

Projeto de design de moda

Desenvolvimento de coleção

Bruna Luiza Dias Rodrigues - 2013

A moda é a comunicação visual do corpo. Consiste na inserção do usuário na sociedade, pois lhe dá uma identidade visual. É uma arte feita para ser usada e mostrada, e portanto tem sua base nos caprichos da natureza humana.

Assim, visto que foi criada pela sociedade e para a sociedade, a moda permeia o cotidiano, estando presente em todos os lugares. Atualmente, é a forma de arte mais democrática, pois, por atender às necessidades e aos desejos do ser humano, é apropriada por ele, e adaptada a seu bel-prazer. Justamente por isso, a indústria da moda é a que mais cresce hoje em dia, movimentando bilhões. Assim, a moda apresenta dois polos distintos: a criação, e o comércio.

O elemento de ligação entre estes dois é o processo de desenvolvimento de uma coleção, que parte da criação, da inspiração, do intangível, e os transforma em objetos apalpáveis, comercializáveis, viáveis.

Como acontece esse processo? De onde vem a inspiração, quais são os elementos guias da transformação desta inspiração em algo real? Como nasce uma coleção de roupas?

Este trabalho busca encontrar as respostas a estas perguntas, durante o desenvolvimento de uma coleção real. Tem por objetivo estudar o processo de desenvolvimento de uma coleção de roupas, desde a fase de pesquisa até a elaboração das peças.

Abrange pesquisa bibliográfica, escolha de tema, influências, mercado alvo, pesquisa de tecidos e tendências. O objetivo inicial é a definição da coleção em todos os seus aspectos, e, a partir deles, o desenvolvimento das peças de roupa da coleção, desde seu desenho até sua confecção.

A fim de começar o desenvolvimento da coleção, a primeira parte foi uma pesquisa para saber o que é uma coleção, quais são os parâmetros que a definem e que devem ser pensados, e por fim quais são os aspectos que fazem parte do processo.

O que é uma coleção? Um coleção é uma série de produtos criada e fabricada para venda a lojistas ou diretamente a clientes. Essa série pode ser influenciada por um tema, uma referência do design ou uma tendência, refletindo influências culturais e sociais, e normalmente desenvolvida para uma temporada ou ocasião especial.

O desenvolvimento da coleção: o desenvolvimento de uma coleção depende de várias etapas. Qualquer coleção de sucesso ou financeiramente viável depende de pesquisa, planejamento e investigação. Estilistas, fabricantes e lojistas bem-sucedidos conhecem profundamente as

necessidades de seus clientes, e sabem seu posicionamento em um mercado competitivo. Há também outros aspectos que devem ser levados em conta além da criação e efetivação de uma coleção: o corte, a construção e o preço final devem ser viáveis; deve existir uma base de clientes; a produção deve ser entregue às lojas no momento certo. O processo deve começar com a pesquisa de mercado. A partir dela, analisa-se a dinâmica da compra e venda, que é essencial para a previsão da quantidade de tecido que será necessária para a produção dos pedidos e a possibilidade de haver novos pedidos durante a temporada. A identificação e definição dos consumidores alvo podem ser feitas por meio de informações de venda e marketing. A partir de imagens e desenhos em painéis de inspiração ou conceituais, o estilista começa a trabalhar. A escolha de tecidos é fundamental no processo de criação. As tendências são uma fonte constante de estímulo, e o conhecimento delas é visto como um elemento fundamental.

A partir desta análise, pude isolar os principais parâmetros do desenvolvimento de uma coleção. O trabalho desenvolvido para este TFG não busca ser comerciável, portanto os parâmetros pesquisa de mercado e definição da quantidade de tecido não são pontos relevantes para este trabalho.

Identificação e definição dos consumidores alvo: o público alvo escolhido é mulheres jovens, com idade entre 18 e 25 anos, pertencentes à classe média e média alta.

Influências: as influências são minimalistas, trabalham com silhuetas clean e seguem a máxima “menos é mais”. São principalmente Chanel, Jil Sanders e Stella McCartney.

Tendências: a estação escolhida para esta coleção é a primavera/verão 2013/2014. As tendências são muitas e variadas.

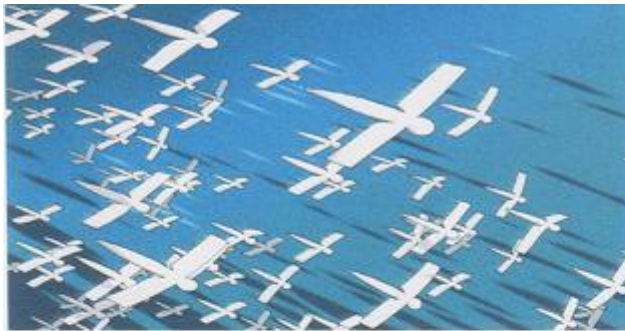
Painéis de inspiração: a moda anda de mãos dadas com todas outras artes, e as artes plásticas principalmente. Ao pesquisar coleções interessantes, deparei com várias inspiradas em artistas plásticos que me interessaram muito, e minha ideia inicial foi trabalhar com algum artista. A ideia inicial era Van Gogh, mas eu não tinha os meios para fazer o trabalho que gostaria com esse artista. Busquei outras inspirações e escolhi o filme a viagem de Chihiro, de Hayao Miyazaki, lançado em 2001. Selecionei 6 elementos marcantes do filme que serviram de inspiração para a coleção: a casa de banhos, o dragão Haku, o personagem sem-rosto, os Susuwatari, os elementos vermelhos presentes no filme, e os elementos voadores de papel.

Paleta de cores: a partir destes elementos, foi possível montar uma paleta de cores básica, com oito cores: preto, branco, perolado, vermelho, marrom, verde, roxo e azul.

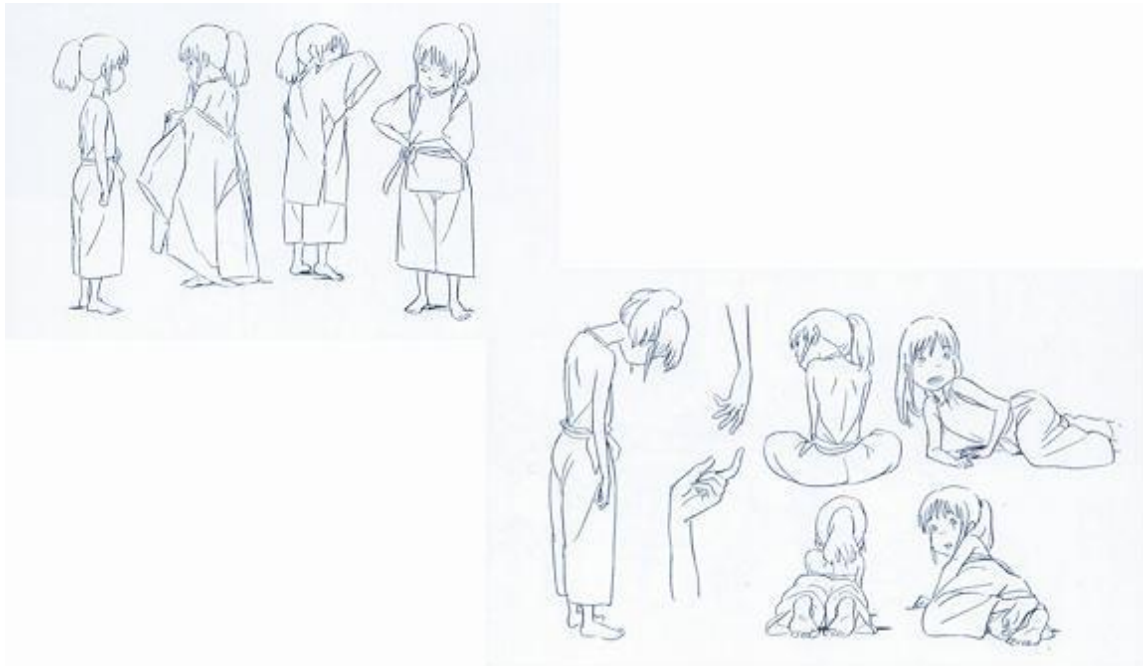
Tipo e número de peças: como a coleção é para a primavera/ verão e para mulheres, uma coleção de vestidos é lógica. Inicialmente a ideia era de 15 peças, mas após pesquisas e consideração do tempo disponível, esse número diminuiu para seis peças.

Escolha de tecidos: a ideia inicial era que os tecidos fossem escolhidos no TFG II, após o desenho das peças. No entanto, não é possível desenhar as peças sem ter conhecimento algum dos tecidos, por isso houve uma pesquisa prévia de tecidos e tipos. A opção escolhida foram tecidos estruturados, que pudessem ter forma definida e não fossem esvoaçantes, como brim e Oxford. Para os detalhes, caracterizados pela cor pérola, poderia ser utilizado um tecido mais leve, como seda ou cetim.

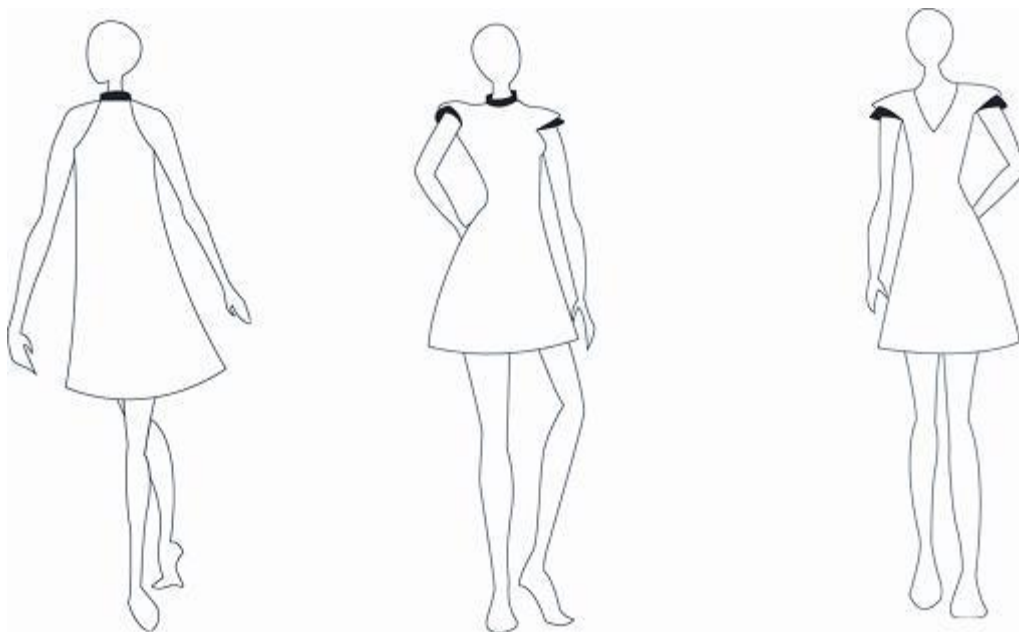
A partir desses elementos e das características das roupas usadas pelos personagens no filme, determinei 3 silhuetas básicas para a coleção, que depois evoluíram para a coleção final. Para executar cada peça, fiz a modelagem de cada vestido, costurei-os e apliquei os detalhes que caracterizaram cada uma das peças.



Os elementos voadores de papel, que atacam o dragão em determinado momento. Os Susuwatari, ferrugem encantada por magia, destinados a alimentar as caldeiras da Casa de Banho com carvão.



Rascunhos da personagem feitos por Hayao Miyazaki. Para as silhuetas base, foram usadas como inspiração as vestimentas da personagem do filme, que apresentam características e detalhes visualmente interessantes. Na primeira imagem, a personagem está usando uma espécie de avental como blusa, e a calça do uniforme da Casa de Banho para dormir. O avental encontra-se preso dentro da calça, formando um decote nas costas que não chega a ser formato “V”, pois encontra a calça antes de formar o bico inferior. Além de estar preso na calça, o avental só tem outro elemento de ligação no pescoço, criando costas abertas e expostas, ideais para vestidos de verão. Por cima do avental, Chihiro usa a parte de cima do kimono, uma espécie de blusa amarrada na cintura por um cinto de pano e com aberturas nos ombros e nas laterais. Este corte nos ombros se repete na vestimenta de outras personagens. Para ser usado literalmente, ele demanda a presença de mangas na vestimenta, mas em uma abordagem mais livre o desenho em camadas pode ser usado. A partir destes elementos, foram criadas três silhuetas base, sobre as quais as inspirações serão aplicadas e resultarão nas formas finais.



Silhuetas criadas a partir da inspiração. A silhueta 1 segue o estilo do avental, preso no pescoço deixando os braços livres. A parte de trás pode ser aberta, como os desenhos do filme, ou

fechada, igual à parte da frente. O vestido tem caimento reto, com uma leve abertura evasê de forma a valorizar o corpo feminino. A silhueta 2 mantém a gola alta e fechada no pescoço, como a da silhueta 1, mas apresenta mangas. As mangas apresentam o recorte visto na parte de cima do kimono que a personagem usa, mas adaptado: enquanto no uniforme o recorte revela um tecido por baixo do que foi recortado, neste caso a manga apresenta uma sobreposição, mostrando um tecido de cor distinta sob a manga, mantendo a mesma linguagem. O vestido é acinturado e com saia evasê. As costas são fechadas. A silhueta 3 apresenta as mesmas características da silhueta 2, com uma diferença: o decote é em formato “v”, abrindo o desenho e alongando a silhueta. Este decote é inspirado nos quimonos tradicionais, que são amarrados na cintura, formando assim o decote “v”. Este tipo de decote foi escolhido de modo a não haver somente decotes fechados na coleção. O importante em uma coleção é mostrar variedade, e ao mesmo tempo unidade e coesão. A parte de trás pode ser fechada ou decotada, no mesmo estilo do avental.



Os desenhos finais: o Dragão, Elementos Vermelhos, o Sem-Rosto.



Os desenhos finais: Susuwatari, a Casa de Banhos, os Elementos voadores de Papel.



Alguns passos da execução dos vestidos: (sentido horário) molde usado como base para o molde do vestido; molde base das cavas e golas; riscando o tecido com a devida margem de costura; cortando o tecido; molde pronto dos vestidos; molde base para as mangas.



Outros passos de execução: (sentido horário) costurando as nervuras das tiras do vestido Dragão; cortando os círculos do vestido Casa de Banhos; finalizando os círculos com fogo; usando o estêncil para estampar o vestido dos Elementos de Papel Voadores; alinhamento da estampa com a margem de costura; alinhando as tiras de cetim no vestido; costurando as tiras no vestido; marcando as tiras em seus lugares no vestido.



O filme inspiração para a coleção – *A Viagem de Chihiro*, de Hayao Miyazaki. Produzido pelo Studio Ghibli em 2001.



Alguns dos elementos isolados que serviram de inspiração para os vestidos: as banheiras da casa de banhos dos espíritos. Os elementos vermelhos presentes no filme inteiro. Miyazaki aprendeu a pintar com tinta a óleo, e por isso tende a pintar com cores muito escuras. Para esse trabalho, escolheu a cor vermelha, bem saturada como cor símbolo do filme. Os painéis caracterizam-se pelo contraste entre o vermelho e os tons escuros.



Uma vista aérea da casa de banhos. O dragão Haku, um dos protagonistas do filme. O Sem-Rosto, ser misterioso que quer impressionar a protagonista.

- **blackman, cally.** *100 anos de moda. a história da indumentária e do estilo no século xx, dos grandes nomes da alta-costura ao prêt-à-porter.* publifolha,
- **edwards, clive.** *como compreender design têxtil. guia rápido para entender estampas e padronagens.* editora senac, 2012.
- **feghali, marta kasznar e dwyer, daniela.** *as engrenagens da moda.* editora senac rio, 2010.
- **fischer, anette.** *construção de vestuário.* bookman, 2010.
- **hopkins, john.** *desenho de moda.* bookman, 2011.
- **jones, sue jenkyn.** *fashion design – manual do estilista.* cosacnaify, 2005.
- **lipovetsky, gilles,** *o império do efêmero – a moda e seu destino nas sociedades modernas.* companhia de bolso, 2009.
- **pedrosa, israel,** *da cor à cor inexistente,* ed, universidade de brásília, 1989
- **renfrew, elinor e renfrew, colin,** *desenvolvendo uma coleção.* bookman, 2010.
- **roche, daniel.** *a cultura das aparências. uma história da indumentária (séculos xvii-xviii).* editora senac, 2012.
- **seivewright, simon.** *pesquisa e design.* bookman, 2009.
- **svendsen, lars.** *moda, uma filosofia.* zahar, 2010.
- *the art of miyazaki's spirited away.* studio ghibli library, viz media, 2002.
- **udale, jenny.** *tecidos e moda.* bookman, 2009.