quando foi aplicado aos arcos de aço das décadas de 1850 e 1860, porque *crin* é a palavra francesa para “crina”, e este era o material de que as primeiras “crinolinas” eram feitas. (LAVÉR, 2002, p. 173-174).

A Revolução Industrial também foi um dos fatores que influenciaram a moda, trazendo avanços no vestuário, em especial, o surgimento da máquina de costura. Esta permitiu com que fosse produzida uma grande quantidade de roupas em pouco tempo. Os progressos da industrialização e do comércio, a implantação das ferrovias, a rapidez dos transportes, assim como o surgimento da prensa barata, os procedimentos da economia geral e da vida social, foram transformações que contribuíram para a melhoria da produção e industrialização do vestuário (BOUCHER, 2010).

As roupas ficaram mais acessíveis ao consumidor, que passam a se vestir melhor, e a Burguesia passa a ser também uma nova classe consumidora. Laver comenta que:

Prosperidade crescente significava maior elaboração nas roupas, e vemos que R. S. Surtees, em um de seus romances (*Ask mamma* [Pergunta à mamãe], 1853), reclama de que “a criada agora se veste melhor – de maneira mais fina, em todo caso – do que sua senhora se vestia há vinte anos e é quase impossível reconhecer trabalhadores quando estão usando suas roupas de domingo”. (LAVÉ, 2002, p.177).

Braga (2011) explica que as roupas eram feitas com tecidos sofisticados e caros como a seda, cetim, fina lã, tafetá, brocado, crepe, musseline, entre outros. Porém, em virtude do prestígio financeiro da burguesia industrial, o aspecto visual das roupas dessa nova classe era muito parecido com as da nobreza e da aristocracia. Devido a isso, a moda encontrou uma nova maneira de se modificar. Surgindo então, em 1850, o conceito de Alta-Costura, criado pelo inglês Charles Frederick Worth, na França.

Para o homem, a alta-costura surgiu como roupa de trabalho, já que a figura masculina se tornou um reflexo de uma sociedade produtiva. O homem passou a vestir roupas mais sóbrias, omitindo os enfeites, com exceção da gravata, cartola e, normalmente, da corrente do relógio de bolso que ficava aparente sobre o colete. E, em algumas ocasiões, também era tido o uso da bengala, traje representado na figura 5, enquanto a mulher cada vez mais enfeitada, mostrando o poder financeiro da figura masculina da qual ela era dependente (BRAGA, 2011).

Figura 5 – Contraste dos trajes masculinos e femininos.



Fonte: Elaborado pela autora.

Crane (2006) conta com pesquisas históricas sobre indumentária e estudos de casos de famílias de classe operária realizados por Le Play¹⁸ e seus colegas no século XIX para especificar os tipos de roupa nos guarda-roupas masculinos de classe média e operária. Havia dois tipos de roupas, feitos de diferentes materiais, em todos os guarda-roupas. O vestuário da classe média em boas condições era normalmente usado aos domingos. E para o trabalho, homens e mulheres vestiam roupas tradicionais ou roupas de domingo surradas. Os itens do guarda-roupa masculino de classe média durante o período eram a sobrecasaca, o fraque, casaco formal, sobretudo, terno (três peças), *lounge coat*, e paletó. Além de acessórios como gravata (seda), colete (seda ou cetim), luvas, bengala, relógio (com ou sem corrente), cartola e chapéu-coco¹⁹. E para classe operária, guarda-pó, colete (tricô, algodão, linho, flanela), gravata (algodão ou linho), avental, sapatos (tamancos), e chapéus (de palha e de feltro), bonés de pala e boinas.

Mesmo com a aproximação da indumentária das classes nesse período, ainda era possível diferenciar em relação à qualidade e quantidade. Sendo as roupas das classes mais altas, com técnicas e materiais superiores às demais

¹⁸ Frédéric Le Play foi uma figura importante nas ciências sociais francesas e europeias, como teórico e um dos criadores da sociologia empírica. Formado em engenharia, desenvolveu uma metodologia para a coleta de informações qualitativas e quantitativas (CRANE, 2006, p. 71).

¹⁹ Foi criado na Inglaterra em 1850 como chapéu de trabalho para couteiros e caçadores, mas rapidamente foi adotado pela classe alta para a prática de esporte. Em uma década, seu uso já havia se difundido pelas cidades e adotado pelas classes média e média baixa, e por membros da classe operária, principalmente urbana. (CRANE, 2006, p. 171).

classes. Porém, com as diferenças não podendo mais ser reveladas de forma tão gritante, novos tipos de trajes, como uniformes para trabalhadores e criados, proliferaram na segunda metade do século XIX. Tornando mais evidente a identificação da classe operária. Crane (2006) explica que podem ser identificadas três categorias principais de uniformes nesse período:

1) uniformes de funcionários públicos, como policiais, carteiros, bombeiros e trabalhadores ferroviários; 2) vestuário de trabalho de empregados de negócios privados, como lojas, lojas de departamento e fábricas; e 3) uniformes de criados domésticos. (CRANE, 2006, p. 178).

Nesse período, onde a burguesia tinha o poder, conquistar seus bens através do trabalho árduo passa a ser uma virtude admirada e almejada pelos homens, mas para as mulheres já era visto de outra forma. Como já mencionado, os homens esperavam que suas esposas fossem rainhas do lar, apenas cuidado da casa, da família e vivendo no ócio, pois isso gerava status ao marido, dando a entender que ganhavam muito bem, o suficiente para sustentar a desocupação da esposa. As roupas da época refletiam essa atitude. O grande número de anáguas usadas na época, por exemplo, restringiam o trabalho da mulher, impedindo que realizassem qualquer atividade sem fadiga (LAVÉR, 2002).

A mulher que trabalhava poderia usar, em lugar de um vestido longo com adornos de renda, um traje feito de lã ou linho, cortado de forma mais simples, com uma blusa, uma gravata e um chapéu de palha imitando os chapéus masculinos. Mas essa imitação era superficial. Continuavam usando o espartilho por baixo das roupas. Strey²⁰ (2000) explica que a mensagem dessas roupas era que, “a pretensa eficácia ou a força intelectual “masculina” era apenas externa; dentro, a mulher continuava pertencendo ao sexo fraco” (STREY, 2000, p. 153).

Mas, com a industrialização, também veio o grande aumento populacional, e, com ele, como mencionado no subcapítulo anterior “Um breve resumo sobre o período Vitoriano”, as péssimas condições de vida, principalmente nos bairros mais pobres. Segundo Soares [21-?], Londres era vista, pelos estrangeiros, com impressões de horror e admiração. Onde, nos bairros pobres, famílias inteiras dormiam no lixo e buscavam refúgio na embriagues. Com isso, a miséria na capital ficou associada ao vício, a preguiça e aos excessos, criando repulsa a estes e à

²⁰ Dra. em Psicologia Social e Prog. Pós-graduação Faculdade de Psicologia / PUCRS

abordagem de assuntos tabu como o sexo. Este foi o momento onde as prostitutas foram mais diversificadas, indo da mulher das ruas até as mais sedutoras.

Londres era onde todas as ferrovias chegavam, levando muitos soldados e marinheiros, o que acabou atraindo as prostitutas de todo o país, tornando Londres a capital da prostituição. Soares [21-?] explica que era possível reconhecer as prostitutas através da maquiagem e a vestimenta. Elas usavam muito *rouge*²¹ e pó no rosto, e roupas muito próximas à moda, mesmo que produzidas com tecidos de má qualidade. Com as barras dos vestidos sempre sujas. E usavam, também, chapéus de plumas espalhafatosos. Devido a isso, os habitantes Londres, aconselhavam primas e familiares a usarem chapéus simples. Já em relação às prostitutas dos bairros pobres, eram tidas apenas como “mulheres fáceis”, e que acabavam, muitas vezes, adquirindo doenças através do sexo.

Entre as vestimentas femininas, como mencionado por Braga (2011), o uso da crinolina (figura 6), especialmente, marcou a década de 1850. Era de um tecido feito de crina de cavalo mesclado ao algodão ou ao linho, tendo propriedades rijas e flexíveis ao mesmo tempo. “A obtenção do enorme, cônico e circular volume das saias deveu-se ao uso de uma armação de aros de metal chamada *cage* [...]. Esses volumes representavam todo o aspecto de prestígio e esplendor da sociedade capitalista” (BRAGA, 2011, p. 63). Para Laver (2002) a crinolina representava duas coisas: primeiro, a fertilidade feminina devido ao aumento aparente dos quadris. E segundo, um símbolo de distanciamento das mulheres. “A saia rodada parecia dizer: “Você não pode se aproximar nem para beijar minha mão”. Mas é claro que era um grande fingimento; a saia era um instrumento de sedução” (LAVÉR, 2002, p. 184).

²¹ Tonalidade entre o rosa e o vermelho.

Figura 6 – Crinolina



Fonte: Elaborado pela autora

Enquanto durante o dia imperavam a simplicidade e o recato, com as golas que subiam discretas até bem alto no pescoço, e os punhos, que cerravam os pulsos onde, muitas vezes, a mão escondida na luva não se mostrava (SOUZA, 1987). Com a noite vinha uma mudança arbitrária nas regras de decência. Os vestidos eram decotados, deixando o colo e os ombros aparentes, retos ou com uma pequena reentrância no meio, como mostra na figura 7. O corpete terminava em ponta na frente e era armado com barbatanas, podendo ter pregas horizontais na parte de cima. “Os tecidos preferidos para os vestidos usados durante o dia eram casimira, lã de merino, fular, organdi, *gingbam* e tarlatana. Os vestidos de noite geralmente eram confeccionados em seda furta-cor ou veludo” (LAVÉ, 2002, p. 174).

Figura 7 – Vestidos decotados.



Fonte: Pinterest²²

“Sempre havia a esperança de que, no teatro ou no baile, o vestido sublinhasse melhor a graça do corpo e os decotes deixassem transbordar os braços e colos nus” (SOUZA, 1987, p. 94-95). Para isso usavam-se inúmeros recursos, inventando as flores nos cabelos e nos seios, ou devassando a nuca e servindo-se das joias a fim de chamar a atenção para certas regiões do corpo.

Para o grupo masculino, sendo este quem escolhe seu par, os motivos sexuais passam para segundo plano. Deixando seus trajes vistosos para a intimidade do lar. O seu prestígio nos salões depende, portanto, da elegância e habilidade de dirigir um elogio, alimentando a vaidade feminina sem ofender o pudor. Souza explica que, ao apagar-se diante da companheira, o homem há está manejando sua mais poderosa arma, o galanteio, pois, desistindo do ornato e elevando o preto em sua cor, é um mudo cumprimento à mulher, “só ela detentora da beleza” (SOUZA, 1987, p. 154).

A festa nesse período era, segundo Souza (1987), uma ruptura na rigidez dos costumes. Uma exceção onde os grupos feminino e masculino, cuidadosamente separados, enfim se defrontavam. É onde a luta amorosa alcança o ponto extremo, pois pode ser a lenta antecâmara do casamento, onde as pessoas se conhecem e os instintos se jogam. Produzindo contatos ao acaso, conversas a dois e confissões

²² Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/287597126183408085/>

veladas. E, “entre todos os elementos que entram em jogo no exibicionismo da festa, a moda é um dos mais eficientes” (SOUZA, 1987, p.151).

Como pode-se perceber, a vida na era vitoriana era regida por “Rituais sociais e códigos de etiqueta altamente complexos” (MACKENZIE, 2010, p. 48). Quanto ao luto, por exemplo, era dividido em períodos distintos: luto completo ou fechado, segundo luto, luto comum e meio luto. Mackenzie (2010) explica que a duração dependia do grau de parentesco com o falecido e podia durar de quatro semanas a dois anos. O viúvo deveria respeitar um luto de apenas três meses, utilizando uma faixa de crepe preta em seu braço. Porém, as viúvas encaravam restrições muito mais rígidas e abrangentes, tendo que passar dois anos e meios, publicamente, de luto pelo marido.

As mulheres, portanto, enfrentavam uma lista de regras bem mais severas, que ditavam o que vestir, como e em quais circunstâncias. As especificações detalhavam elementos como o tecido, o corte, a silhueta, botões, roupa de baixo, penduricalhos e acessórios. O crepe (uma gaze de seda fosca) ou o bombazine (tecido de seda fosca alisada) eram os tecidos permitidos para o luto completo. Para o segundo luto, permitia-se adicionalmente a seda escura. Quando se alcançava o meio-luto, tonalidades incluindo o cinza, malva e violeta tornavam-se permitidas, além do preto. (MACKENZIE, 201, p. 48).

Santana e Senko (2016) explicam que o período de luto encarado pelas viúvas era de dois anos, sendo o primeiro ano chamado de luto profundo e, o segundo ano, luto ordinário. Durante o luto profundo usava-se uma indumentária completamente preta, como mostra na figura 8, confeccionada com tecidos foscos e simples. Os vestidos deveriam ser simples, sem laços, babados, flores ou brilhos. Não era permitido usar joias, e o uso do véu de crepe preto, longo e bem fechado era obrigatório sempre que a mulher saísse de casa. Luvas, sombrinhas e leques, todos os acessórios também deveriam ser completamente pretos, além de ser condenado o uso de perfumes e penteados muito elaborados. No caso de alfinetes de chapéu ou presilhas de qualquer tipo, elas deveriam ser feitas em *jet*, que é uma pedra completamente negra. Durante esse período, esperava-se que a mulher restringisse suas atividades sociais a eventos religiosos e pequenas reuniões familiares (SANTANA; SENKO, 2016, p. 201).

Figura 8 – Luto Profundo, década de 1870. E traje de luto ordinário c. 1880.²³



Fonte: Sociedade Histórica Destherrense²⁴

Porém, a rainha Vitória, após a morte do marido, passou a utilizar somente o preto pelo resto de sua vida, o que acabou influenciando a moda da época. “[...] – sua imagem sempre rigidamente séria, em negro total, fiel ao marido até o fim –, a rainha transformou o luto em sinônimo de *virtude*: sinal expreso da esposa que não encontra mais alegria após a morte de seu companheiro” (SCHMITT, 2009).

Devido a isso, embora pudesse abrir mão das roupas pretas após cerca de dois anos de luto, algumas mulheres continuavam usando-as por um período mais longo, pois, dado o exemplo da rainha, garantia uma reputação respeitável a qualquer viúva, sendo este ato considerado uma expressão de isolamento e resguardo. Com o luto sendo adotado por parte da corte, influenciou as mulheres que passaram a exigir que seus empregados assim se vestissem na morte de seus senhores (SCHMITT²⁵, 2009).

Porém, conforme Mackenzie (2010), esse culto do luto completo não se estenderia além da Primeira Guerra Mundial (1914-1918), já que foram perdidas milhões de vidas, preferiram adotar um ritual mais realista.

A pequena altura da rainha também influenciou nas roupas da época, fazendo com que as moças raramente usassem saltos altos. O tipo mais comum era a

²³ Véu mais curto e menos denso em relação ao traje anterior.

²⁴ <<http://shdestherrense.com/home/vestindo-a-morte-1/>> Acesso em: 01 de abr. 2017.

²⁵ Historiadora com mestrado em Moda, Cultura e Arte pelo Senac-SP e especialização em História da Arte pela UEL, Paraná. É professora nas áreas de História da Moda e História da Arte e escreve sobre moda para a revista paranaense Estação.

sapatilha, às vezes amarrada ao tornozelo como a de uma bailarina, porém sem a ponta reforçada, feitas de seda ou crepe, em cores que combinavam com o vestido (LAVÉR, 2002).

Por volta de 1864, em Londres e Paris, a crinolina começou a mudar de forma, as saias deixaram de ser totalmente circular, começando a se deslocar para trás (figura 9). (LAVÉR, 2002).

Figura 9 – Crinolina deslocada para trás. Modas de Londres e de Paris para junho de 1864.



Fonte: Laver, 2002.

No início da década de 1870, as saias eram armadas atrás em uma anquinha. Porém, em meados da década, como é possível observar na figura 10, a anquinha alta havia desaparecido. As saias ainda tinham volume atrás, porém mais embaixo. As saias eram drapeadas de uma forma misteriosa, o arranjo dos adornos era geralmente de um só lado e as amarrações dos vestidos eram concebidas de maneira curiosa. A máquina de costura e as tintas à base de anilina contribuíram para que as cores pálidas e suaves de década anterior ficassem para trás, dando lugar a todos os tipos de cores vibrantes. Os vestidos eram de dois tipos: feitos em uma só peça (o chamado estilo “princesa”) ou com corpete separado da saia. A jaqueta curta veio da década anterior e era feita com basques curtas ou longas, e as mangas, em geral, eram justas. Costumava-se usar uma sobressaia drapeada dos lados de várias formas e, no início da década de 1870, a saia era armada atrás em uma anquinha (LAVÉR, 2002, p.192).

Figura 10 – Anquinha 1870; e vestidos para senhoras 1877.



Fonte: Elaborado pela autora

Por volta de 1880 (figura 11) a cintura era muito apertada, fazendo-a parecer mais fina, usando o espartilho pelo lado de fora como parte do corpete, terminando em ponta na frente. Braga (2011) menciona que, os tecidos mais usados na época eram os de decoração, para cortinas ou estofados, por exemplo. Os espartilhos, usados como roupa de baixo, eram cada vez mais ajustados e os complementos eram exagerados, especialmente as rendas. Algumas mulheres usavam pequenos chapéus para o dia, e os sapatos de salto alto já eram mais comuns. Leques também eram um acessório bastante utilizado.

Figura 11 – Roupas da década de 1880.



Fonte: Elaborado pela autora.

Ainda em 1881, houve o movimento Traje Racional. Alguns intelectuais, preocupados com o aspecto não saudável, protestavam contra a moda da época. Principalmente contra o espartilho que, além de desconfortável, anti-higiênico e constritivo, implicava em uma lista de efeitos colaterais, por vezes perigosos para as usuárias. E contra as camadas desnecessárias de roupas. Os modelos pesados, com grandes crinolinas e *tournures*²⁶ desajeitadas, tecidos rígidos e saltos altos também conspiravam para limitar o conforto e a liberdade das mulheres (MACKENZIE, 2010).

Para isso, Laver (2002) explica que as mulheres começaram a usar roupas com influências nos pré-rafaelistas, que eram mais soltas, com mangas bufantes, não utilizavam o espartilho, sapatos não tinham salto e penteados mais leves e menos formais (figura 12). Segundo Embacher (1996)²⁷, os homens usavam calções até os joelhos, casaco de veludo, uma gravata fluída e um chapéu wideawake²⁸ (EMBACHER, 1996, p. 36).

Figura 12 – Trajes com influências nos pré-rafaelistas



Fonte: A roupa e a Moda. Uma história concisa, 2002.

O traje masculino dessa época era muito parecido com o da década anterior. Sendo o fraque usado somente à noite e adornado com lapelas de seda preta. Para o dia, o uso da sobrecasaca se estabeleceu como o traje aceito na cidade. Para a

²⁶ Estrutura de sustentação para a parte traseira da saia (MACKENZIE, 2010, p. 54).

²⁷ Dissertação escrita por Embacher como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Psicologia Social à Comissão Julgadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

²⁸ Roupas usadas por Oscar Wilde, que era associado aos estetas e ao movimento Traje Racional.

manhã, havia a possibilidade também do uso do casaco, cortado em curva sobre os quadris e com abotoamento bem alto no peito. Entre os jovens, “a jaqueta curta ia ficando cada vez mais popular, especialmente em Oxford e Cambridge. Também usavam casacos de “marujo” de abotoamento duplo” (LAVÉ, 2002, p. 202). Pode-se visualizar, na figura 13, o fraque, a sobrecasaca. As gravatas e lenços podiam ser ajustados de diversas formas, às vezes já vinham prontos. A altura do colarinho também aumentou durante a década. Eram utilizados, também, muitos sobretudos na época, sendo o mais popular o “*Chesterfield*” que, no início, era na altura dos joelhos, mas foi ficando mais longo (LAVÉ, 2002).

Figura 13 – Fraque; Sobrecasaca *Chesterfield*.



Fonte: Elaborado pela autora.

Laver (2002) comenta, ainda, sobre o uso de ternos, que podiam ser de sarja azul ou de *tweeds* com padrões. As calças no início de 1890 eram folgadas em cima, com pernas afuniladas, e alguns jovens começaram a usá-las com a bainha dobrada, mas eram, entretanto, olhadas com certo desagrado.

Com a bicicleta tornando-se popular, em 1890, surgem as “saias-calças²⁹”. Os trajes femininos ganham alterações, tornando necessário o uso de vestimentas mais racionais, o que ocasionou no aparecimento dos trajes de corte masculinos,

²⁹ Os *Bloomers*.

geralmente pesados e de cores escuras (figura 14). (STREY, 2000, p. 152). Este, segundo Laver (2002), consistia em paletó, saia e blusa ajustada, e eram geralmente feitas de tecido rústico ou *tweed*.

Figura 14 – Roupas para ciclismo, 1897.



Fonte: Pinterest³⁰

Por volta de 1895, os sapatos tinham saltos comparativamente altos e ponta arredondada, e as botas de couro ou tecidos, podendo ser amarradas ou abotoadas. As meias eram normalmente pretas, de fio de algodão para o dia e seda para a noite. (LAVÉ, 2002).

A década de 1890 foi uma época de mudança de valores. A rígida estrutura social de antes estava se desfazendo. Para os jovens, havia uma “brisa de liberdade” (LAVÉ, 2002, p. 211), simbolizada tanto pelos seus trajes esportivos quanto pela extravagância de suas roupas cotidianas. Estava bem claro que a Era Vitoriana estava chegando ao fim.

³⁰ Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/519251032008095030/>

3 ELEMENTOS DO ROMANCE GÓTICO INGLÊS

O gótico é caracterizado por histórias que causam medo, de terror ou horror, ou ainda, que se passam em lugares sombrios e aterrorizantes. É o temor e a pena que sentimos ante uma tragédia, que consiste numa ação a qual produz destruição e sofrimento (tais como mortes, dores aflitivas, ferimentos, entre outros) que nos prende à trama. Os romances góticos colocam um toque de irracionalidade no nosso mundo real ao fazer-se surgir da própria realidade que tanto prezamos. Ele nos deixa suspensos entre os universos: o real e o imaginário³¹ (ROSSI, 2008).

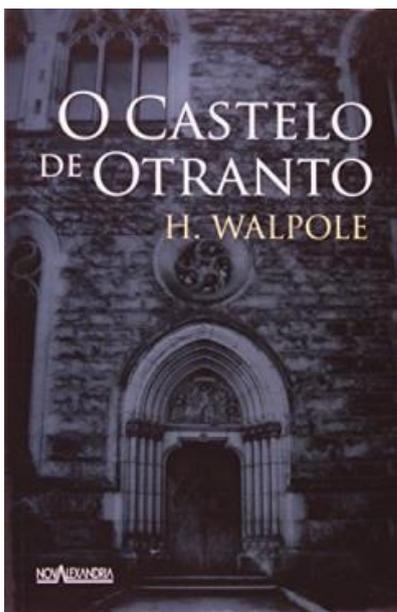
Segundo Vieira [201-?], o estilo gótico normalmente tinha como ambientação os castelos medievais, ruínas, florestas e igrejas. Explica que, sempre havia um segredo ou uma maldição, e fazia uso de elementos como loucura, devassidão e deformação do corpo, tudo para despertar medo. “Um típico ambiente gótico seria um antigo e arruinado castelo, com quadros vivos, salas assombradas, escadas labirínticas, porões com fantasmas e mortos-vivos, tudo muito sombrio e escuro.” (VIEIRA, [201-?], p. 4). O gótico faz uso de personagens como fantasmas, demônios, espectros, ou qualquer tipo de monstro. Apareciam, também, influências da sociedade como o sistema patriarcal, as questões de gênero, política, sexualidade, concepções religiosas, filosóficas e científicas.

A literatura gótica na Inglaterra surge por volta da segunda metade do século XVIII, se colocando contra as ideias iluministas, as quais defendiam o progresso e a mudança revolucionária por meio da razão. O gótico surge, então, para perturbar a superfície calma do realismo e encenar os medos e temores que rondavam a nascente sociedade burguesa. Uma literatura de alguma forma envolvida socialmente, mas caracterizada pela presença do horrível, do insano, da noite, do sobrenatural, da morte, dos cenários arcaicos e do terror (ROSSI, 2008). “Para um público submetido a uma dieta de racionalismo, o Gótico oferecia os frutos proibidos do mistério e do medo, que pareciam varridos pela ideologia iluminista.” (JEHA³², 2014, p. 3).

³¹ O gótico faz parte da nossa realidade, quando, por exemplo, ao tentarmos cortar caminho por uma rua escura, nos depararmos com assassinos, o que jamais imaginávamos acontecer. Constatamos que o gótico não está preso e restrito ao universo da ficção como, confortavelmente, pensávamos; que ele está à espreita, à margem da lucidez, da racionalidade, do que acreditamos ser real, pronto para se manifestar da forma mais medonha e horrorosa possível. (ROSSI, 2008, p.56).

A data oficial de início da literatura gótica inglesa foi no ano de 1764, com a publicação de *O castelo de Otranto* (figura 15), de Horace Walpole, obra que ditaria todas as principais características do gênero gótico e seria a influência dos escritores posteriores que o cultivaram (ROSSI, 2008).

Figura 15 – O Castelo de Otranto



Fonte: Livraria Cultura³³.

A história desse romance se passa em um castelo no sul da Itália, o castelo de Otranto, tendo elementos como o cenário, período e a história, que fazem parte da literatura gótica:

[...] um espaço insólito (no caso o castelo, mas poderia ser também prisões, florestas ou cemitérios), normalmente estrangeiro (que é sempre exótico e desconhecido), e a história se passa na Idade Média (característica temporal do gênero, diretamente mencionada ou insinuada pelo espaço); o medo, o terror e o horror se revelam motivados por crimes contra a virtude [...] e são, por isso, uma espécie de clamor pelo restabelecimento desta; há a perseguição [...]; e, finalmente, há uma psicologia do medo. (ROSSI, 2008, p. 66).

³² Professor Associado da Universidade Federal de Minas Gerais onde atua na área de Letras, com ênfase em “O Mal na Literatura”, trabalhando principalmente com literatura norte-americana, literaturas em inglês e literatura comparada. Especialista em Análise de Sistemas de Informação pela Fundação João Pinheiro (1978). Mestre em Inglês pela UFMG (1986). Doutor em Estudos Literários pela UFMG (1991). Fez estágios de Pós-doutorado na Brown University (1997-98 e 2005-06) e na PUC Minas (2006 e 2011-2012). Foi editor da revista *Aletria* e atua como parecerista *ad hoc* do CNPq, da Comissão *Fulbright*, FAPESB e FAPESP. É pesquisador do CNPq, com bolsa de produtividade, e da FAPEMIG, com bolsa Pesquisador Mineiro.

³³ <http://www.livrariacultura.com.br/p/livros/literatura-internacional/terror-e-sobrenatural/o-castelo-de-ottranto-22285636>

Rossi (2008) explica a psicologia do medo do gênero gótico como algo que se assenta basicamente sobre três pilares fundamentais: o estranho, que é algo reconhecido pelo inconsciente³⁴, mas desconhecido pelo consciente, rompendo com a noção de realidade, com a noção que temos das leis físicas e sociais do mundo, deslocando-as; o terror, que resulta do impasse causado pela manifestação do estranho no mundo real, ou seja, uma suspensão momentânea do nosso senso de realidade; e o horror, que se constitui em um ato de violência física e/ou emocional.

Rossi (2008) explica ainda que o terror é o suspense, a característica principal da literatura gótica. Ele deve ser resolvido sob a pena de cair no exclusivamente horrível ou no absurdo. Sendo duas formas básicas de solução: Terminando no próprio real, revelando-se apenas uma alucinação, uma distorção causada pela mente da personagem ou na mente do leitor; ou o terror resolve-se no horror, ou seja, terminando na descrição estática, realisticamente sobrecarregada, de uma cena pavorosa que “congela e aniquila a resposta ou a reação do leitor/espectador” (ROSSI, 2008, p. 68). Em termos de recepção, o horror causa apenas temor ou pena.

Um exemplo de cena de horror são os assassinatos cometidos por “Jack, o Estripador que horrorizaram a Londres de 1888 por sua impunidade e sua perícia médica” (VIEIRA, [201-?], p. 4). Cena real que aconteceu no final do século XIX.

[...] os crimes hediondos, cometidos entre 31 de agosto e 9 de novembro de 1888, pelo célebre assassino serial Jack, o Estripador, atestam o grau de selvageria a que estavam expostas as prostitutas do distrito de White Chapel, reduto de miséria e violência, no centro mesmo do império vitoriano. (SANTANA; SENKO, 2016, p. 192).

Do início do século XIX até a década de 1820, a literatura gótica perdurou com toda a força na Inglaterra. Porém, a partir da década de 1820 o gênero cai gradualmente no esquecimento até se tornar praticamente inexistente durante a Inglaterra Vitoriana. Mas, com Nathaniel Hawthorne³⁵ e Edgar Allan Poe³⁶ nos

³⁴ O inconsciente refere-se a conteúdos mentais/emocionais não acessados pela razão (consciência). É composto de memórias esquecidas, experiências reprimidas, percepções subliminares, experiências afetivas, sensações e intuições. Fonte: PSICOPAUTA. **O que é o inconsciente?** 2010. Disponível em: <<https://psicopauta.wordpress.com/2010/03/02/o-que-e-o-inconsciente/>> Acesso em: 20 mai. 2017.

³⁵ Toda a sua obra é caracterizada por uma melancólica busca das origens e por uma crítica aos excessos puritanos praticados nos primeiros tempos da constituição dos Estados Unidos como país. É pela impossibilidade de se apreender totalmente o passado, fato angustiante para Hawthorne, que nascem seus textos góticos: o assustador e inquietante conflito entre o bem e o mal na natureza

Estados Unidos, a literatura gótica tão típica da Inglaterra continuou a existir e a evoluir mesmo durante a austera e pouco favorável Era Vitoriana. O gótico na Inglaterra só ressurgiu, então, no final do século com a primeira publicação de *O retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde em 1890. “Aqui, o gótico já tem uma força surpreendente de impacto no leitor e ainda recebeu de Wilde sutilezas estético-literárias que ficariam difíceis de ser mencionadas sem ser analisadas” (ROSSI, 2008, p. 71).

No final do século XIX, segundo Rossi (2008), aparecem também as transformações do gênero gótico, ou seus subgêneros como, por exemplo, o gênero policial, que surge com toda força, calcado na lógica matemática e na psicologia do crime incorporados e expressados no excêntrico detetive Sherlock Holmes. Jéha (2014) explica que o romance gótico e de detetive possuem semelhanças,

[...] vários fenômenos estranhos e inexplicáveis se tornam pistas para conexões secretas, as quais se revelam, aos poucos, consequências ou presságios de crimes terríveis, cujas raízes estão enterradas no passado e que são resolvidos no final, quando o criminoso é desmascarado e levado à justiça. Surge daí a relação entre Gótico e mistério: traços góticos perpassam quase todas as histórias de crime, assim como crimes, especialmente no passado, motivam quase todas as histórias góticas. (JEHA, 2014, p. 4).

Por fim, o último laivo que surgiu da literatura gótica no século XIX inglês, o famoso *Drácula* (1897), de Bram Stoker. Romance que se pode considerar a última palavra sobre vampiros, pois narra a história do primeiro deles. Todos os mitos e símbolos relacionados à existência e ao mundo dos vampiros, todas as ramificações desse universo macabro (como lobisomens, zumbis, etc.) e as formas conhecidas para se proteger ou matar um vampiro estão presentes na obra (ROSSI, 2008).

O gótico, então, consegue enfim chegar ao século XXI já transformado e adaptado aos novos padrões culturais, mas sem perder sua essência: a escuridão, o terror e o horror, a psicologia do medo, e os impasses na racionalidade da lógica.

humana presente no conto “*Young Goodman Brown*” (1835); a herança maligna de um passado de culpas em *A casa das sete torres* (1851); e a culpa e queda do ser humano em *O fauno de mármore* (1860). (ROSSI, 2008, p. 74).

³⁶ Muito do poder narrativo das obras de Hawthorne foi absorvido por Edgar Allan Poe, inventor do que se convencionou chamar de conto moderno. Sua vasta obra é quase que inteiramente composta por contos de terror e horror. Sua escrita tem o propósito de surtir efeitos no leitor, quais sejam o medo, o terror, o horror e a loucura, como se pode deduzir em “*A filosofia da composição*” (1846). Assim, o que basicamente Poe quer é colocar um ponto de instabilidade na realidade. (ROSSI, 2008, p. 74).

Elementos que serão vistos no decorrer do anime Kuroshitsuji, conforme analisado no capítulo a seguir.

4 O ANIME KUROSHITSUJI

Neste capítulo será explicado o que são animes de uma forma geral e contará um pouco da história de Kuroshitsuji. Este capítulo é também onde irá unir ambos os capítulos anteriores, “Período Vitoriano” e “Elementos do romance gótico Inglês”, para fazer a análise do anime. Comparando acontecimentos históricos, cenografia e a indumentária da época em relação ao anime. Sendo o último subcapítulo, uma análise descritiva do figurino dos personagens principais, Ciel e Sebastian.

4.1 O QUE SÃO ANIMES

Quando se fala em animes, muitas vezes são lembrados os olhos grandes, cabelos coloridos e espetados, o que de fato são características de muitos animes, porém nem sempre e nem todas. Não há uma regra de estética geral, uma vez que o universo dos animes é bastante amplo.

Animes são desenhos animados japoneses, animações nipônicas que, no Brasil segundo Faria³⁷ (2008), são conhecidos desde meados dos anos 80, quando algumas emissoras de televisão começaram a passar animes como Speed Racer, Zillion e Candy. Mas foi somente nos anos 90, com a exibição do anime Saint Seiya (Os Cavaleiros do Zodíaco) pela Rede Manchete, que a animação japonesa começou a ganhar espaço no Brasil, abrindo portas para outros sucessos como Sailor Moon, Dragon Ball entre outros.

4.2 ENTENDENDO A HISTÓRIA DO ANIME KUROSHITSUJI

Kuroshitsuji é um mangá³⁸ escrito e ilustrado por Yana Toboso, estreado em 2006, e ganhou adaptação para anime em 2008, dirigido por Shinohara Toshiya e produzida pela A-1 Pictures³⁹. O anime conta com 3 temporadas, 7 OVA's⁴⁰ (*Original Video Animation*), em janeiro de 2014 estreou uma adaptação para filme Live-action,

³⁷ Mestre em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS.

³⁸ Histórias em quadrinhos de origem japonesa.

³⁹ Estúdio de animação japonês. A-1 Pictures: <http://a1p.jp/>

⁴⁰ <http://www.worldkuroshitsuji.com/2015/07/ovas.html> (Acesso em: 11 mai. 2017).

e em 21 de janeiro de 2017 estreou um novo filme no Japão, *Book of the Atlantic*⁴¹. Porém, para essa pesquisa, serão analisadas apenas a primeira temporada e o figurino de Ciel após se tornar um demônio na segunda temporada do anime.

Os personagens escolhidos para análise e desenvolvimento de coleção foram Ciel Phantomhive e seu mordomo demônio, Sebastian Michaelis, por serem os personagens principais da animação.

O anime se passa na Inglaterra, no final da Era Vitoriana. Tendo como personagem principal Ciel, um nobre de 12 anos de idade, que mora numa mansão nos arredores de Londres. Quando pequeno, ele perdeu seus pais, Rachel e Vincent Phantomhive, em um incêndio na mansão, restando apenas um anel de diamante azul (figura 16), o qual acompanhou gerações da família Phantomhive, pertencendo agora a Ciel.

Figura 16 – Anel da família Phantomhive



Fonte: Kuroshitsuji, ep. 3

No episódio 10, é contado que o diamante azul incrustado no anel de Ciel é um dos pedaços do diamante chamado Caco da Esperança. Uma pedra que erradia perfeição por toda a eternidade. Porém tudo o que aguarda aqueles hipnotizados por seu brilho é a destruição. É uma pedra demoníaca que dizem ter trazido a todos seus donos um infeliz destino (TOBOSO, 2008f, ep. 10, 8 min.). Um anel que combina com a trágica história dos Phantomhive. O azul também aparece bastante nas roupas de Ciel ao longo do anime, cor que, segundo Farina, Perez e Bastos (2006), representa a eternidade e a nobreza.

⁴¹ PV (*Promotional Video*): http://www.dailymotion.com/video/x4nrbo7_kuroshitsuji-movie-book-of-the-atlantic-pv_tv

Tendo sobrevivido ao incêndio, Ciel foi levado como sacrifício de um ritual de culto. Durante esse tempo de tortura e sofrimento, seu ódio pelos torturadores foi aumentando, até que ele conseguiu um contrato com o demônio Sebastian, que, desde então, passa a ser seu mordomo, seguindo suas ordens até a realização de sua vingança em troca da alma de Ciel. A marca do contrato (figura 17) ficou gravada no olho direito de Ciel, o qual ele esconde com um tapa-olho, e na mão esquerda de Sebastian.

Figura 17 – Marca do contrato.



Fonte: Elaborado pela autora.

Sendo o único sobrevivente, Ciel herda de seus pais a companhia de brinquedos e doces Phantomhive. E como seu pai, tornou-se também o “cão de guarda” da rainha, solucionando problemas que importunam a Inglaterra, sejam eles sobrenaturais ou não. Normalmente estes chegam escritos em cartas mandadas pela própria rainha Victoria (figura 18).

Figura 18 – Carta da rainha.

Fonte: Kuroshitsuji, ep. 4.

Ciel gosta bastante de jogos, e faz também referências ao xadrez no anime, como, se as pessoas fossem as peças de seu tabuleiro, por exemplo. Como mostra na figura 19, para Sebastian, ele faz referência ao cavalo. Ciel é bastante competitivo, arrogante e tem muita confiança em suas habilidades. No ponto de vista dele, não há nenhuma maneira na qual ele possa perder.

Figura 19 – Referência ao xadrez

Fonte: Kuroshitsuji, ep. 22

Seus parentes mais próximos que aparecem no anime são sua tia Angelina Durlless, irmã mais nova de Rachel Phantomhive, também conhecida como “Madame Red” devido as suas roupas e cabelo vermelho; e Elizabeth Midford, que é filha do marquês Alexis Midford e da marquesa Francis Midford⁴². Assim como a Rainha Victoria se casou com seu primo, o príncipe Albert, Ciel e Elizabeth são primos e também noivos.

A história principal de Kuroshitsuji, a qual Ciel passa buscando a real identidade do(s) responsável(s) por trás do culto a fim de obter sua vingança, pode ser considerada como um subgênero policial da literatura gótica. Pois, assim como explicado esse subgênero por Jeha (2014), no anime também surgem vários fenômenos estranhos e sobrenaturais que acabam se tornando pistas que se conectam a este contexto maior, as quais Ciel vai desvendando ao longo do anime.

Quanto à rainha, ela aparece muito pouco no anime, mas, nessas poucas cenas, ela está usando um vestido preto representando o luto por seu amado e falecido marido (figura 20), assim como mencionado por Santana e Senko (2016) no subcapítulo “Moda e Sociedade.

Figura 20 – Rainha Victoria



Fonte: Elaborado pela autora.

⁴² <http://www.kuroshitsuji-movie.com/chara/>

Ela aparece jovem por ter feito um pacto com um anjo, o qual uniu o corpo do príncipe Albert ao seu. Corpo que, no episódio 23, já estava apodrecendo (TOBOSO, 2008l, ep. 23, 5 min.).

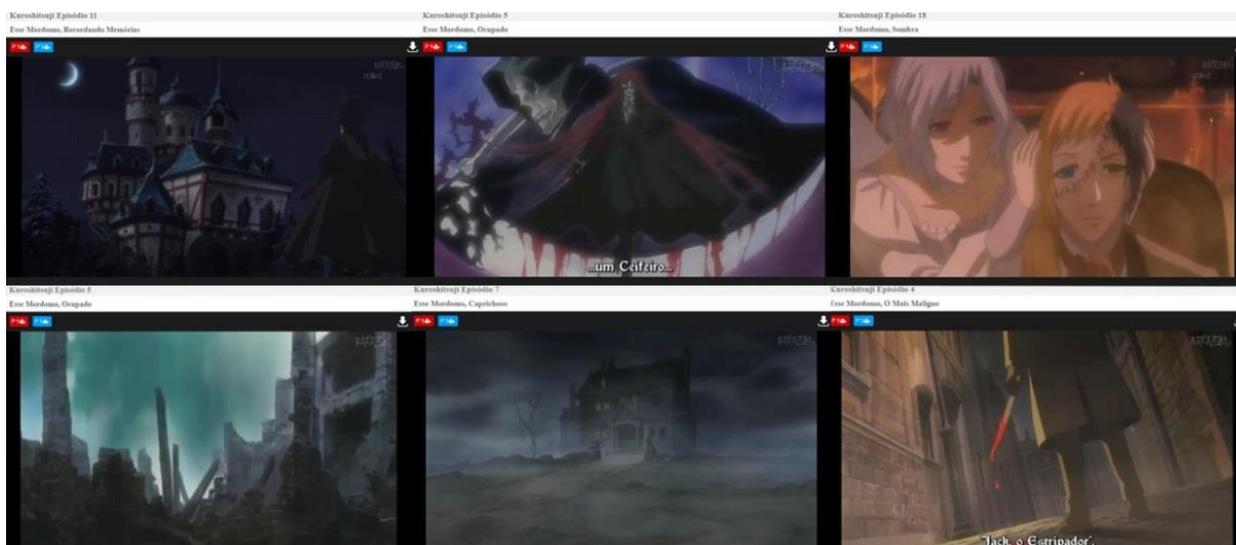
Tal Cena lembra Frankenstein⁴³, de Mary Shelley, uma criatura “moldada por partes de seres humanos” (SOARES, 2015, p. 127). Mas com a derrota do anjo no final da primeira temporada, a rainha volta a aparecer em sua forma original. Além destas, há outras características da literatura gótica presentes no anime, como serão mostradas a seguir.

4.2.1 O Gótico no anime Kuroshitsuji

O anime possui vários elementos do gótico inglês, gênero literário que, conforme Rossi (2008) perdurou com toda a força na Inglaterra no início do século XIX. Esses elementos que compõem o anime são cenários com ruínas, cemitérios, um castelo e mansões à noite com neblina; maldições (pacto com o demônio); acontecimentos sobrenaturais; deformações do corpo, como o caso dos pais de Ciel, que tiveram suas faces costuradas pelo anjo (parecido com o caso da rainha Victoria citado acima); faz uso de personagens como anjos, demônios e shinigamis (deuses da morte); e também há cenas de horror baseadas em fatos reais, como o caso de Jack, o Estripador. Que é uma das cenas de horror da literatura gótica citada por Vieira [201-?] no capítulo anterior “Elementos do romance gótico Inglês”. A figura 21 mostra algumas cenas do anime onde aparecem esses elementos.

⁴³ Frankenstein (1818) é uma ficção científica reconhecida como gótica. Shelley colocou em *Frankenstein*, de uma forma metaforizada, “tudo o que a amedrontava, os medos, as ansiedades, os fantasmas, as necessidades conscientes e subconscientes, os terrores experimentados em uma sociedade hipócrita e suas consequências” (SOARES, 2015, p. 71-72). Sendo classificado, assim, como um “Gótico filosófico psicológico” (SOARES, 2015, p. 71).

Figura 21 – Cenas do anime Kuroshitsuji.



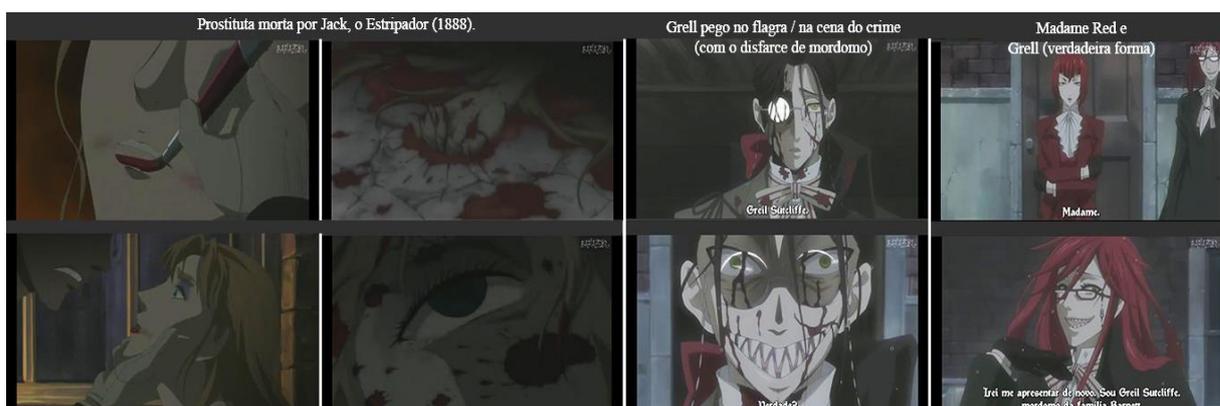
Fonte: Elaborado pela autora.

No caso do Jack, o Estripador, no anime, o culpado era a tia de Ciel (madame Red), a qual, conforme o real assassino, também possuía perícia médica. Para os assassinatos das prostitutas, ela trabalhou junto ao shinigami⁴⁴ Grell Sutcliff, que estava disfarçado de mordomo até ser descoberto. No anime o caso foi resolvido, mas, no fim, a identidade de Jack permaneceu desconhecida pelo público, e madame Red acaba sendo morta pelo próprio shinigami. (TOBOSO, 2008d, ep. 5).

Assim como o caso real, este também se passou no ano de 1888. É possível perceber, também, a maquiagem da prostituta, os olhos marcados e, apesar de ter sido tirado seu batom para colocar um vermelho vivo em seus lábios, há resquícios de uma tonalidade entre rosa e o vermelho do batom anterior no canto de sua boca. Como a maquiagem das prostitutas do período Vitoriano citada por Soares [21-?], que usavam muito *rouge* e pó no rosto, apesar deste último não poder ser dito com certeza ao observar a figura 22.

⁴⁴ Deus da morte.

Figura 22 – Cenas do caso Jack, o Estripador.



Fonte: Elaborado pela autora.

Neste caso dos assassinatos de Jack, o Estripador, assim como vários outros casos que ocorreram no anime, nota-se a presença do gênero policial, um subgênero do gótico, onde são analisados os crimes e os estranhos fenômenos, a fim de encontrar o culpado. Subgênero o qual, segundo Rossi (2008), surge com força no final do século XIX.

Há também a psicologia do medo explicada por Rossi (2008), a qual os fenômenos sobrenaturais rompem com a noção de realidade. Fato que ocorre já no primeiro episódio do anime, quando um Italiano, responsável pelos artigos de animais manufaturados de uma fábrica indiana, tentou trapacear Ciel para arrancar dinheiro da companhia Phantomhive. Ao perceber isso, Ciel e o italiano, Sr. Daminan, jogaram um jogo de tabuleiro onde, em algumas casas do jogo, algo ruim acontecia.

Após Daminan sair da sala em que estava com Ciel para fazer um telefonema, coisas assustadoras e sobrenaturais começaram a acontecer. Os mesmos passos do jogo (figura 23).

Figura 23 – Os passos do jogo



Fonte: Elaborado pela autora.

Um misterioso rosto aparece atrás de Daminan enquanto estava no telefone e logo desaparece, como um fantasma. O mesmo rosto, depois, aparece em quadros e logo desaparece novamente. A primeira casa em que caiu no jogo havia sido “pego pelos olhos do morto” (TOBOSO, 2008a, ep.1, 16 min.).

O próximo passo do jogo foi “perdeu suas pernas na floresta da Confusão” e, então, ao descer as escadas da mansão, têm suas duas pernas quebradas (TOBOSO, 2008a, ep.1, 18 min.). Ao perder as pernas no jogo, você só pode se mover metade da distância dada ao rolar o dado. Tentando fugir da mansão, Daminan rasteja, e então aparece o mordomo (demônio) dizendo “Onde você está indo? A hospitalidade ainda não acabou. Ainda temos a sobremesa. Além do que, você só pode se mover metade da distância uma vez que perdeu suas pernas. Então, porque não se senta de volta e relaxa?” (TOBOSO, 2008a, ep.1, 18 min.). Daminan, desesperado, entra rastejando por uma das portas da mansão, porém, quando se dá conta, está dentro de um forno, onde estava assando a tal sobremesa mencionada pelo demônio.

O último acontecimento do jogo era “Tenha seu corpo queimado dentro de chamas escarlate” (TOBOSO, 2008a, ep.1, 20 min.). Logo após, mostra a mansão num aspecto sombrio durante a noite e, ao fundo, um grito desesperador.

Neste caso, além da psicologia do medo, há ainda o horror que, segundo Rossi (2008), é algo que se constitui em um ato de violência física e/ou emocional. O horror se faz presente, neste caso, pelo fato de Daminan ter quebrado as pernas,

mesmo que a causa tenha sido um fenômeno sobrenatural, e o pânico ao perceber que seria queimado vivo, o que causou o grito no final do episódio.

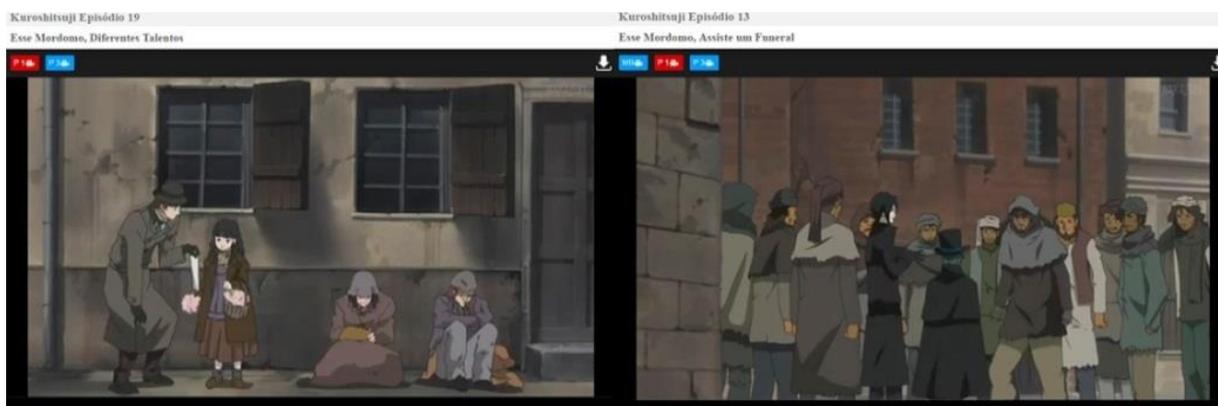
É possível perceber em muitas cenas a presença predominante do preto e tons escuros. Segundo Farina, Perez e Bastos (2006), o preto é “a ausência de luz e corresponde a buscar as sombras e escuridão” (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006, p. 98), sendo uma cor sombria e depressiva, associada à morte, destruição e tremor. Estando assim presente, principalmente, nas cenas relacionadas ao terror e horror. Porém, em determinadas situações, o preto também é “signo de sofisticação e requinte” (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006, p. 98) e se fará presente, durante todo o anime, no figurino do mordomo demônio Sebastian, que será descrito no subcapítulo “figurino dos personagens Ciel e Sebastian”.

Esses elementos do romance gótico como o mistério em volta aos casos que ocorrem no decorrer do anime, o pacto, os cenários sombrios e outros, servirão, mais tarde, para o objetivo principal da pesquisa, o desenvolvimento de uma coleção de moda inspirada em Kuroshitsuji. Junto a outros elementos que compõem o anime e que serão apresentados a seguir.

4.2.2 Referências do período Vitoriano no anime Kuroshitsuji

Apesar da fantasia, há também fatos históricos sobre o período que podem ser percebidos ao analisar a animação. Como o anime se passa mais para o final do período, o Cartismo, movimento que ocorreu entre 1841-1842, não aparece no anime. Mas o resultado da industrialização e, conseqüentemente, o aumento populacional mencionado por Soares [21-?] no subcapítulo “Um breve resumo sobre o período Vitoriano”, são mostrados com a presença de pobres nas ruas de Londres, vistos na figura 23 (TOBOSO, 2008i, ep. 19). Também, devido ao expansionismo citado por Pereira (2014), no qual potências industriais europeias submeteram, dominaram e exploraram os continentes asiáticos e africanos, vários indianos aparecem no anime como resultado. Estes, no episódio 13 (figura 24), cercaram Ciel e Sebastian, pois estavam com raiva dos ingleses que os trouxeram para a Inglaterra e os largaram “como bagagem” (TOBOSO, 2008g, ep. 13, 4 min.).

Figura 24 – Pobres e Indianos em Londres.



Fonte: Elaborado pela autora.

Outra referência a fatos históricos que aparece no anime é em relação à guerra do ópio. Com início no episódio 19 (TOBOSO, 2008i), o corpo de um homem é encontrado no rio. Este era John Stanmil, um homem do submundo que estava trabalhando sob ordens da rainha Victoria. Ele carregava uma “coisa” que era confidencial, e que foi roubada por quem o assassinou.

A rainha ordena então à Ciel para que recupere tal coisa, porém ele não poderia abri-la para ver seu conteúdo em hipótese alguma. No episódio 20 (TOBOSO, 2008j), Ciel descobre que essa “coisa” estava com Lau, um chinês, líder da máfia de Shangai, quem acaba revelando a Ciel seu conteúdo. Se tratava de um requerimento para uma aliança com as milícias da Alemanha e Itália. A rainha queria envolver não só a Europa, mas o mundo inteiro em uma guerra através da droga Lady Brown (ópio) e usá-la para se infiltrar na França e ataca-los por dentro. Lau conta ainda que, no passado, a Inglaterra também queria usar o ópio para invadir a china, tomando como referência, a guerra do ópio que ocorreu em 1839, citada por Filho, (2007) no subcapítulo “Um breve resumo sobre o período Vitoriano”.

Ao analisar o figurino do anime de um modo geral, nas ruas de Londres, (TOBOSO, 2008b, ep. 3), este aparenta ser fiel à indumentária do período. O volume gerado por anáguas, a sombrinha, os drapeados e o longo comprimento das saias das mulheres; e a cartola, a bengala, as calças compridas, os ternos dos homens, entre outros, são percebidos na figura 25. Além da distinção dos burgueses em relação ao povo que, conforme visto no subcapítulo anterior “Moda e Sociedade”, estava com o salário em queda, vestindo o homem, jaqueta e gorro, e a mulher, saia simples e reta (BOUCHER, 2010). Pelo fato do anime terminar antes da data em que

as bicicletas se tornaram populares (1890), o *Bloomer* acaba não fazendo parte do figurino das mulheres.

Figura 25 – A indumentária nas ruas de Londres.



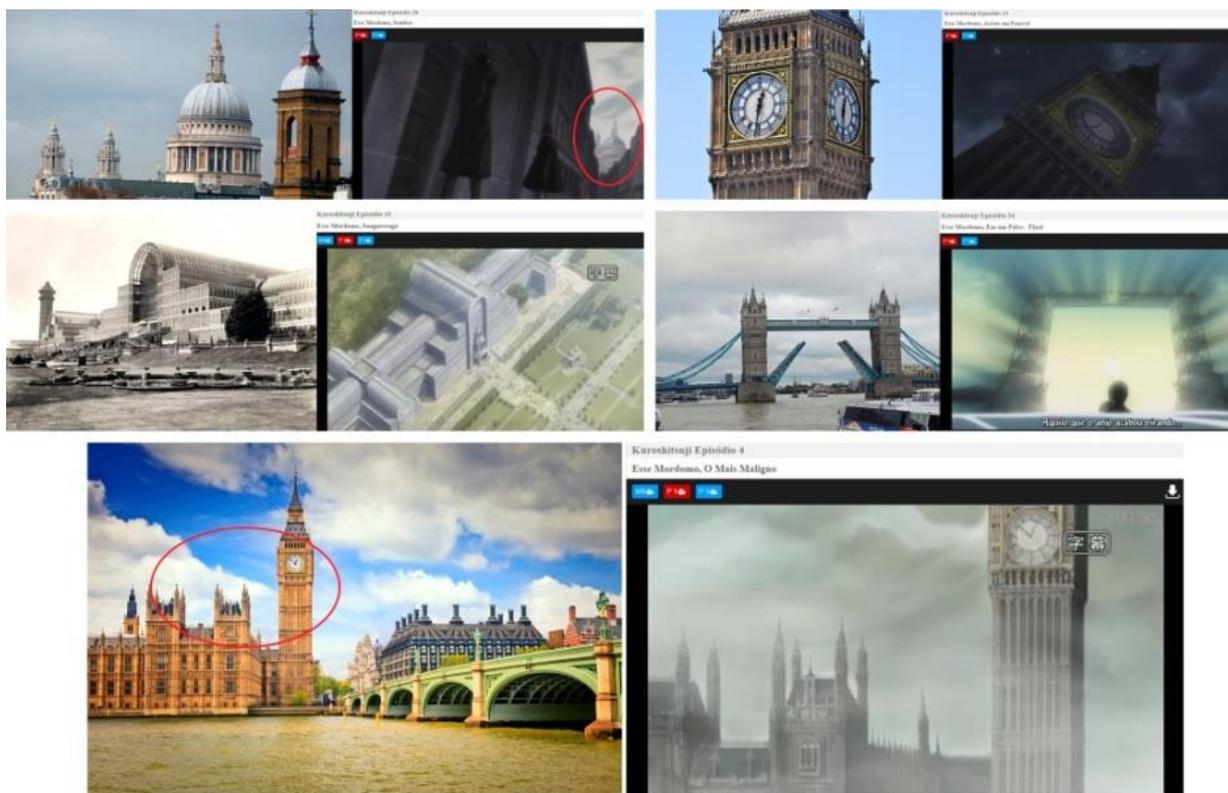
Fonte: Kuroshitsuji, ep. 3.

Toboso (2008) também parece ser fiel quanto aos cenários, nos quais é possível perceber alguns pontos como a St Paul Cathedral, vista ao fundo nas ruas de Londres; a torre do relógio, Big Ben⁴⁵, instalado em 1859, junto ao Palácio de Westminster; o Crystal Palace; e a Tower Bridge⁴⁶, que foi inaugurada em 1894, mas como a história do anime não chega até tal ano, no episódio 24 (TOBOSO, 2008m, ep. 24, 12-13min.) ela encontra-se ainda em construção. A Tower Bridge levou 8 anos para ser construída, o que nos passa uma noção de tempo no anime, entre 1886 até antes de sua inauguração, como podemos perceber na figura 26.

⁴⁵ Guia de Londres: <<https://www.tudosobrelondres.com/big-ben>> Acesso em: 09 mai. 2017.

⁴⁶ Tower Bridge: <<https://www.hometeka.com.br/f5/tower-bridge-conheca-a-historia-da-ponte-mais-famosa-da-inglaterra/>> Acesso em: 09 mai. 2017.

Figura 26 – Alguns cenários do anime em relação à Londres.



Fonte: Elaborado pela autora.

Como o anime se passa na Inglaterra, em Londres, final do período Vitoriano, notam-se muitas influências da época, tanto na história como na cenografia e figurino dos personagens de uma forma geral. Já tendo uma noção maior a respeito do anime e a influência do Vitoriano neste, no subcapítulo a seguir serão analisados os figurinos dos personagens principais de Kuroshitsuji, Ciel Phantomhive e Sebastian Michaelis para o desenvolvimento da futura coleção de moda, cuja inspiração terá um foco maior no figurino desses personagens.

4.3 FIGURINO DOS PERSONAGENS CIEL E SEBASTIAN

Para a análise de figurino dos personagens serão utilizados *prints*⁴⁷ retirados do anime, imagens da indumentária da época para comparação e, em alguns casos, desenhos esboços dos figurinos para maior detalhamento.

O figurino, segundo Costa⁴⁸ (2002), é composto por todas as roupas e acessórios dos personagens. O figurino “ajuda a definir o local onde se passa a

⁴⁷ *Print screen*, captura de tela.

narrativa, o tempo histórico e a atmosfera pretendida, além de ajudar a definir as características dos personagens” (COSTA, 2002, p. 38).

Esta pesquisa não tem a pretensão de relacionar cenário ao figurino, mas percebe-se a relação entre ambos. O cenário, para Borges Filho (2008), apresenta intensa relação com o personagem e tem como propósito caracterizá-lo, situando-o no contexto socioeconômico e psicológico em que vive, influenciar o personagem e também sofrer suas ações, propiciar a ação, situar o personagem geograficamente, representar os sentimentos vividos por ele, estabelecer contraste com o personagem e antecipar a narrativa (FILHO, 2008 apud VARGAS⁴⁹, 2014, p. 9).

[...] o vestir não se resume à proteção, ao estabelecimento de vínculos sociais ou ao desejo de beleza. Implica também transmitir determinada imagem, constituindo um sistema de representação, mediando as relações entre a pessoa e o seu espaço; trata-se de manifestação sociocultural, utilizada como meio de expressão da identidade e da inserção do indivíduo em determinado meio (JACOB, 2006 apud VARGAS, 2014, p. 9).

A história de Kuroshitsuji se passa em Londres, final do período Vitoriano. O que, além dos cenários, fica visível também no figurino dos personagens, representando suas características, assim como o meio em que estão inseridos.

As roupas que Sebastian usa durante o anime (figura 27), consistem em uma casaca que cai em duas grandes abas nas costas, sempre preto. O que além de ser uma cor sombria e depressiva, associada à morte, destruição e tremor, em determinadas situações, o preto também é “signo de sofisticação e requinte” (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006, p. 98). Sebastian não utiliza enfeites na roupa, com exceção da gravata e da corrente do relógio de bolso que fica aparente, assim como descrito por Braga (2011) a respeito dos trajes masculinos da época. Por baixo usa um colete marrom e uma camisa branca de gola alta. Com luvas brancas e um figurino sempre impecável.

⁴⁸ Professor da Fabico-UFRGS.

⁴⁹ Diretora de Arte. Mestre em Comunicação Social.

Figura 27 – Traje Sebastian



Fonte: Elaborado pela autora.

Sebastian possui um preparo pessoal meticuloso, assim como tudo o que faz, sempre mantendo a elegância e pose, com maneiras perfeitas e uma atitude caprichosa, o que lembra a personalidade dos *dandies*. Tudo o que faz é impecável e, como mordomo da família Phantomhive, não poderia ser menos. Uma de suas falas bastante comum é “Como mordomo dos Phantomhive, se não pudesse nem mesmo fazer isso, o que eu faria?” (TOBOSO, 2008c, ep. 4, 14min.).

Em alguns episódios Sebastian é visto com uma sobrecasaca, peça do vestuário masculino que consistia em um casaco que se abotoava até a cintura, com

abas que rodeavam o corpo, como mostra na figura 28. Suas roupas são sempre escuras e utiliza uma calça preta justa, assim como os *dandies*, conforme mencionado por Wilson [198-] no subcapítulo “Moda e Sociedade”.

Figura 28 – Sebastian com a sobrecasaca.



Fonte: Elaborado pela autora.

Quanto a Ciel, normalmente usa uma sobrecasaca variando alguns detalhes como o caimento, podendo ser inteiro, com pregas, ou recorte formando abas nas costas, e com abotoamento simples ou duplo, e as cores ao longo dos episódios. Porém a cor que mais aparece em seu figurino é o azul. Esta, segundo Farina, Perez e Bastos (2006), além da eternidade e nobreza citados no subcapítulo “Entendendo a história do anime Kuroshitsuji”, representa também a sobriedade que, segundo Braga (2011), era na época a “marca registrada da moda masculina” (BRAGA, 2011, p. 59).

A sobrecasaca que mais aparece no figurino de Ciel é a *Chesterfield* que, segundo Laver (2002), era a mais popular da época. As principais características do *Chesterfield*, como podemos ver na figura 29, são a lapela curta triangular ou pontuda, o abotoamento que pode ser simples ou duplo, uma única fenda traseira e bolsos retos com abas. Ao invés de usar gravata ou lenço, Ciel geralmente ele usa um laço no pescoço, também de diversas cores, como mostra na figura 29, além de

estar sempre usando um calção, como alguns homens da época usavam pela manhã, porém com uma modelagem voltada para o infantil. Além de manter sempre um aspecto de arrogância, o qual, segundo Braga (2011), era algo típico dos *dandies*.

Figura 29 – Trajes Ciel.



Fonte: Elaborado pela autora.

No episódio 3 (TOBOSO, 2008b) Ciel deixa Elizabeth⁵⁰ escolher suas roupas para uma pequena festa casual que ela decidiu fazer na mansão Phantomhive. Lizzy adora coisas fofas e, por isso, o traje escolhido por ela para Ciel (figura 30), apesar de serem roupas masculinas, acabam tendo alguns elementos femininos. O traje consistia em uma camisa branca, colete e fraque azul, este último com longas abas e caimento fluido, lembrando os babados das vestimentas femininas. O laço no pescoço se torna maior e mais elaborado, lembrando o *plastron*. Os babados aparecem também nas mangas e os botões do fraque são adornados com uma corrente, como a dos relógios. Utiliza a bengala, porém, no lugar da cartola, usa um chapéu, parecido com o chapéu de cavalgar de 1886, enfeitado com fitas e flores. É possível perceber mudanças também no figurino de Sebastian, igualmente planejado por Lizzy. A gravata é substituída por um laço vermelho, a corrente do relógio desaparece e a cor do colete muda para um tom lilás⁵¹.

⁵⁰ Também chamada de Lizzy, é prima e noiva de Ciel.

⁵¹ 74% ciano, 81% magenta, 58% amarelo e 22% preto.

Figura 30 – Traje de Ciel escolhido por sua noiva.



Fonte: Elaborado pela autora.

As únicas preocupações de Lizzy mostradas no anime são quanto à decoração, a beleza (resumida em coisas fofas), e em como deixar Ciel, seu noivo, feliz, mesmo os dois ainda sendo crianças. O que torna possível perceber, conforme mencionado por Sousa e Dias (2013) no subcapítulo “Moda e Sociedade”, a educação que é imposta às mulheres desde pequenas para se tornarem boas esposas.

No episódio 4, ainda sobre o caso de Jack, o Estripador que Ciel estava investigando a pedido da rainha, suspeitando do Visconde Druitt, um nobre inglês, Ciel se infiltrou em uma de suas festas (TOBOSO, 2008c). Para isso, ele teve que se vestir de mulher (figura 31). Seu traje é composto por um vestido rosa, cor que, segundo Farina, Perez e Bastos (2006), representa a inocência e o encanto feminino. Tal vestido com uma saia volumosa e drapeada, espartilho, colo e ombros amostra, cheio de laços e rendas, luvas compridas e um chapéu adornado com rosas. Bastante parecido com um vestido de baile por volta de 1870 encontrado no livro “A

roupa e a moda: uma história concisa” de James Laver (2002). Nesta imagem, é possível perceber também o uso do leque, que Braga (2011) menciona como um acessório indispensável na moda feminina da época.

Figura 31 – Lady Phantomhive e Sebastian, trajes de noite; e vestido de baile de 1870.



Fonte: Elaborado pela autora.

Sebastian foi como seu tutor, fazendo uso do fraque adornado com lapelas de seda preta, este, conforme citado por Laver (2002) era usado somente à noite. E, assim como os demais homens na festa, faz uso de cores escuras, apagando-se diante da mulher. Sendo este um costume da época. Como explicado anteriormente no subcapítulo “Moda e Sociedade”, fazer isto era como um mudo cumprimento à mulher, “só ela detentora da beleza.”. (SOUZA, 1987, p. 154). Porém, o que diferencia Sebastian dos demais na festa é o lenço vermelho em seu pescoço, lembrando o plastron que era usado pelos *dandies*.

O traje de luto mencionado por Mackenzie e explicado também por Santana e Senko (2016) no subcapítulo “Moda e Sociedade” também aparece no anime com a morte de madame Red⁵² no episódio 6 (figura 32). O velório ocorre em uma igreja, um dos cenários do romance gótico, e o figurino acompanha a cena. Assim como

⁵² Tia de Ciel.

todos ali presentes no funeral, Ciel se veste de preto, com exceção de uma rosa vermelha no lado esquerdo da sobrecasaca. Ao chegar até sua falecida tia, Ciel coloca a rosa em seu cabelo e a cobre com um longo vestido vermelho, cor preferida da madame, que no caixão estava coberta em branco⁵³ (TOBOSO, 2008e, ep. 6, 13min.).

Figura 32 – Luto



Fonte: Elaborado pela autora.

No episódio 16 (TOBOSO, 2008h), Ciel veste uma sobrecasaca com algumas características do *Chesterfield*, porém, cujas costas com o caimento mais largo, ajustando na cintura, assim como o recorte nas costas, se assemelham ao redingote mostrado na figura 33. Podendo este, segundo Boucher (2010), ser marrom ou azul.

Figura 33 – Sobrecasaca de Ciel no ep. 16



Fonte: Elaborado pela autora.

⁵³ O branco, segundo Farina, Perez e Bastos (2006), não remete apenas paz, mas também a algo incorpóreo, a cor dos fantasmas e dos espíritos.

No episódio 20, Ciel, que havia sido acusado falsamente pela venda ilegal do ópio, usa um disfarce (figura 34) para andar nas ruas de Londres sem que sua verdadeira identidade seja descoberta (TOBOSO, 2008j). O qual consiste em uma boina que, na pesquisa realizada por Le Play era um item do guarda-roupa da classe operária (CRANE, 2006), camisa bege claro de gola alta no lugar da branca, dando um aspecto envelhecido, um colete marrom e uma calça surrada. Apesar do anime não chegar ao ano de 1890, Ciel usa a calça com a bainha dobrada mencionada por Laver (2002), a qual era usada por alguns jovens desta futura data. Nesta figura é possível observar, também, o chapéu-coco usado pelo detetive que, segundo Crane (2006), era um chapéu bastante popular na segunda metade do século.

Figura 34 – Disfarce de Ciel



Fonte: Elaborado pela autora.

No episódio 22 (TOBOSO, 2008k), Ciel faz uso de luvas pretas e uma pelerine com gola alta e abotoamento duplo, parecida com a usada pelo personagem de ficção, o detetive Sherlock Holmes (figura 35), mencionado por Rossi (2014) no capítulo “Elementos do romance gótico Inglês”. Em alguns episódios Ciel aparece também com uma capa longa e preta sobre a roupa, o que dá um ar de mistério como o próprio romance gótico sugere. Capa que usa, inclusive, ao sair para investigar o caso de Jack, o Estripador. Quando em público, faz uso da bengala e cartola, que era um “símbolo de *status* e poder social” (BRAGA 2011, p. 61).

Figura 35 – Ciel usando a capa



Fonte: Elaborado pela autora.

No último episódio da primeira temporada (TOBOSO, 2008m, ep. 24), Sebastian mostra sua verdadeira forma⁵⁴, porém só aparecem partes dela, as quais

⁵⁴ A real forma do demônio.

podem ser observadas na figura 36. Ele adquire um salto alto, pontudo como suas garras. Seu olhar se torna intenso e, por onde ele passa é coberto por penas negras.

Figura 36 – Verdadeira forma do demônio Sebastian



Fonte: Elaborado pela autora.

Ao pesquisar narrativas góticas, é possível encontrar representações do demônio na literatura. Em “La morte amoureuse”, por exemplo, uma das narrativas de Théophile Gautier publicada em 1836, segundo Fratucci (2013), a personagem Clarimonde é retratada pelo narrador como um espírito maligno ou como o próprio demônio em algumas ocasiões:

(...) a beleza sobrenatural de Clarimonde, o brilho fosfórico de seus olhos, a impressão ardente de sua mão, a perturbação na qual ela havia me atirado, a súbita mudança que se operara em mim, minha piedade esmorecida num instante, tudo aquilo provava claramente a presença do diabo, e aquela mão acetinada talvez fosse apenas a luva com a qual ele cobrira suas garras (GAUTIER, 2002, p. 280 apud FRATUCCI, 2013).

Ao relacionar essas características com o demônio Sebastian do anime Kuroshitsuji, pode-se manter a característica da beleza, porém apenas enquanto está na “forma humana”, ao usar sua verdadeira forma, ele mesmo se descreve como “O inconveniente, o feio, o perspicaz” (TOBOSO, 2008m, ep. 24, 9 min.),

dando essas características à forma do demônio. O brilho fosfórico⁵⁵ nos olhos e, mesmo que para Clarimonde tenha sido de forma metafórica, Sebastian parece usar uma luva negra, e há também a presença das garras.

Na segunda temporada o figurino é parecido com o da primeira, com algumas poucas exceções conforme a necessidade da cena. Porém, no último episódio acontece uma reviravolta e Ciel acaba se transformando em um demônio (TOBOSO, 2011, ep. 12). A partir de então passa a vestir somente preto e tons escuros (figura 37), como um traje de luto. Sendo também anunciada sua “morte” ao final do episódio. Como demônio, a cor de seus olhos muda, podendo alternar entre sua cor normal (azul), vermelho, e com um brilho rosa. O mesmo que ocorre com Sebastian, o qual também possui olhos vermelhos e ganham um brilho rosa ao usar seu poder e/ou sua verdadeira forma.

Figura 37 – Demônio Ciel



Fonte: Elaborado pela autora.

A história da segunda temporada de Kuroshitsuji termina no ano de 1889. Agora com Ciel como um demônio, Sebastian deixa um presente para os amigos e conhecidos do jovem mestre, contendo um doce da companhia Phantomhive e um cartão com a seguinte mensagem: “Em memória de Ciel Phantomhive, morto em 26

⁵⁵ Que brilha como fósforo em chamas.

de agosto de 1889, aos 13 anos” (TOBOSO, 2011, ep. 12, 22 min.), e então partem de Londres (figura 38).

Figura 38 – Despedida



Fonte: Elaborado pela autora.

A partir destas referências do período Vitoriano presentes no anime, assim como os elementos do romance gótico e, principalmente, da análise de figurino dos personagens, será desenvolvida, no Trabalho de Conclusão II, uma coleção de moda para a marca própria de roupas e acessórios Myuuraa, marca a ser apresentada no capítulo a seguir. Tais elementos se fazem necessários para manter a essência do anime Kuroshitsuji nas peças da coleção.

4.3.1 Síntese de elementos para a coleção

O quadro 1 contém uma síntese dos principais elementos de figurino dos personagens Ciel e Sebastian com a finalidade de auxiliar na criação da coleção de moda que será desenvolvida no Trabalho de Conclusão II.

Quadro 1 – Quadro dos principais elementos de figurino dos personagens Ciel e Sebastian

	1ª Temporada		2ª Temporada	
Ciel	Elementos do figurino	Cores	Elementos do figurino	Cores
	Sobrecasaca <i>Chesterfield</i>	Azul, marrom, vermelho, verde	Sobrecasaca	Preto
	Laço	Azul, vermelho, verde azulado, rosa suave, bege, roxo acastanhado, branco com listras pretas (no vestido), marrom	Laço	Preto
	Meias pouco abaixo do joelho	Preto, branco	Meias pouco abaixo do joelho	Preto
	Calção	Azul, verde, marrom, preto	Calção	Preto
	Tapa-olho	Preto	Tapa-olho	Preto
	Camisa de gola alta	Branco	Camisa de gola alta	Cinza
	Sobrecasaca com costas semelhante ao Redingote	Azul		
	Colete	Azul, verde, marrom		
	Luvas	Preto		
	Vestido com saia drapeada	Rosa e branco		
	Babados	Branco		
	Chapéu adornado com fita e rosas	Rosa, branco (fita)		
	Cartola	Preto, azul (fita)		
	2 bengalas: (1) punho com formato de caveira e laço; (2) punho adornado com detalhes em ouro	(1) corpo da bengala marrom, caveira cinza, laço azul; (2) corpo preto, punho dourado		
	Chapéu de cavalgar adornado com fitas e flores	Azul (fita azul e branca)		
Sebastian				
	Casaca com duas grandes abas (formato tesoura)	Preto		

Sebastian	1ª Temporada		2ª Temporada	
	Elementos do figurino	Cores	Elementos do figurino	Cores
	Gravata	Preto		
	Relógio com corrente	Prata		
	Colete	Marrom, lilás		
	Camisa de gola alta	Branco		
	Luvras	Branco		
	Calça justa	Preto		
	Sobrecasaca	Preto		
	Laço e Plastron	Vermelho		
	Fraque com lapelas de seda	Marrom acinzentado, preto (lapelas)		

Fonte: Elaborado pela autora.

Não foi mencionado o figurino de Sebastian quanto à 2ª temporada por este não ter sofrido grandes alterações, e também pelo objetivo da menção à 2ª temporada ser a análise descritiva do figurino de Ciel após se tornar um demônio.

5 PESQUISA DE MERCADO

A pesquisa mercadológica tem por finalidade fornecer fatos nos quais possamos nos basear e permite que tomemos uma decisão mais objetiva no processo de mercadização. (PRATES, [19--?], p. 70). Para a criação da marca Myuuraa, primeiramente, serão analisadas uma marca concorrente e uma inspiradora para, então, planejar a marca.

5.1 MARCA CONCORRENTE

Segundo Aaker (2012), uma forma de identificar os concorrentes é olhar para eles sob o ponto de vista dos clientes. É perguntar para o comprador, por exemplo, de que marca ele compraria caso a sua não fabricasse o item procurado.

A Short Fuse foi classificada como concorrente da marca Myuuraa por ofertar o mesmo tipo de produto (roupas e acessórios), e atrair parte do mesmo público, os *geeks*, termo que será explicado no capítulo seguinte junto ao público. Segundo seu site oficial⁵⁶ (acessado em 2016), a marca afirma ser uma empresa do ramo vestuário que confecciona peças inusitadas, originais, modernas e de alta qualidade. Criando peças personalizadas para um público adepto da moda alternativa, com estilo e originalidade, aliado à ambientação e decoração das lojas (figura 39) que proporcionam um visual ousado e moderno, com o objetivo de fazer com os clientes se identifiquem e sintam-se bem (SHORT FUSE, 2016).

⁵⁶ <http://www.shortfuse.com.br/>

Figura 39 – Loja na Galeria Malcon.



Fonte: Elaborado pela autora.

Entre o final de 2016 e início de 2017, a marca atualizou sua descrição no site: “Com lojas na Galeria Malcon e no Shopping Total em Porto Alegre/RS a SHORT FUSE cria peças exclusivas para um público de atitude e que sabe o que quer” (SHORT FUSE, [2017?]).

Os fundadores da Short Fuse são Gilberto, Eloisa e sua filha Jéssica. Jéssica é também quem cuida das redes sociais da marca. Foi possível adquirir algumas das seguintes informações através de uma conversa com ela pelo *facebook*⁵⁷ em 2016, na qual foram enviados alguns documentos em Word e PowerPoint por Jéssica contendo informações sobre a marca.

Gilberto e Eloisa começaram com uma serigrafia dentro de seu apartamento em 1988 e, em 1990 foram para o centro de Porto Alegre vender as camisetas que faziam. Em 1992 Eloisa conseguiu uma loja dentro do shopping de fábrica, localizado em Andradas 1425, ali foi a primeira loja Short Fuse, que na época era chamada de Pávio Curto. Em 1998, no mesmo shopping, começou a se formar um novo segmento⁵⁸ de mercado. Passaram a vender moda alternativa (*rock wear*). E o nome passou de Pávio Curto para Short Fuse.

⁵⁷ <<https://www.facebook.com/ShortFuseRockWearRS/>>

⁵⁸ O segmento, conforme Cobra (2007), refere-se a um grupo de consumidores que pode ser atendido e atingido por um mesmo esforço de marketing.

Segundo dados enviados por Jéssica, o consumidor da Short Fuse está em um estágio da vida no qual suas relações sociais tornam-se importantes para o desenvolvimento de suas atividades de consumidor. A influência parental decresce e a dos amigos cresce. Seus clientes são atentos à mídia virtual, nos youtubers, blogueiros e redes sociais em geral. Procuram nos produtos atitude e forma de expressar na moda para a sociedade o que defendem e o que são. Um dos grupos que se identifica com a marca são os *geeks*. Sendo, geralmente, jovens e adultos entre 16 e 26 anos que investem em *T-shirts* de humor para o vestuário e têm gostos específicos. Entre seus principais interesses (figura 40) estão a internet e *gadgets*⁵⁹, cinema, história em quadrinhos, videogame, super-heróis e ficção científica. Animes, mangás e *tokusatus*⁶⁰ também tem uma forte influência no consumidor, que se reúnem seguidamente em eventos ao redor do mundo e passam grande parte do seu tempo jogando vídeo games, jogos online ou de tabuleiro em geral. Curtem rock, punk, metal, grunge, hardcore ou qualquer som nesse estilo.

Figura 40 – Painel de público.



Fonte: Elaborado pela autora.

Quanto ao *mix* de marketing (ou 4P's), conforme Kotler (2001), é formado por produto, preço, praça e promoção. O *mix* de produto é o conjunto de todos os

⁵⁹ Em português: dispositivo, aparelho. São dispositivos portáteis, como smartphones, MP3 ou MP4 players, tablets e diversos outros aparelhos relativamente pequenos que desempenham funções específicas.

⁶⁰ Abreviatura da expressão japonesa "tokushu satsuei", traduzida como "filme de efeitos especiais".

A promoção (figura 42), divulgação da marca, é feita por meio de redes sociais, site da marca e por meio de pequenos eventos⁶¹ que realizaram, onde os clientes podem também dar suas ideias desenhando em croquis despidos, disponibilizados pela loja.

Figura 42 – Promoção Short Fuse



Fonte: Elaborado pela autora.

Os produtos da Short Fuse possuem seu valor percebido pelo cliente, seja pela qualidade ou exclusividade. Possui descontos por meio do cartão da loja, o Rock Card, e os valores dos produtos variam de R\$3,00, que seriam os *bottons* pequenos, até R\$320,00, valor do coturno 5 fivelas de couro.

A praça, ou canais de distribuição, são as lojas físicas, na Galeria Malcon e no Shopping Total em Porto Alegre, e também por e-commerce, no site oficial da marca. Porém, neste último, não é possível utilizar o Rock Card.

5.2 MARCA INSPIRADORA

O Nexus Pub foi escolhido como marca inspiradora pelo serviço que oferece. O pub tem como tema o jogo League of Legends⁶² (imagem 43), desde setembro de 2014, atraindo grande parte do público *gamer*. Na página do jogo, inclusive, tem uma notícia a respeito do pub, anunciando sobre o mesmo, com o título “Matando a fome e sede dos Invocadores⁶³”. Nessa página conta também um pouco da história

⁶¹ Vídeo de um dos eventos: <<https://www.youtube.com/watch?v=A-lr8qQa65M>>

⁶² Jogo do tipo MOBA (Multiplayer online battle arena). Site oficial: <<http://br.leagueoflegends.com/>>

⁶³ Como são chamados os jogadores de LoL (League of Legends) no jogo.

do pub que, inicialmente, era dedicado aos fãs de MMA⁶⁴ com o nome Nocaute Bar, transmitindo partidas de artes marciais mistas, boxe e afins. Porém, depois de alguns eventos de sucesso ligados ao programa BarLegends⁶⁵, esta sigla acabou dando lugar ao MOBA⁶⁶. (LEAGUE OF LEGENDS⁶⁷, [2016?]).

Figura 43 – League of Legends



Fonte: Elaborado pela autora.

Como focado para o e-sport⁶⁸, seu posicionamento é por tipo de cliente: pessoas que gostam de games, em especial, de League of Legends. Quanto ao mix de marketing, os produtos do Nexus Pub são seu cardápio que, conforme Eduardo⁶⁹ explica na página do LoL⁷⁰, são petiscos, torre de batata, pizza, sushi e outros. O

⁶⁴ Mixed Martial Arts (Artes Marciais Mistas).

⁶⁵ Festa de comemoração de 1 ano de LoL no Brasil em 2013.

⁶⁶ Multiplayer online battle arena.

⁶⁷ <http://br.leagueoflegends.com/pt/news/community/community-spotlight/matando-fome-e-sede-dos-invocadores>

⁶⁸ Esporte eletrônico. Os gêneros de jogos mais comuns associados com esportes eletrônicos são os de estratégia em tempo real, luta, FPS (First Person Shooter), e MOBA.

⁶⁹ Um dos criadores do pub.

⁷⁰ League of Legends

cardápio varia com a época e estão sempre criando novidades. Além de uma série de drinks temáticos de League of Legends, em versões alcoólicas ou sem álcool, e que levam nomes relacionados ao League of Legends como "Elixir do Oráculo", "Jinx" e outros. (LEAGUE OF LEGENDS, [2016?]). Este foi um dos motivos, também, pelo qual o Nexus pub foi escolhido como inspiração para a marca de roupas e acessórios, Myuuraa. A qual também utilizará referências do tipo, como jogos, personagens, e outros, em seus produtos.

O preço varia conforme o item pedido do cardápio. Sendo o drink Jinx, por exemplo, R\$15,00 e a torre de batata R\$50,00, a qual faz menção às torres de LoL (figura 44).

Figura 44 – Torre de batata / Torre do LoL



Fonte: Elaborado pela autora.

O pub fica localizado na Av. Benjamin Constant, 321, em Porto Alegre - RS. Tem consoles, PCs e jogos de tabuleiro à vontade para os clientes. A divulgação se dá por meio das redes sociais e também pelo próprio site de notícias do League of Legends, o mesmo citado acima.

5.3 CRIAÇÃO DA MARCA MYUURAA

Após análise das marcas, concorrente e inspiradora, neste subcapítulo será pesquisado o público alvo, com ajuda dos autores Barral, Gushiken e Hirata, Alves e Hetkowski, entre outros, para então planejar a marca Myuuraa.

5.3.1 Público Alvo

Quanto melhor entender os elementos de decisão do consumidor, maior será a possibilidade de sucesso de uma marca ou produto. Frings (2012) explica que o segredo para atrair clientes é “vender as roupas de acordo com o estilo de vida dos consumidores, criando uma relação entre o produto e o lugar onde os clientes trabalham, as exigências de sua família, as atividades recreativas e os interesses culturais” (FRINGS 2012, p.42).

Conforme pesquisas realizadas pela acadêmica ao longo do semestre⁷¹ na Universidade Feevale, o público-alvo da marca Myuuraa são jovens e adultos com interesse em animes, HQs, games e afins. Que, segundo Lacerda e Maia (2015), na página do Correio Braziliense, são

Uma macrotendência que vem ganhando força devido ao maior acesso à internet e à informação. E que, mais do que um público de mercado em expansão, eles são agora responsáveis pela criação de uma nova maneira de consumir e de se relacionar com as marcas. Tornaram-se uma legião de conhecedores de animes, filmes, mangás, HQs, games, séries, action figures e tecnologia. Por causa da paixão que nutrem pelo hobby, eles exigem qualidade e buscam renovação constante dos produtos. (LACERDA; MAIA, 2015).

E mais do que alimentar o hobby, algumas pessoas ainda transformam quadrinhos, games, tecnologia e até cosplay em profissão (VASCONCELOS, 2015). Eles vêm crescendo junto às novas oportunidades do mercado. Segundo matéria publicada em 2015 pela ABEOC Brasil, Associação Brasileira de Empresas de Eventos, em Porto Alegre, os encontros *geeks* ganharam espaço neste mercado entre o público jovem. Esse público age a partir da identificação e imitação (cosplay) destes personagens, na busca por experiências. Consequentemente, sustentam o crescimento de uma economia, que conforme o Correio Braziliense (2015) explica, trata-se de um crescimento em virtude do maior acesso à internet e à informação.

Esses eventos, ou encontros, são onde se reúnem pessoas de diversas cidades, ou até de outros Estados quando é um evento grande, conhecedores e admiradores de animes, mangás, games e HQs, sendo com fins comerciais ou como um evento de demais diversões do público jovem. Alguns dos eventos mais

⁷¹ Curso: Bacharelado em Moda.

conhecidos aqui no Rio Grande do Sul são o AnimeXtreme⁷² e Anime Buzz⁷³, também junto ao nihon matsuri⁷⁴ e, em São Paulo, Comic Con Experience⁷⁵ e Anime Friends⁷⁶, porém há muitos outros.

Para explicar otakus, gamers e geeks, primeiramente é preciso saber o básico dessas nomenclaturas no Brasil. De uma forma bem geral, *otakus* são fãs de anime e cultura pop japonesa; os *gamers*, como o próprio nome diz “*game*”, são pessoas que adoram jogar, seja jogos on-line ou off-line; e geeks, são fãs de quadrinhos e tecnologia no geral. Uma pessoa pode apresentar características das três nomenclaturas e, atualmente, para unir essas características em um único indivíduo, o mais utilizado é o “*geek*”. Porém, aqui será explicado separadamente para melhor entender cada termo.

Foi realizada uma pesquisa por Alves⁷⁷ e Hetkowski⁷⁸ para desvendar o perfil do *gamer* brasileiro, durante o período de 08 de novembro de 2006 a 09 de março de 2007. O resultado mostra que, a grande maioria, é de uma faixa etária acima de 20 anos, preferem jogos de computadores e de rede, podendo jogar com amigos. E 85% dos entrevistados jogam em casa.

Mais de 50% são graduados e trabalham em diversas áreas. Esses dados, portanto, rompem com a ideia de que apenas crianças e adolescentes estão imersos no universo dos games (ALVES; HETKOWSKI, 2007).

Quanto ao termo *otaku*, em japonês, possui dois significados que já existiam no idioma antes do fenômeno em si. Conforme Barral (2000), o primeiro seria o que corresponde à leitura dos caracteres japoneses, designando a habitação (lugar onde se vive). O segundo significado é uma extensão do primeiro sentido:

é um tratamento impessoal de distanciamento que os japoneses utilizam quando precisam dirigir-se a alguém sem, contudo, desejar aprofundar a relação travada. É uma forma de tratamento de vizinhança, como na França se dirige a um açougueiro ou a um policial. Otaku é “em sua casa”, como

⁷² <<http://www.animextreme.com.br/>>

⁷³ <<https://pt-br.facebook.com/eventoanimebuzz>>

⁷⁴ Buzz junto ao Nihon Matsuri: <<http://www.nikkekeybrasil.com.br/montaArtigoSite.php?SN=343>>

⁷⁵ <<http://www.ccxp.com.br/>>

⁷⁶ <<http://www.animefriends.com.br/>>

⁷⁷ Doutora e Mestre em Educação e Comunicação, professora do Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEduC) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) e do SENAICIMATEC Coordenadora do grupo de pesquisa Comunidades Virtuais.

⁷⁸ Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA) e professora do Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEDUC) da Universidade Estadual da Bahia (UNEB).

quando dizemos: “Dê lembranças em casa!”, ou: “Em casa vai tudo bem?” (BARRAL 2000, p. 25).

Gushiken⁷⁹ e Hirata⁸⁰ (2014) explicam que, o termo “*Otaku*” pode ter sido em relação com o estigma que muitos atribuem esse grupo, “estereotipados no Japão como indivíduos pouco sociáveis, que raramente saem de suas casas. Neste caso, o significado do *Otaku* como “vossa casa” entra em cena” (GUSHIKEN; HIRATA 2014, p. 138), caracterizando-os como aqueles que preferem o ambiente doméstico a outros espaços de sociabilidade. Comentam ainda que, antigamente, o termo *Otaku* tinha uma imagem negativa no Japão, mas adquiriu conotação positiva fora do território japonês. Nos dias de hoje, então, com base na percepção mundial da cultura pop japonesa, essa imagem negativa do grupo *Otaku* passa a ter uma percepção positiva até mesmo no Japão.

A mudança de percepção ocorre recentemente, entrelaçada com a estagnação econômica do país, a ascensão de um primeiro-ministro assumidamente *Otaku* (Taro Aso, premiê entre 2008 e 2009) e a postura do governo japonês em apoiar, embora que tardiamente, sua indústria criativa como fonte de diplomacia e de lucros na balança comercial. (GUSHIKEN; HIRATA 2014, p. 149).

No Brasil, segundo Gushiken e Hirata (2014), o termo *Otaku* passou a designar os fãs de cultura pop japonesa, como animes e mangás. Com características de uma juventude em busca de troca de informações e de novos modos de sociabilidade na vida urbana.

Barral (2000) explica que a cultura *otaku* atrai por ser uma das raras culturas jovens que nutrem os sonhos dos jovens adolescentes, sem toma-los por crianças e, sobretudo, sem ser moralista. Os jovens evadem-se da sua rotina redundante, de sua vida escolar ou das eventualidades do meio social através dos anime, dos mangás, dos jogos, nos quais encontram sensações fortes com que saciam seu imaginário.

E, por fim, o termo *Geek*. Este designa, principalmente, o indivíduo aficionado por tecnologia, atento às novidades do setor e aos lançamentos de produtos que

⁷⁹ Professor doutor do Departamento de Comunicação Social e do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea, Instituto de Linguagens (IL). Universidade Federal de Mato Grosso (ECCO-UFMT), em Cuiabá-MT, Brasil.

⁸⁰ Mestre em Estudos de Cultura Contemporânea, Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea, Instituto de Linguagens (IL). Universidade Federal de Mato Grosso (ECCO-UFMT), Cuiabá-MT, Brasil.

constituem o cenário *high tech*⁸¹ (GUSHIKEN; HIRATA, 2014). E, como vigor principal da cultura *geek*, está o entretenimento, sobretudo quadrinhos e cinema (ARCURI, 2017).

Arcuri⁸² (2017), em uma ida à CCXP em 2015, cita vários desdobramentos da cultura *geek* contemplados pelo evento como quadrinhos, literatura, séries de TV e streaming, animações, cinema, brinquedos, games, itens colecionáveis.

Vale lembrar que *geek* é um termo que designa fãs de jogos eletrônicos, videogames, RPG, tecnologia, quadrinhos, cinema, livros, séries, mangás e animês, formando um grupo que não vê problema em ser considerado “diferente” ou “excêntrico”. (ARCURI 2017, p.1).

Nota-se que, nesta descrição feita por Arcuri, o “*geek*” já uniu os outros dois termos (*otaku* e *gamer*) ao descrever seus interesses. É esse público, também, o responsável pela robusta movimentação de dinheiro nos eventos, seja no setor de alimentação ou nas lojas e estandes. Compram os mais variáveis itens, como roupas, máscaras, bonecos, brinquedos, quadrinhos, livros, objetos de decoração, itens colecionáveis, bugigangas relacionadas ao mundo dos quadrinhos, dos super-heróis e outros personagens queridos, vários acessórios como canecas, mochilas, estojos, maquiagem, baralhos, almofadas, xícaras, etc. Arcuri (2017) explica o comportamento do fã como alguém apaixonado, “ele é, essencialmente, alguém que adora – um personagem, uma série, um filme, uma banda. Assim, a atitude do fã lembra, em alguns aspectos, aquela do consumidor, que contempla, admirado, o item almejado” (ARCURI 2017, p.8). Sendo este o motivo do mercado *geek* reservar um alto poder de consumo, ainda longe de seu limite de esgotamento.

5.3.2 A marca Myuuraa

Myuuraa é uma marca de roupas e acessórios do segmento Adolescente e Jovem Adulto trará em suas roupas e acessórios, referências de personagens de animes, HQs, jogos, filmes e afins, misturando em algumas peças um pouco do estilo Lolita⁸³, Visual Kei⁸⁴ e Rock Wear⁸⁵.

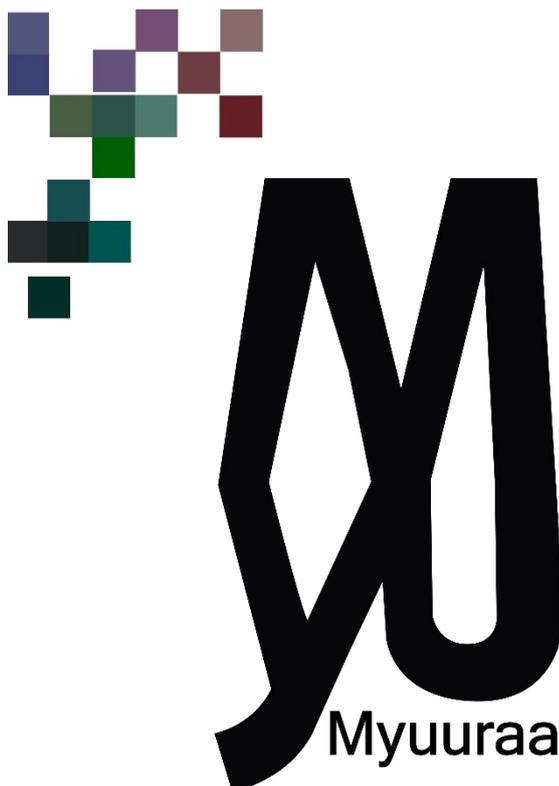
⁸¹ Alta tecnologia; tecnologia avançada.

⁸² Mariana Conde Moraes Arcuri é pós-doutora em Estudos Culturais pelo Programa Avançado de Cultura Contemporânea / UFRJ e doutora em Letras Vernáculas / Literatura Brasileira pela UFRJ.

⁸³ Com babados, vestidos, mini cartolas, rendas, laços, sombrinhas decoradas e demais elementos que lembrem bonecas vitorianas. Segundo Nakamura, Morgan e Krischer (2013, tradução nossa), o

O nome Myuuraa vem do sobrenome do meio da criadora da marca, Müller⁸⁶, que, para deixar a marca mais a "cara" do público, foi decidido que seria utilizado o sobrenome como é lido em japonês, "Myuuraa". E, como jogos e tecnologia tem uma forte influência no público, foram acrescentados alguns quadradinhos coloridos no logo (figura 45), remetendo aos pixels⁸⁷.

Figura 45 – Logo da marca Myuuraa.



Fonte: Elaborado pela autora

estilo Lolita é inspirado nos vestidos do Rococó e Vitoriano, com uma aparência que remete às bonecas Europeias. Possui vários subgêneros, podendo ir de algo fofo, infantil e, ao mesmo tempo, as vezes sinistro, como exemplo do guro Lolita. Guro vem do inglês "Grotesque" (NAKAMURA; MORGAN; KRISCHER, 2013. Tradução nossa). Sendo as lolitas "bonecas vitorianas", as guro são como bonecas quebradas.

⁸⁴ Conforme Kawanami (2012), escritora do blog Japão em foco, o Visual Kei é um estilo popular entre os jovens que curtem J-rock (Rock Japonês). Visual kei refere-se a um movimento entre músicos japoneses, o qual é caracterizado por "trajes elaborados, maquiagens marcantes, cabelos coloridos com penteados incomuns, performances extravagantes e em alguns casos, aliado a uma estética andrógina" (KAWANAMI, 2012).

⁸⁵ Roupas que passem atitude, rebeldia e personalidade (como o caso da marca Short Fuse).

⁸⁶ Vanessa Müller Mattos.

⁸⁷ A palavra *pixel* é oriunda da junção dos termos *picture* e *element*, formando, ao pé da letra, a expressão elemento de imagem. Ao visualizarmos uma imagem com alto índice de aproximação, é possível identificar pequenos quadrados coloridos nela, que, somados, formam o desenho completo. Esses pontos, que são a menor parte de uma imagem, levam o nome de *pixels*. A partir da noção do *pixel* como uma medida da qualidade das imagens, foi propagado o termo "resolução" para atribuir quantos *pixels* em altura e largura uma foto tem. Fonte: TECMUNDO, 2008.

O logo pode ser utilizado com ou sem os pixels dependendo da necessidade. Na imagem 46 há exemplos de peças gráficas com a utilização do logo da marca em diferentes ocasiões.

Figura 46 – Exemplos de peças com diferentes utilizações do logo.



Fonte: Elaborado pela autora.

Os princípios norteadores de uma marca são formados por missão, visão e valores. Segundo Machado⁸⁸ (2009), a missão é o que a organização se propõe a

⁸⁸ Monografia de conclusão do curso de especialização em Gestão de Bibliotecas Universitárias da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul,

fazer e para quem. É uma declaração do propósito e das responsabilidades da empresa perante aos clientes. É a “razão de ser” da empresa. A visão é o futuro desejado para a empresa. “Conhecida sua Missão, a organização deve conceber uma Visão capaz de responder fundamentalmente a uma questão: o que queremos ao longo deste nosso caminho?” (MACHADO, 2009, p. 29-30). E os valores são os “princípios ou crenças que servem de guia ou critério para os comportamentos, atitudes e decisões de todas e quaisquer pessoas” (MACHADO, 2009, p. 32), são as convicções que a empresa defende e adota, e que norteiam a cultura de trabalho e as relações.

A missão da marca Myuuraa é garantir a qualidade dos produtos e satisfação dos clientes com produtos pensados a partir de seus *hobbies*, gostos e interesses, aliado a um ambiente divertido, onde se identifiquem e se sintam parte da marca. A visão é ser uma das marcas mais reconhecidas pelo público otaku, geek e gamer, tornando-se referência a nível nacional. E os valores são a parceria cultivada com fornecedores, clientes e colaboradores; satisfação e bem-estar dos clientes e funcionários; respeito; e pontualidade nas entregas.

Como a marca Myuuraa está sendo criada, ainda não tem o mix de marketing formado, portanto será feito um planejamento. Os produtos (figura 47) serão roupas pronta entrega, acessórios, pulsafes⁸⁹, pequenos objetos de decoração como “poções⁹⁰” e almofadas, e, também, peças sob medida, podendo encomendar inclusive cosplays. Como a marca ainda não foi oficialmente criada, não tendo produtos prontos, foi desenvolvido um painel de ideias dos produtos Myuuraa.

apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista em Gestão de Bibliotecas Universitárias.

⁸⁹ Produto criado e desenvolvido pela autora, Vanessa Müller Mattos, em outubro de 2016. O nome Pulsafe vem de um trocadilho em inglês: “safe box”, algo como uma caixa segura, ou cofre; e “pulse”, que significa pulso. O que seria como um “cofre de pulso”. Trata-se de uma munhequeira de tecido com bolso interno, como uma pochete, porém, usada no pulso.

⁹⁰ Como poções de HP (health points) e MP (mana points) presentes em vários tipos de jogos.

Figura 47 – painel de ideias de produtos para a marca Myuuraa.



Fonte: Elaborado pela autora.

A marca ainda não possui uma tabela de preços para os produtos, uma vez que estes ainda estão sendo planejados. Porém há um planejamento quanto a forma de desconto dos produtos. Algumas lojas possuem seu cartão onde os clientes ganham descontos caso o tenham. Porém, na Myuuraa irá funcionar um pouco diferente. A marca Myuuraa funcionará como uma *Guilda*⁹¹, sendo os clientes seus membros. Aqueles que estiverem interessados deverão preencher uma lista de dados, onde haverá xp (experiência) e *level* (nível), como em um jogo MMORPG⁹². E, da mesma forma como em alguns jogos do tipo, também possui um sistema de conquistas⁹³.

⁹¹ São grupos formados dentro de jogos com muitos *players* (jogadores), como no caso de MMORPGs. São grupos de pessoas que se unem para se ajudar dentro do jogo, guildas normalmente são associadas a uma “grande família”. Os termos *clã* e *guilda* se tornaram sinônimos entre os jogadores e ambos são usados em games online de todos os gêneros.

⁹² *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*.

⁹³ Uma lista de várias atividades que, ao serem completadas, irão proporcionar maior experiência e, conseqüentemente, nível ao cliente.

A praça será uma loja física entre as cidades de Novo Hamburgo e Porto Alegre, ainda sem local definido. Assim como o pub, a marca Myuuraa contará com um pequeno espaço, junto à loja, com computadores para que os clientes possam jogar e se sentir mais a vontade. Como um pequeno cyber café⁹⁴, com serviço disponível durante o dia.

A promoção será por meio de redes sociais e eventos de anime, nos quais a marca irá participar. A marca terá também pequenos eventos próprios onde o público pode participar, concorrer a brindes e, conseqüentemente, ganhar xp. Os pontos de experiência podem ser adquiridos também trazendo amigos que queiram se cadastrar, comprando “itens” (roupas, acessórios, etc.) na loja, e ao completar as conquistas.

Ao atingir o nível 9 na ficha de cadastro, o cliente ganha uma camiseta com o logo da marca Myuuraa e, conforme vai “upando” (subindo de nível), vai ganhando acessórios para completar a camiseta assim como vantagens na hora da compra. Ao chegar no nível 100, a camiseta estará completa e terá o máximo de desconto em todas as compras.

Sendo a proposta de produto da marca, roupas e acessórios contendo referências de personagens de animes, HQs, jogos, filmes e afins. Será realizada uma coleção de moda inspirada no anime Kuroshitsuji, em especial, nos personagens Ciel e Sebastian. Como o público da marca costuma frequentar eventos de anime, a coleção irá conter peças de vestuário feminino e masculino para o dia a dia e também para eventos.

⁹⁴ Local que funciona como um bar ou lanchonete e oferece acesso à internet para seus clientes.

6 DESENVOLVIMENTO DA COLEÇÃO

Neste capítulo é apresentado o desenvolvimento da coleção de moda feminina e masculina “*Funtom’s Collection* ⁹⁵”, criada para a marca Myuuraa, inspirada nos personagens Ciel e Sebastian. Sendo estabelecidas relações entre a teoria pesquisada até então, para a prática de uma coleção de moda. A qual, segundo Treptow (2013), é um conjunto de produtos que contém uma harmonia entre si, seja do ponto de vista estético ou comercial, cuja fabricação e entrega são previstas para determinadas épocas do ano.

Para tal, conforme o método de planejamento de coleção proposto pela disciplina de TCC⁹⁶ é realizado inicialmente um briefing, seguido pela pesquisa de referência (macrotendência), o tema da coleção, elementos de estilo, cartela de cores e materiais, elaboração dos croquis, fichas técnicas dos quatro croquis escolhidos para confecção, modelagem e confecção das peças.

6.1 BRIEFING DA COLEÇÃO

O *briefing*, de um modo geral, é o início de qualquer projeto criativo e tem como objetivo inspirar e delinear as metas e as premissas requeridas (SEIVEWRIGHT, 2009). O *briefing* para o desenvolvimento da coleção contém os parâmetros que orientam e delimitam a coleção como: estação do ano, segmento de moda, dimensão da coleção, *mix* de produto, *mix* de moda e objetivos da coleção.

No quadro 2 são estabelecidas as relações entre a teoria e a prática, a fim de extrair os principais elementos dos conceitos abordados na pesquisa para a construção da coleção.

⁹⁵ Nome pensado a partir de pesquisas sobre o anime kuroshitsuji, sendo “*Funtom*” o nome da companhia de doces e brinquedos da família Phantomhive.

⁹⁶ Trabalho de Conclusão de Curso.

Quadro 2 – Relação Teoria X Prática

Pesquisa	Coleção
Anime Kuroshitsuji + público alvo	Coleção comercial com styling que lembre os personagens do anime, com Cosplays misturados aos looks
Mistério envolvido no anime e no romance gótico / policial	Símbolos e cores escondidas
Sobrenatural	Roupas reversíveis (pode alternar a cor assim como os olhos do demônio) e Asas articuladas
Pensando público alvo e indumentária do período Vitoriano (figurino do anime Kuroshitsuji)	Tecidos similares aos que os nobres usavam na época, mantendo um visual estruturado das peças, porém com preços mais acessíveis para contemplar maior parte do público.
Disfarce (“disfarce do corpo” das mulheres vitorianas, assim como disfarces que Ciel usou durante o anime)	Meia-saia (metade de uma saia por cima da bermuda para quando visto de costas, dar a impressão que está usando saia) e bolsos falsos.

Fonte: Elaborado pela autora.

Como é possível perceber a partir desta relação, o objetivo da coleção é trazer referências do anime Kuroshitsuji nos looks⁹⁷, misturando o cosplay às peças de roupas inspiradas no anime, mantendo um styling⁹⁸ que lembre os personagens principais, Ciel e Sebastian, para maior familiarização do público alvo, cujos interesses são animes, jogos, HQs e afins. Sendo peças que possam ser usadas no dia a dia e em eventos de anime.

Como já pré-estabelecido pelo curso de Moda da Universidade Feevale, a coleção terá um total de dez *looks* para a estação Outono/Inverno 2018, e apenas quatro destes são confeccionados. O *mix* de produto e de moda da *Funtom's Collection* podem ser observados no quadro 3.

⁹⁷ Conjuntos completos de vestuário (RENFREW; RENFREW, 2010).

⁹⁸ Estilo visual dos *looks*.

Quadro 3 – Mix de moda / Mix de produto

Mix de Moda / Mix de Produto	Básico	Fashion	Vanguarda	Total
Camisas / Camisetas	10			10
Bermudas / Calças	10			10
Meia-saias			2	2
Coletes	3			3
Casacos / Sobretudos	2		3	5
TOTAL	25		5	30
PERCENTUAL	83%	0%	17%	100%

Fonte: Elaborado pela autora.

A coleção foi desenvolvida para o segmento adolescente e jovem adulto, e o *mix* de produto abrange um total de 30 peças, entre elas: camisas, camisetas, bermudas, calças, meia-saias, coletes, casacos e sobretudos. Quanto ao *mix* de moda, este é dividido em três categorias: básico, peças funcionais que costumam ter venda garantida; *fashion*, modelos comprometidos com as tendências do momento; e vanguarda, que são as peças “mais diferentes”, as que carregam o “espírito da coleção” (TREPTOW, 2013, p. 93).

6.1.1 Análise das coleções da marca concorrente – Short Fuse

As coleções da Short Fuse foram analisadas quanto ao tema da coleção, cores, materiais utilizados, superfícies como texturas, estampas e bordados, silhuetas e elementos de estilo.

6.1.1.1 Coleção: Meu Mundo

A coleção Meu Mundo (figura 48) junta um pouco de cada interesse dos clientes da Short Fuse: tatuagens, *geeks*, lolitas, sagas, rock, terror, anime e outros. Desenvolvida para que os clientes encontrem nas lojas da Short Fuse um “pedacinho de seu mundo” (SHORT FUSE⁹⁹, 2015).

⁹⁹ Coleção Meu Mundo: <http://shortfuse.com.br/colecao/5/meu-mundo/>

Figura 48 – Meu Mundo



Fonte: Elaborado pela autora.

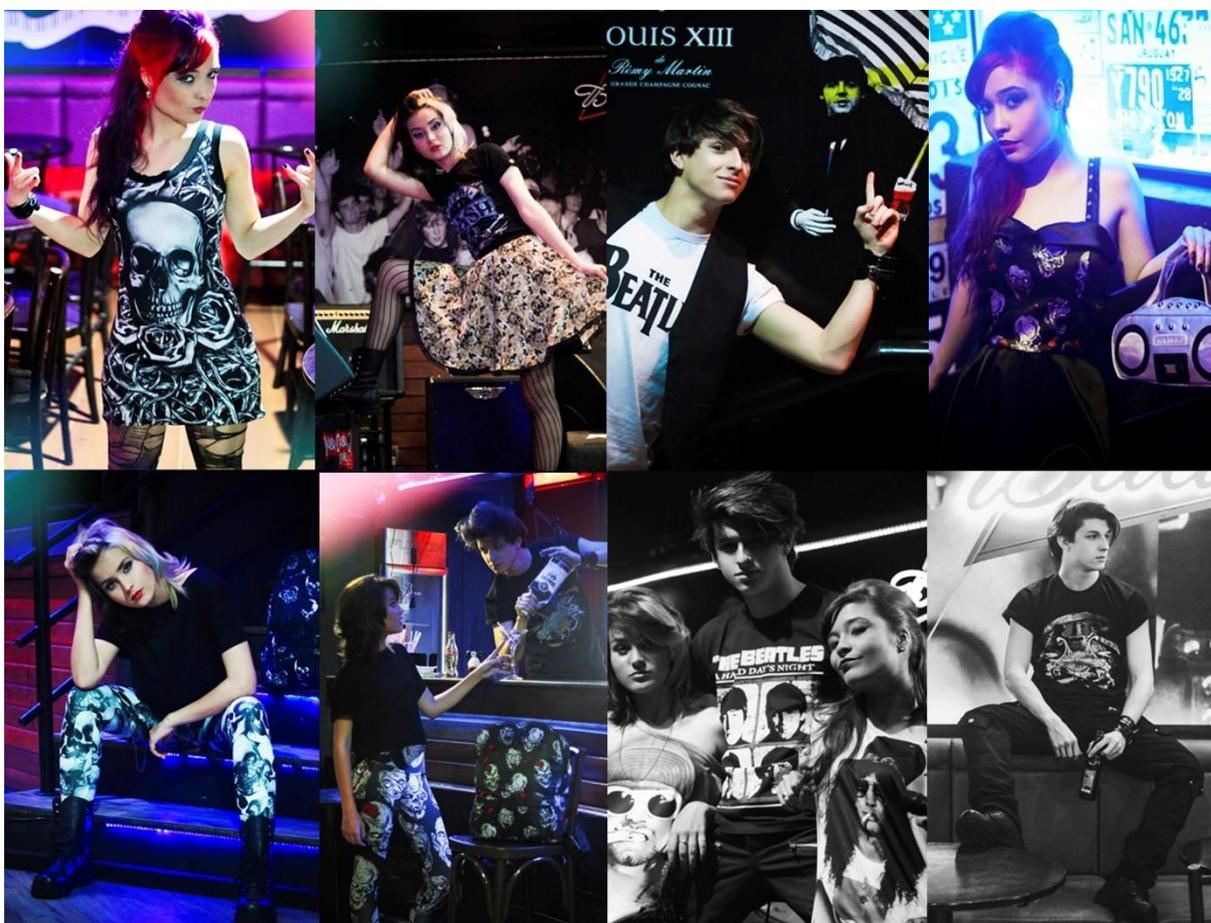
Os materiais utilizados para a confecção das peças foram corino, tecidos transparentes e tecidos planos, nas cores preto, branco, vermelho, azul, roxo e amarelo. As silhuetas presentes nas peças são “A”, “H”, “X” e “Y”. Um possível elemento de estilo seria a presença de cores escuras. Apesar da coleção ter um tema em comum para todas as looks: os gostos do público, é um tema que abrange diversos assuntos, o que traz uma variedade maior para as roupas da coleção.

6.1.1.2 Coleção: Não sou eu é a música

Coleção inspirada na música (figura 49), mais especificamente no estilo Rock. A coleção busca trazer o que nas palavras da marca se traduz como “aquele comportamento que não se explica” quando toca uma música que gostamos. As lembranças, a saudade, um romance, um instante que fez diferença na vida ou até

mesmo um filme de terror, “tudo se transforma em música um dia” (SHORT FUSE¹⁰⁰, [201?]).

Figura 49 – Não sou eu é a música



Fonte: Elaborado pela autora.

Os materiais utilizados na coleção foram tecidos planos nas cores preto, branco, amarelo, rosa, azul, roxo e vermelho, com estampas variadas e rebites. As silhuetas encontradas nos looks são “A”, “H” e “X”. Como elemento de estilo é possível perceber o uso de estampas em todos os looks, sejam padronagens¹⁰¹ ou estampas localizadas.

¹⁰⁰ Coleção Não sou eu é a música: <http://shortfuse.com.br/colecao/4/nao-sou-eu-e-a-musica/>

¹⁰¹ Estampa com repetição de imagens.

6.1.1.3 Coleção: Insano

A coleção Insano (figura 50) tem como tema o terceiro olho da tradição hinduísta, que está ligado à capacidade intuitiva e à percepção sutil. A coleção por um todo “fala sobre o desenvolvimento da capacidade intuitiva que todos seres nascem, mas que poucos de nós conseguimos colocar em prática” (SHORT FUSE¹⁰², 2015).

Figura 50 – Insano



Fonte: Elaborado pela autora.

Peças confeccionadas em malha e tecidos planos com rebites, trazendo as cores preto, branco, azul, vermelho, amarelo, cinza, roxo, rosa e azul esverdeado. As silhuetes presentes são a “Y” e “H” e tem como elemento de estilo as estampas desenvolvidas pela marca com o tema do terceiro olho.

¹⁰² Coleção Insano: <http://shortfuse.com.br/colecao/6/insano/>

Como é possível perceber, a Short Fuse trabalha bastante com estampas em suas coleções. Por estampas atraírem a atenção do público, sendo, parte deste, o mesmo público alvo da marca Myuuraa, a coleção que terá, em algumas peças, estampas relacionadas ao tema da coleção: Os personagens Ciel e Sebastian do anime Kuroshitsuji.

Após o briefing, é realizada uma pesquisa de referência no campo comportamental (macrotendência). Esse tipo de pesquisa, segundo Treptow (2013), acompanha os hábitos de consumo do público-alvo e seus interesses pessoais, os quais serão vistos a seguir.

6.2 MACROTENDÊNCIA

Diferente das tendências, que tem ciclo curto, em uma entrevista com Dário Caldas retirada do site MBA moda UNA (2011) – Programa Lato-Sensu de formação Diretores Criativos de Moda –, ele explica que macrotendências são grandes movimentos ou correntes socioculturais, que influenciam as sociedades, a cultura, o consumo, por períodos de tempo mais longos. São mais estratégicas, permitindo a identificação de territórios de posicionamento e de novas oportunidades.

Para a construção da coleção foi pesquisada a macrotendência *Geek*¹⁰³ a partir de recortes feitos pela acadêmica através de diversos canais de pesquisas ao longo do curso. Essa macrotendência comportamental vem movendo jovens e adultos desde a década de 90 que, segundo Faria (2008), foi o “*boom*” dos animes no Brasil. Esse público (figura 51) vem crescendo devido ao maior acesso à internet e a informação. Tornaram-se uma legião de conhecedores de animes, filmes, mangás, HQs, games, séries, *action figures* e tecnologia. Nutrem uma grande paixão pelo hobby e, por isso, buscam qualidade e renovação constante dos produtos (LACERDA; MAIA, 2015).

¹⁰³ O termo “*Geek*” foi escolhido para abreviar “otaku, gamer e geek”, já que é atualmente o mais comum e abrange gostos e interesses de ambos os outros termos. *Geek* é uma palavra de origem inglesa (*nerd*) que, segundo Cremer (2016), define as pessoas obcecadas por tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro, histórias em quadrinho, animes e séries.

Figura 51 – Otaku / Gamer / Geek



Fonte: Elaborado pela autora.

Os Geeks hoje encontram algumas maneiras de se reunir, seja em áreas comuns como shopping, pubs temáticos como o Nexus Pub ou, o que normalmente reúne uma maior quantidade de pessoas com esses mesmos interesses em comum: em evento. Conforme Cremer¹⁰⁴ (2016), o evento mais famoso no Rio Grande do Sul é o Anime Extreme que reúne cerca de vinte mil pessoas duas vezes por ano em Porto Alegre, e em eventos menores como ANIME BUZZ, que reúne cerca de dez mil pessoas.

Cremer (2016) explica ainda que, assim como o significado da palavra *Geek* o seu mercado também representa um conceito bem variado de gostos e ideias, fazendo parte dele a venda de quadrinhos, moda, livros, filmes, jogos de tabuleiro, brinquedos e jogos eletrônicos, assim como todos os eventos que envolvem assuntos *nerds*.

Tendo em vista esse público cuja decisão de compra é movida por seus *hobbies* e interesses, foi pensado um anime para o tema da coleção, Kuroshitsuji, com elementos de estilo e cartela de cores referentes a este.

¹⁰⁴ Graduado em Administração pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

6.3 TEMA DA COLEÇÃO, ELEMENTOS DE ESTILO, CARTELA DE CORES E MATERIAIS

Segundo Treptow (2013), o tema deve levar em consideração o público alvo da marca. Sendo o público da marca Myuuraa pessoas com interesses em animes, jogos, HQs e afins, foi escolhido como tema os personagens principais do anime Kuroshitsuji: Ciel, um nobre de 12 anos de idade, e Sebastian, seu mordomo demônio (figura 52).

Figura 52 – Ciel e Sebastian

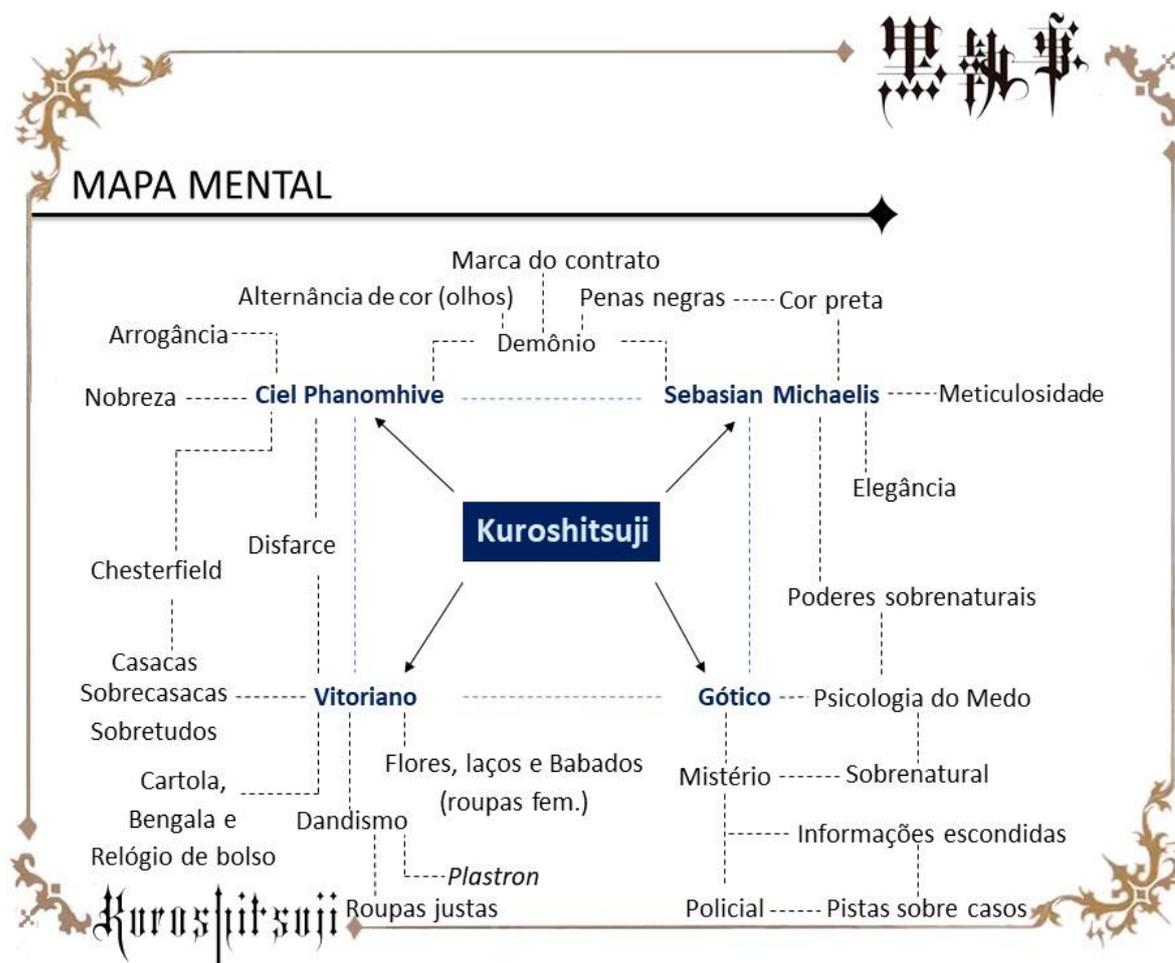


Fonte: Elaborado pela autora.

Com o tema escolhido, deve-se buscar elementos de inspiração nele que possam ser transportados para as roupas (TREPTOW, 2013). Para tornar mais fácil

essa busca por elementos e unificar a coleção, foi desenvolvido um mapa mental (figura 53).

Figura 53 – Mapa mental



Fonte: Elaborado pela autora.

O mapa segue a linha de raciocínio da acadêmica, tendo o anime como centro, seguido pelos tópicos pesquisados neste trabalho. Como é possível observar, o tema também junta elementos do período vitoriano e o romance gótico e policial. Há o mistério e o sobrenatural envolvidos no anime, figurinos de época com foco nas classes sociais mais elevadas (sendo Ciel um nobre), o preto como uma cor bastante presente no anime e é possível também ter a ideia da postura elegante e a meticulosidade de Sebastian, assim como a postura séria e arrogante de Ciel, o que

lembra os dândis¹⁰⁵ da época. Todos esses elementos foram unidos para criar um painel de inspiração do tema (figura 54).

Figura 54 – Painel de inspiração



Fonte: Elaborado pela autora.

Neste painel foram unidos também cenas do anime que mostram pose e atitude dos personagens, também parte da forma verdadeira de Sebastian (o demônio), símbolos como a marca do contrato e as rosas da carta de despedida de Ciel, e diversos figurinos dos personagens para inspirar a coleção. A partir deste painel é possível retirar elementos de estilo, os quais vão se repetir ao longo da coleção dando unidade à mesma.

Segundo Treptow (2013) os elementos de estilo são usados repetidamente em uma coleção, porém variam de um modelo para outro. Esses elementos podem

¹⁰⁵ Os dândis tinham um típico aspecto de arrogância com suas golas das camisas altas, cartola e o *plastron* no pescoço com nós sofisticados.

ser o corte da peça, uma estampa, podem estar representados pela presença maior de uma cor em relação às demais, e principalmente pelo uso de aviamentos e detalhes de modelagem. Os elementos de estilo da coleção *Funtom's Collection* podem ser observados na figura 55.

Figura 55 – Elementos de Estilo



Fonte: Elaborado pela autora.

Os elementos de estilo foram escolhidos ao analisar os detalhes sempre presentes no figurino dos personagens. Ciel e Sebastian aparecem durante o anime sempre utilizando laços e gravatas em torno do pescoço, com exceção de algumas poucas cenas, porém é um elemento marcante nos personagens. Outro elemento marcante é a aba do bolso dos coletes, casacos e da casaca, sempre uma aba retangular. Foram escolhidos também como elemento de estilo os detalhes e ajustes como os recortes e pences presentes nos casacos e os vincos das calças e bermudas. O fechamento sempre em botão, sendo alguns enfeitados com correntes. A marca do contrato, por ser um símbolo importante no anime e que lembra o mesmo, também irá aparecer em algumas peças da coleção. E o preto, sendo a cor predominante no anime, será utilizada em todos os *looks*.

A partir do painel de inspiração também é formada a cartela de cores, a qual, segundo Treptow (2013), deve ser composta por todas as cores, incluindo preto e branco, podendo existir variações de tonalidades para cada cor escolhida devido às diferentes texturas, composições e tingimentos dos tecidos. A cartela de cores da *Funtom's Collection* possui onze cores ao total, as quais podemos ver na figura 56.

Figura 56 – Cartela de cores



Fonte: Elaborado pela autora.

As dez cores utilizadas para a coleção, apresentadas na cartela, foram escolhidas a partir dos figurinos dos personagens presentes no painel de inspiração.

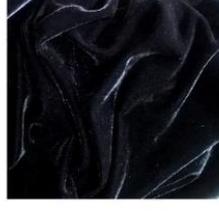
Outra importante etapa para o planejamento de uma coleção é a escolha de materiais, sendo estes, tecidos e aviamentos. Conforme Jones (2011), para a escolha dos materiais deve-se levar em conta não apenas o visual, mas também o caimento, preço, peso, disponibilidade no mercado, viabilidade de produção, entre outros fatores para que haja relação entre a matéria-prima com a temática e o briefing.

A cartela de materiais para a coleção *Funtom's Collection* foi pensada a partir da pesquisa envolvendo o figurino do anime, a indumentária do período Vitoriano e o público para, a partir disto, pesquisar os materiais disponíveis no mercado que fechassem com o tema da coleção.

Foi percebido no anime que o figurino dos personagens Ciel e Sebastian eram bastante estruturados. Sendo Ciel um nobre, a classe social também foi um fator importante. Com isso foram pesquisados tecidos usados pelas classes mais elevadas no período, tais como veludo, seda, cetim, fina lã, tafetá, brocado, crepe, musseline, sarja (para os ternos), entre outros.

A partir disso, pensando também no público, foi feita uma pesquisa no mercado a fim de encontrar tecidos similares aos que os nobres usavam e que dessem um visual estruturado às peças, porém de preços mais acessíveis. Os tecidos encontrados, que serão utilizados para a coleção, são vistos na figura 57.

Figura 57 – Cartela de tecidos

	<p>Sarja 100% Algodão Preço: R\$19,90 /m Fornecedor: Entremalhas</p>		<p>Two Way 97% Poliéster, 3% elastano Preço: R\$13,90 /m Fornecedor: Entremalhas</p>
	<p>Satin cotton 97% Algodão, 3% elastano Preço: R\$20,90 /m Fornecedor: Entremalhas</p>		<p>Sarja 98% Algodão, 2% elastano Preço: R\$23,00 /m Fornecedor: Entremalhas</p>
	<p>CK Twill 97% Poliéster, 3% elastano Preço: R\$16,90 /m Fornecedor: Entremalhas</p>		<p>Tricoline com elastano 67% Poliéster, 28% algodão, 5% elastano Preço: R\$20,90 /m Fornecedor: Entremalhas</p>
	<p>Malha penteada (branca) 100% Algodão Preço: R\$41,90 /m Fornecedor: Entremalhas</p>		<p>Malha penteada (preta) 100% Algodão Preço: R\$51,50 /m Fornecedor: Entremalhas</p>
	<p>Veludo cristal 96% Poliéster, 4% elastano Preço: R\$53,90 /kg (+- R\$23,00 /m) Fornecedor: Entremalhas</p>		<p>Satin cotton 63% Algodão, 30% poliéster, 3% elastano Preço: R\$27,50 /m Fornecedor: Entremalhas</p>
	<p>Tafetá 55% Poliéster, 40% poliamida, 5% elastano Preço: R\$16,50 /m Fornecedor: Entremalhas</p>		<p>Ribana 95% Algodão, 5% elastano Preço: R\$64,90 /m Fornecedor: Entremalhas</p>
	<p>Tactel 100% PES Preço: R\$11,00 /m Fornecedor: Entremalhas</p>		

Fonte: Elaborado pela autora.

O tecido tassel foi usado apenas um retalho para forrar botões, e alguns tecidos como o CK Twill e o Two Way foram usados como substitutos para os tecidos de cetim fosco e sarja respectivamente, pelo fato desses tecidos planejados inicialmente, não terem sido encontrados no mercado na cor desejada.

Além dos tecidos, para o desenvolvimento das peças são necessários também aviamentos, que são todos os materiais utilizados na coleção além dos tecidos, os quais podemos observar na figura 58.

Figura 58 – Cartela de aviamentos

	<p>Linha de costura 100% Poliéster Preço: R\$ 4,30 un. Fornecedor: Entremalhas Ref.: LinhaC.01</p>		<p>Linha de overlock 100% Poliéster Preço: R\$ 4,35 un. Fornecedor: Entremalhas Ref.: LinhaO.01</p>		<p>Ilhós Metal Preço: R\$0,60 un. Fornecedor: Dengos Ref.: Ilhos.01</p>
	<p>Linha para bordado 100% Algodão Preço: R\$ 2,50 un. Fornecedor: Shopping das miudezas Ref.: LinhaB.01</p>		<p>Fita de veludo 100% Poliamida Preço: R\$ 3,00 un. Fornecedor: Shopping das miudezas Ref.: FitaV.01</p>		<p>Corrente Aço cromado Preço: R\$8,84 /m Fornecedor: Altero Ref.: Corrente.01</p>
	<p>Botão 4 furos Plástico Preço: R\$ 0,35 un. Fornecedor: Shopping das miudezas Ref.: Botao4f-G.01</p>		<p>Botão 4 furos Plástico Preço: R\$ 0,20 un. Fornecedor: Shopping das miudezas Ref.: Botao4f-P.01</p>		<p>Argola Metal Preço: R\$0,09 un. Fornecedor: Altero Ref.: Argola.01</p>
	<p>Botão com pé Metal Preço: R\$ 0,70 un. Fornecedor: Roca Ref.: BotaoC/P-G.01</p>		<p>Botão com pé Metal Preço: R\$ 0,50 un. Fornecedor: Roca Ref.: BotaoC/P-P.01</p>		<p>Mosquetão Metal Preço: R\$0,89 un. Fornecedor: Altero Ref.: Mosquet.01</p>
	<p>Botão para forrar nº 20 Plástico e Alumínio Preço: R\$0,30 un. Fornecedor: Dengos Ref.: BotaoFR.01</p>		<p>Entretela termocolante 100% Algodão Preço: R\$ 20,50 /m Fornecedor: Entremalhas Ref.: EntreT/termoC.01</p>		<p>Zipper 30cm Nylon Preço: R\$1,30 un. Fornecedor: Shopping das miudezas Ref.: Zipper30.01</p>
	<p>Fivela Metal Preço: R\$ 2,36 un. Fornecedor: Allero Ref.: Fiv.02</p>		<p>Fivela Metal Preço: R\$ 2,35 un. Fornecedor: Altero Ref.: Fiv.01</p>		<p>Entretela Crinol Termocolante 100% PES Preço: R\$14,90 /m Fornecedor: Entremalhas Ref.: EntreT/termoC.02</p>

Fonte: Elaborado pela autora.

Após a escolha dos materiais, antes da elaboração dos croquis foram pensadas nas estampas, visto o interesse do público por estas na análise das coleções da marca concorrente. Interesse também observado ao analisar a

macrotendência, uma vez que a decisão de compra deste público, inclusive na moda, é relacionada a seus *hobbies* e interesses.

Pensando nos interesses do público, sendo um desses os animes, as estampas criadas no capítulo a seguir possuem uma forte referência visual ao anime Kuroshitsuji, podendo identificar o anime ao observar as estampas.

6.4 ESTAMPAS E BORDADO

O processo de estamperia utilizado em peças da coleção é o de serigrafia, cujo princípio básico é a impressão de uma figura em uma superfície através de uma tela. Segundo Silva¹⁰⁶ (2012), essa é uma das técnicas de estamperia mais versáteis que pode ser aproveitada para produzir qualquer imagem e pode-se utilizar com muitos tipos de tintas, pigmentos e técnicas de corrosão ou efeitos de textura.

O processo de estamperia para as peças foi terceirizado, porém as artes das estampas foram feitas pela autora. A primeira estampa é a marca do contrato entre os personagens Ciel e Sebastian, que para uma melhor qualidade da estampa, a imagem da marca foi vetorizada utilizando o programa Illustrator¹⁰⁷ e pode aparecer na coleção em duas cores, preto e lilás. Na figura 59 é vista a arte da estampa, seguida por imagens da marca do contrato no anime.

¹⁰⁶ Silmara Vieira da Silva, formada em Artes Visuais pela Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC.

¹⁰⁷ Software do pacote Adobe.

Figura 59 – Estampa marca do contrato

Fonte: Elaborado pela autora.

A segunda estampa foi inspirada na “morte” de Ciel ao final da segunda temporada do anime, episódio no qual Ciel se tornou um demônio e Sebastian deixou um cartão de despedida para os que eram mais próximos de Ciel avisando que este havia morrido. A caveira na estampa representa a morte, a cartola como um símbolo de status e poder social, e as rosas são as mesmas presentes no cartão de sua despedida. É possível ver a arte da estampa junto a suas referências na figura 60.

Figura 60 – Estampa caveira com cartola e referências



Fonte: Elaborado pela autora.

A terceira estampa são as rosas do cartão de despedida de Ciel, podendo ser nas cores preto, como as do cartão, ou azuis. O azul para as rosas foi escolhido por ser uma cor bastante utilizada por Ciel, cor inclusive de seu precioso anel visto no subcapítulo “4.2 Entendendo a história do anime Kuroshitsuji”, o qual foi passado de geração em geração pela família Phantomhive. Na figura 61 é mostrada a arte da estampa junto à suas referências.

Figura 61 – Estampa das rosas e referências



Fonte: Elaborado pela autora.

Como a coleção possui também a marca do contrato em uma das peças de veludo, a qual não é possível estampar. Devido a isso, foi optado pela técnica de bordado, que é, de acordo com a empresa de linhas de bordado Coats Corrente Ltda. em seu site¹⁰⁸, a arte de utilizar agulha e linha para adornar um tecido. Na figura 62 é possível ver a marca do contrato bordada no veludo.

¹⁰⁸ <http://www.coatscrafts.com.br/>

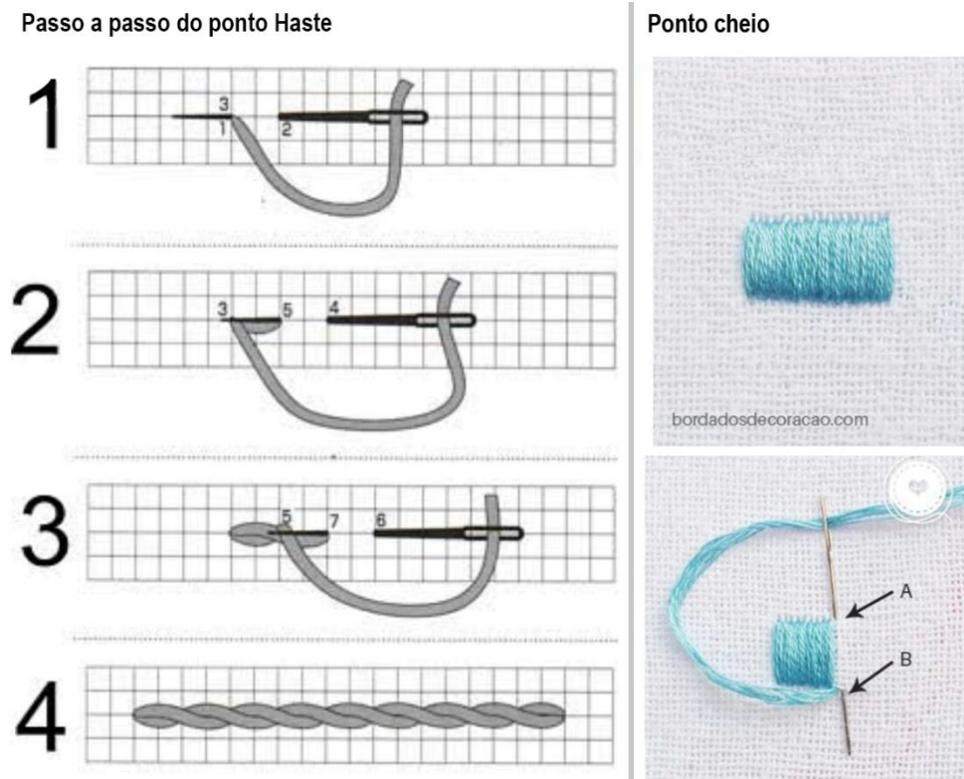
Figura 62 – Marca do contrato bordada no veludo cristal



Fonte: Acervo da autora.

Para aplicar a marca do contrato no veludo, o bordado manual foi terceirizado, e os pontos utilizados foram: o ponto haste e ponto cheio, os quais podem ser visualizados na figura 63.

Figura 63 – Pontos de bordado



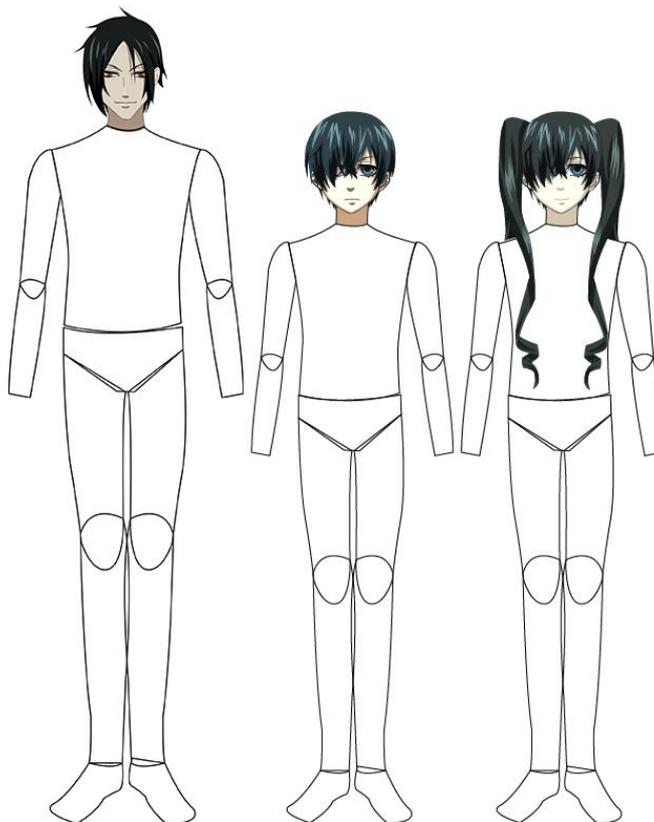
Fonte: Elaborado pela autora.

Tendo isso já definido, o próximo passo é a elaboração dos croquis, que é a forma de transmitir a relação entre as peças isoladas e o tema da coleção, possibilitando a visualização das combinações entre as peças da coleção.

6.5 CROQUIS – FUNTOM'S COLLECTION

Os croquis para a coleção *Funtom's Collection* foram desenvolvidos e assinados¹⁰⁹ no Illustrator, no qual foi, primeiramente, criada uma base simples de corpo e desenhado três tipos de cabeça dos personagens. Para os croquis masculinos foram desenhadas uma cabeça do Sebastian e uma do Ciel e, para os croquis femininos, uma cabeça também do Ciel, porém disfarçado de “Lady Phantomhive”, como mostra na figura 64. Os croquis são encontrados em tamanho maior no Apêndice A para melhor visualização.

Figura 64 – Bases dos croquis



Fonte: Elaborado pela autora.

¹⁰⁹ A assinatura que a autora utiliza para os croquis e demais trabalhos artísticos é “Saki Myuuraa”. Sendo “Saki” um apelido que esta possui há anos, e “Myuuraa”, como explicado o nome da marca no subcapítulo “5.3.2 A marca Myuuraa”, vem do sobrenome do meio da acadêmica, Müller, porém lido em japonês.

Para facilitar a chamada dos looks, eles foram nomeados como Seb, Ciel e Lady, seguidos pelo número da ordem em que apareceriam em um desfile, definidos pela acadêmica. A proposta da coleção é misturar *cosplay* com peças inspiradas no anime, com a finalidade de que possam ser usadas pelo público tanto no dia a dia como também em eventos de anime dos quais frequentam.

O primeiro *look*, Ciel1, é composto por três peças, como pode ser observado na figura 65: uma camisa de tricoline com elastano, um colete de satin cotton e uma bermuda de sarja.

Figura 65 – Ciel1



Fonte: Elaborado pela autora.

A camisa e o colete fazem parte do *cosplay* de Sebastian, enquanto a bermuda e os acessórios como o laço no pescoço e a cartola são inspiradas no personagem Ciel. Os bolsos do colete são internos com aba retangular, similar aos bolsos do casaco *chesterfield*, que era bastante utilizado no período Vitoriano.

A camisa possui nervuras com 1cm de distância entre elas, fita de veludo (removível) abaixo da gola, as tiras pretas nas mangas são costuradas à camisa apenas nas pontas, com um botão de enfeite em cada ponta da tira, o punho é dobrado com abotoadura e possui um recorte reto no centro das costas. O colete é frente única com recorte longitudinal, bolso interno com aba retangular como os do *casaco chesterfield*. Como não foram encontrados os botões desejados no mercado, optou-se por forrar os botões, utilizando botões para forrar nº20, e tecido tactel marrom. As costas do colete possuem duas fivelas de enfeite. A bermuda tem vinco passado à ferro frente e costas.

Os elementos de estilo presentes no *look Ciel1* são: a fita no pescoço, botões, a forma do bolso como a do *casaco chesterfield*, os recortes no colete, os vincos na bermuda e, apesar de aparecer pouco neste *look*, a cor preta nas tiras das mangas.

O segundo *look*, *Lady2* (figura 66), é composto também por três peças: um casaco de sarja, uma camisa de tricoline com elastano e uma calça de satin cotton.

Figura 66 – Lady2



Fonte: Elaborado pela autora.

O casaco faz parte do cosplay de Ciel, cujo figurino ele veste no final da primeira temporada do anime. Ele é transpassado, com lapela curta, abotoamento duplo e feito com duas cores de sarja, sendo o exterior do casaco, com exceção da gola e punho, azul e o interior preto. A tira cinza do punho é feita em two way, pois não foi encontrado uma sarja da cor desejada. Abaixo da cola há a aba do bolso retangular, porém o bolso é falso. As costas do casaco possuem pences na cintura e recorte nas abas do tecido azul, deixando o preto aparente.

A calça com vinco é inspirada em Sebastian, apesar de Ciel também possuir vinco em suas bermudas e a corrente prata é uma referência ao relógio de bolso de Sebastian. Por Ciel se vestir de mulher em um dos episódios, foram pegadas também referências do vestuário feminino como os babados na camisa, e os franzidos dando um leve aumento na parte superior da manga. A gola alta da camisa é inspirada nas golas dos personagens Ciel e Sebastian, que sempre ficam um pouco levantadas devido as fitas no pescoço ou a gravata, o que também lembra os dândis da época (período Vitoriano).

Os elementos de estilo presentes no *look* Lady2 são: a fita no pescoço, botões, a forma da aba do bolso, os botões, pences e recortes nas costas do casaco, vincos e corrente na calça, e a cor preta.

O terceiro *look*, Seb3 (figura 67), é composto por três peças: um casaco reversível de sarja, podendo ser usado de ambos os lados, preto e azul, uma calça de satin cotton e uma camiseta de malha penteada.

Figura 67 – Seb3



Fonte: Elaborado pela autora.

A ideia de peças reversíveis foi inspirada nos olhos dos demônios no anime Kuroshitsuji, que podem alternar de cor. O formato do corte na frente, na parte inferior do casaco, lembra o figurino de Sebastian, que sempre usa uma casaca e um colete com este mesmo recorte frontal. O bolso do casaco de aba retangular é falso. O casaco é transpassado, com abotoamento duplo. O recorte princesa nas costas do casaco também faz referência ao figurino de Sebastian. A estampa da camiseta de manga longa foi inspirada na “morte” do Ciel ao final da segunda temporada do anime. Foi escolhido a cor preta para as mangas da camisa e o corpo branco para criar uma harmonia com a estampa escura. A calça possui vinco frente e costas e bolso interno com aba retangular. Para a gola é usada a mesma modelagem do *look* Lady2 além do punho também ser semelhante, ou seja, esse look, assim como outros da coleção, acaba fazendo uma brincadeira,

misturando elementos dos figurinos de ambos os personagens em uma única composição.

Os elementos de estilo presentes no *look* Seb3 são: os botões, a forma da aba do bolso, os vincos na calça, o recorte nas costas do casaco e a cor preta.

O quarto *look*, Ciel4 (figura 68), é composto por duas peças: uma camisa de tricoline com elastano e uma bermuda de satin cotton.

Figura 68 – Ciel4



Fonte: Elaborado pela autora.

A camisa foi inspirada no figurino de Sebastian, que pode ser vista no *look* Ciel1, porém tem a manga franzida e, no lugar das nervuras na camisa, esta possui pregas de 1cm. A gola da camisa é alta e tem pences na cintura das costas. A bermuda possui vinco passado à ferro na frente, e bolso interno com aba retangular nas costas.

Os elementos de estilo presentes no *look* Ciel4 são: os botões, pences e marca do contrato na camisa, gravata, a forma da aba do bolso, os vincos na bermuda, e a cor preta.

O quinto *look*, Lady5 (figura 69), é composto também por duas peças: uma camisa de tricoline com elastano e uma calça de satin cotton.

Figura 69 – Lady5



Fonte: Elaborado pela autora.

A camisa possui pregas de 1cm, pences, franzido nas margas e a estampa da marca do contrato nas costas assim como no *look* Ciel4, porém no lugar dos punhos encontra-se a estampa das rosas e, por cima das pregas, há babados na carcela. A gola é baixa e estreita, dando a impressão de ser uma fita amarrada ao pescoço que desce com os babados. O bolso da calça é o mesmo interno com aba retangular, porém inclinado, e possui vincos apenas nas costas da calça.

Os elementos de estilo presentes no *look* Lady5 são: os botões, pences e marca do contrato na camisa, a forma da aba do bolso retangular, os vincos na calça e a cor preta.

O sexto *look*, Lady6 (figura 70), é composto por três peças: um casaco de sarja, uma camisa de tricoline com elastano e uma bermuda de satin cotton.

Figura 70 – Lady6



Fonte: Elaborado pela autora.

O casaco é transpassado, com abotoamento duplo e lapela curta. O bolso é interno e com aba retangular. Possui um recorte princesa nas costas e, entre o recorte, abaixo da cintura há uma abundancia maior de tecido, o qual é franzido dando um efeito semelhante ao de uma saia. A camisa deste *look* é clássica, com gola alta e ombros franzidos. A bermuda possui vinco frente e costas e não tem bolso.

Os elementos de estilo presentes no *look* Lady6 são: os botões, a gravata o recorte nas costas do casaco, a forma da aba do bolso, os vincos na bermuda, e a cor preta.

O sétimo *look*, Seb7 (figura 71), é composto por três peças: um casaco longo de sarja, uma camiseta de malha penteada e uma calça de satin cotton.



Fonte: Elaborado pela autora.

O casaco é reversível, podendo o mesmo casaco ser usado nas cores marrom e preto. Parte da gola fica levantada, e o casaco é abotoado até a cintura, como a sobrecasaca usada por Sebastian em alguns episódios, porém com abotoamento simples e recorte princesa nas costas.

A calça faz parte do cosplay de Sebastian, possui vinco frente e costas, bolso interno com aba retangular e fita escura na lateral. A fita seria de cetim, porém como

não foi possível encontrar da cor desejada, optou-se por CK Twill, que foi o mais próximo encontrado.

Os elementos de estilo presentes no *look* Seb7 são: os botões, o recorte nas costas do casaco, a forma da aba do bolso, os vincos na calça, a marca do contrato na camiseta e a cor preta.

O oitavo *look*, Seb8 (figura 72), é composto por três peças: uma casaca e uma calça de satin cotton, e uma camiseta de malha penteada.

Figura 72 – Seb8



Fonte: Elaborado pela autora.

A casaca faz parte do cosplay de Sebastian, figurino que ele utiliza em praticamente todo o anime. Ela possui bolso interno com aba retangular e abotoamento duplo, sendo os quatro botões de cima apenas enfeite, e os dois últimos para fechar a casaca. A manga possui uma tira lateral com três botões no lugar do punho. Para a corrente é usado um relógio de bolso similar ao de Sebastian

(figura 73). A cauda cai em forma de tesoura. Possui recorte princesa e um recorte no centro das costas, as pences abaixo da cintura seguem esses recortes. A calça possui tiras de cetim na lateral, também inspirada na calça do personagem como no *look* anterior, Seb7, e pences nas costas, porém não tem bolso.

Figura 73 – Relógio de bolso do Sebastian



Fonte: Elaborado pela autora.

Os elementos de estilo presentes no *look* Seb8 são: os botões, os recortes e pences, a forma da aba do bolso, os vincos na calça, a corrente, a marca do contrato na camiseta e a cor preta.

O nono *look*, Lady9 (figura 74), é composto por quatro peças: uma camisa de tricoline com elastano, um colete de veludo cristal com forro de tafetá, uma bermuda de satin cotton e uma saia de veludo cristal.

Figura 74 – Lady9



Fonte: Elaborado pela autora.

O colete é transpassado, com abotoamento duplo e correntes removíveis. Há pences na cintura das costas e uma tira que possui botões de enfeite e a marca do contrato bordada à mão. A saia aberta na frente foi pensada pela questão do disfarce no anime, principalmente pelo episódio em que Ciel se disfarça de mulher. A ideia é que de costas pareça estar usando uma saia, mas é apenas um disfarce por cima da bermuda. O cós da saia possui ilhós e fivela para ajustar na cintura e nas costas da saia há pregas. A camisa tem pregas, gola alta e mangas levemente franzidas. A bermuda tem vincos passados à ferro na frente e bolso interno com aba retangular.

O décimo *look*, Lady 10 (figura 75), composto também por quatro peças: um colete de sarja, uma camiseta de tricoline com elastano, bermuda de satin cotton e uma saia de veludo cristal.

Figura 75 – Lady10



Fonte: Elaborado pela autora.

Look bastante parecido com o Lady9, porém com colete reversível, podendo alternar entre as cores verde e preto, com abotoamento simples e gola chanfrada, com recorte princesa nas costas. A camisa possui apenas uma prega em cada lado da carcela, e a gola possui pequenas pregas, inspirada no figurino de Ciel após se tornar um demônio. Os três botões nas mangas são de enfeite. A bermuda possui vinco passado à ferro na frente e não tem bolso.

Para visualizar melhor a coleção, os dez croquis foram organizados em um painel, o qual é chamado de plano da coleção (figura 76). A ordem da coleção foi definida de acordo com as cores e detalhes que se repetem. No Apêndice B foi inserido o plano de coleção em tamanho maior com os looks frente e costas.

Figura 76 – Plano de Coleção



Fonte: Elaborado pela autora.

Além dos dez *looks* foi desenvolvida também uma asa articulada, tendo como referência as asas do demônio. Apesar de no anime elas não aparecerem, há cenas de penas negras que caem no cenário quando Sebastian usa seus poderes (figura 77). Pensando nisto, a asa foi desenvolvida para dar um toque sobrenatural à coleção.

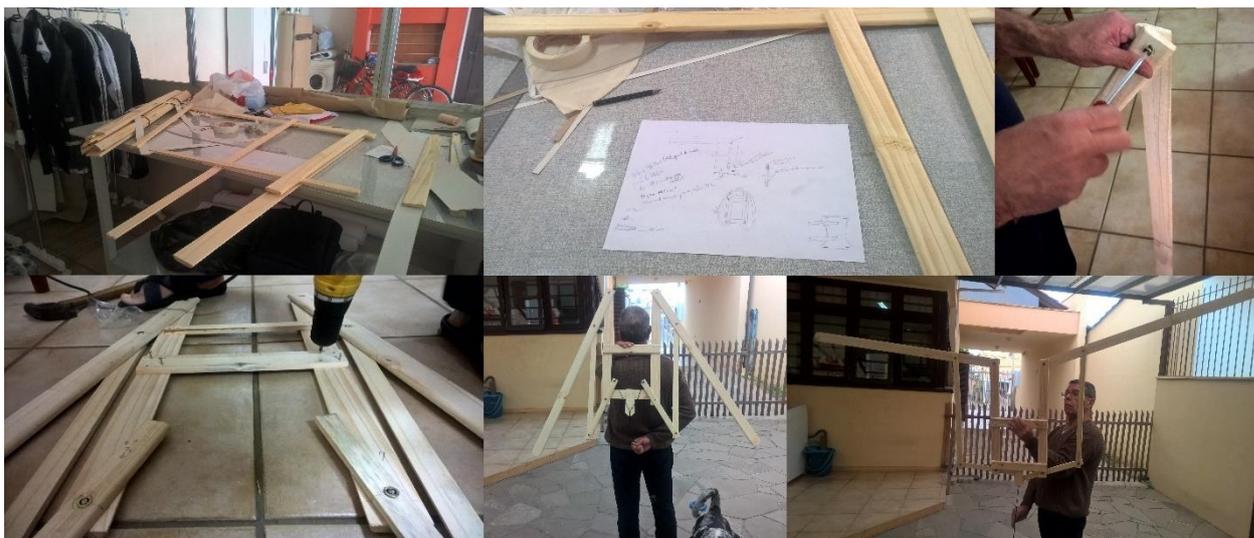
Figura 77 – Penas Sebastian



Fonte: Elaborado pela autora.

A base da asa foi feita de madeira e parafusos de livro nas partes articuladas. E para que quem a utilize possa abrir as asas, foi colocado um cordão amarrado na ponta de ambas as asas (direita e esquerda), para que quando puxado para baixo, faça com que a parte de cima da estrutura de madeira levante, abrindo as asas, como mostra na figura 78.

Figura 78 – Processo de construção da base da asa



Fonte: Acervo da autora.

As penas foram recortadas em E.V.A e tingidas com tinta acrílica, sendo três camadas de penas de três diferentes tamanhos, começando com as penas maiores em baixo. Essas como eram muito grandes, foi colado uma fibra de vidro no meio de cada pena de E.V.A (figura 79) para que mesmo quando as asas se abrissem, elas continuassem estruturadas.

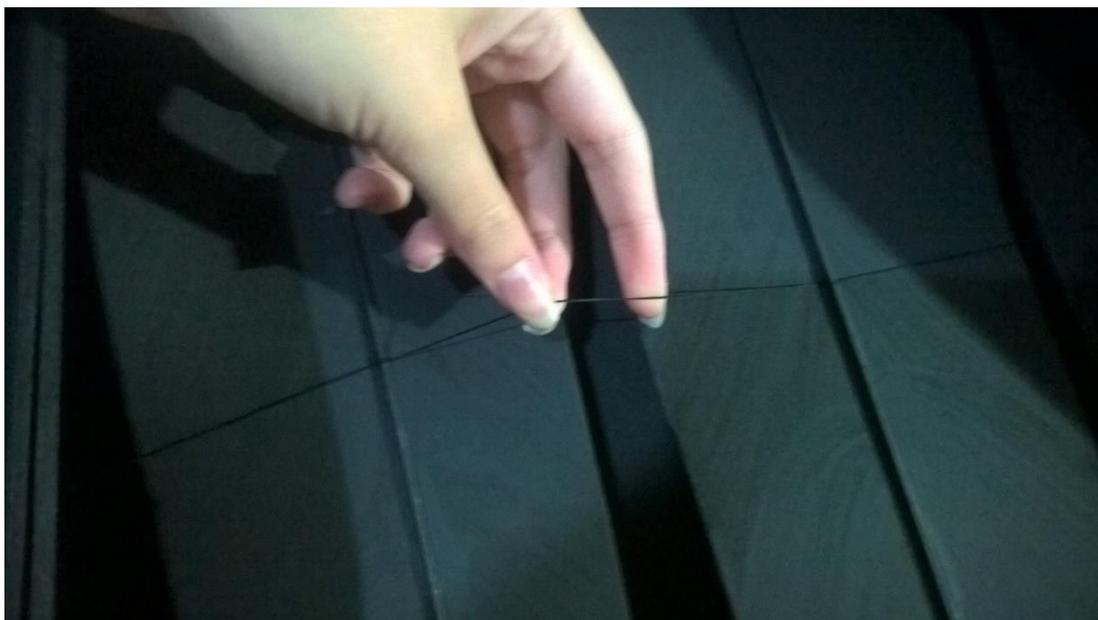
Figura 79 – Penas grandes com fibra de vidro



Fonte: Acervo da autora.

Em seguida foram aplicadas as penas medias, essas duas camadas de penas (as grandes e as médias) foram unidas à madeira por meio de parafusos ciser flangeados para que articulem junto a asa. E a última camada de penas, as menores que fica por cima, coladas com cola PVC.

As duas camadas de penas parafusadas, pare que abrissem junto a asa, foram costuradas entre elas com uma linha 100% algodão, deixando um espaço de abertura entre cada pena, o que controla o quanto elas podem abrir junto a asa, como mostra na figura 80.

Figura 80 –Linha entre as penas

Fonte: Acervo da autora.

Junto a estrutura de madeira, foi colocada também uma alça de mochila, para carregar a asa nas costas. Na figura 81 é possível ver a asa pronta, aberta e fechada.

Figura 81 – Asas articuladas frente / costas

Fonte: Acervo da autora.

Após criado os dez *looks*, quatro foram escolhidos para confecção: Ciel1, Lady2, Seb8 e Lady9 (figura 82). Dentre esses quatro, para as fotos e o desfile do Projeta-me da Universidade Feevale, a asa será utilizada no *look* Lady9, que será o último da coleção a subir na passarela.

Figura 82 – Croquis escolhidos para confecção



Fonte: Elaborado pela autora.

Para que seja possível o desenvolvimento destes *looks*, será feito uma ficha técnica com descrição mais detalhada de cada peça, materiais e demais informações necessárias para a confecção das peças.

6.6 DESENHOS TÉCNICOS E FICHAS TÉCNICAS

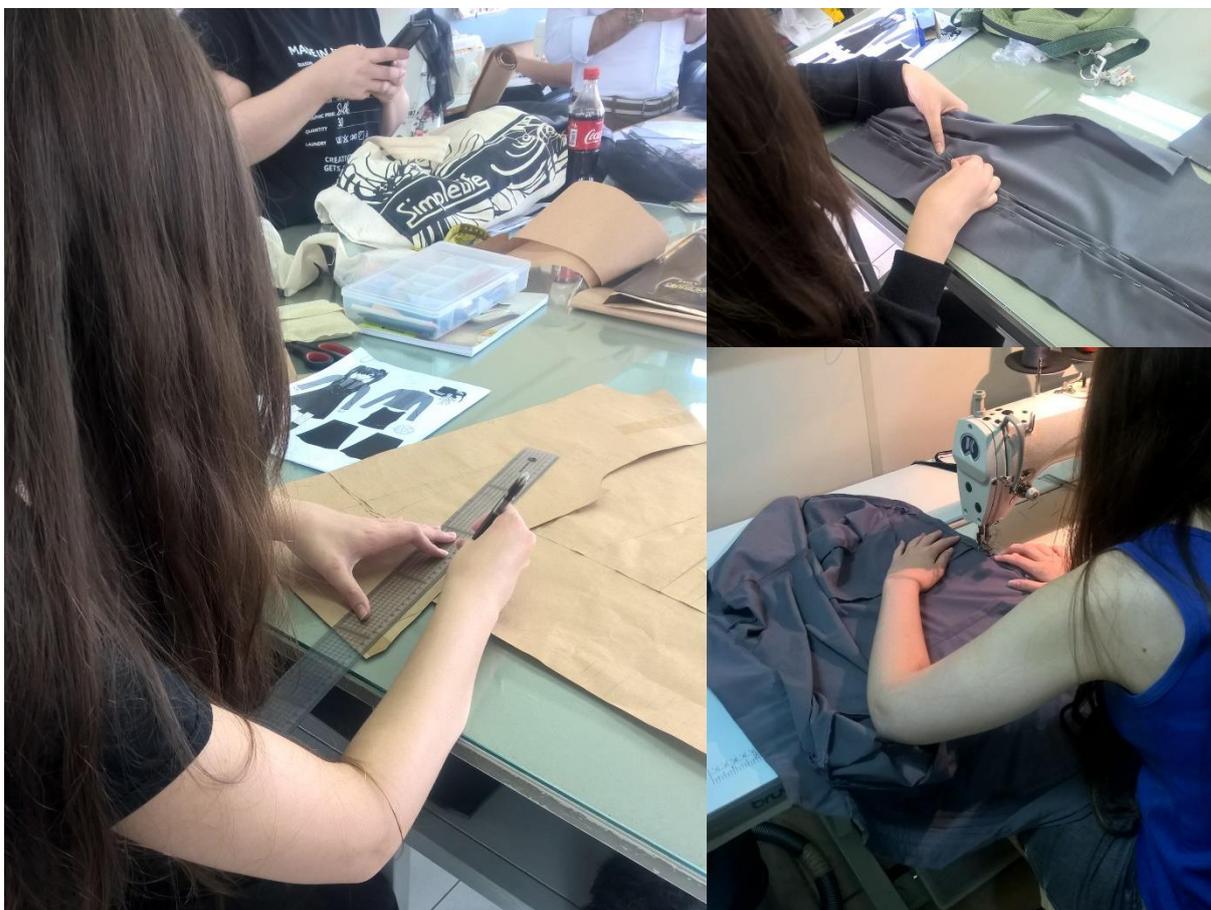
Os desenhos técnicos são os desenhos detalhados do produto, os quais mostram “todos os detalhes de construção, como costuras, pences, bolsos e pespontos” (SEIVEWRIGHT, 2009, p. 150). A ficha técnica, segundo Treptow (2013), é o documento descritivo de uma peça de coleção, o qual inclui o desenho técnico, anotações sobre os materiais utilizados e demais informações necessárias para a confecção do produto, como dimensões do modelo, procedimentos de manufatura e acabamentos. Para este trabalho serão construídas as fichas técnicas das peças de apenas quatro *looks* escolhidos, de acordo com as instruções já pré-estabelecidas pelo curso de Moda da Universidade Feevale, as quais se encontram anexadas no Apêndice C.

6.7 CONSTRUÇÃO DAS PEÇAS

O processo de modelagem utilizado é a plana. Esse tipo de modelagem é traçado no papel utilizando uma tabela de medidas e cálculos de referência para a construção, traçando inicialmente os moldes básicos, que são as formas básicas do corpo que serão interpretados pelo estilista e transformados da peça de sua coleção (TREPTOW, 2013). Todas as peças foram feitas a partir dos moldes bases, e sofrerão alterações para se adequar às medidas da(o) modelo.

Após os moldes finalizados, a produção das peças segue com a etapa de corte e costura. O primeiro *look* a ser confeccionado foi o Lady9, pois será o *look* utilizado para as fotos do e-book e Projeta-me da Universidade Feevale. A modelagem, corte e costura deste primeiro *look* foram realizados pela autora, fazendo ajustes quando necessário. A imagem 83 apresenta algumas etapas da confecção.

Figura 83 – Etapas da confecção



Fonte: Acervo da autora.

A peça que mais sofreu alterações foi o colete, que inicialmente seria apenas de veludo cristal forrado com tafetá. Porém, pela grande elasticidade do veludo foi difícil uni-lo ao tafetá. O veludo deslizava e, como foi costurado na overlock, acabou cortando algumas partes, o que fez com que perdesse o material. Devido a isso, e também para dar uma forma melhor à peça, optou-se por entretelar a frente do colete e costura-lo com a máquina reta industrial. Na figura 84 é mostrado o colete com as partes da frente entreteladas, ainda sem o forro de tafetá.

Figura 84 – Frente do colete entretelada



Fonte: Acervo da autora.

A modelagem e corte das peças dos outros três *looks* também foram realizados pela autora, porém a costura de algumas peças como as calças, colete, casaco e casaca foram terceirizados, mas houve acompanhamento durante todo o processo de costura destas.

Após desenvolvidas as peças, o próximo capítulo segue com a comunicação da coleção, sendo esta uma forma de divulgá-la trazendo a proposta da coleção através do release, foto conceito e o próprio Projeta-me, desfile organizado para apresentar as coleções dos alunos formandos.

7 COMUNICAÇÃO DA COLEÇÃO

Para comunicar¹¹⁰ a coleção foi elaborado um release de inspiração para a imprensa. O *release*, conforme informado na disciplina de trabalho de conclusão do curso de moda da Universidade Feevale, é um texto poético que inspira a coleção, ao mesmo tempo que “vende” a ideia, o conceito, a proposta da mesma. O seguinte *release*, escrito pela autora do trabalho, retrata o tema, a essência da coleção *Funtom’s Collectoin*:

Xeque Mate,
 Vingança completa.
 Na presença do corvo, é chegada a hora tão esperada.
 Porém,
 Ao aproximar-se para saborear,
 Sua deliciosa alma é roubada.
 Quando perceber,
 Seu contrato por vingança terá se tornado
 Um contrato pela eternidade.

Pensada especialmente para um público que adora animes, a coleção Funtom (Funtom’s Collection) traz nos *looks* referências do anime Kuroshitsuji, mantendo um estilo que lembre os personagens principais, Ciel e Sebastian, com peças que possam ser usadas no dia a dia e em eventos de anime (*cosplay*). Por Ciel ser um nobre, os materiais utilizados para a confecção foram tecidos similares aos que os nobres usavam na época em que se passa o anime (final do período Vitoriano), mantendo um visual mais estruturado das peças, assim como o figurino dos personagens.

Para a comunicação é realizada também uma foto conceito (figura 85) da coleção no estúdio da Universidade Feevale, fotografada pela professora Dinara DalPai, a qual será usada para anunciar a entrada da coleção no desfile Projeta-me.

¹¹⁰ Divulgar a coleção.

Figura 85 – Foto conceito

Fonte: Dinara DalPai

A foto mostra apenas a silhueta, coberta pela cor preta, dando um ar de mistério e, não sendo uma silhueta “humana”, traz também a ideia do sobrenatural, ambos elementos do romance gótico que envolvem o anime, tema da coleção. Pela pose da modelo com a cabeça erguida há também um ar de superioridade, um nobre.

Além do Projeta-me, a foto conceito também é inserida no e-book, um livro que reúne todas as coleções dos formandos do curso de Moda do semestre. No e-

book é também onde são publicados o *release* da coleção, os painéis de coleção e de tema, e a foto de beleza, esta última pode ser observada na figura 86.

Figura 86 – Foto de Beleza



Fonte: Dinara DalPai

Na figura 87 é possível ver o *look* completo. A modelo para as fotos, que também entrará no desfile usando o *look* Lady9 é a Clarissa Taborda. Ela foi escolhida principalmente por fazer parte do público alvo da marca Myuuraa. Além de ter o cabelo curto como o de Ciel e colorido, também gosta bastante do anime Kuroshitsuji, tema da coleção.

Figura 87 – Look Lady9 com as asas articuladas



Fonte: Dinara DalPai

Por fim, os quatro *looks* confeccionados são desfilados na 25ª edição do Projeta-me, que ocorre no dia 07 de dezembro de 2017, as 20h no Teatro Feevale em Novo Hamburgo. A música escolhida para o desfile da coleção foi Lacrimosa, da banda Kalafina, segunda música de encerramento da primeira temporada do anime Kuroshitsuji.

O desfile é a última etapa do projeto que, após mudanças no curso, não é mais uma etapa obrigatória, porém continua sendo uma importante forma de divulgar os trabalhos realizados pelos formandos.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, cujo objetivo é desenvolver uma coleção de moda para a marca Myuuraa inspirada no anime Kuroshitsuji, com foco na caracterização dos personagens Ciel e Sebastian, foi possível confirmar a fidelidade de Yana Toboso, quanto ao figurino do anime relacionado à indumentária do período em que se passa (Vitoriano). As camisas de gola alta, fraque, sobrecasacas, terno, coletes, calções, calça comprida (justa, no caso de Sebastian), e acessórios como a cartola, bengala e o relógio de bolso com corrente se fazem presentes no figurino dos personagens principais. Também apresenta o uso da calça reta para outros personagens masculinos no geral.

Toboso traz também fatos históricos para o enredo, facilitando a localização do tempo em que se passa, e elementos na cenografia, trazendo pontos nos quais é possível se localizar facilmente nos cenários dentro da história do anime em Londres, Inglaterra. No enredo, assim como também em algumas cenas, é possível perceber elementos do romance gótico como o mistério em volta aos casos que ocorrem no anime, também como na própria história principal; a maldição (pacto com o demônio); os cenários sombrios com ruínas, castelos, cemitérios e outros; além dos próprios personagens da animação, tendo como figura principal o demônio.

Para o figurino dos personagens principais, além das roupas que usam normalmente durante o anime, Ciel também faz uso de alguns disfarces. Como quando se veste de “lady Phantomhive” para se infiltrar em uma das festas de Visconde Druitt. Neste episódio foi possível ter uma boa noção dos trajes femininos de noite do período. Assim como a mulher Vitoriana, Ciel cobre seu corpo de disfarces com o volume da saia aumentando o quadril, com drapeados, espartilho modelando a cintura, deixando colo e ombros amostra, cheio de laços e rendas, luvas compridas e um chapéu adornado com rosas. Vê-se também o traje masculino para a noite, conforme utilizado por Sebastian, o qual consistia em um fraque adornado com lapelas de seda preta e, como todos os homens ali presentes, faz uso de cores escuras, com exceção do lenço vermelho em seu pescoço.

Assim como é possível distinguir a classe e posição social através da indumentária da época, Toboso também faz isso através do figurino. Como é o caso, por exemplo, da figura 24, a qual mostra uma cena do anime com diversas pessoas nas ruas de Londres. Na qual os burgueses e pessoas de classe mais elevada

usavam terno, cartola e bengala, por exemplo, e as mulheres vestidos longos e volumosos, com drapeados mais elaborados e de melhor qualidade. Enquanto o povo, empregados, pessoas de menor classe social, vestiam jaqueta e gorro, e a mulher, saia reta e simples em relação às saias das mulheres de uma classe social mais elevada, com a ausência de drapeados.

Em outro dos disfarces de Ciel, ele faz uso dessas diferenças da indumentária da época e se veste como alguém de uma classe social mais baixa. Veste a boina utilizada pela classe operária, uma camisa de gola alta, colete e uma calça surrada, sendo estas, as roupas surradas, utilizadas por homens e mulheres para trabalhar. Como ainda é jovem, dobrou a bainha da calça, que era como alguns jovens de 1890 usavam (apesar do anime terminar um ano antes dessa data).

Foi possível perceber, também nos personagens principais, algumas características dos *dandies* da época. Como a personalidade de Ciel, arrogante, confiável de suas habilidades e com uma postura calculada de indiferença, como quando se refere às pessoas como peças de xadrez. Está sempre bem apresentável. Nunca aparece em público sem uma bengala e a cartola, sendo esta um símbolo de *status* e poder social (com exceção, é claro, de quando está disfarçado). Apesar de ainda ser uma criança, possui pose e elegância. O mesmo é possível falar de Sebastian, o qual possui um preparo pessoal meticuloso, porém discreto, sempre mantendo a elegância e pose, com maneiras perfeitas. Tudo o que faz é impecável e, como mordomo da família Phantomhive, não poderia ser menos.

Mas, além das semelhanças entre as atitudes e personalidades desses personagens com os *dandies*, as roupas também possuem alguns elementos como o calção e a sobrecasaca ajustada na cintura de Ciel (Brummel usava calções de gamo pela manhã), e as calças justas de Sebastian, além do lenço que ele usa na festa do Visconde Druitt.

Ao analisar o anime de uma forma geral, o preto é a cor predominante. É usada para ocasiões de luto, assim como no período Vitoriano, e está sempre presente na indumentária de Sebastian. Passando a ser também a cor usada por Ciel após se tornar um demônio, talvez para simbolizar a própria “morte”.

Mas não só nas roupas, o anime utiliza bastante os tons escuros também nos cenários, fazendo uso de elementos do romance gótico como, logo no episódio 1, onde após acontecimentos sobrenaturais, aparece uma cena da mansão completamente preta, com apenas pequenos pontos de luzes nas janelas, com

galhos de árvore secos da mesma cor e o céu escuro, dando um aspecto sombrio da mansão durante a noite. Inclusive, há o preto no próprio nome do anime “kuroshitsuji” que, em inglês significa “Black Butler”, ou então, em português, “Mordomo Negro”.

Para o desenvolvimento da coleção de moda inspirada no anime Kuroshitsuji, foi importante ter em mente os principais elementos do anime para que não se perdesse sua essência. Sendo esta a proposta de produto da marca Myuuraa, roupas que lembrem personagens ou o anime em si, trazendo consigo suas referências.

A pesquisa realizada a respeito da indumentária do período Vitoriano ajudou também na escolha de materiais pois, apenas ao assistir o anime não é possível ter uma grande noção destes. O que tornou necessário relacionar a classe social dos personagens da animação, às roupas utilizadas pela mesma classe social no período em que se passa o anime.

Todas as etapas do trabalho foram importantes para o resultado final, o briefing, que reúne informações para a criação da coleção, a pesquisa a respeito do tema e assuntos relacionados a ele, saber para quem se está criando a coleção, o planejamento da coleção, a construção e comunicação da mesma.

Os problemas encontrados no desenvolvimento das peças, assim como o acompanhamento do processo de costura terceirizado se tornaram experiência e aprendizado para a autora. Além da confecção, há o desafio também de encontrar os materiais certos. Nem todos os materiais pensados para os croquis foram encontrados no mercado, o que acabou gerando uma maior necessidade de pesquisa de materiais. Foi preciso descobrir o que poderia ser utilizado para substituir um tecido que não havia da cor desejada por exemplo, mas que mantivesse um caimento e um aspecto parecido com o planejado.

Quanto as asas articuladas, estas foram construídas pela acadêmica com a ajuda de seu pai, o que acabou gerando conhecimentos além dos encontrados na confecção das peças da coleção. Por ser o primeiro grande trabalho artesanal da acadêmica, muitas coisas tiveram que ser testadas, desde a escolha dos materiais até a montagem das asas, a fim de encontrar a melhor forma de criá-las para que funcionassem como o planejado.

Por fim, foi cumprido o objetivo do trabalho, desenvolver uma coleção de moda para a marca Myuuraa inspirada no anime Kuroshitsuji, com foco na

caracterização dos personagens Ciel e Sebastian, analisando-os com base nas referências do período Vitoriano no anime. Realizando o desafio de misturar todos os elementos pesquisados, o período Vitoriano, o romance gótico e o anime, para a criação dos *looks*, mantendo uma unidade entre as peças da coleção com cores, tecidos, botões, pences, recortes, e demais elementos de estilo.

REFERÊNCIAS

AAKER, David A. **Administração estratégica de mercado**. 9. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2012. xiv, 400 p. ISBN 9788540701571.

ABEOC BRASIL. **Eventos Geek ganham espaço no mercado**. Porto Alegre - RS, 2015. Disponível em: <<http://www.abeoc.org.br/2015/10/eventos-geek-ganham-espaco-no-mercado/>> Acesso em: 09 mar. 2017.

ALVES, Lynn; HETKOWSKI, Tânia Maria. Gamers Brasileiros: Quem são e como jogam? In: **Desenvolvimento Sustentável e Tecnologias da Informação e Comunicação**. Salvador: Edufba, v.1, p. 161-174. 2007. Disponível em: <http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/32961200/ALVES_-_Gamers_brasileiros.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1492286289&Signature=bDkde0CtH%2BjTFleD4LyNtiOD4x0%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DGAMERS_BRASILEIROS_QUEM_SAO_E_COMO_JOGAM.pdf> Acesso em: 15 abr. 2017.

ARCURI, Mariana Conde Moraes. **Quadrinhos e febre Geek**: Relato de uma ida à Comic Com Experience. RJ: Gávea, Revista Escrita, n. 22. 2017. ISSN 1679-6888. DOI: 10.17771/PUCRio.escrita.28871. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/28871/28871.PDF>> Acesso em: 17 abr. 2017.

BARBOSA, Glaudionor Gomes. **Imperialismo, Capitalismo e burguesia**: Revisitando as contribuições teóricas de Joseph Schumpeter e Hannah Arendt. Recife, PE: Universidade Federal de Pernambuco, 2009. Disponível em <http://colombiainternacional.uniandes.edu.co/datos/pdf/descargar.php?f=./data/Revista_No_70/ColombiaInternacional70-07-Analisis-Barbosa.pdf> Acesso em: 24 mar. 2017.

BARRAL, Étienne. **Otaku**: os filhos do virtual. São Paulo, SP: SENAC São Paulo, 2000. 271 p. ISBN 8573591641.

BOLLON, Patrice. **A Moral da máscara**: merveilleux, zazous, dândis, punks, etc.. Rio de Janeiro: Rocco, 1993. 236 p.

BOUCHER, François. **História do vestuário no Ocidente**: das origens aos nossos dias. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2010. 477, [2] p. ISBN 9788575039175.

BRAGA, João. **História da moda: uma narrativa**. 9. ed. São Paulo, SP: Anhembi Morumbi, 2011. 111 p. (Coleção moda & comunicação).

CAMPESTRINI, Marcela. **Vestidos de noiva**: Uma proposta de transformação de sonhos pessoais em realidades sociais. Pomerode, SC: Orbitato, [200-?]. Disponível em: <https://www.enmoda.com.br/site/_arquivos/artigos/83921_Marcela%20Campestrini%20Pesquisa%20Cientifica.pdf> Acesso em: 23 mar. 2017.

COATS CORRENTE LTDA. **Receitas e mais:** Bordado introdução. Coats Corrente Ltda. Disponível em: <<http://www.coatscrafts.com.br/receitas/BORDADO/INTRODU%C3%87%C3%83O/>> Acesso em: 24 out. 2017

COBRA, Marcos. **Marketing & moda.** São Paulo, SP: SENAC São Paulo, 2007. 263 p. ISBN 9788573595192.

COSTA, Francisco Araujo da. **O figurino como elemento essencial da narrativa.** Porto Alegre, RS: Sessões do imaginário, nº 8. Agosto 2002, semestral. FAMECOS/PUCRS. 38-41 p. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/775/8973>> Acesso em: 25 mai. 2017.

CRANE, Diana. **A moda e seu papel social:** classe, gênero e identidade das roupas. São Paulo, SP: SENAC São Paulo, 2006. 499 p. ISBN 8573594845.

CREMER, Yuri Bastos. **Estudo da viabilidade para a abertura de um Bar Geek em Porto Alegre.** Porto Alegre, RS: UFRGS, 2016. 59 p. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/148509/001002963.pdf?sequence=1>> Acesso em: 15 out. 2017.

DRUCKER, Peter Ferdinand. **As 5 perguntas essenciais que você sempre deverá fazer sobre sua empresa.** Rio de Janeiro, RJ: Campus, 2009. 114 p. ISBN 9788535230833.

FARIA, Mônica Lima de. **História e Narrativa das Animações Nipônicas:** Algumas Características dos Animês. In: Actas de Diseño. Año III, Vol. 5 Buenos Aires: AR. Marzo 2008. 150-157 p. [ISSN: 1850-2032]. Disponível em: <http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_publicacion.php?id_libro=1> Acesso em: 24 abr. 2017.

FARINA, Modesto; PEREZ, Coltilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** São Paulo, SP: Edgard Blücher Ltda. 5ª Edição Revista e Ampliada, 2006. 173 p. ISBN 85-212-0399-3.

FERNANDES, Vagner Ribeiro; FUZINATTO, Aline Mattos. **Drogas:** Proibição, criminalização da pobreza e mídia. Santa Maria, RS: UFSM. 2012. Disponível em: <<http://coral.ufsm.br/congressodireito/anais/2012/4.pdf>> Acesso em: 27 abr. 2017.

FONSECA, Willian. **O que é Pixel?** TECMUNDO, 2008. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/imagem/203-o-que-e-pixel-.htm>> Acesso em: 10 abr. 2017.

FRATUCCI, Amanda da Silveira Assenza. Aspectos do gótico e do fantástico tm Théophile Gautier. Araraquara, SP: UNESP. Anais do SILEL. Volume 3, Número 1. Uberlândia: EDUFU, 2013. Disponível em: <http://www.ileel.ufu.br/anaisdosilel/wp-content/uploads/2014/04/silel2013_2133.pdf> Acesso em: 30 mai. 2017.

FRINGS, Gini Stephens. **Moda: do conceito ao consumidor**. 9. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2012. xxiii, 472 p. ISBN 9788540701779.

GONÇALVES, Eliana; FILHO, José Alfredo Beirão. **Usabilidade: Vestuário infantil**. In: *ModaPalavra*. Florianópolis: SC, v. 1, n. 01 (2008). 107 -118 p. Disponível em: <<http://200.19.105.203/index.php/modapalavra/article/view/7580/5087>> Acesso em: 20 abr. 2017.

GUSHIKEN, Yujj; HIRATA, Tatiane. **Processos de consumo cultural e midiático: imagem dos 'Otakus', do Japão ao mundo**. Comunicon, São Paulo: ESPM, 2012. In: *Intercom*, São Paulo: RBCC, v.37, n.2, p. 133-152. 2014. Disponível em: <<http://portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/revistaintercom/article/view/2113/1821>> Acesso em: 15 abr. 2017.

HENNERT, Christopher. **Queen Victoria in her letters and journals**. Sutton Publishing Ltd, 2000. New edition, 384 p. Tradução Caroline Feital Monteiro. Universidade de Brasília: Instituto de letras, 2014. Disponível em: <https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwjx6cbw2-_SAhWMF5AKHZ0ABowQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Frepositorio.unb.br%2Fbitstream%2F10482%2F16248%2F1%2F2014_CarolineFeitalMonteiro.pdf&usg=AFQjCNEVd-Yfc9nHYaRbovpGDATcaiewSw&sig2=4_9tY8t2HcOh7E7p5BufjA&bvm=bv.150729734,d.Y2l> Acesso em: 24 mar. 2017.

HOBBSAWM, Eric John. **A Era das revoluções: Europa 1789-1848**. 16. ed. Rio de Janeiro, RJ: Paz e Terra, 2002. 464 p.

_____. **A era do capital: 1848-1875**. 3 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, [197-]. 339 p. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/sugestao_leitura/sociologia/era_capital.pdf> Acesso em: 24 mar. 2017.

_____. **A Era dos impérios: 1875-1914**. 7. ed. São Paulo, SP: Paz e Terra, 2002. 546 p.

JEHA, Julio Cesar. **As ligações criminais do Gótico**. MG: Universidade Federal de Minas Gerais. SOLETRAS, N. 27. 2014. ISSN: 2316-8838. DOI: 10.12957/soletras.2014.10115. Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/soletras/article/view/10115/10327>> Acesso em: 7 abr. 2017.

JONES, Sue Jenkyn. **Fashion design**. [3. ed., rev. ampl.]. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2011. 271, [1] p. ISBN 9788575038598.

KAWANAMI, Sílvia. **Moda no Japão: Visual Kei**. Japão em foco. 2012. Disponível em: <<http://www.japaoemfoco.com/moda-no-japao-visual-kei/>> Acesso em: 09 mai. 2017.

KÖHLER, Carl. **História do vestuário**. 2. ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2001. 564 p. ISBN 8533614209.

KOTLER, Philip. **Administração de marketing**. 10. ed. São Paulo, SP: Prentice Hall, 2001. 764 p. ISBN 858791801X.

LACERDA, Marina; MAIA, Flávia. **Geeks passam de "excluídos" para tendência de mercado e comportamento**: Viciados em tecnologia hoje são associados a estereótipo de sucesso. Distrito Federal, Brasília: Correio Braziliense 2015.

Disponível em:

<http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/cidades/2015/04/18/interna_cidade_sdf,479883/geeks-passam-de-excluidos-para-tendencia-de-mercado-e-comportamento.shtml> Acesso em: 12 nov. 2015.

LAVER, James. **A roupa e a moda**: uma história concisa. 6ª reimpressão. São Paulo, SP: Companhia de Letras, 2002. 285 p.

MACHADO, Denise Selbach. **Filosofia institucional**: Missão - Visão – Valores do sistema de bibliotecas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, RS: UFRGS. 2009. 119 p. Disponível em:

<<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/18488/000730113.pdf?sequence=1>> Acesso em: 29 abr. 2017.

MACKENZIE, Mairi. -- **Ismos**: para entender a moda. 1. ed. São Paulo, SP: Globo, 2010. 159, [1] p.

MBA MODA UNA. **Observatório de Sinas** – Teoria e Prática com Dario Caldas. Belo Horizonte, MG: MBA Moda UNA. 2011. Disponível em:

<<http://mbamodauna.blogspot.com.br/2011/09/observatorio-de-sinas-teoria-e-pratica.html>> Acesso em: 08 set. 2017.

NAKAMURA, Fuyubi; MORGAN, Perkins; KRISCHER, Olivier. **Asia through Art and Anthropology**: Cultural Translation Across Borders. Broadway, Fifth Floor, New York, NY 10018 USA: Bloomsbury Academic. 2013. 224 p. ISBN: ePub: 978-0-85785-469-8. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=4fE3AAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA165&dq=guro+lolita&ots=AH4384uB07&sig=lm-8loC3KxLpshVumN49CJvXZKY#v=onepage&q=guro%20lolita&f=false>> Acesso em: 18 mai. 2017.

PALMER, Adrian. **Introdução ao marketing**: teoria e prática. 1. ed. São Paulo, SP: Ática, 2006. 527 p. (Ática universidade) ISBN 8508106173.

PEREIRA, Wagner Pinheiro. **Desbravando o “Coração das Trevas”**: Visões sobre o neocolonialismo Europeu, a África e os africanos na obra de Joseph Conrad. Rio de Janeiro: CECIERJ. Revista Poder e Cultura, v. 2, 2014. 136-180 p. ISSN 2359-1072. Disponível em:

<http://www.ri.ie.ufrj.br/intranet/arquivos/001626_desbravando_o_%E2%80%9CcoraCAo_das_trevas%E2%80%9D.pdf> Acesso em: 24 mar. 2017.

PRATES, Alfredo Bianchi. **Marketing operacional**: estudo e análise da estrutura organizacional da empresa. São Paulo, SP: Dicopel, [19--?]. v.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do Trabalho Científico**: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo, RS: Universidade Feevale, 2013. 276p.

RENFREW, Elinor; RENFREW, Colin. **Desenvolvendo uma coleção**. Porto Alegre: Bookman, 2010. 167, [9] p. (Série fundamentos de design de moda; 4) ISBN 9788577807178

ROSSI, Aparecido Donizete. **Manifestações e configurações do gótico nas literaturas Inglesas e Norte-Americanas**: Um panorama. SP: UNESP/FCLAr. ÍCONE - Revista de Letras, São Luís de Montes Belos, v. 2, p. 55-76, jul. 2008. ISSN:1982-7717. Disponível em: <http://www.academia.edu/download/38221939/MANIFESTACOES_E_CONFIGURACOES_DO_GOTICO..._-_COMO_PUBLICADO_NA_REVISTA.pdf> Acesso em: 6 abr. 2017.

SANTANA, Luciana Wolff Apolloni; SENKO, Elaine Cristina. **Perspectivas da Era Vitoriana**: sociedade, vestuário, literatura e arte entre os séculos XIX e XX. Curitiba, PR: Revista Diálogos Mediterrânicos, n. 10, 2016. p. 189-215 ISSN 2237-6585. Disponível em: <<http://www.dialogosmediterraneos.com.br/index.php/RevistaDM/article/view/209>> Acesso em: 23 mar. 2017.

SCHMITT, Juliana Souza de Melo. **A dor manifesta**: vestuário de luto no século XIX. São Paulo, SP: dObra[s], v. 3, n. 5, 2009. ISSN: 2358-0003. Disponível em: <<https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/312>> Acesso em: 23 mar. 2017.

SCIELO. **Processos de consumo cultural e midiático**: imagem dos 'Otakus', do Japão ao mundo. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1809-58442014000200133&script=sci_arttext> Acesso em: 12 nov. 2015.

SEIVEWRIGHT, Simon. **Pesquisa e design**. Porto Alegre, RS: Bookman, 2009. 175, [1] p. (Fundamentos de design de moda; 01) ISBN 9788577805259

SILVA, Adriana Pereira da; ALVES, Roseane Pereira. Um estudo sobre os vestidos de noiva do estilista Silvano Lima. In: SARTORE, Anna Rita; Nascimento, Cláudia (Org.). **Educação, cultura e tecnologia**: Um direito de todos. Caruaru, PE: Centro Acadêmico do Agreste – UFPE, 2010. Disponível em:<http://www.ufpe.br/pedagogiacaa/images/documentos/anais_jepex_2010.pdf#page=89> Acesso em: 31 ago. 2014.

SILVA, Silmara Vieira da. **A serigrafia como arte contemporânea**: Percursos poéticos. Criciúma, SC: Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, 2012. 60 p. Disponível em: <<http://200.18.15.27/bitstream/1/1015/1/Silmara%20Vieira%20da%20Silva.pdf>> Acesso em: 24 out. 2017.

SOARES, Fernanda Epaminondas. **As classes subalternas de Londres no século XIX: Miseráveis, operários, criminosos e prostitutas.** Niterói, RJ: Universidade Federal Fluminense, [21-?]. Disponível em: <http://www.historia.uff.br/nec/sites/default/files/As_classes_subalternas_de_londres.pdf> Acesso em: 23 mar. 2017.

SOARES, Janile Pequeno. **Frankenstein e a monstruosidade das intenções: A criatura como representação da condição feminina.** João Pessoa, PB: UFPB. 2015. Disponível em: <<http://www.cchla.ufpb.br/ppgl/wp-content/uploads/2015/04/DISSERTA%C3%87%C3%83O-JANILEp.pdf>> Acesso em: 10 mai. 2017.

SOUSA, Dignamara Pereira de Almeida; DIAS, Daise Lilian Fonseca. **Quando a Mulher Começou a Falar: literatura e crítica feminista na Inglaterra e no Brasil.** Campina Grande: UFCG 2013. Disponível em: <<http://www.generonaamazonia.ufpa.br/edicoes/edicao-3/Artigos/Artigo7-Dignamara%20e%20Daise.pdf>> Acesso em: 31 ago. 2014.

SOUZA, Gilda de Mello e. **O espírito das roupas: a moda no século dezenove.** São Paulo, SP: Cia das Letras, 1987. 255 p. ISBN 85-85095-24-5.

SOUZA, Suzana R. de. **O papel da moda na criação e manifestação de identidades de grupo na sociedade japonesa.** SP: 11º Colóquio de Moda – 8ª Edição Internacional. 2015. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/11-Coloquio-de-Moda_2015/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO3-CULTURA/CO-3-O-PAPEL-DAMODA-NA-CRIACAO-E-MANIFESTACAO-DE-IDENTIDADES.pdf> Acesso em: 09 mai. 2017.

STREY, Marlene Neves. **Mulheres e moda: a feminilidade comunicada através das roupas.** Porto Alegre: Revista Famecos, v.7, n. 13, 2000. 148-154 p. E-ISSN: 1980-3729. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3090/2366>> Acesso em: 6 abr. 2017.

TEJON, José Luiz; COBRA, Marcos. **Gestão de vendas: os 21 segredos do sucesso.** São Paulo, SP: Saraiva, 2007. 270 p. ISBN 9788502064355.

TOBOSO, Yana. **Kuroshitsuji: Episódio 1 - Esse Mordomo, Talentoso.** Estúdio: A-1 Pictures. Tokyo: Japão. 2008a. Disponível em: <<http://www.animesonlines.com.br/kuroshitsuji/episodio-1>> Acesso em: 04 mai. 2017.

_____. **Kuroshitsuji: Episódio 3 - Esse Mordomo, Talentoso.** Estúdio: A-1 Pictures. Tokyo: Japão. 2008b. Disponível em: <<http://www.animesonlines.com.br/kuroshitsuji/episodio-3>> Acesso em: 29 abr. 2017.

_____. **Kuroshitsuji: Episódio 4 - Esse Mordomo, Talentoso.** Estúdio: A-1 Pictures. Tokyo: Japão. 2008c. Disponível em: <<http://www.animesonlines.com.br/kuroshitsuji/episodio-4>> Acesso em: 29 abr. 2017.

_____. **Kuroshitsuji**: Episódio 5 - Esse Mordomo, Talentoso. Estúdio: A-1 Pictures. Tokyo: Japão. 2008d. Disponível em:
<<http://www.animesonlines.com.br/kuroshitsuji/episodio-5>> Acesso em: 29 abr. 2017.

_____. **Kuroshitsuji**: Episódio 6 - Esse Mordomo, Talentoso. Estúdio: A-1 Pictures. Tokyo: Japão. 2008e. Disponível em:
<<http://www.animesonlines.com.br/kuroshitsuji/episodio-5>> Acesso em: 29 abr. 2017.

_____. **Kuroshitsuji**: Episódio 10 - Esse Mordomo, Talentoso. Estúdio: A-1 Pictures. Tokyo: Japão. 2008f. Disponível em:
<<http://www.animesonlines.com.br/kuroshitsuji/episodio-10>> Acesso em: 29 abr. 2017.

_____. **Kuroshitsuji**: Episódio 13 - Esse Mordomo, Talentoso. Estúdio: A-1 Pictures. Tokyo: Japão. 2008g. Disponível em:
<<http://www.animesonlines.com.br/kuroshitsuji/episodio-13>> Acesso em: 30 abr. 2017.

_____. **Kuroshitsuji**: Episódio 16 - Esse Mordomo, Talentoso. Estúdio: A-1 Pictures. Tokyo: Japão. 2008h. Disponível em:
<<http://www.animesonlines.com.br/kuroshitsuji/episodio-16>> Acesso em: 01 mai. 2017.

_____. **Kuroshitsuji**: Episódio 19 - Esse Mordomo, Talentoso. Estúdio: A-1 Pictures. Tokyo: Japão. 2008i. Disponível em:
<<http://www.animesonlines.com.br/kuroshitsuji/episodio-19>> Acesso em: 01 mai. 2017.

_____. **Kuroshitsuji**: Episódio 20 - Esse Mordomo, Talentoso. Estúdio: A-1 Pictures. Tokyo: Japão. 2008j. Disponível em:
<<http://www.animesonlines.com.br/kuroshitsuji/episodio-20>> Acesso em: 01 mai. 2017.

_____. **Kuroshitsuji**: Episódio 22 - Esse Mordomo, Talentoso. Estúdio: A-1 Pictures. Tokyo: Japão. 2008k. Disponível em:
<<http://www.animesonlines.com.br/kuroshitsuji/episodio-22>> Acesso em: 01 mai. 2017.

_____. **Kuroshitsuji**: Episódio 23 - Esse Mordomo, Talentoso. Estúdio: A-1 Pictures. Tokyo: Japão. 2008l. Disponível em:
<<http://www.animesonlines.com.br/kuroshitsuji/episodio-23>> Acesso em: 02 mai. 2017.

_____. **Kuroshitsuji**: Episódio 24 - Esse Mordomo, Talentoso. Estúdio: A-1 Pictures. Tokyo: Japão. 2008m. Disponível em:
<<http://www.animesonlines.com.br/kuroshitsuji/episodio-24>> Acesso em: 02 mai. 2017.

_____. **Kuroshitsuji II**: Episódio 12 - Esse Mordomo, Talentoso. Estúdio: A-1 Pictures. Tokyo: Japão. 2011. Disponível em:
<<http://www.animesonlines.com.br/kuroshitsuji-ii/episodio-12>> Acesso em: 11 mai. 2017.

TREPTOW, Doris. **Inventando moda**: planejamento de coleção. 5. ed. São Paulo, SP: Edição do autor, 2013. 207, [1] p ISBN 9788590371823.

VARGAS, Gilka Padilha de. **Direção de arte**: a imagem cinematográfica e o personagem. Londrina, PR: ENCOI, 2014. 13 p. Disponível em: <<http://www.uel.br/eventos/encoi/anais/TRABALHOS/GT3/DIRECAO%20DE%20ARTE%20A%20IMAGEM%20CINEMATOGRAFICA.pdf>> Acesso em: 25 mai. 2017.

VASCONCELOS, Diana de. **Nerds, geeks e otakus do Ceará transformam hobbies em profissão**. Ceará: G1, 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/ceara/noticia/2015/04/nerds-geeks-e-otakus-de-fortaleza-transformam-hobbies-em-profissao.html>> Acesso em: 12 nov. 2015.

Vieira, Maria Baé Baladão. **A política externa indiana para a África no século XXI**: condicionantes domésticos e sistêmicos. Porto Alegre, RS: UFRGS, 2012. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/61714/000865221.pdf?sequence=1>> Acesso em: 6 abr. 2017.

VIEIRA, Maytê Regina. **A sociedade vitoriana no século XIX através da literatura**. Santa Catarina: UDESC, [201-?]. Congresso Internacional de História. ISSN 2175-4446 Disponível em: <http://www.cih.uem.br/anais/2013/trabalhos/559_trabalho.pdf> Acesso em: 23 mar. 2017.

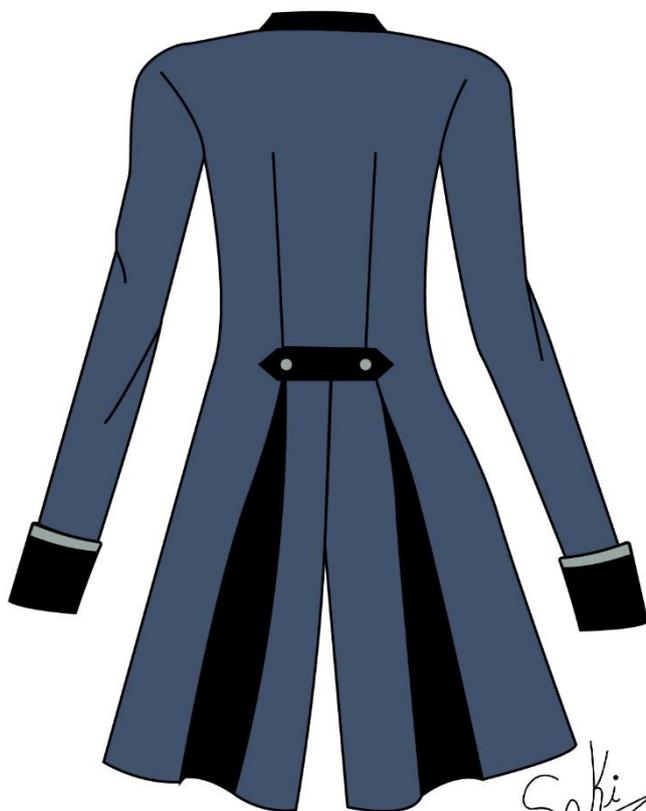
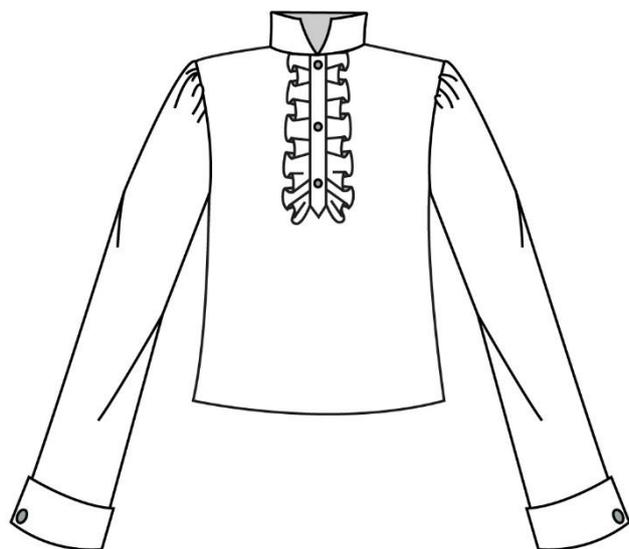
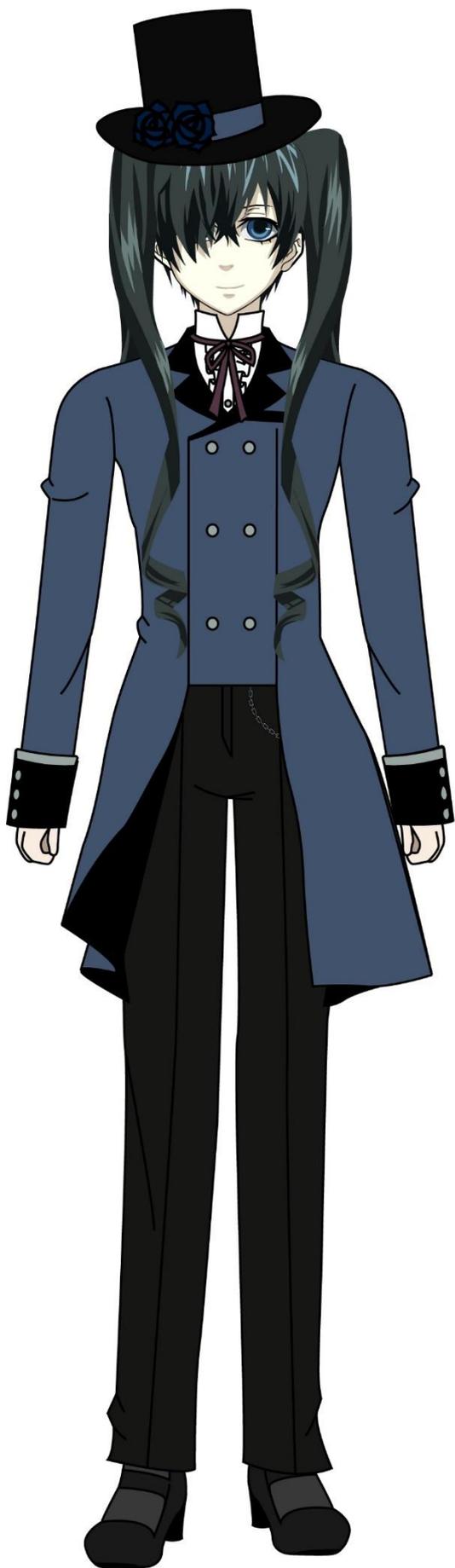
WILSON, Elizabeth. **Enfeitada de sonhos**: moda e modernidade. Rio de Janeiro: Edições 70, [198-]. 342[1] p. (Arte e comunicação 44).

APÊNDICES

APÊNDICE A – CROQUIS DA COLEÇÃO DE MODA: *FUNTOM'S COLLECTION*



Saki
Suzura



Saki
Miyawara





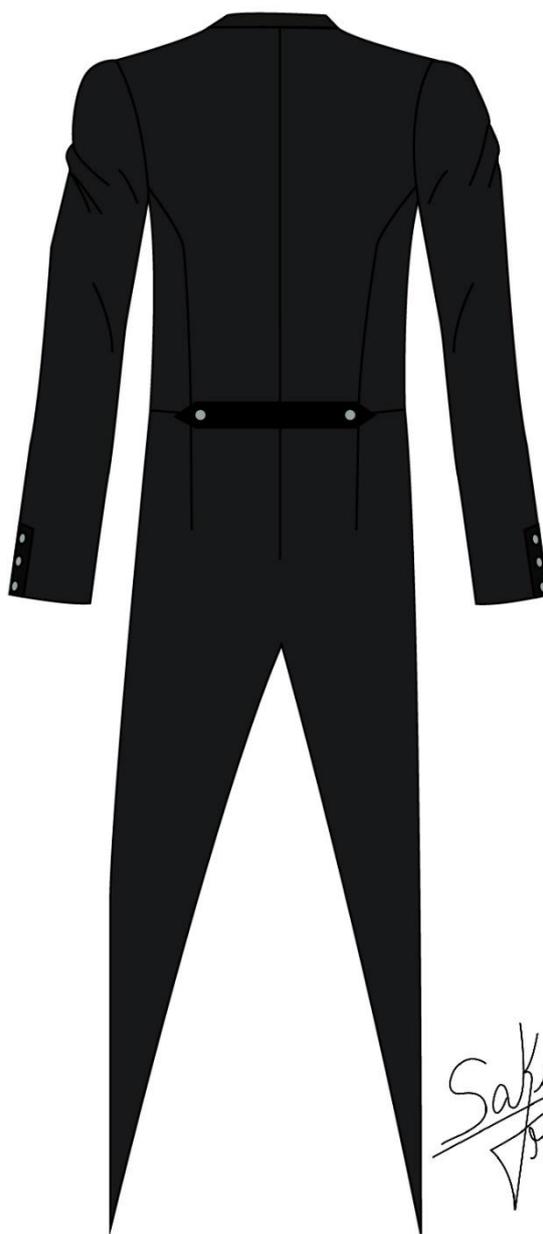
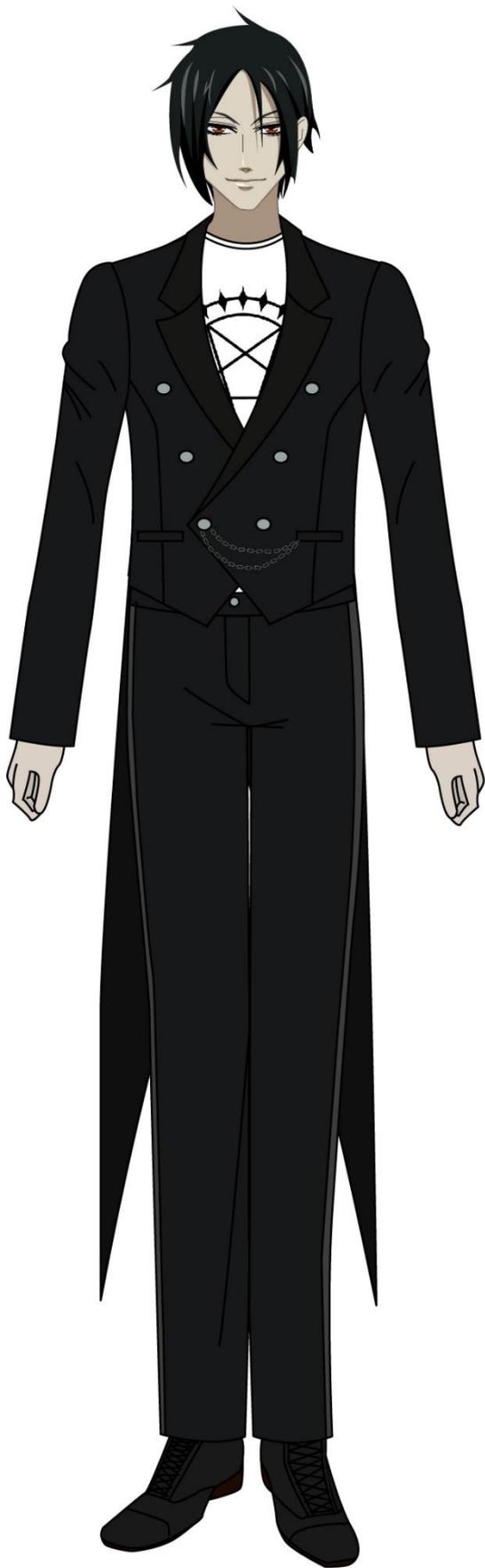


Saki
Aiyurua



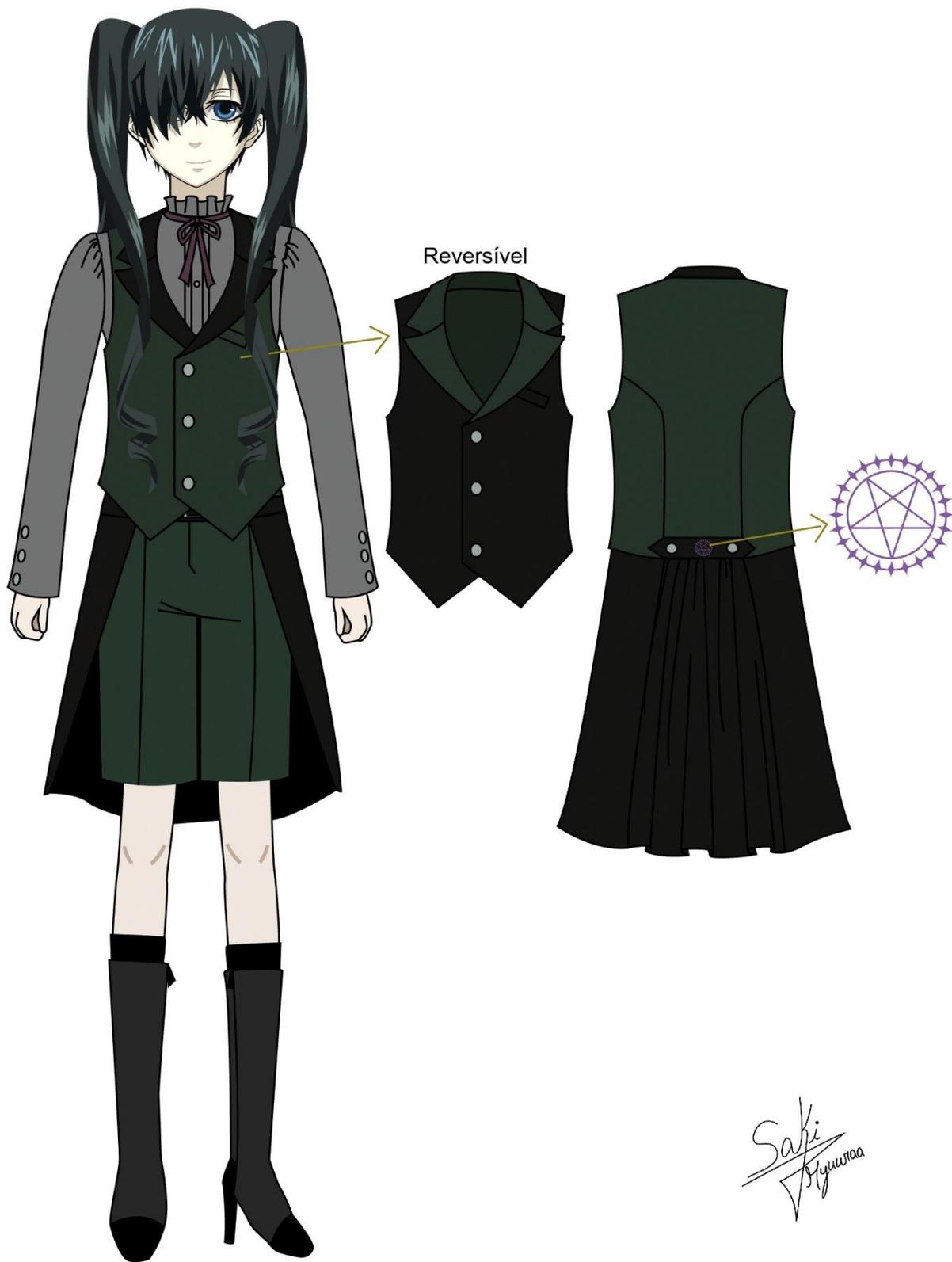
Saki
Suzumoto





Saki
Hyouwa





Saki
Ayumura

APÊNDICE B – PLANO DE COLEÇÃO



APÊNDICE C – FICHAS TÉCNICAS DAS PEÇAS PRODUZIDAS

FICHA TÉCNICA DE PROTOTIPAGEM



Coleção Funtom's Collection

Estilista: Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)

Modelista: Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)

Referência: COCiel1

Data de criação: 13/09/2017

Tamanho da peça piloto: 36

Produto: Colete (cosplay Sebastian)

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO
Colete frente-única de satin cotton marrom com fivelas nas costas e botões forrados.

MATÉRIA-PRIMA						
Tecido	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Satin cotton	Marrom		67%COS 30%PES 3%PUE	Entremalhas	R\$27,50 /m	0,7m
Satin cotton	Marrom escuro		97%CO 3%PUE	Entremalhas	R\$27,50 /m	0,3m

AVIAMENTOS					
Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Linha de costura	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$4,30 un.	--
Linha de overlock	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$4,35 un.	--
Entretela termocolante	Branca	100%CO	Entremalhas	R\$20,50 /m	?
Botão para forrar n20	Prata	Plástico e alumínio	Dengos	R\$0,30 un.	4
Fivela 2,5cm	Prata	Metal	Altero	R\$2,36 un.	2

TERCEIRIZAÇÕES			
Descrição	Referência	Fornecedor	Custo
Costura		Inês Moraes	--

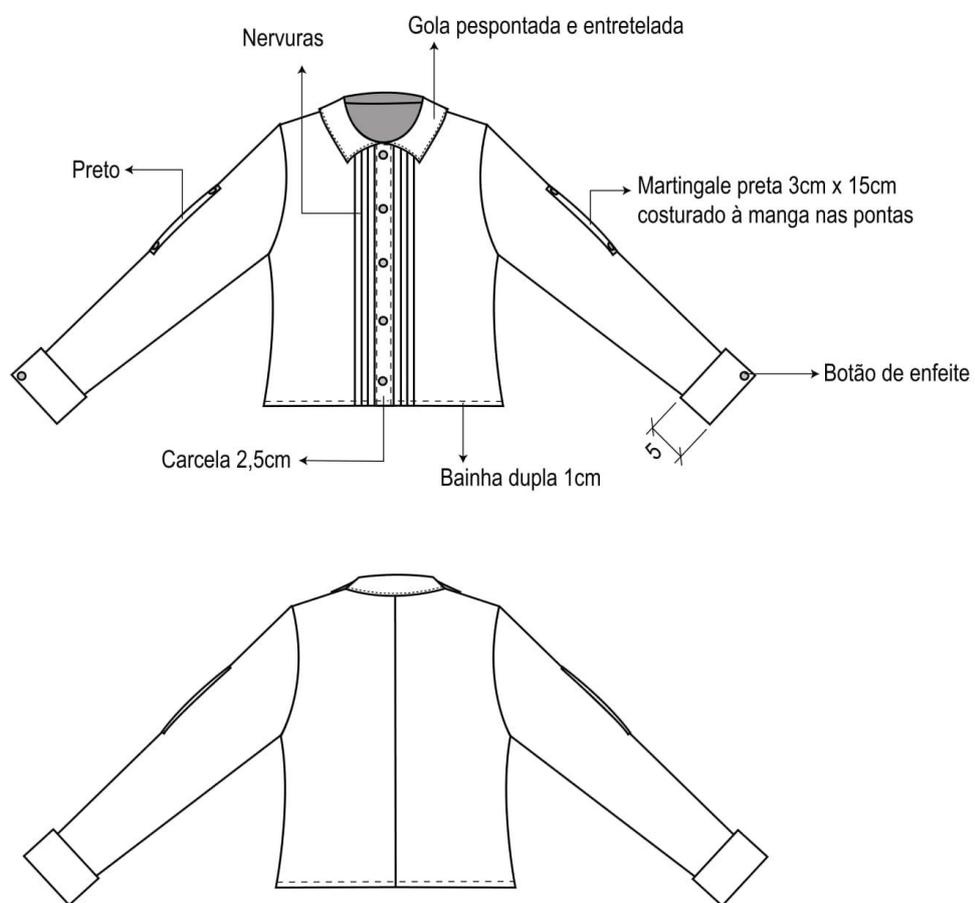
REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE
1ª Prova: Ok.

Data de aprovação: 07/11/2017 Responsável: Vanessa Müller Mattos

FICHA TÉCNICA DE PROTOTIPAGEM

Coleção Funtom's CollectionEstilista: Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)Modelista: Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)Referência: CCiel1Data de criação: 13/09/2017Tamanho da peça piloto: 36Produto: Camisa (cosplay Sebastian)

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO

Camisa de tricoline com elastano branca com nervuras, colarinho simples, punho com botão de enfeite e tiras de sarja preta nas mangas.

MATÉRIA-PRIMA

Tecido	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Tricoline c/ elastano	Branco	1,5m	67%PES 28%CO 5%PUE	Entremalhas	R\$20,90 /m	1,4m
Sarja	Preto	1,8m	100%CO	Entremalhas	R\$19,90 /m	0,2m

AVIAMENTOS

Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Botões 4 furos (pequeno)	Prata	Plástico	Shopping das Miudezas	R\$0,20 un.	4
Botão com pé (pequeno)	Prata	Metal	Roca	R\$0,50 un.	4
Entretela termocolante	Branca	100%CO	Entremalhas	R\$20,50 /m	6,5cm
Linha de costura	Cinza	100%PES	Entremalhas	R\$4,30 un.	--
Linha de overlock	Cinza	100%PES	Entremalhas	R\$4,35 un.	--

TERCEIRIZAÇÕES

Descrição	Referência	Fornecedor	Custo

REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE

1ª Prova: Ok.

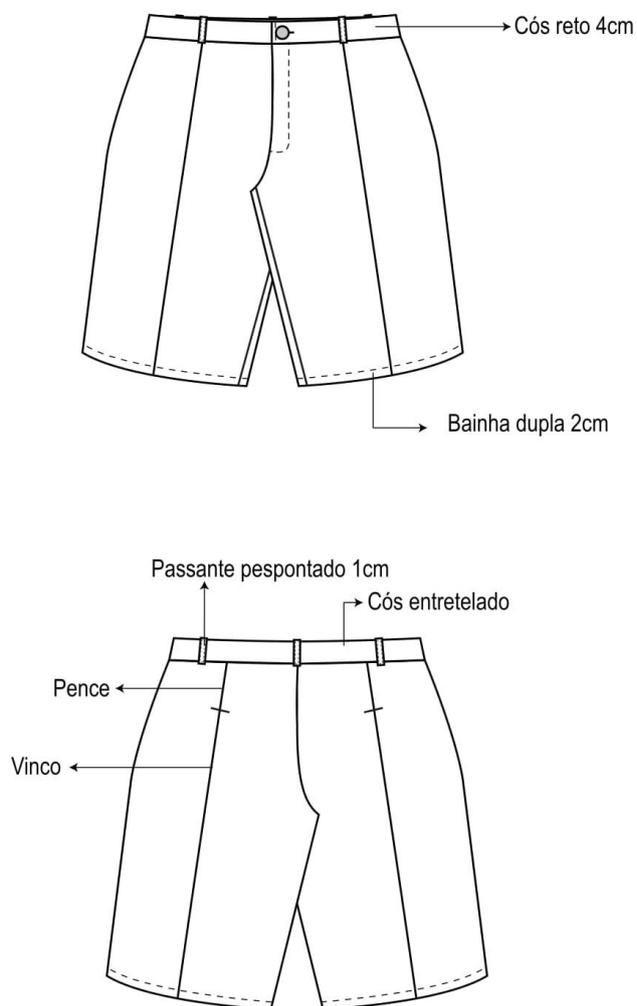
Data de aprovação: 07/11/2017

Responsável: Vanessa Müller Mattos

FICHA TÉCNICA DE PROTOTIPAGEM

Coleção Funtom's CollectionEstilista: Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)Modelista: Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)Referência: BCiel1Data de criação: 13/09/2017Tamanho da peça piloto: 38Produto: Bermuda com vinco frente e costas

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



Comprimento da peça: 47cm

DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO
Bermuda de sarja azul com vinco frente e costas, sem bolso.

MATÉRIA-PRIMA						
Tecido	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Sarja	Azul	1,6m	98%CO 2%PUE	Entremalhas	R\$23,00	0,7m

AVIAMENTOS					
Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Botão com pé	Prata	Metal	Roca	R\$0,70 un.	1
Zíper 18cm	Preto	Nylon	Shopping das Miudezas	R\$1,30 un.	1
Linha de costura	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$4,30 un.	--
Linha de overlock	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$4,35 un.	--
Entretela termocolante	Branca	100%CO	Entremalhas	R\$20,50 /m	0,4m

TERCEIRIZAÇÕES			
Descrição	Referência	Fornecedor	Custo
Costura		Inês Moraes	--

REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE
1ª Prova: Ajustar na cintura. 2ª Prova: Ok.

Data de aprovação: 09/11/2017 Responsável: Vanessa Müller Mattos

FICHA TÉCNICA DE PROTOTIPAGEM



Coleção **Funtom's Collection**

Estilista: **Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)**

Modelista: **Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)**

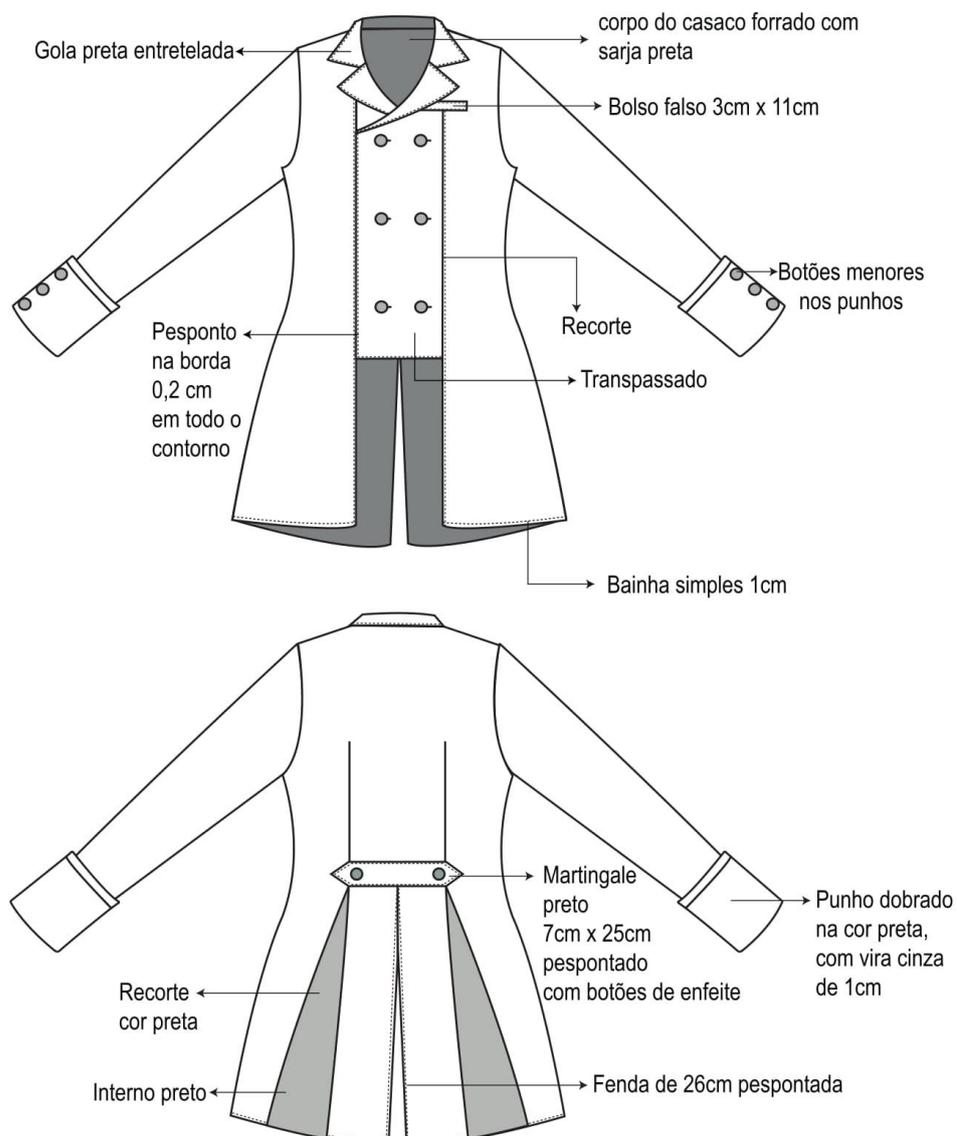
Referência: **CLady2**

Data de criação: **13/09/2017**

Tamanho da peça piloto: **38**

Produto: **Casaco (cosplay Ciel)**

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO

Casaco de sarja com tecido duplo (azul com interno preto), gola com lapela curta e punho preto com detalhe em sarja cinza.

Obs.: Como não foi encontrada a sarja do tom cinza desejado, esta foi substituída por two way.

MATÉRIA-PRIMA

Tecido	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Sarja	Azul	1,8m	100%CO	Entremalhas	R\$19,90 /m	1,7m
Sarja	Preto	1,8m	100%CO	Entremalhas	R\$19,90 /m	1,7m
Two way	Cinza	1,5m	97%PES 3%PUE	Entremalhas	R\$13,90 /m	0,2m

AVIAMENTOS

Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Linha de costura	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$4,30 un.	--
Linha de overlock	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$4,35 un.	--
Entretela termocolante	Branca	100%CO	Entremalhas	R\$20,50 /m	0,6m
Botão com pé	Prata	Metal	Roca	R\$0,70 un.	8
Botão com pé (pequeno)	Prata	Metal	Roca	R\$0,50 un.	6

TERCEIRIZAÇÕES

Descrição	Referência	Fornecedor	Custo
Costura		Inês Moraes	--

REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE

1ª Prova: Arrumar costura interna do punho.

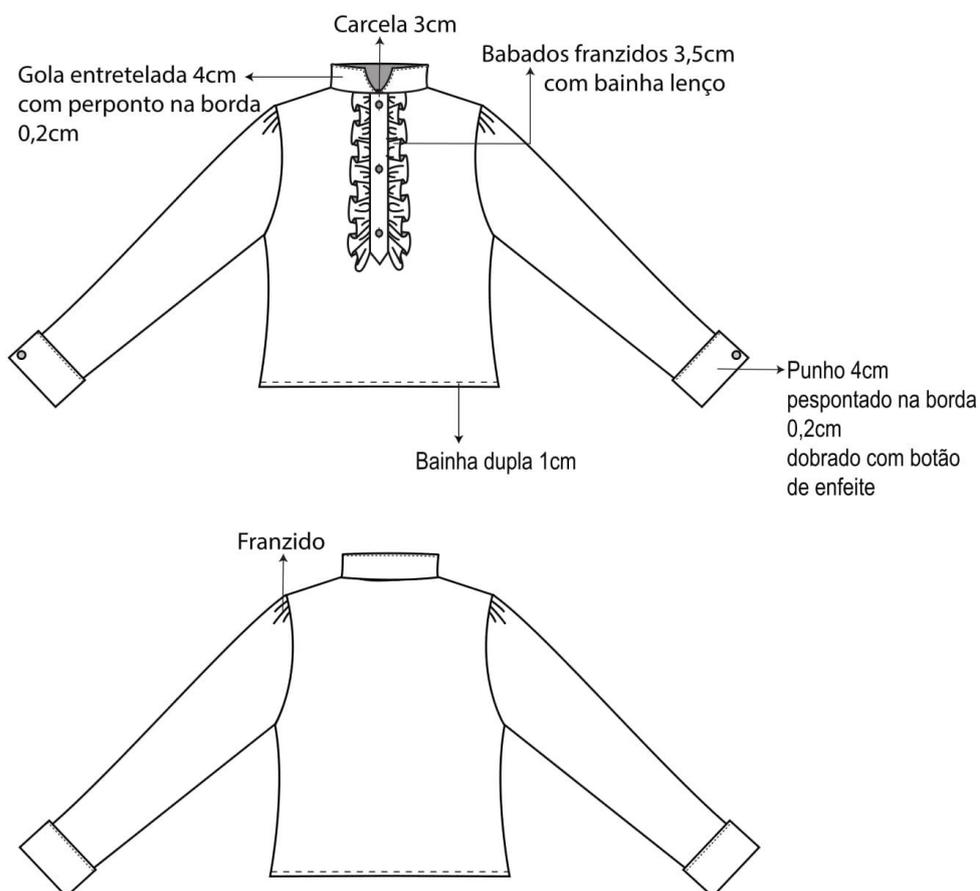
2ª Prova: Ok.

Data de aprovação: 07/112017 Responsável: Vanessa Müller Mattos

FICHA TÉCNICA DE PROTOTIPAGEM

Coleção Funtom's CollectionEstilista: Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)Modelista: Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)Referência: CLady2Data de criação: 13/09/2017Tamanho da peça piloto: 38Produto: Camisa com babados na carcela

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO
Camisa de tricoline com elastano branca, com babados, gola alta e manga franzida.

MATÉRIA-PRIMA						
Tecido	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Tricoline c/ elastano	Branco	1,5m	67%PES 28%CO 5%PUE	Entremalhas	R\$20,90 /m	1,4m

AVIAMENTOS					
Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Botões 4 furos (pequeno)	Prata	Plástico	Shopping das Miudezas	R\$0,20 un.	2
Entretela termocolante	Branca	100%CO	Entremalhas	R\$20,50 /m	4cm
Linha de costura	Cinza	100%PES	Entremalhas	R\$4,30 un.	--
Linha de overlock	Cinza	100%PES	Entremalhas	R\$4,35 un.	--
Botões 4 furos	Prata	Plástico	Shopping das Miudezas	R\$0,35 un.	3

TERCEIRIZAÇÕES			
Descrição	Referência	Fornecedor	Custo
Costura		Inês Moraes	--

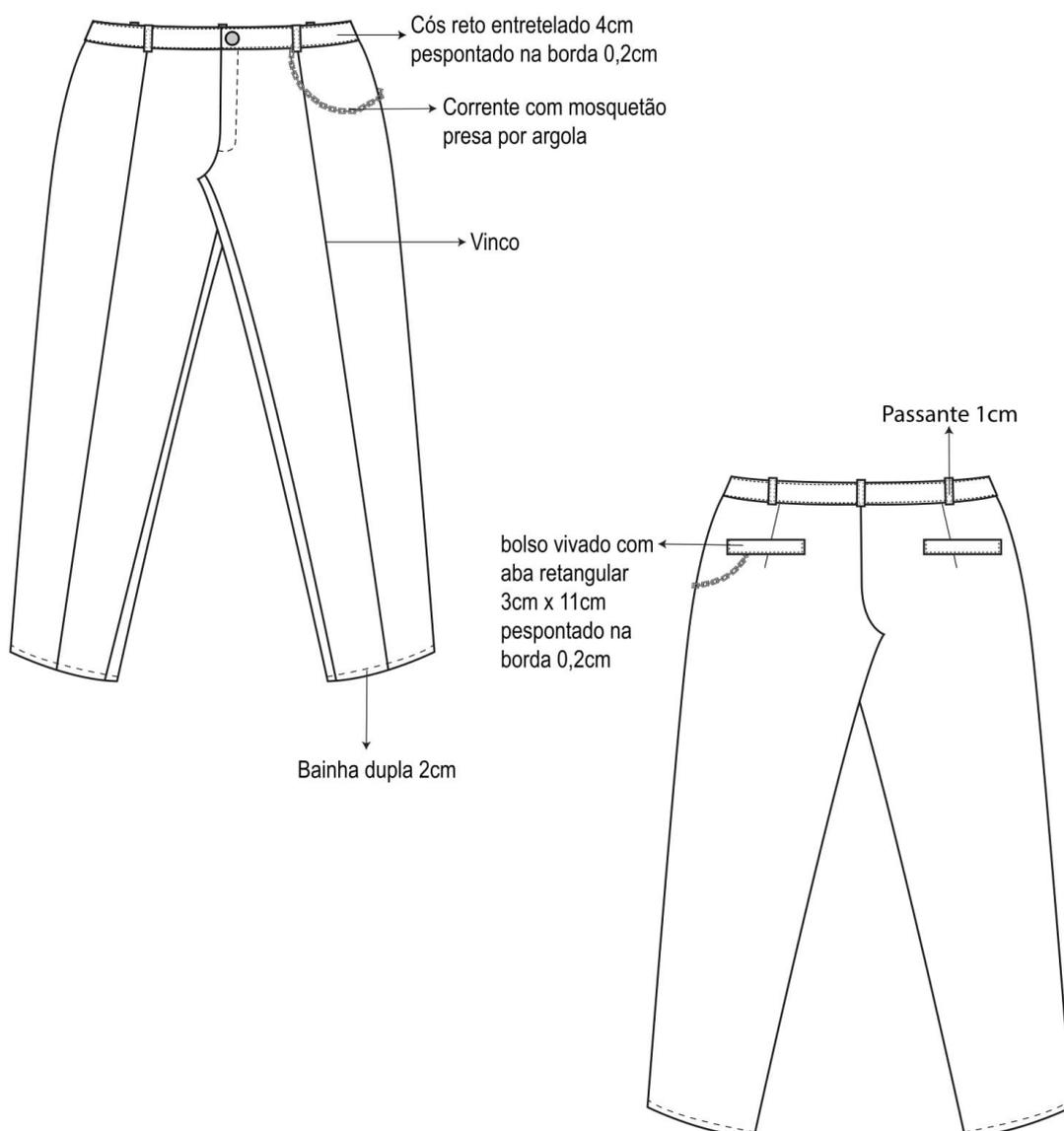
REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE
1ª Prova: Diminuir altura da gola.
2ª Prova: Ok.

Data de aprovação: 09/11/2017 Responsável: Vanessa Müller Mattos

FICHA TÉCNICA DE PROTOTIPAGEM

Coleção **Funtom's Collection**Estilista: **Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)**Modelista: **Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)**Referência: **CLLady2**Data de criação: **13/09/2017**Tamanho da peça piloto: **38**Produto: **Calça com corrente**

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO

Calça de satin cotton preta, com vinco na frente feito à ferro e corrente removível, presa por argola.

MATÉRIA-PRIMA

Tecido	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Satin cotton	Preto	1,5m	97%CO 3%PUE	Entremalhas	R\$20,90 /m	1,2m

AVIAMENTOS

Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Botão com pé	Prata	Metal	Roca	R\$0,70 un.	1
Zipper 18cm	Preto	Nylon	Shopping das Miudezas	R\$1,30 un.	1
Linha de costura	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$4,30 un.	--
Linha de overlock	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$4,35 un.	--
Corrente	Prata	Aço cromado	Altero	R\$8,84 /m	0,45cm
Entretela termocolante	Branca	100%CO	Entremalhas	R\$20,50 /m	0,4m
Argola	Prata	Níquel com verniz	Altero	R\$0,09 un.	2
Mosquetão	Prata	Níquel com verniz	Altero	R\$0,89 un.	2

TERCEIRIZAÇÕES

Descrição	Referência	Fornecedor	Custo
Costura		Inês Moraes	--

REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE

1ª Prova: Ajustar cintura
2ª Prova: Ok.

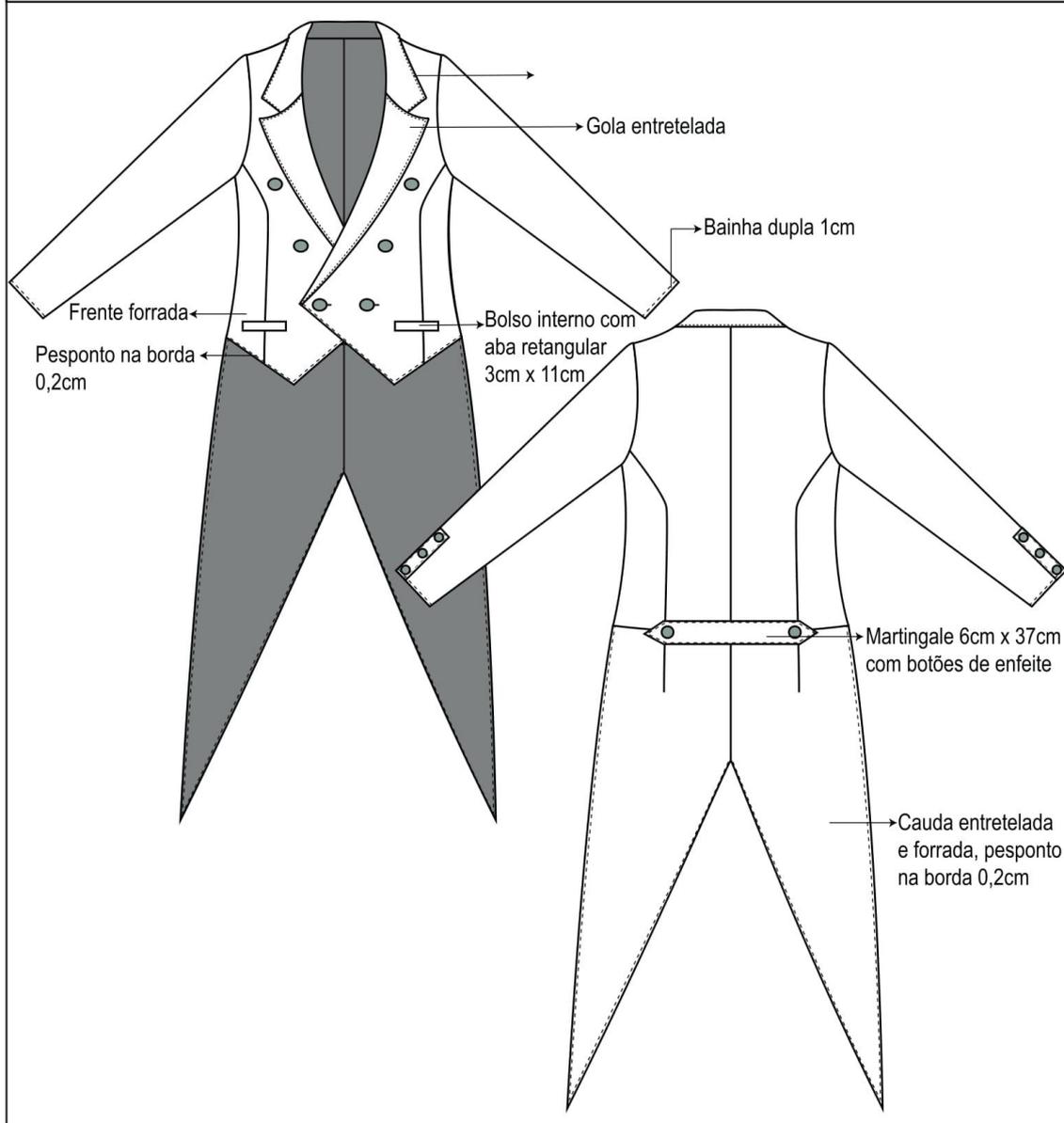
Data de aprovação: 09/11/2017

Responsável: Vanessa Müller Mattos

FICHA TÉCNICA DE PROTOTIPAGEM

Coleção **Funtom's Collection**Estilista: **Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)**Modelista: **Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)**Referência: **CASeb8**Data de criação: **13/09/2017**Tamanho da peça piloto: **38**Produto: **Casaca (cosplay Sebastian)**

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO

Casaca de satin cotton preta com abotoamento duplo, lapela chanfrada e cauda longa nas costas em forma de tesoura.

MATÉRIA-PRIMA

Tecido	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Satin cotton	Preto	1,5m	97%CO 3%PUE	Entremalhas	R\$20,90 /m	2,6m

AVIAMENTOS

Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Linha de costura	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$4,30 un.	--
Linha de overlock	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$4,35 un.	--
Botão com pé	Prata	Metal	Roca	R\$0,70 un.	8
Botão com pé (pequeno)	Prata	Metal	Roca	R\$0,50 un.	6
Entretela Crinol termocolante	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$14,90 un.	0,80 m
Entretela termocolante	Branca	100%CO	Entremalhas	R\$20,50 /m	0,50 m

TERCEIRIZAÇÕES

Descrição	Referência	Fornecedor	Custo
Costura		Inês Moraes	--

REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE

1ª Prova: Aumentar altura da tira nas costas.
2ª Prova: Ok.

Data de aprovação: 11/11/2017

Responsável: Vanessa Müller Mattos

FICHA TÉCNICA DE PROTOTIPAGEM

Coleção Funtom's CollectionEstilista: Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)Modelista: Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)Referência: CTSeb8Data de criação: 13/09/2017Tamanho da peça piloto: 38Produto: Camiseta com mangas pretas e estampa da marca do contrato

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



Comprimento aproximado: 60cm

DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO
Camiseta de malha penteada branca, com estampa localizada e manga curta na cor preta.

MATÉRIA-PRIMA						
Tecido	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Malha penteada	Branca	1,8m	100%CO	Entremalhas	R\$41,90 /m	0,8m
Malha penteada	Preta	1,8m	100%CO	Entremalhas	R\$51,50 /m	0,3m

AVIAMENTOS					
Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Linha de costura	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$4,30 un.	--
Linha de costura	Branca	100%PES	Entremalhas	R\$4,30 un.	--
Linha de overlock	Branca	100%PES	Entremalhas	R\$4,35 un.	--

TERCEIRIZAÇÕES			
Descrição	Referência	Fornecedor	Custo
Estampa (serigrafia)	MarcaC.01	Angele Rhoden	R\$32,00

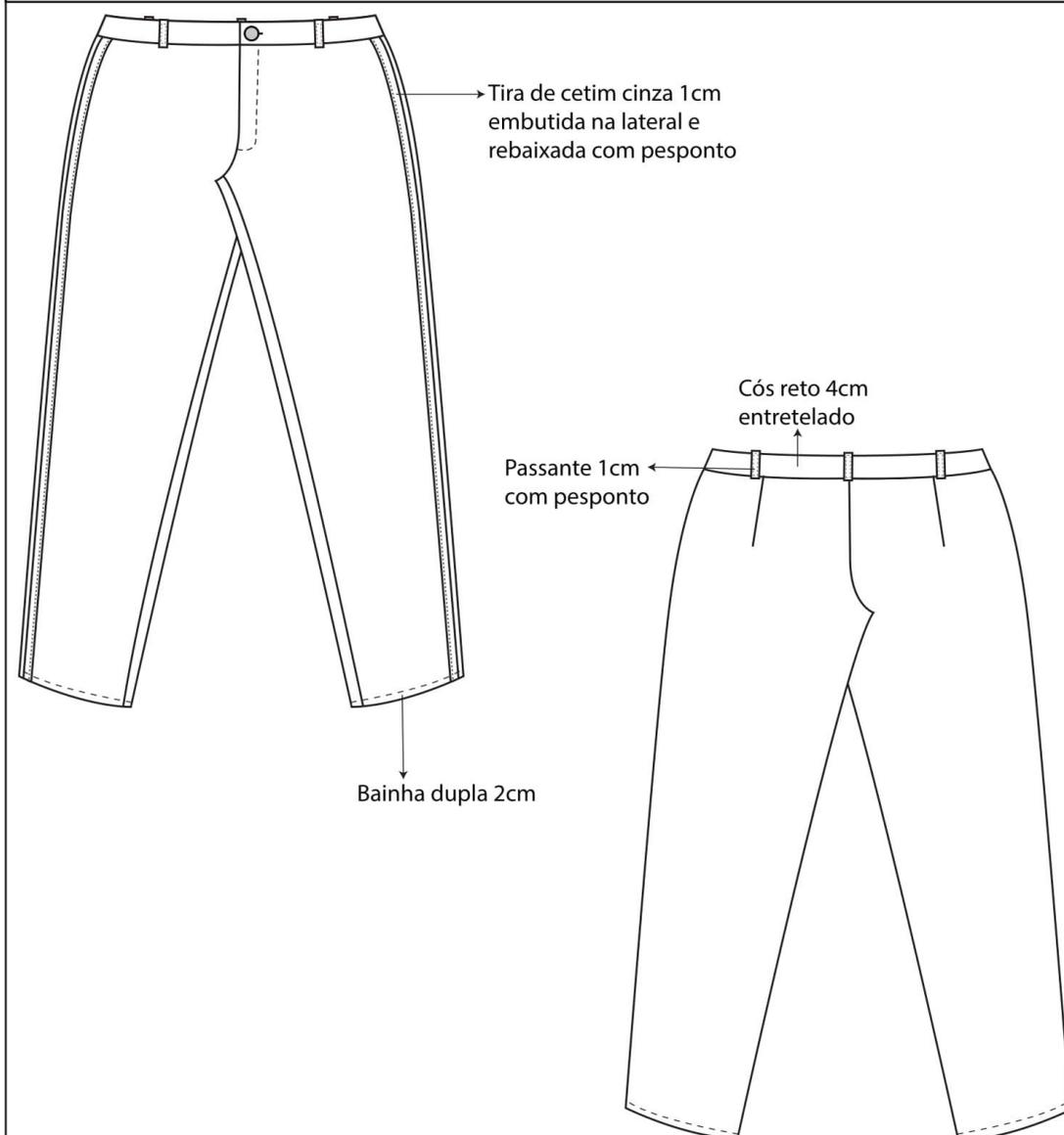
REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE
1ª Prova: Ok.

Data de aprovação: 11/11/2017 Responsável: Vanessa Müller Mattos

FICHA TÉCNICA DE PROTOTIPAGEM

Coleção Funtom's CollectionEstilista: Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)Modelista: Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)Referência: CLSeb8Data de criação: 13/09/2017Tamanho da peça piloto: 38Produto: Calça com tira lateral

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO
Calça de satin cotton preta com tira de cetim fosco cinza nas laterais.
Obs.: Como não foi encontrado cetim fosco da cor desejada, foi trocado por CK Twill.

MATÉRIA-PRIMA						
Tecido	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Satin cotton	Preto	1,5m	97%CO 3%PUE	Entremalhas	R\$20,90 /m	0,7m
CK Twill	Cinza escuro	1,45m	97%PES 3%PUE	Entremalhas	R\$16,90 /m	0,2m

AVIAMENTOS					
Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Botão com pé	Prata	Metal	Roca	R\$0,70 un.	1
Zíper 18cm	Preto	Nylon	Shopping das Miudezas	R\$1,30 un.	1
Linha de costura	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$4,30 un.	--
Linha de costura	Cinza	100%PES	Entremalhas	R\$4,30 un.	--
Linha de overlock	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$4,35 un.	--
Entretela termocolante	Branca	100%CO	Entremalhas	R\$20,50 /m	4 cm

TERCEIRIZAÇÕES			
Descrição	Referência	Fornecedor	Custo
Costura		Inês Moraes	--

REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE
1ª Prova: Diminuir comprimento da perna.
2ª Prova: Ok.

Data de aprovação: 11/11/2017 Responsável: Vanessa Müller Mattos

FICHA TÉCNICA DE PROTOTIPAGEM



Coleção Funtom's Collection

Estilista: Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)

Modelista: Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)

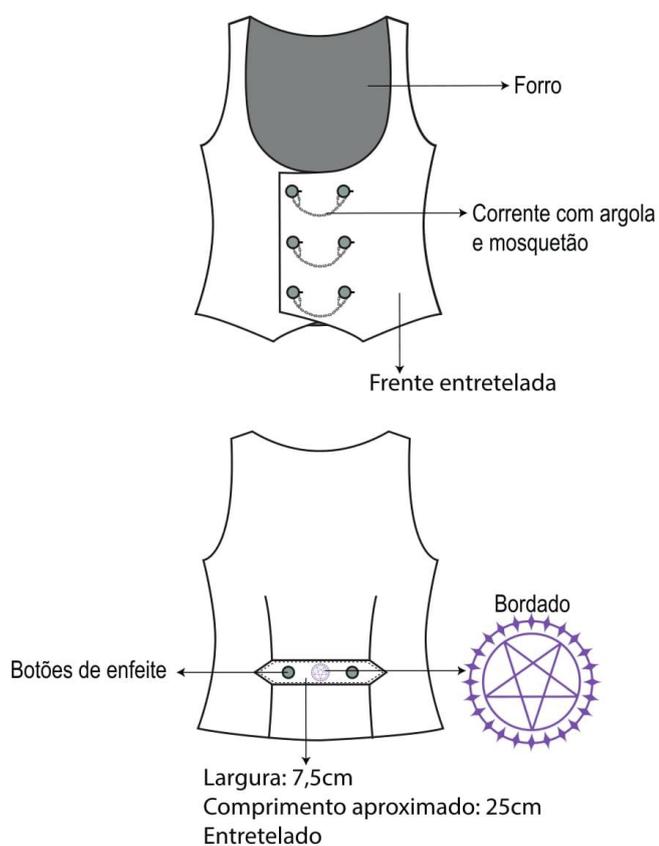
Referência: CoLady9

Data de criação: 13/09/2017

Tamanho da peça piloto: 40

Produto: Colete de veludo com abotoamento duplo e correntes

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



Comprimento aproximado Frente: 60cm
Costas: 51cm

DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO

Colete de veludo preto transpassado, forrado com tafetá, com abotoamento duplo e com martingale nas costas bordada à mão.

MATÉRIA-PRIMA

Tecido	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Veludo cristal	Preto	1,5m	97%PES 45PUE	Entremalhas	R\$23,00 /m	0,7m
Tafetá	Preto	1,4m	55%PES 40%PA 5%PUE	Entremalhas	R\$16,50 /m	0,7m

AVIAMENTOS

Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Linha de costura	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$4,30 un.	--
Linha de overlock	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$4,35 un.	--
Entretela termocolante	Branca	100%CO	Entremalhas	R\$20,50 /m	0,6m
Botão com pé	Prata	Metal	Roca	R\$0,70 un.	8
Corrente	Prata	Aço cromado	Altero	R\$8,84 /m	55,5cm
Argola	Prata	Níquel com verniz	Altero	R\$0,09 un.	6
Mosquetão	Prata	Níquel com verniz	Altero	R\$0,89 un.	6

TERCEIRIZAÇÕES

Descrição	Referência	Fornecedor	Custo

REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE

<p>1ª Prova: Diminuir cintura 2ª Prova: Ok</p>	<p>Obs.: O colete seria, inicialmente, apenas de veludo cristal forrado com tafetá. Porém, pela grande elasticidade do veludo, ele deslizava ao costurá-lo no overlock o que fez com que fossem cortadas algumas partes, perdendo material. Devido a isso, e também para dar uma forma melhor à peça, optou-se por entretelar a frente do colete e costurá-lo com a máquina reta industrial.</p>
--	--

Data de aprovação: 13/10/2017

Responsável: Vanessa Müller Mattos

FICHA TÉCNICA DE PROTOTIPAGEM



Coleção Funtom's Collection

Estilista: Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)

Modelista: Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)

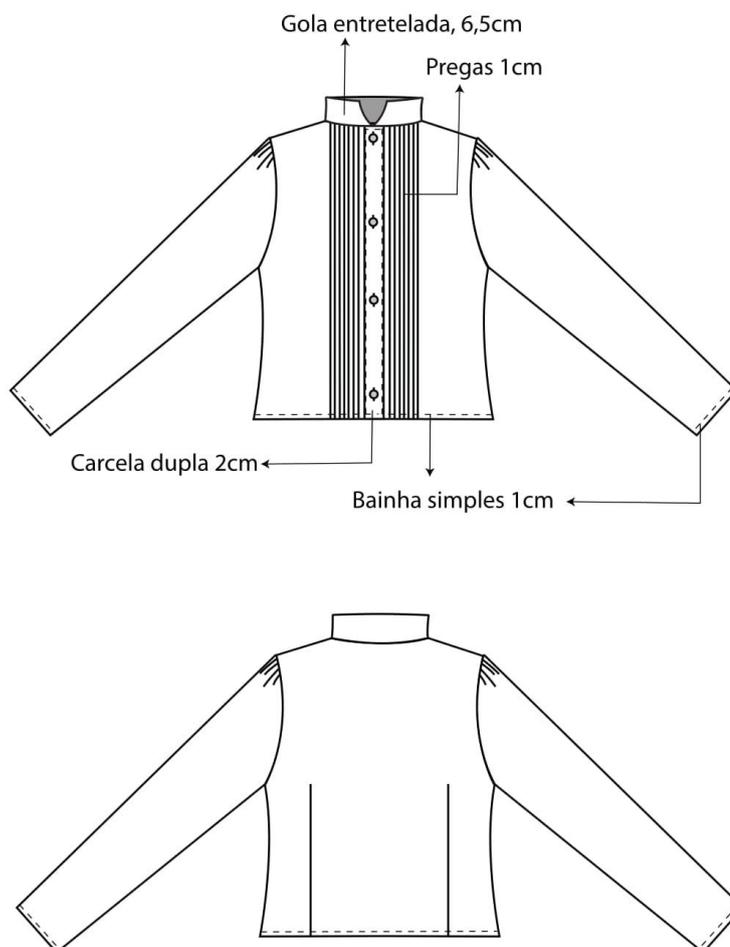
Referência: CLady9

Data de criação: 13/90/2017

Tamanho da peça piloto: 40

Produto: Camisa de tricoline com elastano, com pregas

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



Comprimento do corpo aproximadamente 52cm

DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO

Camisa se tricoline com elastano cinza, com tomas na frente e ombros franzidos.

MATÉRIA-PRIMA

Tecido	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Tricoline c/ elastano	Cinza	1,5m	67%PES 28%CO 5%PUE	Entremalhas	R\$20,90 /m	1,3m

AVIAMENTOS

Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Botões 4 furos	Prata	Plástico	Shopping das Miudezas	R\$0,35 un.	4
Entretela termocolante	Branca	100%CO	Entremalhas	R\$20,50 /m	6,5cm
Linha de costura	Cinza	100%PES	Entremalhas	R\$4,30 un.	--
Linha de overlock	Cinza	100%PES	Entremalhas	R\$4,35 un.	--

TERCEIRIZAÇÕES

Descrição	Referência	Fornecedor	Custo

REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE

1ª Prova: Aumentar largura da camisa.

Obs.: Inicialmente eram apenas 4 pregas, foram colocadas mais 3 para acrescentar a quantidade de tecido que faltou para o tamanho da modelo.

2ª Prova: Ok

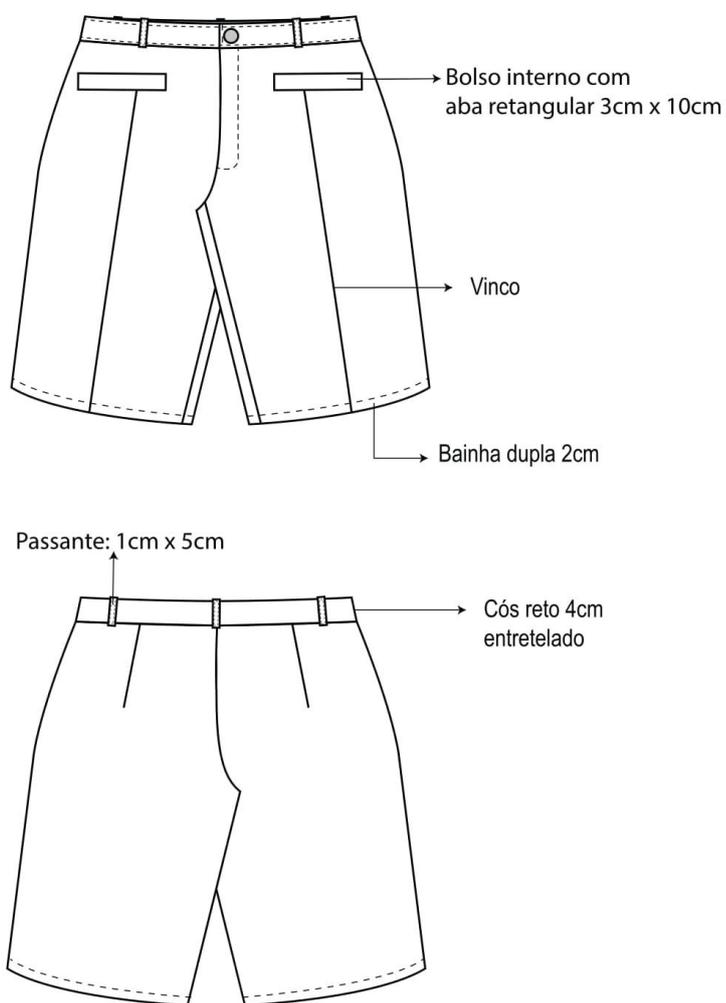
Data de aprovação: 12/10/2017

Responsável: Vanessa Müller Mattos

FICHA TÉCNICA DE PROTOTIPAGEM

Coleção **Funtom's Collection**Estilista: **Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)**Modelista: **Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)**Referência: **BLady9**Data de criação: **13/09/2017**Tamanho da peça piloto: **42**Produto: **Bermuda com bolso frontal**

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



Comprimento aproximado: 50cm
Forro do bolso de tafetá (sobra do colete)

DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO

Bermuda de satin cotton preta, com vinco (feito com ferro) na frente e bolso interno com aba retangular.

MATÉRIA-PRIMA

Tecido	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Satin cotton	Preto	1,5m	97%CO 3%PUE	Entremalhas	R\$20,90 /m	0,70m

AVIAMENTOS

Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Botão com pé	Prata	Metal	Roca	R\$0,70 un.	1
Zíper 18cm	Preto	Nylon	Shopping das Miudezas	R\$1,30 un.	1
Linha de costura	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$4,30 un.	--
Linha de overlock	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$4,35 un.	--
Entretela termocolante	Branca	100%CO	Entremalhas	R\$20,50 /m	0,4m

TERCEIRIZAÇÕES

Descrição	Referência	Fornecedor	Custo

REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE

1ª Prova: Ok

Data de aprovação: 12/10/2017 _____ Responsável: Vanessa Müller Mattos _____

FICHA TÉCNICA DE PROTOTIPAGEM



Coleção Funtom's Collection

Estilista: Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)

Modelista: Vanessa Müller Mattos (Saki Myuuraa)

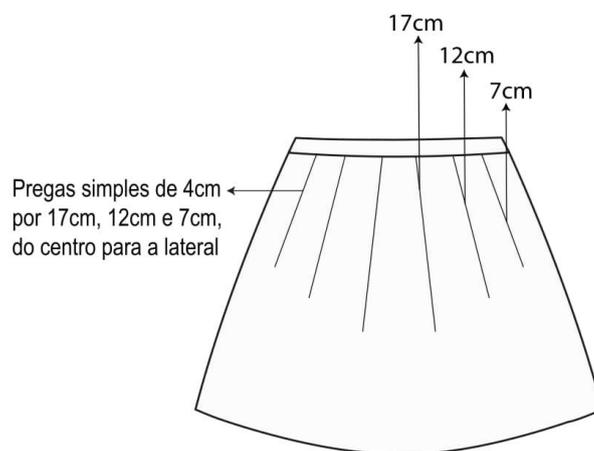
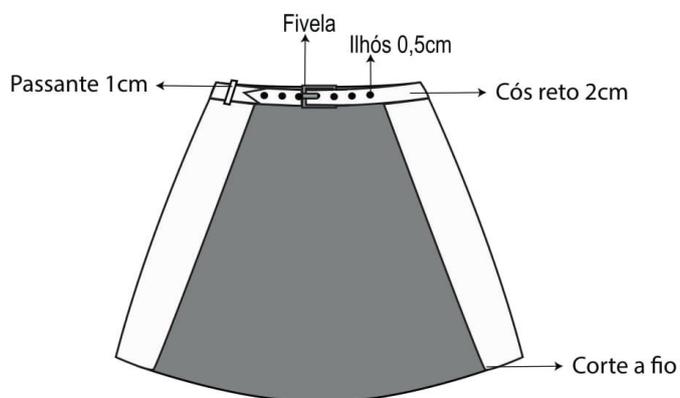
Referência: SLady9

Data de criação: 13/09/2017

Tamanho da peça piloto: 42

Produto: Saia com abertura frontal e cós com fivela

DESENHO TÉCNICO (frente / costas)



Comprimento aproximado: 53cm

DESCRIÇÃO TÉCNICA DETALHADA DO PRODUTO
Saia de veludo cristal com abertura frontal. Forro em tafetá, pregas nas costas e cós com fivela e ilhós.

MATÉRIA-PRIMA						
Tecido	Cor	Largura	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Veludo cristal	Preto	1,5m	97%PES 45PUE	Entremalhas	R\$23,00 /m	0,7m

AVIAMENTOS					
Descrição	Cor	Composição	Fornecedor	Custo	Consumo
Linha de costura	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$4,30 un.	--
Linha de overlock	Preta	100%PES	Entremalhas	R\$4,35 un.	--
Fivela	Prata	Metal	Altero	R\$2,35 un.	1
Ilhós	Prata	Metal	Dengos	R\$0,60 un.	7

TERCEIRIZAÇÕES			
Descrição	Referência	Fornecedor	Custo

REGISTROS SOBRE TESTES DE VESTIBILIDADE
1ª Prova: Ok

Data de aprovação: 12/10/2017 Responsável: Vanessa Müller Mattos