



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

Coleção de moda infantil inspirada no filme *A Bela e a Fera*

Aluna: Mariana Pontual Pontes
Orientadora: Daniela Nery Bracchi

CARUARU
2017

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

MARIANA PONTUAL PONTES

Coleção de moda infantil inspirada no filme *A Bela e a Fera*

Monografia apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Design de moda pela Universidade Federal de Pernambuco, sob orientação da professora Dra. Daniela Nery Bracchi.

Caruaru

2017

Catálogo na fonte:
Bibliotecária – Simone Xavier CRB/4 - 1242

- P814c Pontes, Mariana Pontual.
Coleção de moda infantil inspirada no filme 'A Bela e a fera'. / Mariana Pontual
Pontes. – 2017.
98f. il. ; 30 cm.
- Orientadora: Daniela Nery Bracchi
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de
Pernambuco, CAA, Design, 2017.
Inclui Referências.
1. Design. 2. Moda. 3. A Bela e a fera. I. Bracchi, Daniela Nery (Orientadora).

740 CDD (23. ed.)

UFPE (CAA 2017-037)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN

PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE PROJETO DE
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE

MARIANA PONTUAL PONTES

“Coleção de moda infantil inspirada no filme A Bela e a Fera”

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o(a) aluno(a) **MARIANA PONTUAL PONTES**.

APROVADA

Caruaru, 08 de fevereiro de 2017

Prof. Nome do(a) professora (a)

Prof. Nome do(a) professora (a)

Prof. Nome do(a) professora (a) orientado(a)

Resumo

Este trabalho busca apresentar as etapas de produção de uma coleção infantil inspirada nos elementos do conto de fada “A Bela e a Fera”. Através de pesquisas e estudos serão observados os elementos estéticos do filme que inspirarão cores, formas, modelagens, texturas e adornos da coleção.

Palavras-chave: Design de Moda, Moda infantil, *A Bela e a Fera*.

Abstract

This work seeks to present the stages of production of a children 's collection inspired by the elements of the fairy tale "Beauty and the Beast". Through research and studies will be observed the aesthetic elements of the film that will inspire colors, shapes, modeling, textures and adornments of the collection.

Keywords: Fashion Design, Children's Fashion, Beauty and the Beast.

Índice de Figuras

Figura 1: Lansquenet	16
Figura 2: Estrutura para armação - farthingales.	17
Figura 3: Fauntleroy	24
Figura 4: Coleção alto verão 2016.	26
Figura 5: Macaquito coleção alto verão 2016.	27
Figura 6: Coleção Inverno 2015.	28
Figura 7: Coleção alto verão 2015/2016.	28
Figura 8: Coleção Inverno 2016.	29
Figura 9: Coleção Inverno 2016 Lilica Ripilica.	30
Figura 10: Exigências que caracterizam os estágios propostos por Piaget.	34
Figura 11: Figura ilustrativa de um conto de fada de Perrault.	37
Figura 12: Painel de público.	39
Figura 13: Painel de tendência	42
Figura 14: Móvel inspirado na Bela e a Fera.	44
Figura 15: Filme a Bela e a Fera.	45
Figura 16: Painel de tema.	48
Figura 17: Painel de formas e modelagens.	52
Figura 18: Painel de cores.	52
Figura 19: Cores utilizadas pela cartela pantone.	54
Figura 20: Painel de aplicações.	54
Figura 21: Croqui Lumière 1.	57
Figura 22: Croqui Lumière 2.	57
Figura 23: Croqui Horloge 1.	58
Figura 24: Croqui Horloge 2.	59
Figura 25: Croqui Horloge 3.	59
Figura 26: Croqui Horloge 4.	60
Figura 27: Croqui Horloge 5.	61
Figura 28: Croqui Samovar 1.	62
Figura 29: Croqui Samovar 2.	62
Figura 30: Croqui Samovar 3.	63
Figura 31: Croqui Samovar 4.	64
Figura 32: Croqui Samovar 5.	64
Figura 33: Croqui Samovar 6.	65
Figura 34: Croqui Samovar 7.	66
Figura 35: Croqui Rosa 1.	67
Figura 36: Croqui Rosa 2.	67
Figura 37: Croqui Rosa 3.	68
Figura 38: Croqui Rosa 4.	69
Figura 39: Croqui Rosa 5.	69
Figura 40: Croqui Rosa 6.	70

Figura 41: Croqui Rosa 7.....	71
Figura 42: Croqui Bela 1.....	72
Figura 43: Croqui Bela 2.....	73
Figura 44: Croqui Fera 1.....	74
Figura 45: Croqui Fera 2.....	75
Figura 46: Look 1.....	76
Figura 47: Look 2.....	77
Figura 48: Look 3.....	78
Figura 49: Look 4.....	79
Figura 50: Look 5.....	80
Figura 51: Cartela de aviamentos.....	81
Figura 52: Cartela de tecidos.....	81
Figura 53: Peça concluída 1.....	92
Figura 54: Peça concluída 2.....	92
Figura 55: Peça concluída 3.....	93
Figura 56: Peça concluída 4.....	93
Figura 57: Peça concluída 5.....	94

Sumário

1 INTRODUÇÃO	11
1.2 JUSTIFICATIVA	12
2 METODOLOGIA CIENTÍFICA.....	13
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	14
3.1 História da Moda.....	14
3.1.1 Moda infantil.....	23
3.1.2 Marcas	26
3.2 Desenvolvimento infantil	30
3.2.1 Desenvolvimento cognitivo.....	33
3.3 Os contos de fada e o desenvolvimento infantil	36
3.4 Contos de fada.....	37
5 A COLEÇÃO	39
5.1 Público- alvo.....	39
5.2 Tendências	42
5.3 Tema	45
5.4 Estudo de formas, cores e aplicações	49
6 DESENVOLVIMENTO.....	55
6.1 Criação de croquis.....	56
6.1.1 Família Lumière	56
6.1.2 Família Horloge.....	58
6.1.3 Família Samovar	61
6.1.4 Família Rosa	66
6.1.5 Família Bela.....	71
6.1.6 Família da Fera.....	73
6.2 Croquis selecionados	75
6.2.1 Peça 1	76
6.2.2 Peça 2	77
6.2.3 Peça 3	78
6.2.4 Peça 4	79
6.2.5 Peça 5	80
6.3 Cartela de tecidos e aviamentos	81

6.4 Ficha técnica dos looks confeccionados.....	82
6.5 Peças finalizadas	92
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	94
REFERÊNCIAS:	96
ANEXOS	98

1 INTRODUÇÃO

Esse trabalho trata do desenvolvimento de uma coleção com base no filme *A Bela e a Fera*, onde se pretende analisar e criar uma releitura para o vestuário infantil baseado no mesmo. O público escolhido foi o de crianças entre 4 e 6 anos, por ser uma idade onde a ideia de imitação já é presente, elementos como roupas e acessórios agradam facilmente quando se encaixam nos perfis de suas princesas prediletas, sendo assim as mesmas se veem como as lindas princesas apresentadas pelos clássicos Disney.

Para desenvolver esse projeto foi formulado o problema de pesquisa, que consiste em estudar os elementos do filme *A Bela e a Fera* para desenvolver um vestuário infantil feminino. Por meio dos estudos realizados serão reunidas informações que possam solucionar a pergunta da pesquisa que foi: Quais elementos do filme *A Bela e a Fera* servem de inspiração para o desenvolvimento de um vestuário infantil?

A partir das informações teóricas obtidas será possível criar com base nos elementos estéticos do filme, peças que se adequem aos avanços e potencialidades de cada idade, atendendo da melhor forma possível cada faixa etária.

Assim, para obter uma solução dos questionamentos expostos acima foi definido como objetivo geral deste trabalho desenvolver uma coleção infantil utilizando elementos estéticos do filme *A Bela e a Fera*.

E para melhor desempenho das tarefas foi separado como objetivos específicos:

1. Identificar os principais elementos que podem ser utilizados na produção da coleção.
2. Desenvolver uma coleção através dos estudos realizados.

A metodologia adotada foi a dos autores RENFREW, E e RENFREW, C. 2010, a qual traz um direcionamento sobre a sequência e fatores importantes para o desenvolvimento de uma coleção.

1.2 JUSTIFICATIVA

A fase da infância é um período de grandes mudanças e aprendizados, nela a criança começa a apresentar diversos tipos de habilidades. A faixa etária para a qual esse projeto é destinado, que são crianças de 4 até 6 anos, não fica de fora, apresentando absorção de conhecimentos bastante importantes como, por exemplo, o de identificação. Esse ponto é bastante associado aos pais como também com filmes infantis, é bastante comum ver meninas brincando de princesas.

Portanto, o objetivo que esse trabalho pretende alcançar é o desenvolvimento de uma coleção de vestuário infantil abordando elementos do filme *A Bela e a Fera*. Com base nos contos de fadas, em especial o da Bela e a Fera, serão analisados os elementos que servirão de base para extração de ideias estéticas para criação das peças, aliados ao desenvolvimento infantil.

Esse desejo de trabalhar com vestuário infantil surgiu a partir do trabalho atual da pesquisadora, no qual consiste em criar acessórios femininos para o público infantil, onde o projeto traria o desafio de criar roupas com valores estéticos do filme.

Outro ponto que é importante salientar está na contribuição que este trabalho irá trazer para o estudo da criatividade no campo do design. O mesmo trabalha com o estudo e o desenvolvimento de artigos de moda através da inspiração que o filme pode proporcionar.

2 METODOLOGIA CIENTÍFICA

Esse projeto terá como método científico geral o levantamento bibliográfico, o qual servirá para o levantamento de todas as informações relevantes para compreender o tema pesquisado. Após a avaliação dessas informações seguirá a etapa de planejamento, que terá como método o desenvolvimento de coleção (RENFREW, E e RENFREW, C. 2010).

Para iniciar a pesquisa seguiu a etapa de identificação do consumidor citado por RENFREW, E e RENFREW, C. (2010), onde o mesmo relata que muitos estilistas imaginam personagens em alguma história e desse ponto surgem inspirações de tecidos, cores e formas. Com base na história escolhida pela pesquisadora, foi realizado um levantamento de marcas e peças que se encaixam no imaginário do filme *A Bela e a Fera*, após esse recorte realizado com as marcas fica mais prático definir um padrão estético e assim produzir criações direcionadas para o público escolhido de crianças do sexo feminino entre 4 a 6 anos.

O tema escolhido permitirá uma viagem sobre o mundo da Bela e a Fera, possibilitando um mergulho em sua história, cores, magias e personagens. Trabalhar com um tema facilita bastante na criação, pois as peças são elaboradas com um único conceito e estética, seguem uma constante linha de pensamento e se tornam uma história narrada e revelada nas roupas.

Após a escolha de tema inicia-se a fase de pesquisa de tendências, a qual RENFREW, E e RENFREW, C. (2010) cita como elemento essencial para criação. Atualmente no mercado, essas informações são expostas em diversos meios e ajudam a selecionar fatores que estão em alta, exemplos disso são as cores, formas, silhuetas, tecidos, enfim.

Então deu prosseguimento no desenvolvimento da coleção pelas etapas metodológicas descritas no livro. Abaixo estão descritas as etapas e atividades a serem realizadas em cada uma.

Tabela 1: Etapas e atividades do desenvolvimento da coleção.

Etapas	Atividades realizadas
Briefing	Definição do que vai ser apresentado nesse projeto.
Definição de público	Nesse ponto será definido além da faixa etária, os fatores que influenciam o consumo desse grupo, além de características sociais.
Pesquisa de mercado	Serão analisadas as marcas que se associam ao público, juntamente com as tendências de consumo do mesmo.
Croquis	Aqui serão criados os croquis com base nos assuntos estudados e das marcas analisadas. Com cuidados estéticos e ergonômicos.
Modelagens	Nessa etapa será realizada a modelagem das peças apresentas nos croquis.
Pilotagem	Através das modelagens criadas, se dá início ao processo de costura das peças. Aqui é possível observar possíveis erros de modelagens e descobrir as melhores formas para linha de produção.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 História da Moda

A moda não é apenas o vestir, “proteger o corpo” ela vai além disso. Envolve escolhas estéticas, linguagem, personalidade, comportamento e vários outros aspectos.

A moda ao decorrer do tempo não apresentou grandes mudanças, ela servia para identificar classes sociais. Para complementar Nery explica:

[...] até o início do século XIX, a maneira de vestir podia permanecer inalterada por muito tempo. Ao longo da história, a indumentária serviu para identificar camadas sociais, profissões, idade ou sexo das pessoas, e seu estudo pode servir como fonte de informação sobre costumes e hábitos de um povo. Mais os registros de da vestimenta de épocas remotas costumam ser precários [...] (NERY, 2014).

Na Idade Média, as roupas tinham muitos elementos da indumentária militar, eram compostas por muitas cores, a qual identificava o feudo que você fazia parte. Segundo Silva (2009), o vestuário masculino dessa época era composto por calças longas amarradas por barbatanas de tecido até o joelho, e sob a vestimenta existia um manto de pele de animal, preso ao corpo por alfinetes, o qual era utilizado para proteção. As mulheres usavam túnicas longas, por baixo dessas, uma camisa de linho e por fim, um xale. Tudo isso era preso e ajustado ao corpo através de broches e cintos.

A grande revolução da indumentária do século XIV foi com a roupa masculina, eram justas e curtas, usavam coletes curtos e meias longas que cobriam toda a perna, usavam na cabeça um houppelande, manto amplo que podia ser longo ou curto. A roupa feminina era composta por dois vestidos: um justo por baixo e outro mais amplo por cima. A cintura tornou-se alta, ficando abaixo dos seios, os vestidos eram amplos e com grande quantidade de tecido. O decote era acentuado, valorizando o colo e deixando a vestimenta mais sedutora.

A partir do século XV a indumentária passou a se preocupar com as questões ornamentais abrindo mão das questões utilitárias, as roupas masculinas e femininas passaram a se diferenciar. Até então o que diferenciava a vestimenta de ambos os sexos eram os penteados e acessórios. Nessa época a roupa masculina era mais elaborada que as femininas, como confirma Pollini (2007, pg. 20) “a começar pelo final do século XIV, as roupas masculinas foram mais exuberantes que as femininas.”

No início do século XVI a moda sofreu fortes influências dos lansquenets, soldados alemães que usavam uma vestimenta composta de tiras onde deixava à mostra o forro que era de tecido nobre. As roupas de ambos os sexos eram feitas com tiras que mostrava o tecido por baixo.

Figura 1: Lansquenet



Fonte: <http://www.vieuxblaye.fr/spip.php?article86>

Porém, a mais poderosa influência no século XVI foi a moda espanhola. Na segunda metade do século os espanhóis trouxeram com um estilo que combinava seriedade, riqueza e elegância. Os tecidos em sua maioria pretos eram bordados com fios de ouro e prata. A sobriedade da moda espanhola trouxe o gosto pelas golas altas.

A vestimenta no século XVI teve muitas alterações, a cintura desceu, embaixo das saias era usado a farthingales: uma estrutura usada para armar a saia e o corpete que servia também para afinar mais a cintura.

Figura 2: Estrutura para armação - farthingales.



Fonte: História da moda¹

O homem usava um calção até o joelho amarrado por tiras, meias, capa sobre o ombro e o gibão aberto na região da braguilha. Um acessório muito usado nesse século foi o rufos, amarrado ao redor do pescoço, era feito em tecidos engomados e plissados. Com o decorrer do tempo eles foram ficando maiores, passando uma mensagem de superioridade.

[...] o rufo é um bom exemplo da tendência da moda do período, trazendo uma nova postura corporal a seus usuários, pois todo o

1 História da moda. Disponível em: <
<http://modahistorica.blogspot.com.br/2013/05/lingerie-historica-parte-1-farthingale.html>>

cotidiano estava determinado pela relação entre o corpo, a vestimenta e o nível social, e cada vez mais as vestimentas dos mais ricos traziam a seguinte mensagem subentendida: “eu não preciso exercer trabalho nenhum [...]” (POLLINI, 2007, p. 28).

A vestimenta do século XVII foi marcada pela extravagância, a moda sofria fortes influências da França por conta do rei Luís XIV. A vestimenta masculina dessa época teve grande destaque por conta do “Rhinegrave”, calções extremamente largos com uma grande quantidade de fitas aplicadas, dando a aparência de uma saia. A roupa era composta por colete, camisas bufantes, peruca e sapato de salto. Posteriormente o “Rhinegrave” foi substituído por calções justos e uma moda baseada no comportamento militar predominou, como relata Pollini (2007, pg. 30), “Entre 1662 e 1666, uma veste de origem militar começou a ser usada na corte: era um casaco longo e chamava-se justaucorps, que, como o nome indica, era um casaco ajustado ao corpo que ia até a altura do joelho.”

A moda feminina não teve grandes alterações: as saias eram amplas, um corpete justo transformando a silhueta em “V”, a vestimenta era ricamente ornamentada por rendas, babados e laços. A maior mudança na indumentária feminina ficou por conta dos penteados, como cita Pollini (2007, pg. 31): “Esses penteados do final do século combinavam fitas, laços e rendas, sendo muitas vezes utilizados cabelos postiços para incrementar o volume, chegando a alcançar mais de 20 cm de altura sobre a cabeça”.

Segundo Laver (1989), a moda feminina do século XVIII ultrapassou a moda masculina, as roupas eram exageradas, pesadas e volumosas dificultando a movimentação. O espartilho ainda era usado, as saias eram volumosas e largas tornando impossível a duas mulheres andarem uma ao lado da outra, os penteados ficaram cada vez maiores. A roupa masculina tomava o caminho inverso, sua riqueza encontrava-se nos tecidos nobres, sendo basicamente composta por casaco, colete e calção.

A Revolução Francesa alterou a moda, uma versão mais simples foi adotada pelos ingleses. O traje masculino dessa época era composto por colete curto, casacos justos, lenço, bota e calça. Os vestidos eram feitos com tecidos leves, decotados, com cintura alta e uma segunda pele de malha era usado devido ao frio e também ao pudor.

O mais importante na Revolução Francesa foi o término das leis suntuárias que privilegiavam a nobreza. Foi decretado que ninguém poderia obrigar o outro a se vestir de maneira determinada. Esse grande passo entre a moda e a sociedade foi de extrema importância para a formação da moda que temos hoje.

A Revolução Industrial também foi outro acontecimento que modificou bastante o desenvolvimento da moda. A maneira de vestir foi modificada pelo ritmo acelerado em que as pessoas viviam e trabalhavam. Nessa época foram inventadas máquinas que aceleravam e barateavam o processo de produção do vestuário.

Após o período das revoluções, as roupas voltaram à estética exuberante, principalmente no cenário feminino com o uso da “crinolina” que era um tipo de saia de armação feita por arcos de metal que deixavam o vestido enorme e rodado. Com o passar do século XIX ao século XX as anquinhas diminuíram, tornando a silhueta em forma de ampulheta valorizando os seios e quadris, dando à mulher um ar de delicadeza e feminilidade. A indumentária masculina assumia a postura de seriedade, composta por colete, casaco e calça.

A partir do século XX a moda, que era de interesse apenas de um seletivo grupo, passou a ser para todos. A história da moda passou a ser dividida por décadas, devido à aceleração das mudanças que ocorriam na moda.

O século XX foi marcado por muitas mudanças, como afirma Nery:

[...] em conclusão, no início do século XX houve uma demonstração de três estilos distintos na moda: do seu início até 1909, a época era de ostentação e extravagância; a seguir, junto com o movimento Art nouveau, houve uma onda de orientalismo;

a guerra a tinha como efeito abafar a moda, que no entanto, retomou logo seu ritmo, em 1919 com a linha tubular [...] (NERY, 2014, pg.195).

Por conta da Primeira Guerra Mundial, as mulheres de diferentes classes sociais passaram a trabalhar em diversos setores antes masculinos. Devido a esses acontecimentos, a moda sofreu fortes mudanças. A modelagem ficou mais solta, livre dos corpetes, caldas e barbatanas, pois dessa forma seria impossível para as mulheres suportarem a carga de trabalho.

Paul Poiret percebeu tais mudanças comportamentais e deixou seu nome marcado na história da moda. Como cita Silva (2009):

Abrindo sua própria mainson em 1903, Poiret projetou seu nome com um modelo de casaco kimono muito controverso, mas em 1909 ele já havia conseguido fama. Iniciou-se a onda oriental na moda, com cores fortes, drapeados suaves, saias afuniladas e muitos botões, sendo os enfeites favoritos da época. Poiret pregava uma forma mais solta e fluída para o vestuário. Silva (2009, pág. 66)

Os anos 20 ficaram marcados pela leveza conhecido como “Anos Loucos”. Os quadris e os seios já não eram mais evidenciados, as mulheres passaram a usar cintas para igualar a silhueta, os vestidos e as saias foram ficando cada vez mais curtos devido à dança ter se tornado um hábito forte na época. A aparência andrógina definia a mulher da época. Segundo Pollini (2007), nessa época as calças começaram a ser usadas pelas mulheres, mas essa vestimenta só era permitida para o uso no trabalho, em outras ocasiões as mulheres tinham que usar saias. Gabriele “Coco” Chanel soube desenvolver bem o espírito da época em suas criações, a simplicidade era expressada através das peças.

Nos anos 30, por conta da crise mundial, o clima de festa não era o mais adequado. A moda incorporou uma identidade mais sombria, tornando-se mais conservadora. A silhueta feminina mudou a cintura levemente acentuada, os ombros enfatizados, os tons das roupas eram escuros. A indumentária da época possuía detalhes militares refletidos pela guerra.

A vestimenta masculina era composta por calças largas com a bainha virada, leves pregas na cintura, paletós, pulôveres sem mangas, chapéu homburg, xales, luvas de camurças, lenço de bolso e gravata borboleta ou listrada.

A Segunda Guerra Mundial, que durou de 1939 a 1945 mudou os rumos da história da moda. As roupas práticas substituíram o modismo, era determinada a quantidade de roupa que podia ser consumida, a alta costura deixou de existir.

Para as mulheres o comprimento da saia ia até a altura do joelho, eram justas, as pregas e os botões foram limitados. A moda masculina se manteve estagnada durante a guerra, a calça passou a ter apenas um bolso, o paletó não podia ser trespassado, a barra italiana foi eliminada.

O fim da guerra em 1945, a alta costura conseguiu se reerguer e recuperar seu prestígio. Nessa época, Christian Dior se tornou o mais influente estilista do mundo, graças à invenção das saias New Look que usava muitos metros de tecido. Nessa época Louis Reard cria a roupa de banho dividida em duas peças, surge o biquíni.

Os anos 50 foram marcados pelas mudanças, depois da Guerra uma moda jovem começou a surgir. Essa década foi conhecida como “Anos Dourados”, onde o culto pela beleza volta e a feminilidade ressurgiu. As saias eram rodadas com a cintura marcada, chapéus de abas largas, luvas e sapatos eram o scarpins.

A indumentária masculina era composta por ternos sóbrios de ombros largos, calça estreita com bainha revirada e gravata. O blue jeans foi uma moda que definitivamente caiu no gosto dos jovens e adultos. Surge o Prêt-à-Porter ou pronto pra vestir, as roupas passaram a ser produzidas em grande escala, com tamanhos padronizados acessíveis a todos.

O ideal de juventude nascido na década anterior ganhou mais força durante a década de 60. A moda unissex surgiu nessa época, e alta costura sofreu uma forte crise.

Novos materiais passaram a ser usados, como o metal, plástico e acrílico, as estampas eram geométricas e curvilíneas, com essas mudanças a moda deixa bem claro que sua preocupação é no futuro.

Nessa década surge a peça de roupa mais polêmica, a minissaia. Como aborda Pollini (2007, pg. 69), “ela representou a revolução dos costumes, a revolução feminina, a revolução estética... poucos centímetros de tecido serviam como divisores de águas para a moda e para sociedade.”

Em busca de uma nova forma de vida que prezasse pela harmonia surge o movimento Hippie. Esses jovens da década de 70 valorizavam elementos vindos da natureza. Nasce uma era “antimoda” as pessoas passam a não se preocupar com as tendências e sim com a liberdade.

A indumentária da época era composta por saias longas, calças boca de sino, batas, bolsas de alças compridas, os tecidos eram finos e leves com estampas florais, a técnica de tingimento batik foi muito usada. O couro estava muito em gosto nessa época, presente nas bolsas de franjas, nos bordados e em outros acessórios.

Os anos 80 foram marcados pela diversidade de estilos. Os Punks, góticos, a moda trazida pelos japoneses “menos é mais”, a influência parisiense com toda exuberância e a moda vinda da academia que passou a ser usada no dia a dia. Como podemos ver, essa década quebra os paradigmas da moda, passa a ser dividida por tribos, cada um usava o que queria de acordo com a sua identidade.

Na verdade o período foi de opostos convivendo em harmonia. Estiveram presentes ao mesmo tempo os justos e os amplos, os coloridos e as cores sóbrias, o simples e o exagerado. Havia um leque de possibilidades, uma pluralidade, várias realidades. Foi quando surgiu o conceito de tribos de moda, marcando diversos grupos com distintas identidades. Cada um era fiel ao seu grupo, não existindo um elo entre uma tribo e outra (Silva, 2009, pág.84).

Os anos 90 deram continuidade à moda dos anos 80, não havia estilo a seguir, a pessoa era livre para escolher o que usar, fazendo a mistura de vários estilos. A falta de identidade passou a existir na moda.

Segundo Pollini (2007), o fim do XX elegeu o múltiplo como sua essência e tornou evidente que não existia mais uma “moda universal”, um estilo único a ser seguido. A moda atual demonstra preocupação na inovação de tecidos, fios, acabamentos e maquinários. A modernidade busca sempre a inovação a criatividade inesperada.

3.1.1 Moda infantil

Na atualidade, as crianças desempenham um papel importantíssimo no quadro da moda, entretanto, em décadas anteriores, as crianças não tinham espaço no meio social. Pesquisas feitas por Ariès (1983) revelam que a sociedade medieval já fazia distinção entre o universo infantil e o adulto. Segundo o autor, só depois da Idade Média a criança passa a ser percebida e aceita no meio social.

Na Idade Média, antes dos três anos, as crianças usavam roupas semelhantes independente do sexo (batas e vestidos compridos). Entre três e seis anos, usavam roupas iguais as dos seus pais, a vestimenta não era ergonômica. Essa moda perdurou ao decorrer do Renascimento.

A história da indumentária infantil encontra-se nos livros a partir do século XVI, quando as roupas possuíam um estilo prático de vestir. Com o passar do século, as crianças foram sendo vestidas, tendo como base os adultos. No século XVII, as roupas usadas pelas crianças ainda permaneciam com a mesma estética dos pais, com exceção de alguns detalhes, como relata Amid Apud Boucher (2010, pág. 250), “garotinhos de calções e gibões, garotinhas de vestido longo com gola alta e avental em ponta, com gorros enfeitados com penachos.”

A moda para as meninas, a partir do século XVIII, era formada por uma indumentária romântica com muitos babados e tecidos dando bastante volume

aos vestidos. Ainda nesse século, segundo Milléo e Cunha (2013), surgiu a vestimenta de marinheiro para o mundo infantil e se tornou um destaque, se estendendo até o século XX.

Em 1775, as mudanças no vestuário infantil começam a acontecer. As roupas ficam mais soltas, as meninas com vestidos mais leves e cabelos soltos e os meninos com roupas de marinheiro de tecidos claros, de lavagem prática e de modelagem simples.

Na metade do século XIX, o vestuário infantil ganha destaque, fazendo parte de revistas de moda, onde os alfaiates projetavam modelagens especiais. Segundo Lurie (1992), no fim do século XIX, surgiu um traje chamado de Fauntleroy composto por jaqueta preta ou azul safira de veludo e calças, camisa branca de colarinho largo rendado, faixa de seda colorida, meias de seda, sapato afivelado, boina grande de veludo e cabelos cacheados.

Figura 3: Fauntleroy



Fonte: (<http://www.vam.ac.uk/moc/article/fauntleroy-suit/>)

Do século XX até a Primeira Guerra Mundial, a moda não apresentou grandes mudanças de comportamento. Estudos feitos por Kern (2010) mostram que entre os anos de 1929 e 1940, as meninas usavam vestidos amplos em forma de “A”, laços grandes no cabelo e sapatos estilos boneca, usados pelos meninos também.

Na segunda Guerra Mundial, as mudanças no universo infantil começaram a aparecer. Os comerciantes e fabricantes começaram a investir bastante no seguimento citado anteriormente (Cardoso, 1994).

As modificações no vestuário infantil começaram a acontecer de forma bastante visível, em meados dos anos 60. A vestimenta tornou-se unissex composta por peças mais soltas como blusas e shorts. Com esse tipo de mudança a igualdade entre meninos e meninas começava a existir.

As crianças, da década de 60, foram beneficiadas com a descoberta de novos tipos de tecidos voltados para uma estética mais confortável, todavia o

estilo continuou o mesmo de décadas atrás. Com essas intervenções é possível notar uma preocupação acerca do cotidiano das crianças, deixando-as mais livres de roupas apertadas e desconfortáveis, ganhando tecidos novos e confortáveis. Essas mudanças impactaram o mercado industrial infantil.

Segundo Cardoso (2005), nos dias de hoje, as crianças tem comportamentos de vida diferentes dos de antigamente. Elas têm a liberdade de escolha para assistir seus programas favoritos, decidem o que querem consumir, tem fácil acesso a tecnologia, trazendo assim modificações no seu comportamento capazes de influenciar seus pensamentos e a maneira de se vestir.

3.1.2 Marcas

Para servir de inspiração na criação das peças, foram escolhidas três marcas que se encaixam no perfil do público escolhido, que são elas Fábula, Anjo D'Água e Lilica. Em cada uma dessas marcas podemos analisar seu conceito e estética utilizada nas peças, formando assim a base de criação para a coleção deste projeto.

A primeira marca que serve de base para pesquisa é a empresa Fábula, bastante conhecida também por sua linha adulto, a Farm. Seu estilo é bem alegre e de modelagens com poucas marcações e transparecendo leveza e um ar despojado em suas peças. Suas peças tem a inserção de elementos da fauna e flora, além de objetos que fazem parte do convívio infantil e que assim possam “criar” histórias.

Figura 4: Coleção alto verão 2016.



Fonte: Fábula <<http://www.fabula.com.br/lookbook/alto-verao-2016/>>

Figura 5: Macaquito coleção alto verão 2016.



Fonte: Fábula (<http://www.fabula.com.br/lookbook/alto-verao-2016/>)

A segunda marca é a Anjo D'água, empresa que está há 17 anos no mercado e tem produtos voltados desde da linha baby até a linha teen. Sua prioridade são peças de qualidade e que sigam as tendências mundiais. Suas peças possibilitam uma grande variedade de modelagens estampas e cores, passam feminilidade e infantilidade.

Figura 6: Coleção Inverno 2015.



Fonte: Anjo D'água (<http://anjodagua.com.br/ColecaoAnterior/ColecaoBaby.aspx>)

Figura 7: Coleção alto verão 2015/2016.



Fonte: Anjo D'água (<http://anjodagua.com.br/ColecaoKids.aspx>)

A terceira selecionada foi a Lilica Ripilica, a qual surgiu após o sucesso proporcionado pela parceria de sandálias Melissinha iniciada em 1989, quando as sandálias saíram de linha deu-se início a marca, que está no mercado desde o início dos anos 90 com a linha feminina. Sua boneca é um item bem marcante em suas peças, além das roupas confortáveis, com diversão e com bastante personalidade, atendendo desde o público de 0 a 11 anos.

Figura 8: Coleção Inverno 2016.



Fonte: Lilica Ripilica (<http://www.lilicaetigor.com/colection/l32-2/>)

Figura 9: Coleção Inverno 2016 Lilica Ripilica.



Fonte: Lilica Ripilica (<http://www.lilicaetigor.com/colection/l26-2/>)

3.2 Desenvolvimento infantil

O processo de crescimento natural do homem transpassa por diversas fases que compreendem mudanças físicas e comportamentais. Em cada fase existencial do indivíduo existem mudanças específicas que orientam o comportamento social. Quando criança, o ser humano ultrapassa por essas fases em ciclos mais intensos e específicos.

Ao momento que nascem, os bebês começam a experimentar sensações distintas em contato com o mundo, diferentes do tempo em que estavam sendo desenvolvidos dentro barriga da mãe, estimulando seus cinco sentidos

constantemente. Ao passo em que experimenta novas experiências, o bebê grava novas informações em seu cérebro que se transformam em conhecimento.

Por conhecimento, podem-se obter várias definições, mas essencialmente dizem respeito ao ato de conhecer, de ter ideia sobre algo e utilizar as informações recebidas pelo cérebro, misturadas com uma série de outras informações que são armazenadas e processadas pela mente humana. Segundo Bee (1997), tanto para Freud quanto para Erikson, o período de 1 a 5 anos é definido pela harmonia entre a necessidade e a habilidade da criança associados ao controle dos pais.

Nos primeiros 12 meses de vida é possível notar um apego maior da criança por pelo menos um dos seus responsáveis, e muitas vezes esse apego é expressado em reações como: a interação social, rir, comer, chorar, ter uma base segura, enfim. No intervalo de 4 e 5 anos esse apego é transferido para algumas outras coisas como por exemplo, os acessórios, em que a criança começa a querer usar os mesmos que a mãe (Bee, 1997). Para Passman e Longeway (apud Bee, 1997, p. 238), após esse espaço de tempo a relação tem reações menos aparentes, pois a criança começa a entender cognitivamente os motivos de ausência dos responsáveis e compreender que os mesmos irão voltar.

Stoltz (1999, p.65), com base nos estudos de Piaget, diz que “o desenvolvimento do homem se dá partir de sua interação com o meio ambiente. Entende-se aqui por meio ambiente, o meio físico e o meio social”. Completando essa citação, o autor exprime que através da interação do sujeito com o meio, possibilita-se também a construção da inteligência de cada um, assim como o processo de formação de novidades, que só são criadas por meio do uso da inteligência.

Assim como afirmam os estudos de Piaget, o teórico Hartup (apud Bee, 1997, p. 237) pontua que a criança precisa ter dois tipos de convívio, a relação horizontal e a vertical. A relação horizontal trata-se da interação com uma pessoa da mesma idade e que vivencia as mesmas ações. Segundo Bee (1997), dentro desse convívio a criança constrói uma relação de cooperação e até de

desavenças. Já a relação vertical trata-se do relacionamento com adultos, onde se trata de posição de hierarquia e obediência.

“O conhecimento se produz a partir da ação do sujeito sobre o meio em que vive, só se constitui com a estruturação da experiência que lhe permite atribuir significação. A significação é o resultado da possibilidade de assimilação. Conhecer significa, pois, inserir o objeto num sistema de relações, a partir de ações executadas sobre esse objeto” Cavicchia (2010, p. 01).

Esse aspecto do conhecimento do ponto de vista do autor é importante para compreender os estágios de desenvolvimento infantil e o processo de compreensão e significação humana. Segundo Piaget, o saber acontece por estágios vivenciados sucessivamente, onde o anterior possibilita o surgimento do estágio seguinte, aos quais os esquemas existentes em um, são modificados no próximo estágio que se iniciará. O que o autor denomina como o processo de conhecimento contínuo.

Piaget classifica como adaptação a adequação do organismo humano com o meio e essa pode ser compreendida sobre dois vieses: a assimilação e a acomodação. A assimilação diz respeito ao processo de incorporação ao que é apresentado ao ser, pelo ambiente e a acomodação é justamente o processo de ajustar o organismo a receber esses elementos que são mostrados pelo ambiente (SCHOLTZ, 1999, p. 66).

Entre os 4 e 6 anos a criança passa por um grande amadurecimento em relação ao seu gênero. Na fase de quatro anos, a criança possui um entendimento mais mesclado, onde alguns parâmetros ainda não são bem definidos e já no período de seis anos eles possuem uma separação bem clara entre o que se enquadra para o sexo feminino e para o sexo masculino.

O que é indicado ao ser é interpretado em função das significações que já foram construídas em outros momentos. Há a necessidade de um certo equilíbrio entre a acomodação e assimilação para perceber os estímulos que são apresentados pelo ambiente, para que a assimilação faça seu papel de absorção

e a acomodação configure essa absorção. Dentro desse processo de equilíbrio se constroem estruturas cognitivas que o indivíduo emprega na compreensão dos fatos/dados/objetos, direcionando o procedimento da construção do conhecimento (CAVICCHIA, 2010, p.02).

O possível desequilíbrio leva o ser a confrontar os esquemas, conduzindo a um “conflito cognitivo”, onde para gerar respostas o organismo produz construções compensatórias que buscam um novo equilíbrio, mais eficaz que o anterior. Em seu trabalho, Piaget comunica também que o processo de desenvolvimento cognitivo pode ser dividido em quatro etapas, que corresponde desde o nascimento da criança até a sua adolescência.

Para Bee (1997), o desenvolvimento infantil é analisado até os 6 anos e se divide nas seguintes etapas: o físico, da linguagem, do self/personalidade, social e cognitivo. O físico, em que se analisa os avanços como o andar, subir e descer escadas, escrever, pular etc. Já o da linguagem observa o desenrolar da fala, desde o acréscimo de palavras até o uso de verbos, por exemplo. O self/personalidade trata-se da auto-definição por meios como idade, tamanho, habilidades físicas, identificação de gênero, entre outros. Na etapa do desenvolvimento social são vistas as formas de apego, de interação entre indivíduos da mesma idade, negociação e amizade, por exemplo. E por fim o desenvolvimento cognitivo que será visto abaixo em paralelo com a visão de Piaget.

3.2.1 Desenvolvimento cognitivo

Para Piaget, o desenvolvimento das estruturas da inteligência é composto por uma série de etapas que são chamadas de estágios e que evoluem continuamente. Os estágios expressam as etapas pelas quais se dá a construção do mundo pela criança.

Cada estágio anterior progride no estágio seguinte e sua ordem se define sucessivamente e não por ordem cronológica, mas progridem de acordo com o contato do sujeito com o mundo e de sua evolução. Já para Bee (1997), pode-se observar os avanços com certa ordem cronológica, mas que sua evolução se dá a partir da vivência anterior.

O estudo de Cavvichia (2010) define exigências básicas propostas por Piaget para caracterizar os estágios do desenvolvimento cognitivo de uma criança, como pode-se observar na imagem a baixo:

Figura 10: Exigências que caracterizam os estágios propostos por Piaget.

- 1º) todo estágio tem de ser integrador, ou seja, as estruturas elaboradas em determinada etapa devem tornar-se parte integrante das estruturas das etapas seguintes;
- 2º) um estágio corresponde a uma estrutura de conjunto que se caracteriza por suas leis de totalidade e não pela justaposição de propriedades estranhas umas às outras;
- 3º) um estágio compreende, ao mesmo tempo, um nível de preparação e um nível de acabamento;
- 4º) é preciso distinguir, em uma sequência de estágios, o processo de formação ou gênese e as formas de equilíbrio final.

Fonte : Cavvichia, (2010, p. 03)

As características dos estágios permitiram desenvolver as quatro estruturas sobre o desenvolvimento cognitivo infantil que foram divididos em: estágio da inteligência sensório-motora, ou prático (até aproximadamente os dois anos), estágio da inteligência operatória concreta (7-8 a 11-12 anos) e por último estágio da inteligência formal (a partir de aproximadamente 12 anos de idade).

3.2.1.1 Estágio sensório-motor ou prático

Esse estágio é muito importante para o desenvolvimento cognitivo infantil e inicia-se a partir do 0 até 2 anos de idade. Aqui se forma a base das realizações,

pois surgem os primeiros pensamentos e expressões que estabelecem as relações entre as ações e modificações do ambiente. Depende de seis categorias para que o indivíduo organize suas experiências com o ambiente, são elas: objeto, espaço, causalidade e tempo, essas categorias são práticas e não se desenvolvem no pensamento.

“Os estágios sensório motores são construídos a partir dos reflexos inatos, aos quais são se modificando com a experiência. O bebê, de início, está “traficando no egocentrismo”. Lentamente constrói a noção do “eu” que prevê a diferenciação entre o mundo externo e o seu próprio corpo” (Stoltz, 1999, p. 68)

3.2.1.2 Estágio operatório concreto

A primeira fase desse estágio se desenvolve entre 2 anos de idade até 6 ou 7 anos. É onde acontece a transição entre da inteligência sensório motora (prática) para a concreta (representativa). O processo de mudança acontece de forma lenta e contínua. Ao atingir o pensamento representativo a criança interioriza e modifica o objeto, o tempo e o espaço e as categorias de lógica e relação e esta relação pode se estender até os doze anos, se dividindo em dois subestágios. Segundo Cavvichia (2010), o primeiro subestágio é denominado de representativo simbólico, sobre o mesmo ele afirma que:

“O mundo para ela não se organiza em categorias lógicas gerais, mas distribui-se em elementos particulares, individuais, em relação com sua experiência pessoal. O egocentrismo intelectual é a principal forma assumida pelo pensamento da criança neste estágio. Seu raciocínio procede por analogias, por transdução, uma vez que lhe falta a generalidade de um verdadeiro raciocínio lógico”. (Cavvichia, 2010, p. 10)

A capacidade de representação vai possibilitar a função simbólica, que se assume em linguagem, imitação deferida, imagem mental, o desenho, o jogo simbólico, que são na verdade expressões desta função. Piaget ainda diz que essa transferência de um estágio para o outro se desenvolve pela capacidade de imitar, de reproduzir uma ação. As representações infantis estabelecem pré-

conceitos ou pré-relações, nas quais não há diferença entre o geral e o particular. O pensamento nesse estágio, pré-operacional, é irreversível, não existem relações de reciprocidade, não há conservação e não há um comando nas relações de mudanças dentro do mundo da criança.

Na passagem do sub-estágio anterior para o sub-estágio operatório concreto que é vivenciado na idade de 7 a 12 anos, permite a criança pensar no que já experimentou, atinge a noção e a conservação, raciocina no seu tempo e adquire reversibilidade, entende os agrupamentos em séries, sabe classificar em grupos e ainda exerce operações lógicas.

3.2.1.3 Estágio das operações formais

No presente estágio as operações se realizam através de conceitos, raciocínio dedutivo, considerando hipóteses, e se torna mais independente com as palavras. Esse estágio se desenvolve a partir dos 11 anos de idade. As hipóteses caracterizam essa vivência, o último e mais desenvolvido estágio cognitivo, permite que as crianças demonstrem raciocínios indutivos e dedutivos se baseando em proposições, aprendendo a lidar com diferentes variáveis, considerando trocas e combinações. Abordando mais um pouco este estágio Cavicchia (2010, p.12), explica:

“Entre os 11 e os 15-16 anos, aproximadamente, as operações se desligam progressivamente do plano da manipulação concreta. Como resultado da experiência lógico-matemática, o adolescente consegue agrupar representações de representações em estruturas equilibradas (ocorrendo, portanto, uma nova mudança na natureza dos esquemas) e tem acesso a um raciocínio hipotético-dedutivo. Agora, poderá chegar a conclusões a partir de hipóteses, sem ter necessidade de observação e manipulação reais”.

3.3 Os contos de fada e o desenvolvimento infantil

A partir dos estágios estudados acima, pode-se notar que as crianças de 4 a 5 anos terminam transferindo seu apego para objetos. Muitos desses objetos

são ligados às mães, mas também estão numa fase a qual os contos de fadas, especialmente os de princesas, são muito importantes. Elas se assemelham muito aos personagens e tentam imitá-los de diversas formas, uma forma dessas é através da vestimenta.

O estágio operatório completo é o mais adequado para a idade trabalhada, pois é onde o simbólico tem muita força e traz o fato da imitação ser um reflexo desse estágio. Partindo desse entendimento que a criança apresenta um reconhecimento e uma imitação, foi escolhido trabalhar com contos de fada. Esse tema é bastante presente nessa etapa da vida e se torna símbolo de imitação para as crianças, já que as mesmas reconhecem os personagens dos desenhos.

3.4 Contos de fada

Para entendermos a história dos contos, é importante analisar a origem da literatura fantástica, ela se baseia no misto do real e do imaginário. O conto escolhido traz esse misto, pois tem a feitiçaria como imaginário e traz consigo a parte de princesa Disney que pode ser aplicada em alguns cenários em volta do mundo.

Segundo Tanaka (2010), os contos de fada tem origens bastante diversificadas, desde a cultura europeia até a oriental. Eles traziam assuntos como poder, princípios, formação de valores misturando a realidade com a fantasia, muitas dessas histórias eram passadas de pai para filho e com o tempo tomou conta do imaginário das pessoas. Já para Tric (2013), o início dessas histórias tinha consigo assuntos bastante pesados e violentos, que com o passar do tempo foram ganhando leveza com o autor Charles Perrault.

Figura 11: Figura ilustrativa de um conto de fada de Perrault.



Fonte: Fábulas e Contos²

Histórias tradicionais tinham finais bastante trágicos e que terminavam afetando o psicológico das crianças, por isso foi criada uma forma mais adequada para esse público, onde encontramos histórias como as apresentadas pela Disney.

Normalmente os contos de fada atuais narram as sublimes histórias cheias de encantos e magias, onde encontra-se príncipe e princesas que após diversos problemas vencem o mal e vivem felizes para sempre.

As histórias narradas pela Disney transformam os contos em lindas histórias de princesas, histórias essas que encantam e fascinam as crianças.

2 Fábulas e contos. Disponível em:
<<http://www.fabulasecontos.com.br/?pg=descricao&id=14>>

Quando se trata de busca por informações de moda, as mães fazem bastante uso de meios como as redes sociais como *Facebook* e *Instagram*, além de site como *Dinda* para se manterem ligadas ao que há de mais novo e moderno, quando não mantêm esse hábito, a opinião das pessoas do seu convívio é uma forte aliada para escolha das roupas de suas filhas.

O nível de escolaridade da maior parte das mães é de ensino médio completo, tendo profissões que variam de dona de casa até designer que trabalha na área infantil, apesar da diferença de profissão se nota que valorizam o design das roupas e a informação de moda contida nelas.

Já no campo sociocultural, as opções de lazer adotadas são diversas e possibilitam uma interação entre a família. Ambientes de lazer comunitários são bem-vindos e possibilitam as crianças conviverem com outras crianças de sua idade, como por exemplo, festas de aniversário. O shopping também está incluso mesmo que seja só por lazer e ir ao cinema para ver o filme do momento, ou mesmo para somente sair de casa.

Como um panorama geral dessa faixa etária de 4 a 6 anos, pode-se observar que as mesmas gostam de bonecas e brincadeiras de princesas, sempre vivendo em um mundo de conto de fadas onde se imaginam naquele mundo mágico. E que menina não gosta de maquiagem, né?! As das mães são as preferidas, é uma forma que elas usam para se espelharem em seus atos.

A lambança é garantida quando o assunto são doces, são raras as crianças que não apreciam as guloseimas e que não fazem aquela sujeira. Outra forma de se divertirem são com tintas e lápis de cor, que por muitas vezes tem como alvo principal as paredes, até a criança ser disciplinada com o uso do papel.

Voltando às mães, a forma escolhida para classificar esse público foi por seus hábitos e marcas de consumo, quando questionadas sobre os fatores que mais influenciam, pontos como preço e tendência foram bastante citados, mostrando que as mães buscam peças que tenham valor agregado de moda e

com custo dentro de padrões para compra. O design também influencia, já que muitas buscam peças que as encante e que deixem suas filhas ainda mais lindas.

Elas consomem marcas bastante conhecidas no segmento infantil, como Malwee, Lillica, Brandili e Anjo d'água. Essas marcas passam confiabilidade na qualidade dos produtos oferecidos, modelagens e tendências de acordo com a temporada. As três primeiras marcas citadas tem em seu forte roupas direcionadas desde o dia a dia como camisetas, shorts e saias, até roupas com maior delicadeza e um toque mais arrumado como vestidos. Já a terceira é mais direcionada a peças normalmente utilizadas em eventos especiais por seu preço e detalhes.

5.2 Tendências

Figura 13: Painel de tendência



Segundo RENFREW, e RENFREW, C (2010), tendência em moda é uma fonte de estímulos, atuais ou não, e tem sido um ponto fundamental para criação de design. As tendências reúnem diversos tipos de produtos como: cores, tecidos, fios, silhuetas e ilustrações, assim como maneiras e usos dos objetos. A partir desse conteúdo podem surgir fontes de inspiração para o desenvolvimento de uma coleção.⁸

Tomando como base esse pensamento podemos extrair a importância que tem o comportamento do consumidor, pois o mesmo pode influenciar os direcionamentos numa linha de criação. Segundo Gould (apud, Caldas) não se deve analisar algo que vai a determinada direção e sim algo que pode ser alterado de acordo com um determinado grupo.

Os contos tem a facilidade de andar por diversos segmentos e sempre ganhando a atenção do consumidor. São criados diversos produtos inspirados nos filmes como batons, paletas de sombras e perfumes na área de cosméticos e

perfumaria, onde grandes marcas se inspiram nos contos para criar esses produtos com formatos e cores que se encaixam nos detalhes expostos.

Os calçados não ficam de fora e são inúmeras formas e modelos, marcas como a Melissa desenvolvem coleções baseadas nas histórias contadas. Joias, acessórios e decoração também são criados e fazem bastante sucesso, designers de todo o mundo produzem objetos que transmitem a essência do filme. Outros itens aproveitados são os do ramo alimentício, onde as figuras dos personagens servem de atrativo para as crianças complementarem sua alimentação.

Como tendência para o verão 2017 infantil, a elegância inspirada em contos de fadas e jardins encantados ficou em destaque, além de motivos florais presentes em diversos tecidos (FASHION MAG, 2015). Ultimamente os contos ganharam roupagens mais modernas e voltaram aos holofotes da mídia, trazem inspirações em diversos campos na sociedade, um deles é o ramo da movelaria que criam diversos produtos inspirados em grandes clássicos.

Com esse ponto pode-se brincar com imaginário das mães e crianças, nessa faixa etária a criança tem forte identificação por desenhos, e com o conto de fadas escolhido para ser base da coleção possibilita atingir essa identificação. O móvel abaixo traz consigo um trecho do filme, onde o personagem Gaston enfurecido dá um soco no móvel e causa um estrago, como retratado.

Figura 14: Móvel inspirado na Bela e a Fera.



Fonte: A bela adormecida³

Com mães que buscam novidades e tendências, as modelagens atrativas e detalhes que trazem um diferencial são o ponto forte para que uma peça agrade o consumidor, trazendo o estilo buscado e o conforto necessário para a criança.

Um detalhe muito utilizado em roupas infantis e que nunca sai de gosto são os bordados, e quando se trata de um trabalho manual então, traz um charme especial à peça. Aplicações em strass e pérolas dão um charme e um luxo especial quando bem aplicados.

³ Disponível em: < <http://abeladesadormecida.blogspot.com.br/2012/01/moveis-divertidos-inspirados-no-filme.html> >

Utilizando desses artifícios e dos desejos do público, pode-se ter uma criação delicada, feminina e cheia de sonhos e magias inseridas nos detalhes contidos em cada peça.

5.3 Tema

A Bela e a Fera é um tradicional conto de fada francês. Em francês *La Belle et la Bête*, a primeira versão do conto foi publicado pelo autor Giovan Straparalo, posteriormente foi publicada por Madame Le Prince De Beaumont e Madame Gabrielle di Villeneuve, onde ganhou fama durante o século XVIII. O enredo da história sofreu poucas adaptações até hoje, ganhando versões no cinema, teatro, televisão e outros meios.

Um filme que contou a história de Gabrielle foi lançado no ano de 2014 trazendo os principais pontos e características da história original, se passando no ano de 1810.

Figura 15: Filme a Bela e a Fera.



Fonte: Disponível em < <http://thiagomarzano.com.br/blog/2014/dica-de-filme-a-bela-e-a-fera-com-lea-seydoux-e-vincent-cassel/> >

O conto que servirá de base para desenvolvimento desse projeto será o da empresa Disney, conto esse que alcança maior parte das crianças que estudamos. Segundo FERNANDO (2012) filme foi lançado no ano de 1991, e foi o primeiro filme de animação a ser indicado ao Oscar, além de outras premiações, o mesmo foi o quinto conto a ser adaptado pela equipe Disney.

A história trata de uma lição de moral que se enquadra até os tempos atuais, onde a mesma propõe ao público enxergar além das aparências e materialismo, mostrando que o mais importante é o que se está “por dentro”. (FERNANDO,2012)

O enredo se inicia com uma lição para o príncipe, pois o mesmo negou ajuda a alguém pela sua aparência, só que essa pessoa a qual foi negada ajuda era uma feiticeira que lhe lançou uma maldição o transformando em Fera e que a mesma só poderia ser quebrada se ele conseguisse amar uma pessoa e receber este amor em troca antes que a última pétala da flor caísse.

Até então, Bela e a Fera não tinham qualquer ligação, a jovem moça era galanteada por Gaston, que sonhava com seu casamento com Bela. Um certo dia o pai de Bela ao voltar de uma viagem de trabalho resolveu se abrigar num castelo que encontrará para se proteger dos perigos de uma noite na floresta.

O senhor foi recebido por Horloge (o relógio), a madame Samovar e seu filho Zip (chaleira e xícara), Lumiere (o candelabro) e Fifi (espanador), os funcionários do castelo que também foram punidos pela feiticeira. Quando a Fera descobriu que havia um intruso em seu castelo ficou furioso e resolveu fazer o pai de Bela prisioneiro para sempre, então o pobre homem pediu que a Fera o concedesse direito de ver sua filha pela última vez. Ao chegar em casa e contar toda a história para Bela, ela decidiu ir com seu pai até o castelo, onde pediu que a Fera libertasse seu pai e que ela ficaria no lugar dele, dessa forma foi feita a troca.

Inicialmente, a convivência com a Fera era assustadora para a jovem. Ao entrar em contato com Fera, uma criatura repugnante, Bela sente medo, mas com o passar do tempo é construído um vínculo entre os dois personagens. Desse modo, a heroína tem a vivência de sentimentos opostos, visto que a Fera não é mais um animal repugnante, mas como um ser humano (pois tem sentimento) que desperta seu amor. Contudo, ao aprender a valorizá-la, respeitá-la e amá-la, e ao receber esse amor em troca, a Fera se transforma num príncipe.

Grande parte dos contos de fada tem um final feliz, simbolizado pelo casamento. O casamento é um símbolo muito recorrente nos contos de fadas e mitos que retratam a saga de heroínas, com esta história não é diferente, Bela casa-se com o príncipe e vivem felizes para sempre.

Para criação deste filme a equipe de criação passou por uma temporada no vale do Loire, onde estudaram o local para assim produzir os desenhos que deram origem a vila do filme (FERNANDO,2012).

“A viagem a Londres resultou num drama sério e bem construído, porém sem canções e com pouco humor. O estúdio decidiu reiniciar o projeto do zero, sob a supervisão dos diretores Kirk Wise e Gary Trousdale. Em dezembro de 1989, decidiu-se transformar a produção num musical” (FERNANDO,2012).

Segundo FERNANDO (2012), na história contada pela Disney, nota-se uma diferença, pois não existe um vilão como nas demais histórias. O personagem Gaston pode ser considerado um empecilho, já que o maior inimigo da fera é o tempo.

Segundo FERNANDO (2012), para a paleta de cores foi feito um estudo bastante detalhado, com base no cenário europeu e foram escolhidas cores vivas e que tivessem ligação com os demais clássicos Disney. A cor inicial dos trajes da Bela era o azul, cor essa que mantinha destaque do restante da paisagem, uma forma de mostrar que ela era distinta dos demais. As cores acompanham também as estações do ano ao decorrer da história.

“Começamos com cores de outono, abóboras e folhas caindo. Quando Maurice se perde em meio à floresta, sentimos o ar enregelar-se e tudo começa a ficar bastante frio. Quando Bela chega ao castelo, o clima frio de inverno torna-se evidente. As primeiras nevascas de inverno caem quando Bela tenta fugir, mas no momento em que ela e Fera já estão mais íntimos e se apaixonando, a neve começa a derreter e veem-se os primeiros botões de flores nas árvores. Gaston lidera o ataque da turba ao castelo de Fera durante uma tempestade de primavera. Ao final do filme, quando é quebrado o feitiço e Bela e o Príncipe se unem, a primavera encontra-se em todo seu esplendor, com uma explosão de cores. (Hahn apud Fernando, 2012)

Figura 16: Painel de tema.



O painel traz imagens dos componentes principais do filme, tendo como os protagonistas a Bela e a Fera, que vivem um romance que para se concretizar passa por diversas provas e barreiras, até o famoso final feliz. Os demais

personagens são os funcionários, que também sofreram o feitiço e só serão libertados se a Fera encontrar o verdadeiro amor e esse sentimento for recíproco. Suas formas e cores também possibilitam a imaginação para a criação das peças.

A rosa serve como contagem regressiva para a Fera reverter o feitiço e voltar a ser o príncipe, cada pétala que cai simboliza o tempo que está se acabando. Fugindo dos demais contos com princesas, essa história não tem como vilão um personagem, pois Gaston se torna apenas um empecilho no início da trama. O real vilão é o tempo, que ao se esgotar não libertará jamais os moradores do castelo do feitiço.

A flor representa a imagem do belo, mas que também traz consigo os espinhos, que se não tiver cuidado ao tocá-la pode se ferir. Essa reflexão pode ser adotada a imagem da Fera, pois inicialmente a Bela tinha medo dela por sua aparência e com o passar do tempo conheceu quem realmente ele era.

Boa parte da trama ocorre dentro do castelo, um ambiente bastante luxuoso, elemento esse que pode ser inserido no contexto dos produtos criados. Com as informações apresentadas, é possível se formar um grupo de elementos importantes para que o projeto seja realizado da forma mais fiel possível e dessa forma chamando a atenção do público alvo.

5.4 Estudo de formas, cores e aplicações

Nesse ponto foram criados painéis que ajudassem a compor a criação das peças e looks da forma mais realista ao filme. O primeiro painel apresenta as modelagens desenvolvidas a partir dos personagens do filme, o segundo é referente às cores extraídas do filme e por último as aplicações que serão utilizadas para conclusão das peças.

Para dar início ao painel de formas foram selecionados cinco personagens que funcionaram como inspirações criativas para extração de detalhes, após isso

foram criadas famílias de modelagens correspondentes a cada um dos personagens.

O primeiro personagem trabalhado foi a rosa, através dela surgiu a modelagem de uma saia onde se assemelha a uma flor, onde as camadas da saia são associadas as pétalas da rosa de cabeça para baixo. A segunda modelagem corresponde às costas de um vestido, onde o formato da gola apresentada ao se unir também se assemelha a uma rosa. A terceira modelagem é de uma manga onde possui camadas sobrepostas que formam um botão de rosa invertido. A próxima modelagem corresponde a parte de uma blusa onde a mesma é feita com diversas camadas recortadas de forma arredondada e são ligadas às pétalas da rosa. Por último uma gola de fechamento frontal, onde sua curvatura forma a silhueta de um botão de rosa.

O segundo personagem trabalhado foi o relógio (Horloge), onde foram extraídas duas modelagens. A primeira foi a criação de uma manga, onde duas camadas sobrepostas fazem uma alusão a gravata do relógio e a segunda foi uma saia pensada através das curvas e formatos da base do relógio.

O terceiro personagem foi o candelabro (Lumiere), o qual deu margem para criação de três modelagens. A primeira resultou numa saia com sobreposições similares a algumas pétalas, essa ideia foi extraída da base do castiçal que possui um desenho bem similar, onde todos os detalhes como bainha e cós foram retirados dessa parte. Ainda da base de Lumiere, foi extraída uma gola, com detalhes bem aproximados ao da saia. A última modelagem surgiu do detalhe onde sai os braços do dele, onde o formato de meia lua saiu uma manga no formato meia lua.

O quarto personagem foi a Fera, de onde foram extraídas duas modelagens. O primeiro elemento foi o colete, que mesmo representando uma figura masculina foi trazido para o cenário feminino, a gola dessa vestimenta lembra os chifres da Fera, dessa forma foi extraída essa parte para criar a parte superior da vestimenta da criança. A segunda modelagem representa a parte de trás de um vestido, o qual foi idealizado a partir do cabelo do personagem, onde

o laço representa a amarração do cabelo e o drapeado o volume e curvas que o mesmo possui.

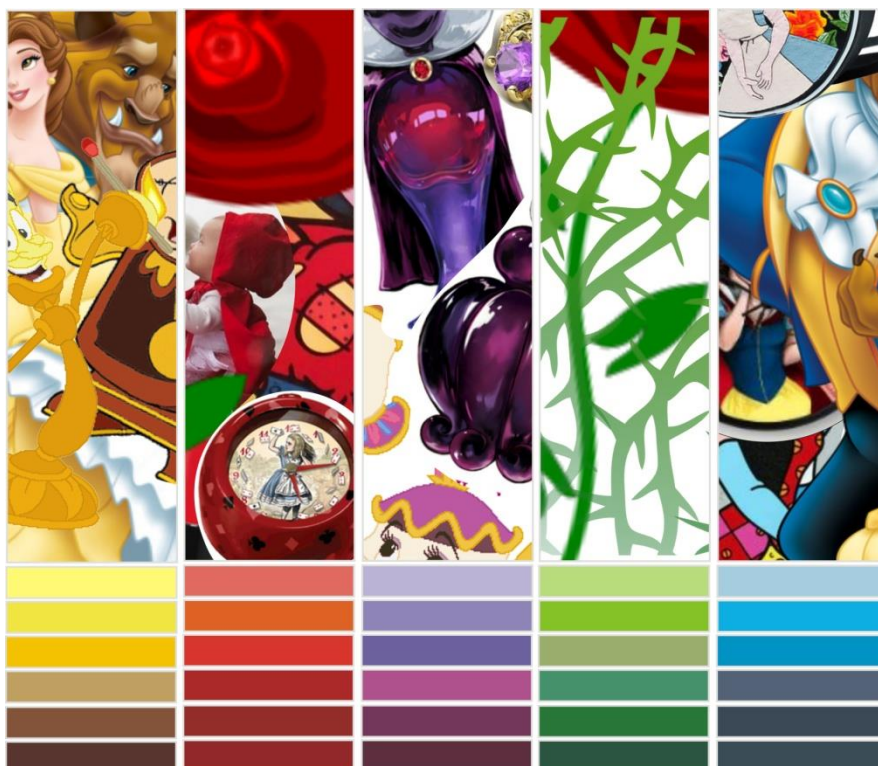
O quinto personagem foi a Bela onde foram desenvolvidas duas modelagens tendo como base o plissado da saia da personagem. Foram criadas uma gola e uma saia tendo como elemento principal o plissado, pois os demais detalhes observados seriam muito semelhantes à roupa da princesa.

O sexto e último personagem foi o que mais rendeu ideias, o bule (madame Samovar). Dele foram extraídas seis modelagens. A primeira modelagem que é toda trabalhada em babados da cintura ao ombro remete a tampa do bule que faz alusão aos babados. A segunda modelagem é uma saia com um barrado largo semelhante a um viés, além dos babados, que também foi oriunda da tampa do bule. A terceira modelagem também é uma saia, com modelo evasê, com curvas que remetem a asa do bule, também com essa parte do objeto foi criada uma gola. A quinta modelagem é uma manga, a qual foi tem ligação com a alça de apoio da tampa do bule. A sexta e última modelagem é uma gola com vários babados e franzidos e um acabamento em viés também lembrando a tampa do bule.

Figura 17: Painel de formas e modelagens.



Figura 18: Painel de cores.



Para criar o painel de cor definimos cinco grupos de cores que são presentes no conto escolhido. Elas servirão de base para a inserção de cores nas peças confeccionadas e criarão mais um ponto de ligação com a história.

A cor amarela foi encontrada em diversos tons, desde amarelo ouro até o tom terroso do marrom. São encontrados no vestuário da Bela e a Fera, em Lumiere (o castiçal), em Horloge (o relógio) apresentam desde tons amarelos até tons marrons, nos cabelos da Bela pode-se notar também o marrom e nos pelos da Fera uma variação de tons.

Já o vermelho tem como inspiração principal a rosa, e podemos buscar em outras fontes e inspirações que são bastantes presentes no mundo do nosso público. A criança com o capuz, também lembra outro conto que é bastante forte para essa idade, a decoração ao fundo traz também a cor como elemento e o relógio com tema de Alice no país das maravilhas também traz como elemento a cor vermelha.

A cor lilás é representada no filme através dos detalhes de Madame Samovar (a chaleira), e também em outros objetos inspirados em filmes de contos de fadas como o perfume na parte superior. A cor verde pode ser vista nas plantas e caules vistos no filme, como elemento principal tem o caule da flor.

Por último vamos citar a cor azul que está presente em detalhes e na roupa da Fera em vários tons, o azul está presente também em roupas de outras princesas Disney como a Branca de Neve e temos também artigos de decoração com a cor azul presente.

Com as cores apresentadas foi possível criar combinações de cores e tons para a melhor composição dos looks, juntamente com modelagens e aplicações inseridas nos mesmos, chegando a seguinte cartela.

detalhes são os botões com adornos e detalhes, onde os mesmos podem vir agregados de estilo e beleza.

Outra aplicação utilizada foi o guipir com fios dourados, representando o luxo e beleza presente em diversos momentos da trama vividos no castelo e também nas vestimentas da Fera. Suas curvas e desenhos transparecem uma forma delicada e suntuosa.

O guipir também está presente em formatos de golas, essas aplicações recordam a renascença, estilo de bordado manual bastante utilizado na região e que agrega um valor muito grande a peça. Além do bordado manual, também foi exposto o bordado industrial, muito comum em peças infantis e que possibilitam uma infinidade de desenhos a serem representados.

As aplicações de flores são indispensáveis quando se fala de um conto no qual uma flor tem um grande papel. Elas são construídas manualmente em grande parte dos modelos e são inseridas suas pétalas através de diversos tecidos cortados. Como são criadas através de tecidos, seu aspecto final pode ser previsto de acordo com o tecido escolhido para realização do trabalho.

E, por fim, o corte a laser, técnica utilizada para criar desenhos em tecidos e deixando-os vazados. Pensou-se nela para fazer uma alusão a rasgões, remetendo dessa forma a cortes que os espinhos da rosa podem causar.

6 DESENVOLVIMENTO

Nesse ponto será feita a descrição das etapas do processo criativo que resultou no desenvolvimento da coleção. Sendo iniciado com a criação livre dos croquis que remetiam a cada família, até a seleção dos cinco modelos finais e suas respectivas características.

6.1 Criação de croquis

Para dar início ao processo criativo, foram escolhidos alguns personagens como mencionados no painel de formas para dar nome e características às famílias dos croquis. Foram produzidos 30 croquis inspirados nos personagens e divididos em 4 grupos, contendo 15 vestidos, 5 conjuntos de blusa e saia, 5 conjuntos de blusa e short e 5 macacões.

Os vestidos predominaram as criações para resgatar a feminilidade contida na menina boneca, na menina que se espelha em princesas. A inserção dos outros modelos se deu para criar um equilíbrio na coleção e atender as outras necessidades da criança de brincar, sentar, etc.

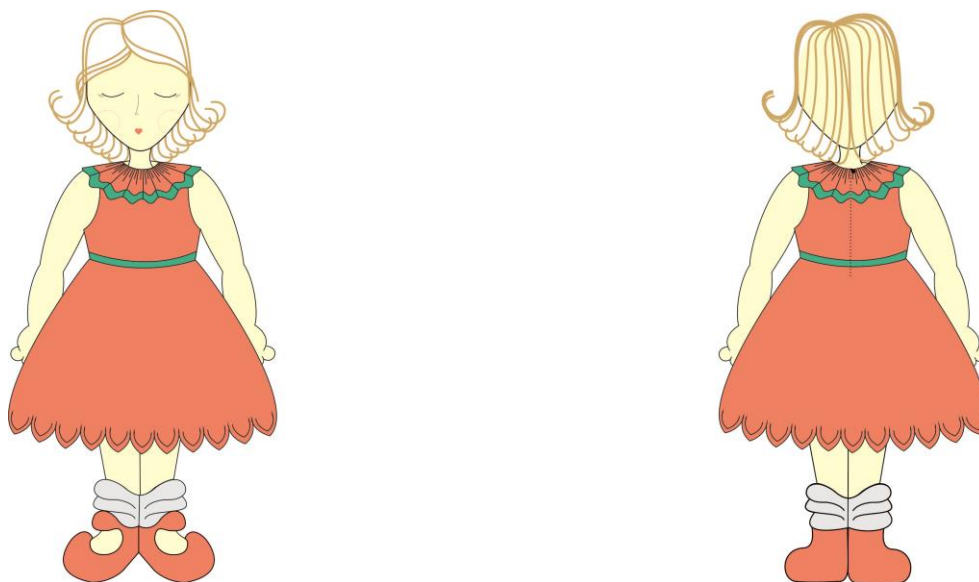
A criação de croquis por família foi relacionado à facilidade de transferir os detalhes de cada personagem para as peças, aquele que tivesse mais riquezas de detalhes proporcionou uma maior quantidade de desenhos desenvolvidos. Logo abaixo serão apresentadas as descrições dos modelos que não foram selecionados e no próximo tópico os croquis escolhidos com maiores descrições e imagens.

6.1.1 Família Lumière

A primeira família a ser abordada é a do Lumière (castiçal) da qual deu origem a dois croquis. As principais ideias de criação vieram da brincadeira entre o frio e o calor, pois mesmo ele que tem o fogo das velas, as suas curvas e detalhes trazem um ar mais frio. Foram usados tecidos mais frios e leves com a combinação de peças mais fechadas.

O primeiro modelo é um vestido, na cor rosa, com faixa, gola inferior e a gola superior na cor verde. A modelagem escolhida foi o corte evasê, com a barra do vestido cortado a laser lembrando os adornos da base do personagem, a faixa aplicada vai demarcar a cintura também remetendo ao personagem e a gola godê com franzido, pra fazer alusão ao detalhe bem visível no personagem.

Figura 21: Croqui Lumière 1.



O segundo modelo também foi um vestido, trabalhados em tons de rosa, verde, branco. Com detalhes que se assemelham a uma pétala e uma faixa na cintura para remeter ao personagem. Saia em corte evasê, com detalhes sobrepostos fazendo alusão ao relevo extraído do personagem, viés na barra, manga com modelagem similar à do personagem e gola tradicional. Foram utilizados tecidos como tricoline e sarja para compor a peça.

Figura 22: Croqui Lumière 2.

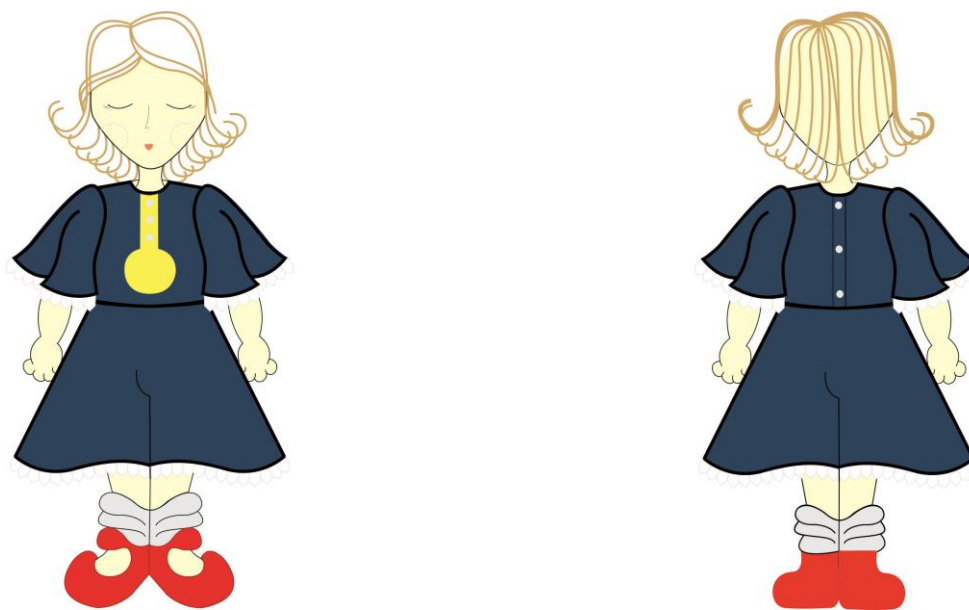


6.1.2 Família Horloge

A segunda família trabalhada foi a do Horloge (relógio), que possibilitou uma gama maior de desenhos através dos aviamentos, estampas, modelagens e aplicações.

O primeiro modelo é um macaquito evasê, com pernas bem soltas, gola bem característica do relógio com detalhe que se assemelha ao pêndulo do mesmo e manga com corte bem solto e franzido. A cor da peça é azul, amarelo, com aplicação de bico plissado roxo. Os tecidos usados foram viscose, musseline plissada e tricoline.

Figura 23: Croqui Horloge 1.



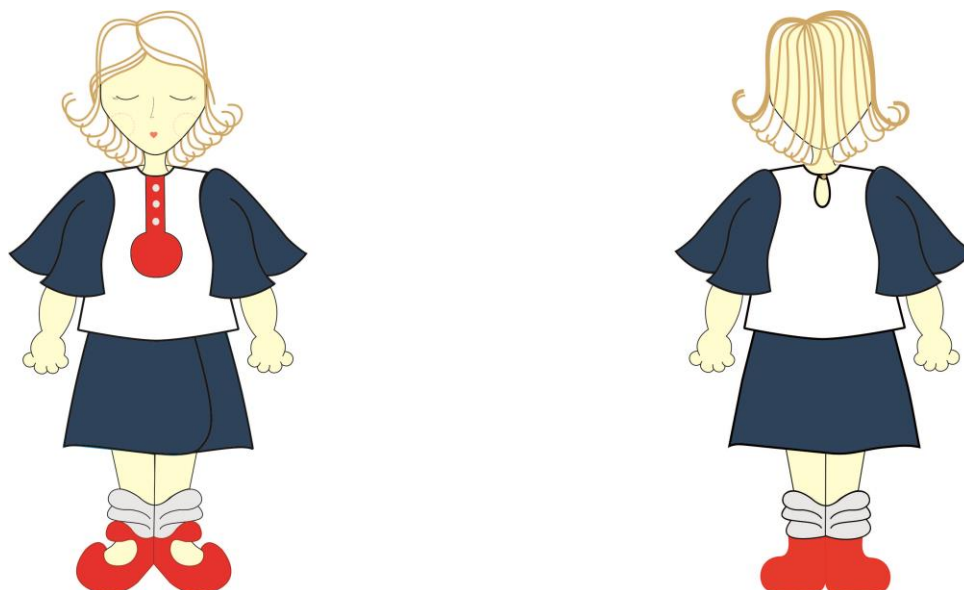
O segundo modelo é um vestido evasê, com amarrações nas laterais lembrando o ponteiro do relógio, a manga possui modelagem $\frac{3}{4}$, gola tradicional com abertura nas costas e aplicação de bordado. As cores do modelo são o azul, verde, vermelho, branco e preto. O bordado aplicado tem uma junção do relógio, espinhos e rosas para lembrar o tempo relatado no filme. Os tecidos utilizados foram tricoline e sarja.

Figura 24: Croqui Horloge 2.



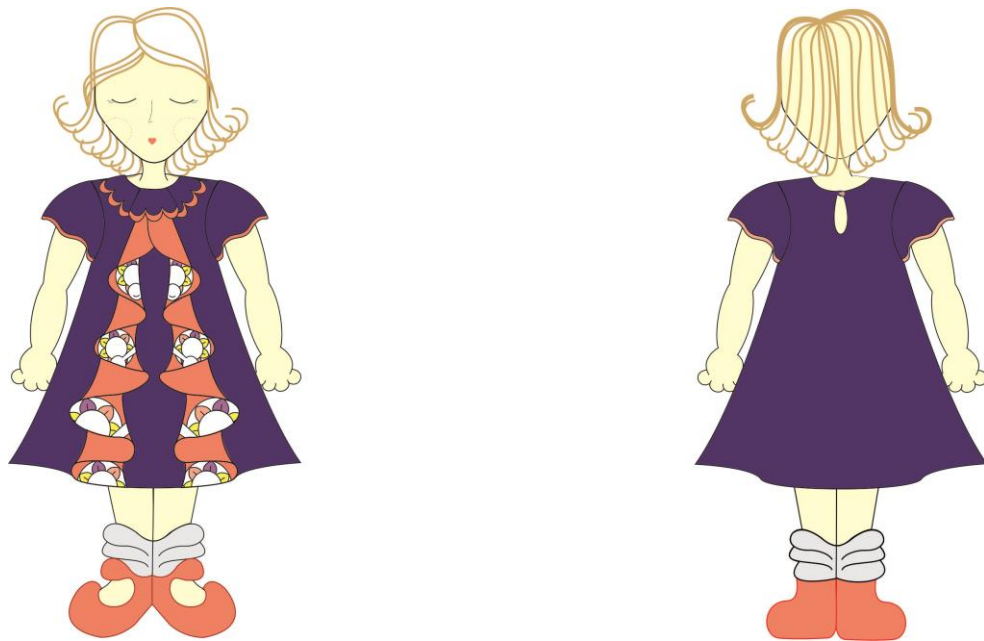
O terceiro modelo é composto por uma saia e uma blusa, a saia em corte evasê com transpasse de camadas, lembrando à sobreposição das pétalas de uma flor. A blusa também possui corte evasê, assim como sua manga e a gola novamente remete ao pêndulo do relógio com abertura nas costas. As cores aplicadas foram azul, branco e vermelho. Os tecidos usados foram o tricoline e viscose.

Figura 25: Croqui Horloge 3.



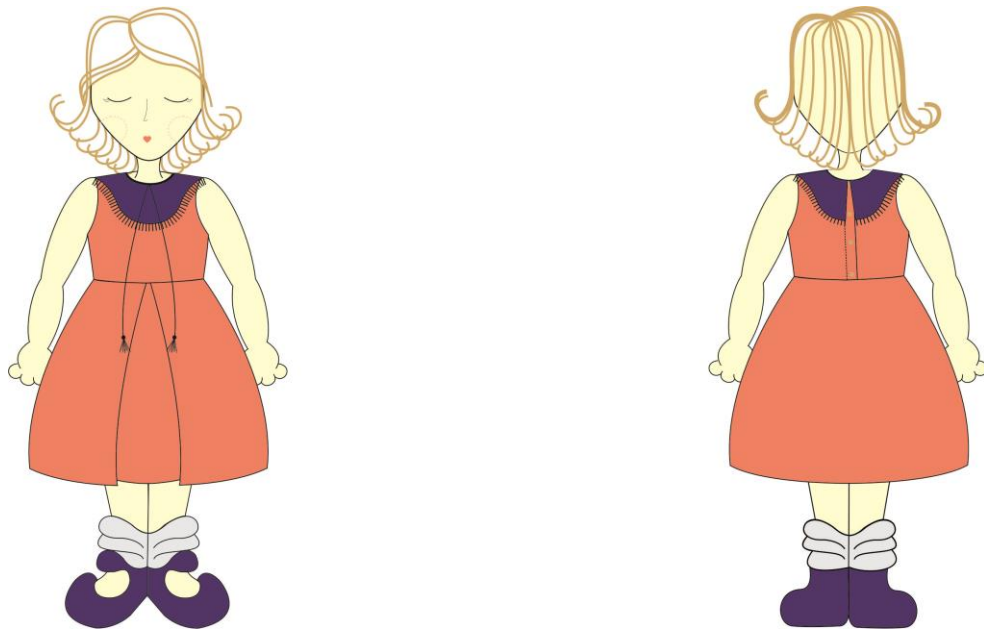
O quarto modelo é um vestido tubinho evasê, lembrando à silhueta do relógio que se torna mais largo na base, a manga é franzida com barrado, a gola é feita com aplicações compostas com sobreposições. O vestido possui uma fenda, onde apresentam babados e uma estampa com pêndulos desenhados e algumas pratarias do castelo. O tecido utilizado foi tricoline em diversos tons, roxo e rosa com estampa azul amarelo preto e branco.

Figura 26: Croqui Horloge 4.



O quinto modelo é um vestido com sua silhueta bem característica do relógio, o qual apresenta uma prega que surge a partir da cintura, sendo esse seu ponto forte, sem mangas, gola com uma franjinha e amarração. As cores são rosa, roxa e preto, em cortes de tricoline.

Figura 27: Croqui Horloge 5.

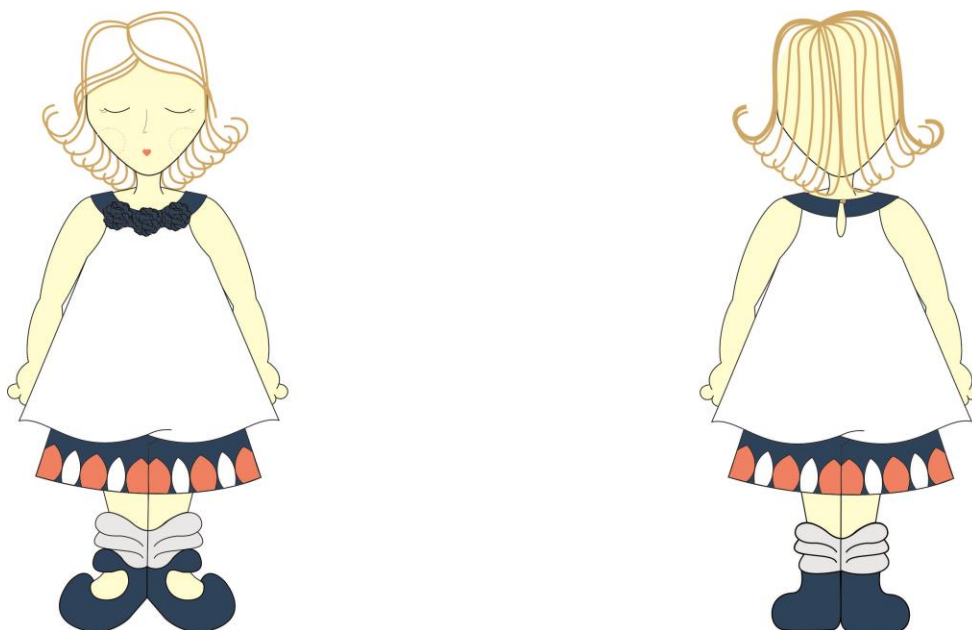


6.1.3 Família Samovar

A família da madame Samovar (bule) rendeu muita criatividade, sendo produzidos 7 croquis. Os detalhes da prataria, as cores e a silhueta foram elementos fortes utilizados.

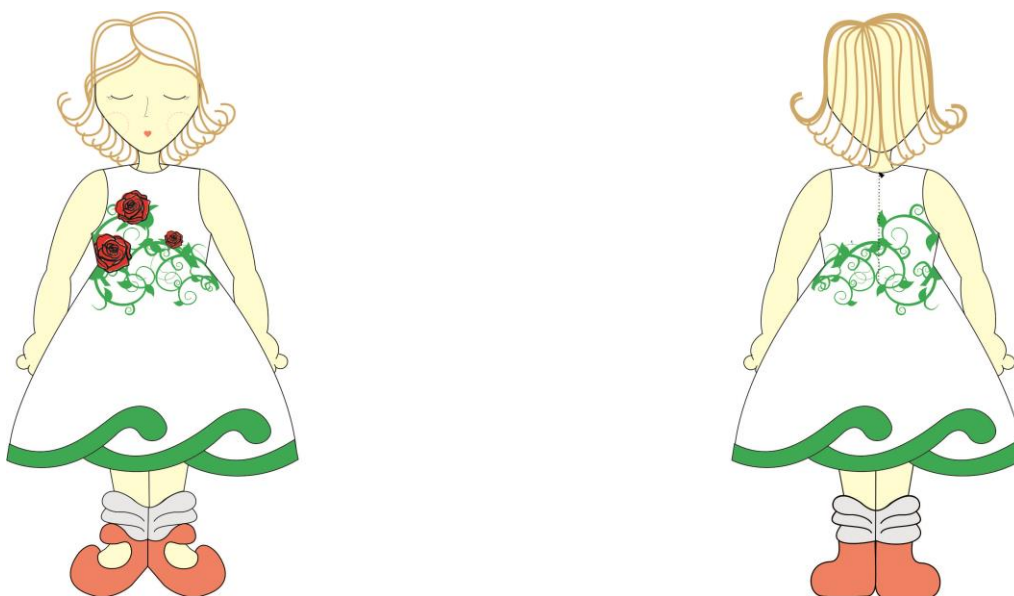
O primeiro croqui é um conjunto de short e blusa em corte evasê, esse modelo apresenta características do personagem como a pintura do bule que foi inserida na barra do short através de aplicações em bordado. A blusa bem soltinha apresenta uma gola bertha com aplicações de flores feitas artesanalmente. Os tecidos utilizados foram tricoline e viscose, a peça é composta pelas cores roxa, rosa, azul e branco.

Figura 28: Croqui Samovar 1.



O segundo modelo é um vestido evasê, com gola simples e sem mangas. A peça contém um bordado de flores característico do filme, porém seu detalhe especial é a barra da peça, a qual é costurada sobre a saia, apresenta a silhueta do personagem relacionada à alça do bule. As cores foram branco, verde e vermelho e cortado todo em tricoline.

Figura 29: Croqui Samovar 2.



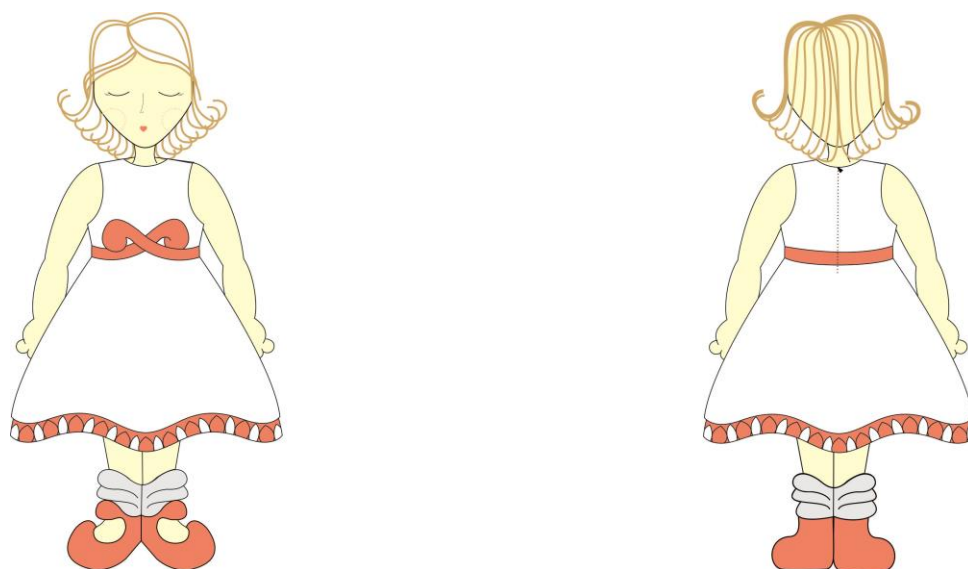
O terceiro modelo é um conjunto de short com blusa, o short possui um corte evasê e a blusa também com a diferença do franzido, deixando a mesma bem fofinha, manga franzida e soltinha e gola estilo bertha. Como semelhanças com o personagem o modelo apresenta suas cores, a sua gola que se assimila a tampa do bule, o viés colocado na manga remete a base do bule o qual possui bordas em maior relevo, o franzido da manga remete as bordas da tampa. As cores adotadas foram o rosa e o roxo. Os tecidos foram viscose e tricoline.

Figura 30: Croqui Samovar 3.



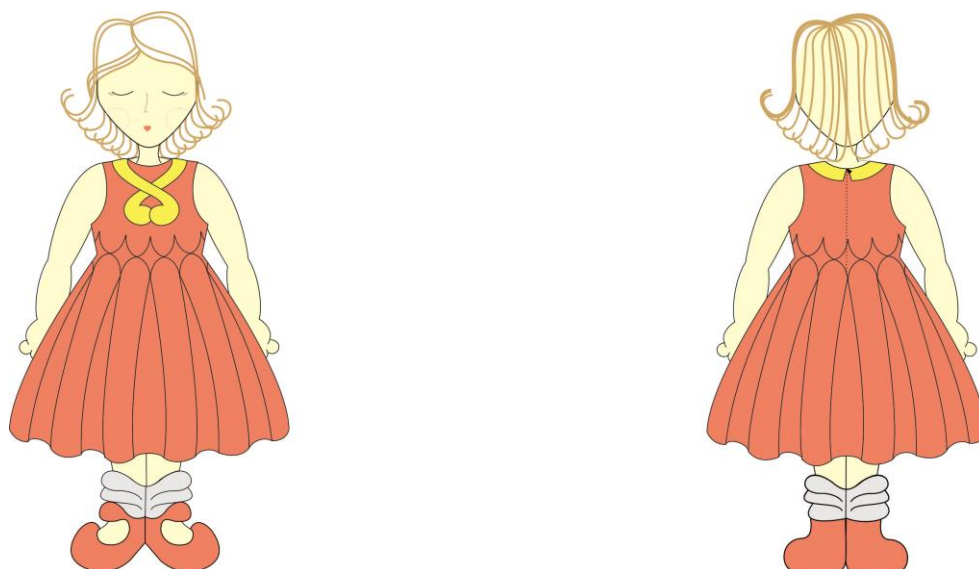
O quarto modelo é um vestido evasê franzido, sem mangas e com gola simples, o mesmo possui uma saia com duas camadas e tamanhos diferentes. A saia de baixo possui um bordado com um desenho presente na prataria do filme, outro detalhe presente no vestido é o cruzamento de aplicações que remetem as alças do bule. As cores escolhidas foram branco e rosa. Os tecidos foram tricoline e sarja.

Figura 31: Croqui Samovar 4.



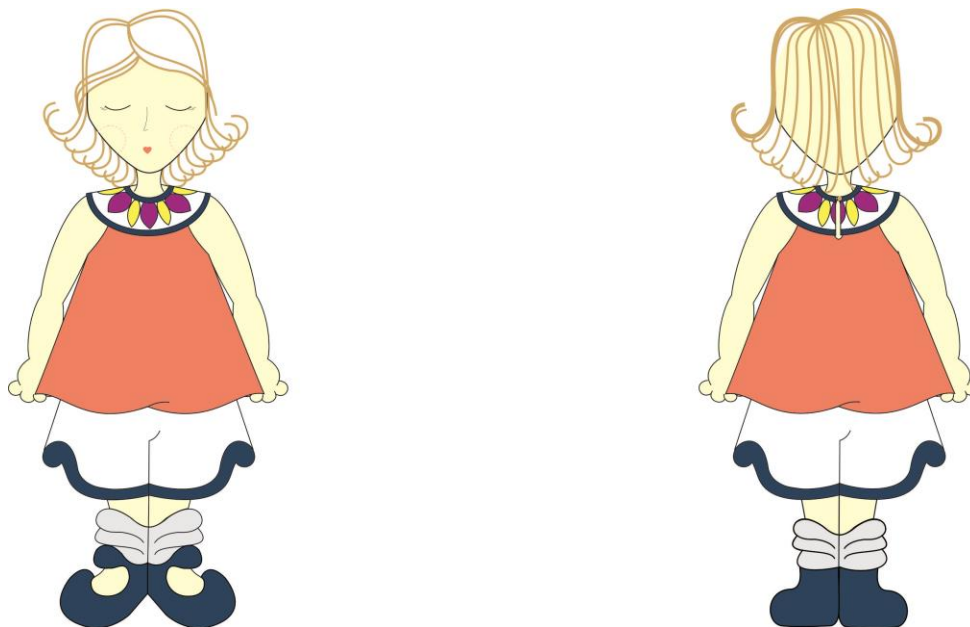
O quinto croqui é um vestidinho com pregas, o qual possui em sua cintura uma aplicação feita à mão através da técnica casa de abelha para dar origem às pregas do vestido, o franzido da saia também lembra o ondulado da tampa e com uma gola em formato de alças do bule que se entrelaçam. Reforça bastante a feminilidade e o momento mocinha, trazendo como cores o rosa e o amarelo e os tecidos foram tricoline e sarja.

Figura 32: Croqui Samovar 5.



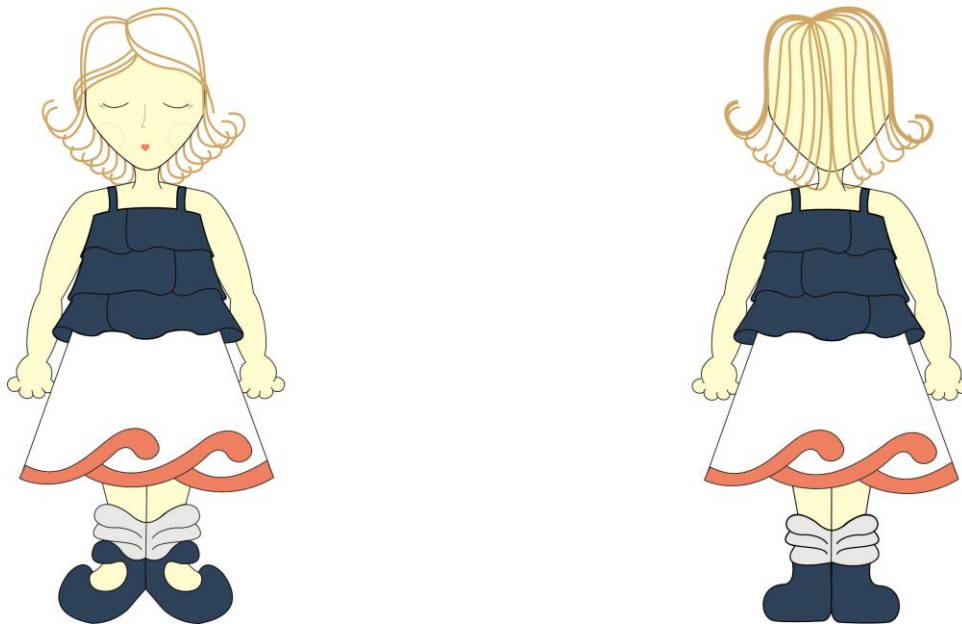
A sexta peça é um conjunto de blusa e short, onde os dois apresentam corte evasê. A barra do short é modelada de forma que remeta a silhueta da alça do bule, a blusa apresenta uma gola e aplicações de bordado industrial com grande similaridade com os detalhes vistos na prataria, o viés aplicado remete à base do bule. As cores utilizadas foram rosa, branco, azul, amarelo e roxo, os tecidos foram sarja, tricoline e viscose.

Figura 33: Croqui Samovar 6.



O sétimo e último modelo da família é um conjunto de blusa e saia, onde a saia tem um corte evasê com uma barra cortada e aplicada sobre a saia fazendo uma alusão às alças do bule, elemento esse bastante forte nessa família. A blusa é um modelo de alcinha que também possui corte evasê com divisão de 3 babados. Os tecidos usados foram sarja e musseline nas cores branco, rosa e azul.

Figura 34: Croqui Samovar 7.

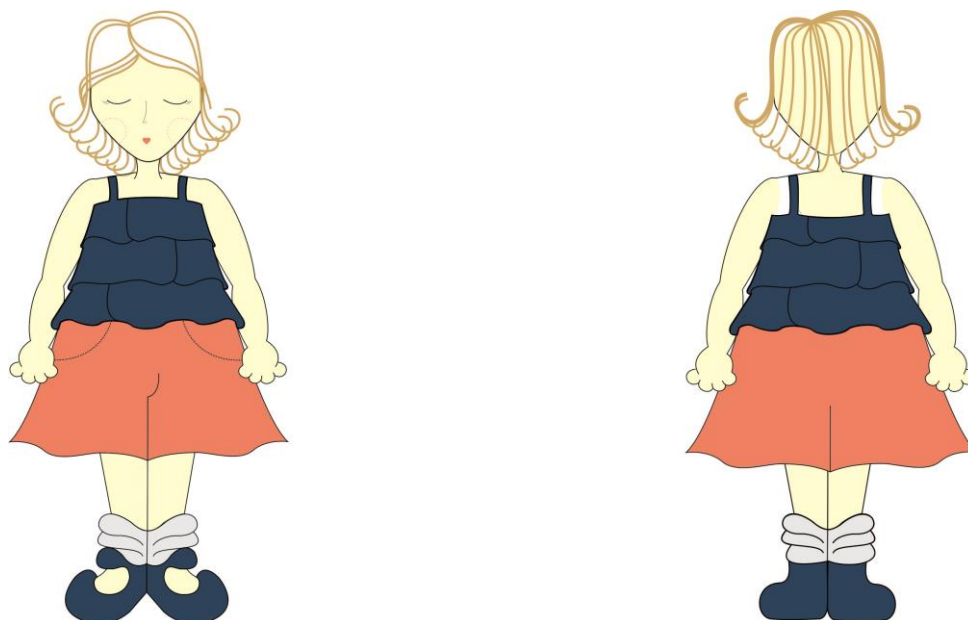


6.1.4 Família Rosa

A família da Rosa foi muito produtiva e rendeu oito croquis, foi inspirador por permitir diversas modelagens, pela cartela de cor trabalhada e detalhes que foram possíveis inserir nas peças.

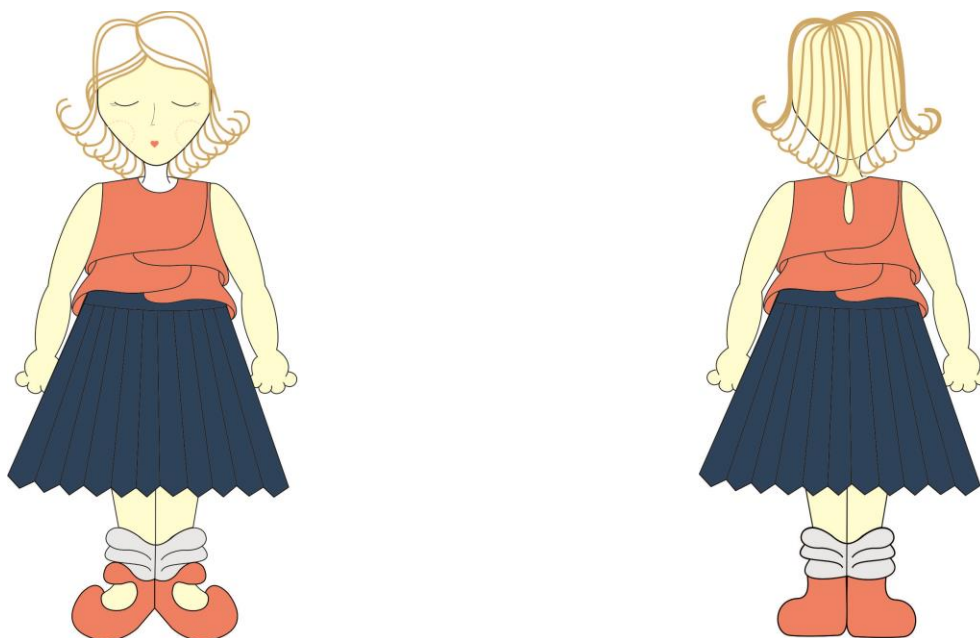
O primeiro modelo é outro conjunto de short e blusa, o short possui um corte evasê com leve franzido e a blusa é uma modelagem trabalhada com babados levemente franzidos, se assemelhando as pétalas da flor. Os tecidos usados foram viscose e musseline, e as cores foram o rosa e azul.

Figura 35: Croqui Rosa 1.



O segundo croqui foi um conjunto de saia e blusa, a saia tem modelagem evasê com plissado e a blusa com camadas de tecidos recortadas e sobrepostas fazendo alusão às pétalas das flores, sem mangas e com recorte nas costas. Os tecidos usados foram o musseline e tricoline e as cores usadas foram o azul e o rosa.

Figura 36: Croqui Rosa 2.



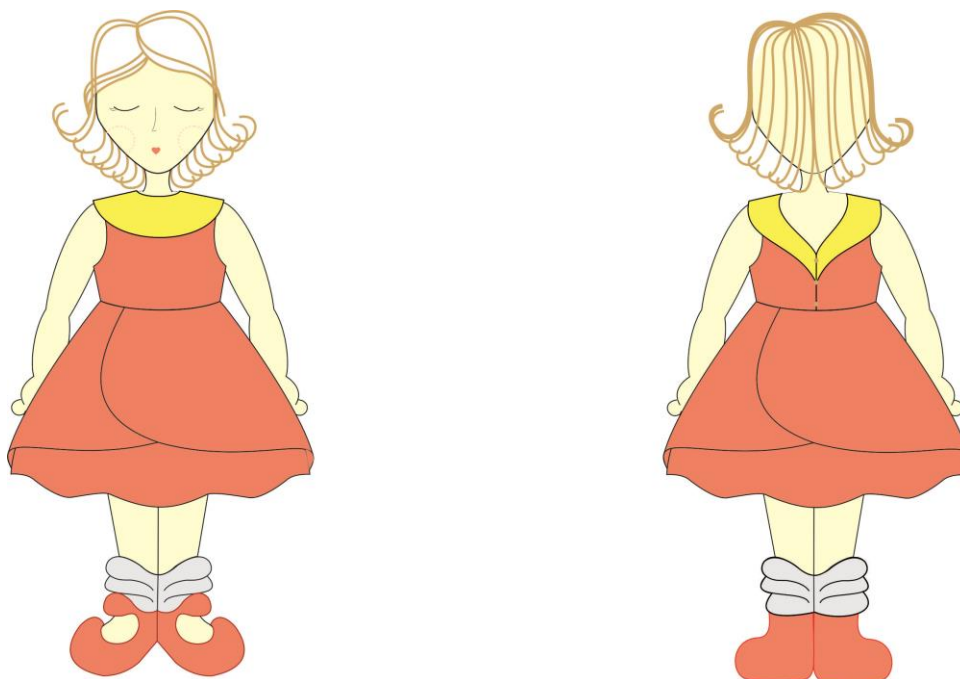
O terceiro modelo é um vestido evasê, tendo como técnica a mesma utilizada na blusa do modelo anterior, onde o tecido é recortado em camadas e se assimilando as pétalas da rosa. Ele possui uma gola montada através de recortes a laser. As cores trabalhadas foram o azul, roxo e amarelo, e os tecidos foram o tricoline e o musseline.

Figura 37: Croqui Rosa 3.



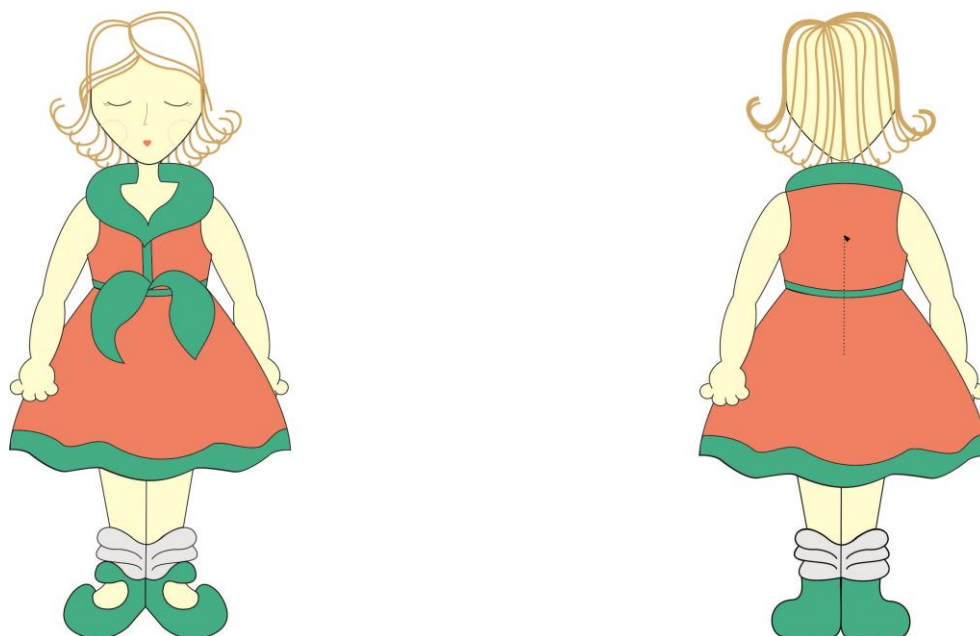
O quarto croqui é um vestido no qual a parte inferior é composta por uma saia e duas sobreposições em tecido que se assemelham as pétalas da flor e até remete a mesma de cabeça para baixo, o vestido possui uma gola que se assemelha a uma pala na parte da frente e na parte de traz lembra a silhueta de uma pétala e deixando a mesma mais cavada. Usa as cores rosa e amarelo, presentes na cartela de cor, e os tricoline e sarja.

Figura 38: Croqui Rosa 4.



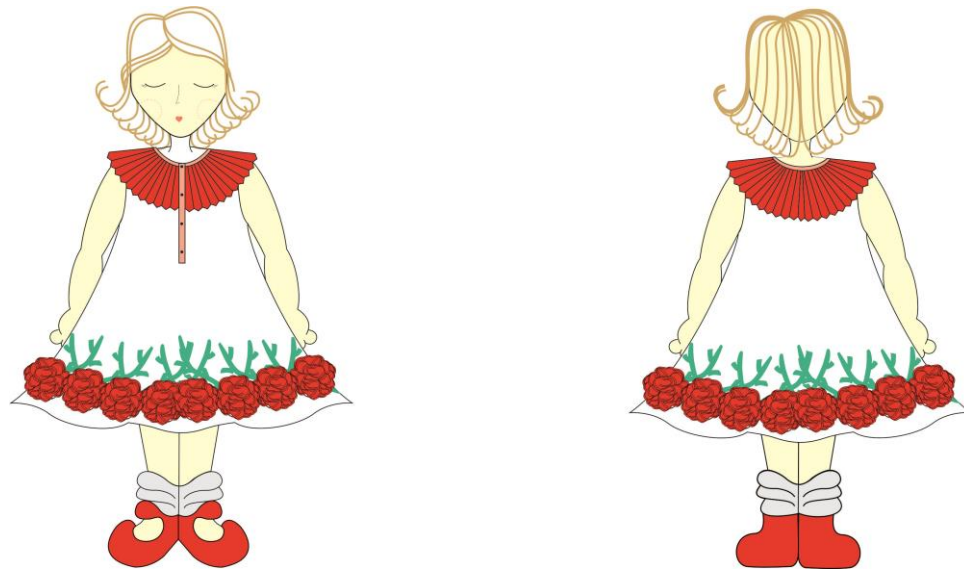
A quinta peça é um vestido, o corte da saia é evasê com viés na barra, porém sua maior similaridade com a rosa é sua gola em forma de pétala e os recortes em tecido formando um caule com folhas. O tecido utilizado foi o tricoline e sarja, nas cores rosa e verde.

Figura 39: Croqui Rosa 5.



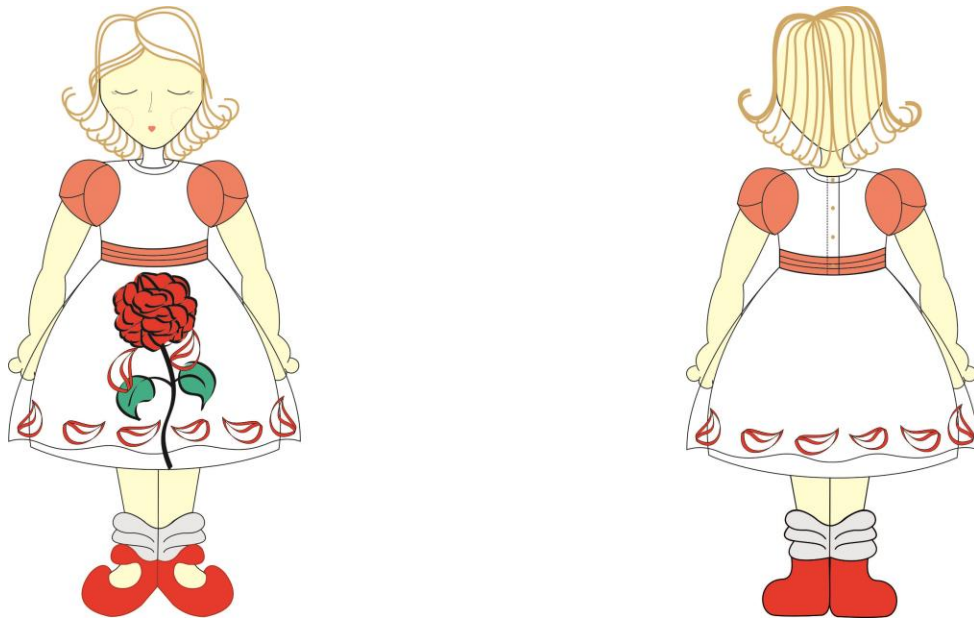
O sexto modelo é mais um vestido evasê com uma gola godê plissada, onde seu maior forte são suas aplicações de flores e detalhes assimilando aos espinhos da flor, sendo os mesmos cortados separadamente e aplicados na peça. As cores deste modelo foram o rosa, branco, vermelho e verde, e os tecidos foram viscose, musseline e sarja.

Figura 40: Croqui Rosa 6.



O sétimo modelo é um vestido evasê, com mangas bufantes com sobreposições formando uma flor, uma barra com pregas na cintura, possui saia com uma sobreposição de organza apresentando transparência e também um bordado o qual vai remeter as pétalas caindo, as quais estarão costuradas no mesmo. Os tecidos utilizados foram o tricoline e a organza cristal, e as cores do modelo são rosa, vermelho, branco e verde.

Figura 41: Croqui Rosa 7.

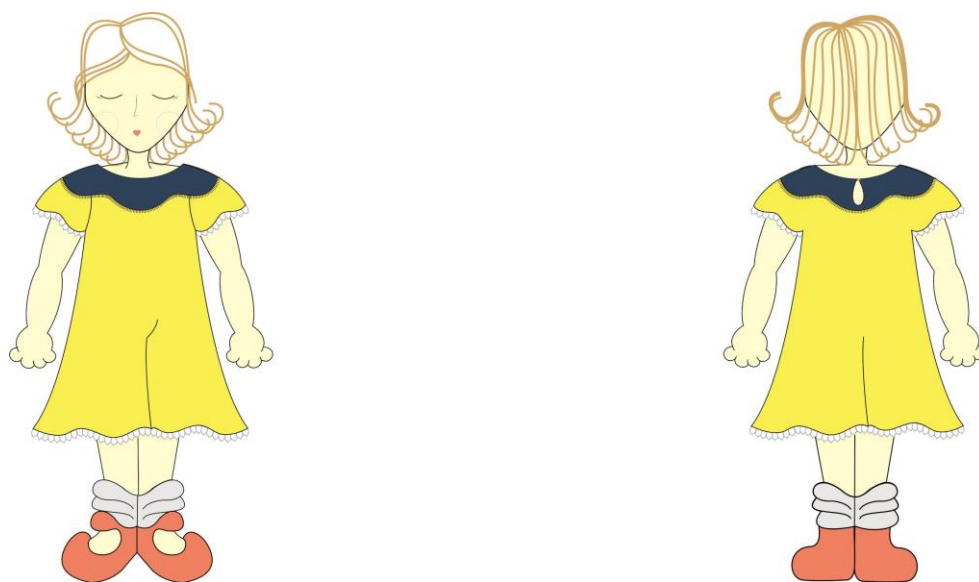


6.1.5 Família Bela

A família da Bela rendeu poucos croquis, pois suas características são bem reduzidas, sendo trabalhado apenas o drapeado, plissado e franzidos e também a sobreposição de tecido.

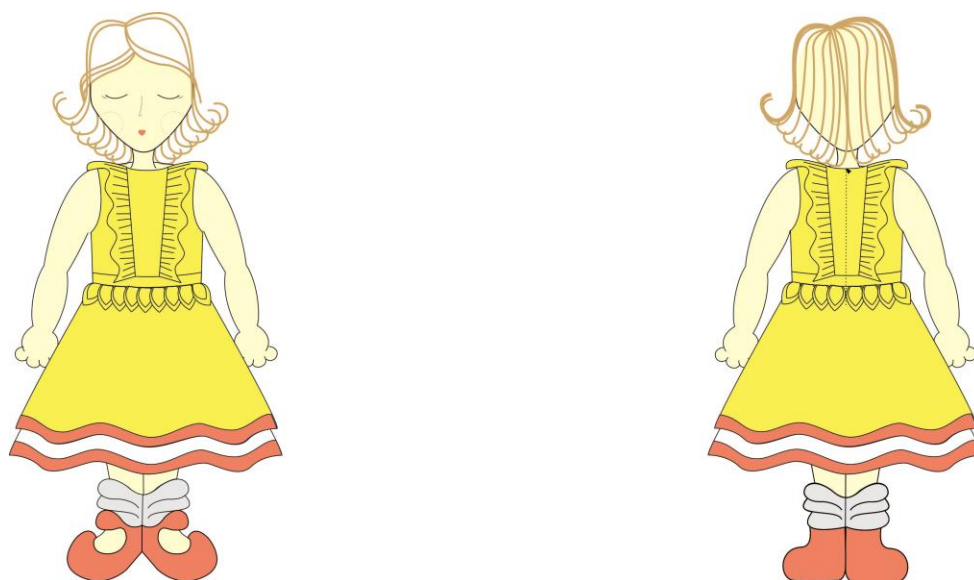
O primeiro modelo é um macaquito evasê bem soltinho que se assemelha a um vestido quando visto de pernas fechadas, uma gola mais aberta com aplicação de franjinha que se assemelha ao espanador, aplicado a barra do short e manga um aviamento plissado, fazendo alusão análoga do vestido da Bela. As cores usadas foram o azul, amarelo e branco. Os tecidos são uma viscose pra dar leveza, um bico em musseline e tricoline.

Figura 42: Croqui Bela 1.



O terceiro modelo é um vestido com uma saia sobreposta à outra em corte evasê e um viés na barra, blusa com recortes e babados, gola franzida na lateral e com sobreposição, lembrando o exagero de técnicas de franzidos e tecidos. Tricoline e musseline foram os tecidos usados. Já as cores aplicadas foram o rosa, amarelo e branco.

Figura 43: Croqui Bela 2.

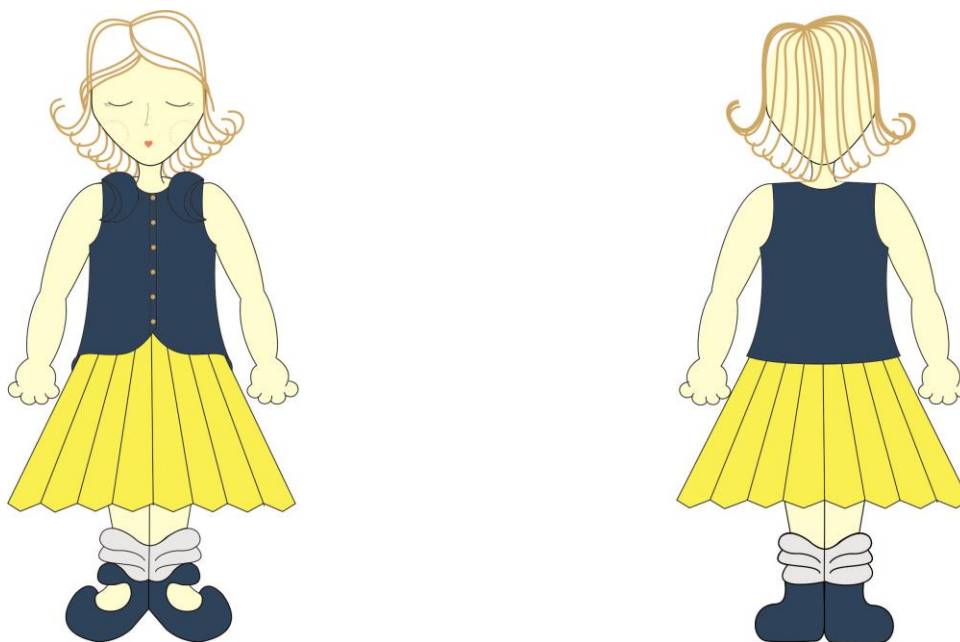


6.1.6 Família da Fera

Essa família rendeu poucos croquis, por ser um personagem sem muitos detalhes, e principalmente por se tratar de um personagem masculino o qual foi difícil de ser trabalhado num universo feminino e infantil.

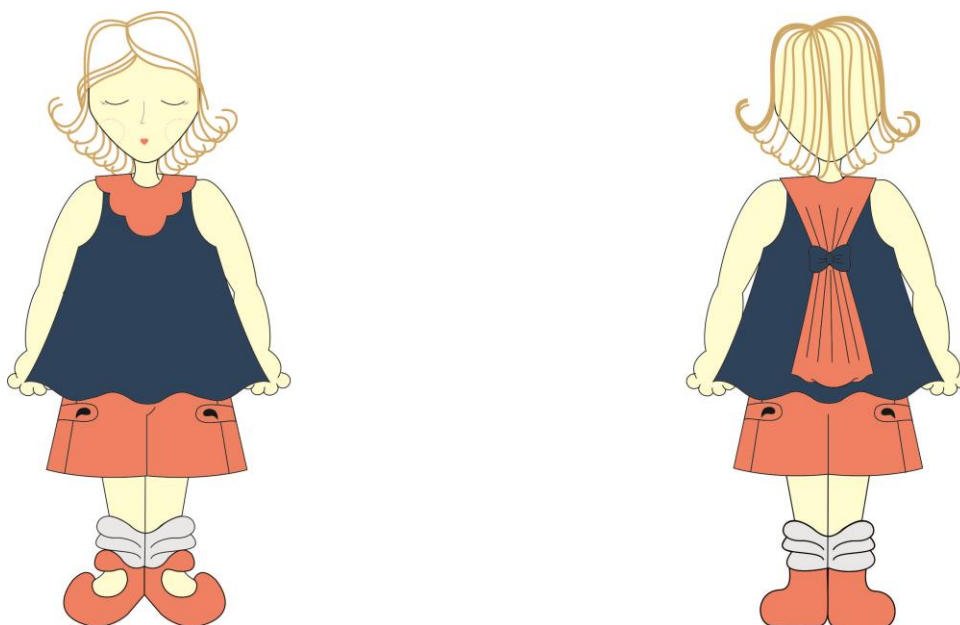
O primeiro croqui é um conjunto de saia e blusa, a saia possui modelagem plissada no musseline que se adequa melhor a técnica e a blusa lembrando um colete, onde sua gola remete as garras da fera. As cores seguem as cores do personagem, sendo azul e amarelo, e os tecidos utilizados foram o musseline e o tricolore.

Figura 44: Croqui Fera 1.



O segundo croqui é composto por um conjunto de short e blusa. O short possui corte evasê, e a inclusão de riatas presas por botões em formato de garra. A blusa é evasê franzida, trazendo o volume presente nas roupas da Fera, sua gola é costurada como aplicação e a inserção de um franzido na parte de trás da peça, ajustada por um laço. Os tecidos utilizados foram o tricoline e musseline, nas cores rosa e azul.

Figura 45: Croqui Fera 2.



6.2 Croquis selecionados

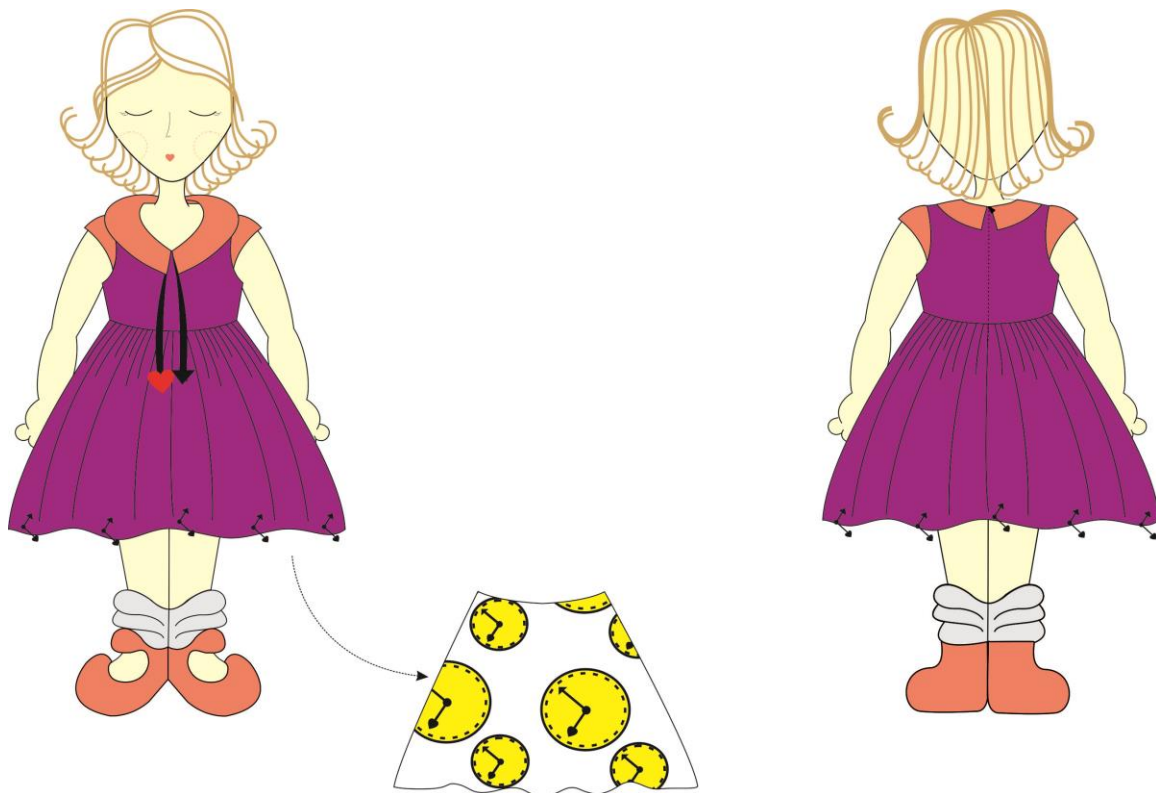
Para chegar à escolha dos cinco modelos escolhidos, foi necessário selecionar os que mais representam e traduzem a essência do filme em forma de roupas para o público escolhido. Pontos decisivos foram as aplicações de modelagens e caimentos nos tecidos, os bordados e estampas que se encaixariam melhor nas peças e nos tecidos e a aplicação mais adequada para composição da peça.

A escolha não se limitou a escolha por famílias e sim por melhor adequação das peças à proposta, já que o rendimento não foi de forma uniforme em todas as famílias.

6.2.1 Peça 1

O primeiro croqui foi um vestido com franzido, gola em formato (jabot,) e manga em formato meia lua. As cores utilizadas foram roxo, rosa, branco, amarelo, vermelho e preto. A modelagem da saia remete a silhueta do relógio, as aplicações utilizadas lembram detalhes do personagem um cordão que sai do centro da gola, o qual apresenta em uma das pontas um coração que remete ao romance retratado na trama e na outra uma seta, remetendo ao ponteiro do relógio, na barra do vestido foram utilizadas aplicações de bordado industrial em forma de ponteiro de relógio, que foram cortados e costurados na peça. O forro tem uma estampa de sublimação retratando o tempo. Os tecidos utilizados foram tricoline, sarja e cetim.

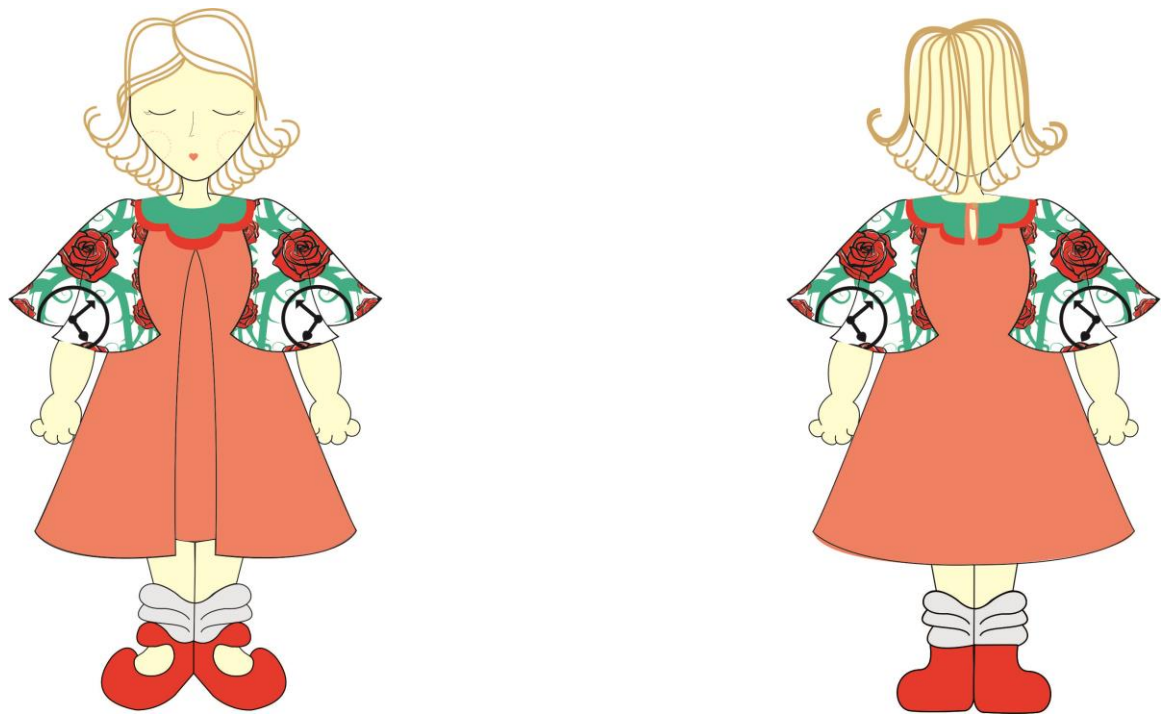
Figura 46: Look 1.



6.2.2 Peça 2

O segundo modelo é um vestido evasê com prega no centro, que se assemelha muito a silhueta do personagem, a gola tem a modelagem similar a gola do relógio com uma camada sobreposta e abertura nas costas, e a manga tem um corte evasê bastante franzido. As cores utilizadas desde tecidos a estampas foram: rosa, verde, branco, vermelho e preto. A manga possui estampa com flores, espinhos e relógio, elementos esses que representam o tempo tratado no filme. Os tecidos utilizados foram tricoline, viscose, sarja em vários locais da peça.

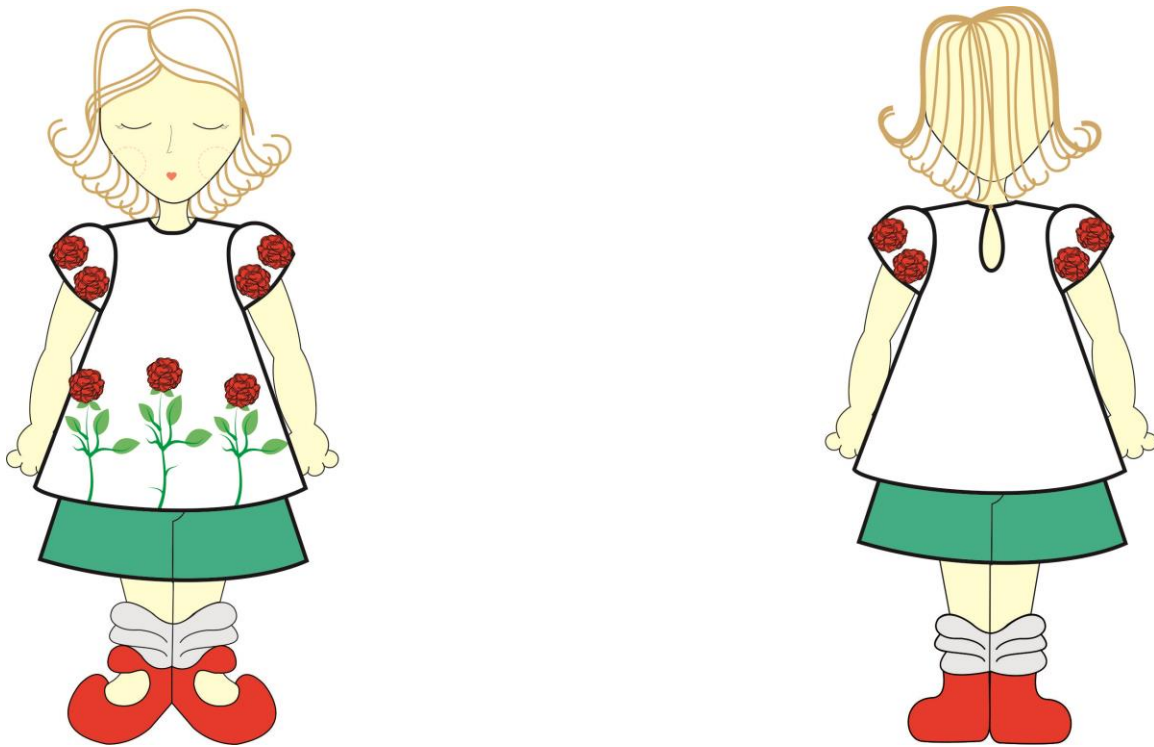
Figura 47: Look 2.



6.2.3 Peça 3

O terceiro croqui é um conjunto de short com blusa, a blusa tem modelagem e mangas simples, e também apresenta bordados manuais e industriais em formatos de flores e caules, já as costas possui um grande recorte. O short possui modelagem simples em corte evasê. Os tecidos utilizados foram sarja, musseline para as aplicações em formato de rosas e tricoline para permitir o uso de bordado sem danificar a peça, e as cores verde, vermelho e branco.

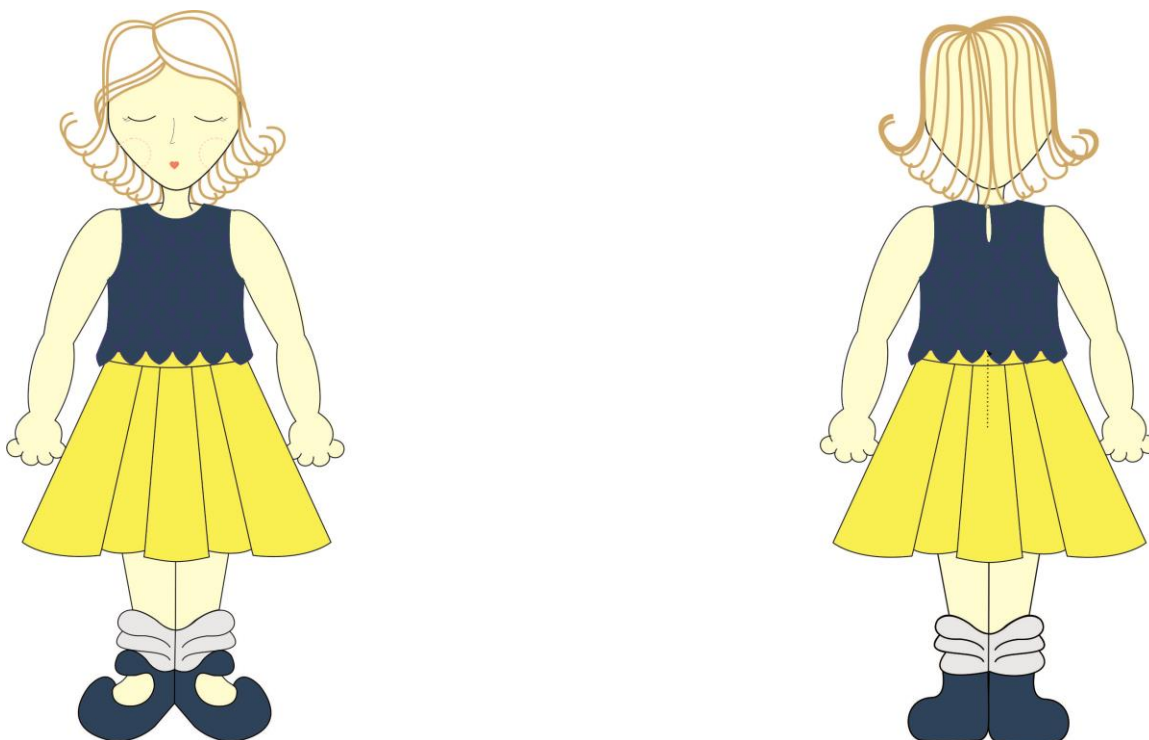
Figura 48: Look 3.



6.2.4 Peça 4

O quarto croqui é composto por um conjunto de saia e blusa. A saia é baseada em pregas remetendo aos detalhes do personagem da bela, a blusa é elaborada com vários recortes a laser para se assimilar as garras do personagem da fera, sem mangas e com abertura nas costas. Os tecidos utilizados foram o tricoline e musseline e trabalhados nas cores amarelo e azul.

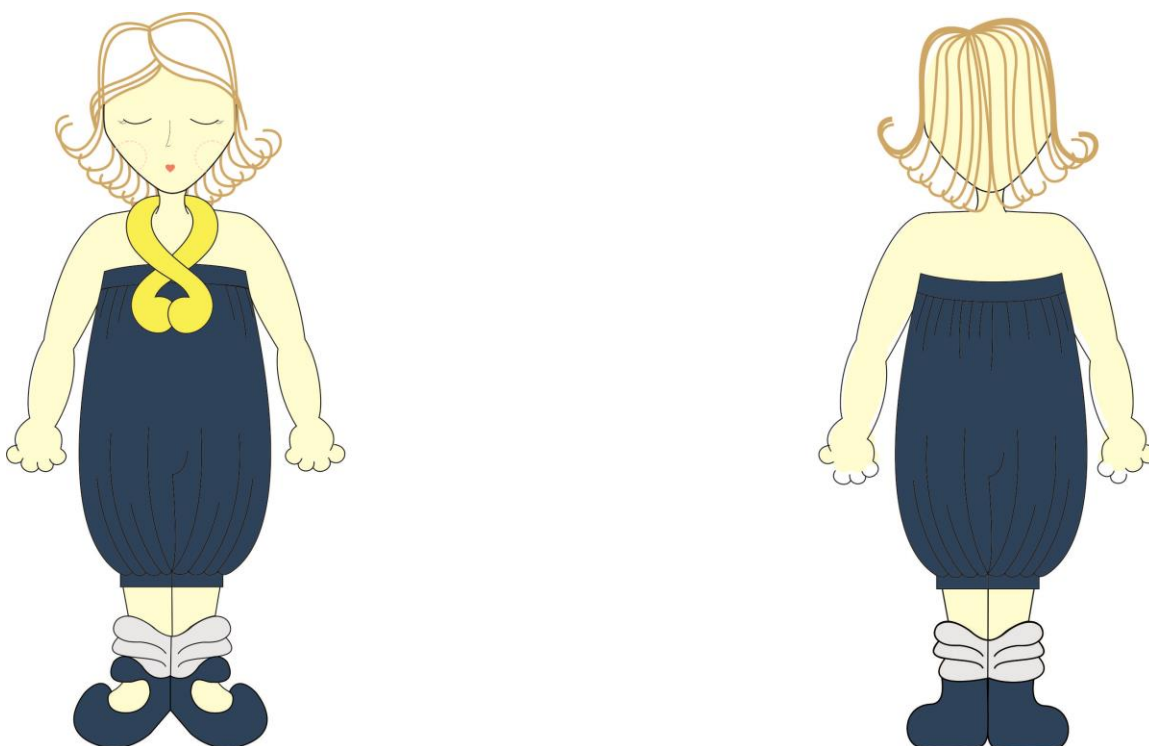
Figura 49: Look 4.



6.2.5 Peça 5

O quinto e último modelo é um macacão bem franzido, com modelagem de falso tomara que caia, pois a peça fica presa pela gola que se assemelha à asa do bule entrelaçada, a barra da peça tem uma pala que juntamente com o elástico permite o ajuste de acordo com a perna da criança. As cores aplicadas foram o azul e amarelo, lembra o personagem através do franzido e da quantidade de tecido utilizada. Os tecidos utilizados foram a viscose que tem um caimento leve e frio e o tricoline.

Figura 50: Look 5.



6.3 Cartela de tecidos e aviamentos

Ao longo da produção das peças acima, foram feitos uso de diversos materiais, como tecidos e aviamentos. Abaixo poderemos ver quais produtos fizeram parte da composição dos looks.

Figura 51: Cartela de aviamentos.



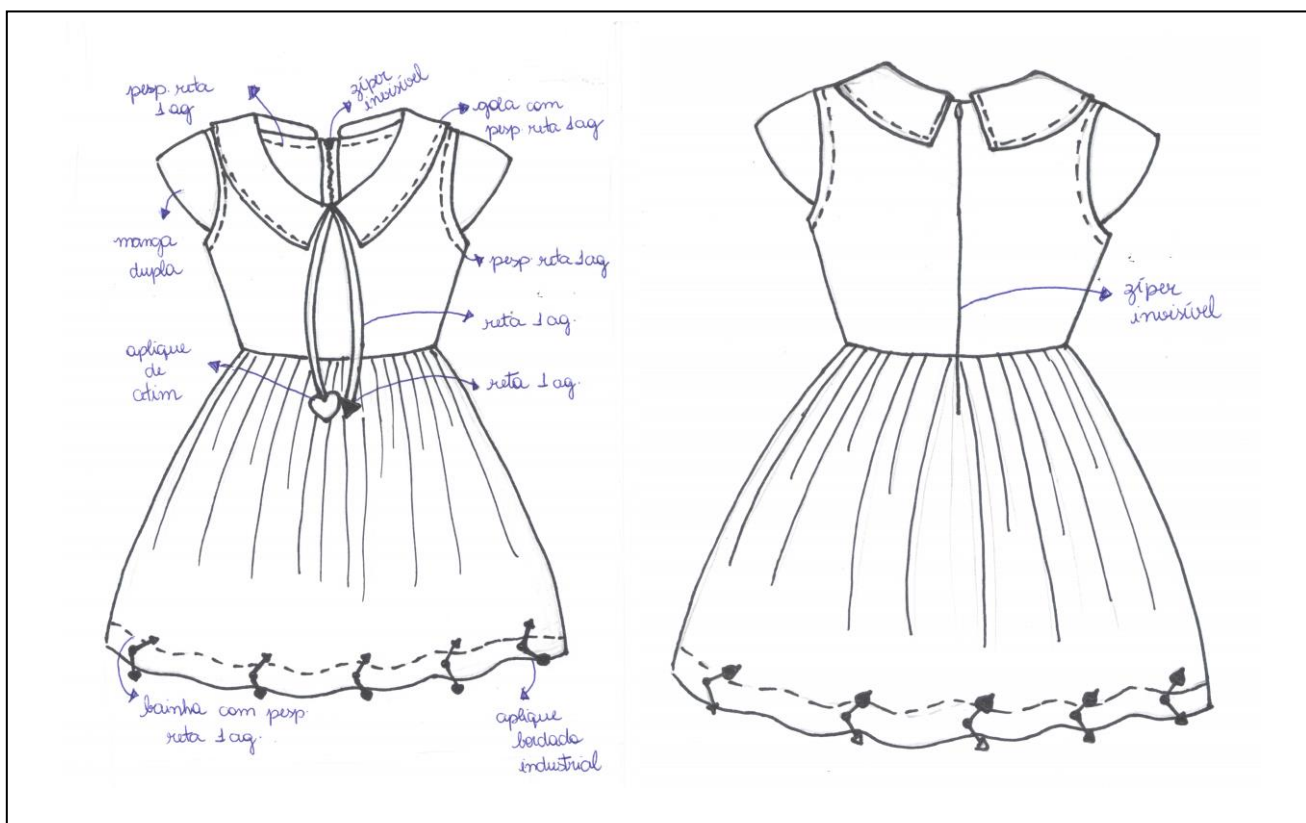
Figura 52: Cartela de tecidos.



6.4 Ficha técnica dos looks confeccionados

FICHA TÉCNICA

Referência:	001	Estilista:	Mariana Pontual
Descrição:	Vestido Franzido	Data:	18/12/2016



Referência	Descrição	Responsável	Qtd.	UM	Custo Unitário	Custo Produção
Tricoline (roxo)	100% algodão	Avil	80	CM	R\$14,00	R\$ 11,20
Tricoline (rosa)	100% algodão	Avil	25	CM	R\$14,00	R\$ 3,50
Tricoline (Preto)	100% algodão	Avil	04	CM	R\$ 14,00	R\$ 0,70

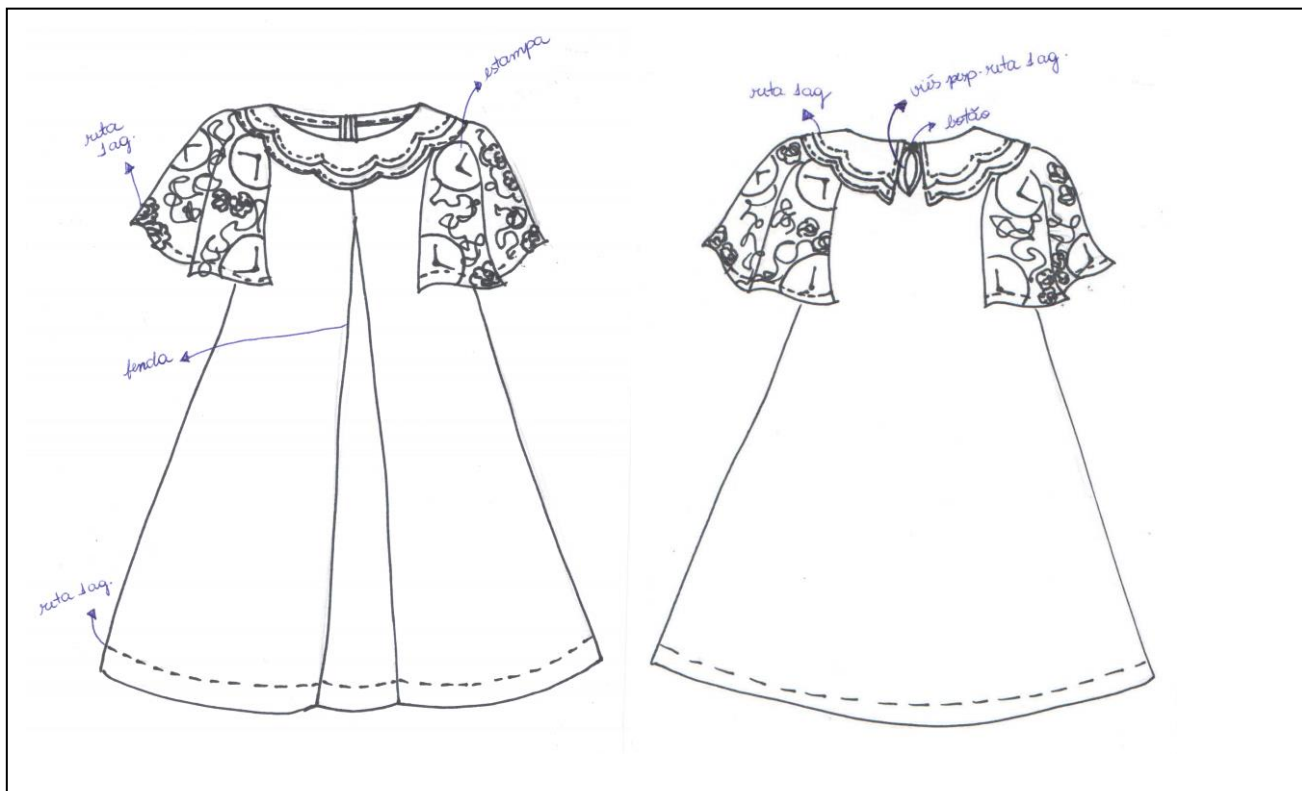
Cetim (branco)	63% Algodão / 3 % Poliéster	Avil	35	CM	R\$ 5,00	R\$ 1,75
					Total R\$:	R\$ 17,15

Referência	Descrição	Responsável	Qtd.	UM	Custo Unitário	Custo Produção
Linha	-----	Aviamento Brasil	20	M	R\$ 0,01	R\$ 0,20
Zíper	-----	Aviamento Brasil	01	UND	R\$ 0,90	R\$ 0,90
Aplique	Cetim	Casa dos Tecidos	01	UND	R\$ 0,40	R\$ 0,40
					Total R\$:	R\$1,50
Referência	Descrição	Responsável	Qtd.	UM	Custo Unitário	Custo Produção
Costura	-----	Terceirizado	01	PEÇA	R\$ 5,00	R\$ 5,00
Bordado	-----	Mix bordado	12	UND	R\$ 0,20	R\$ 2,40
Estampa	-----	Gráfica Borges	40	CM	R\$ 20,00	R\$ 8,00
					Total R\$:	R\$15,40

Custo Total R\$:	R\$ 34,05
-----------------------------	-----------

FICHA TÉCNICA

Referência:	002	Estilista:	Mariana Pontual
Descrição:	Vestido evasê com mangas godê	Data:	18/12/2016



Referência	Descrição	Responsável	Qtd.	UM	Custo Unitário	Custo Produção
Tricoline(rosa)	100% algodão	Avil	70	CM	R\$14,00	R\$ 9,80
Sarja (verde)	97% algodão 3% elastano	Avil	30	CM	R\$11,50	R\$ 3,40
Tricoline(vermelha)	100% algodão	Avil	30	CM	R\$ 14,00	R\$ 4,20

Viscose (branco)	100% viscose	Avil	50	CM	R\$ 11,00	R\$ 5,50
					Total R\$:	R\$ 22,90

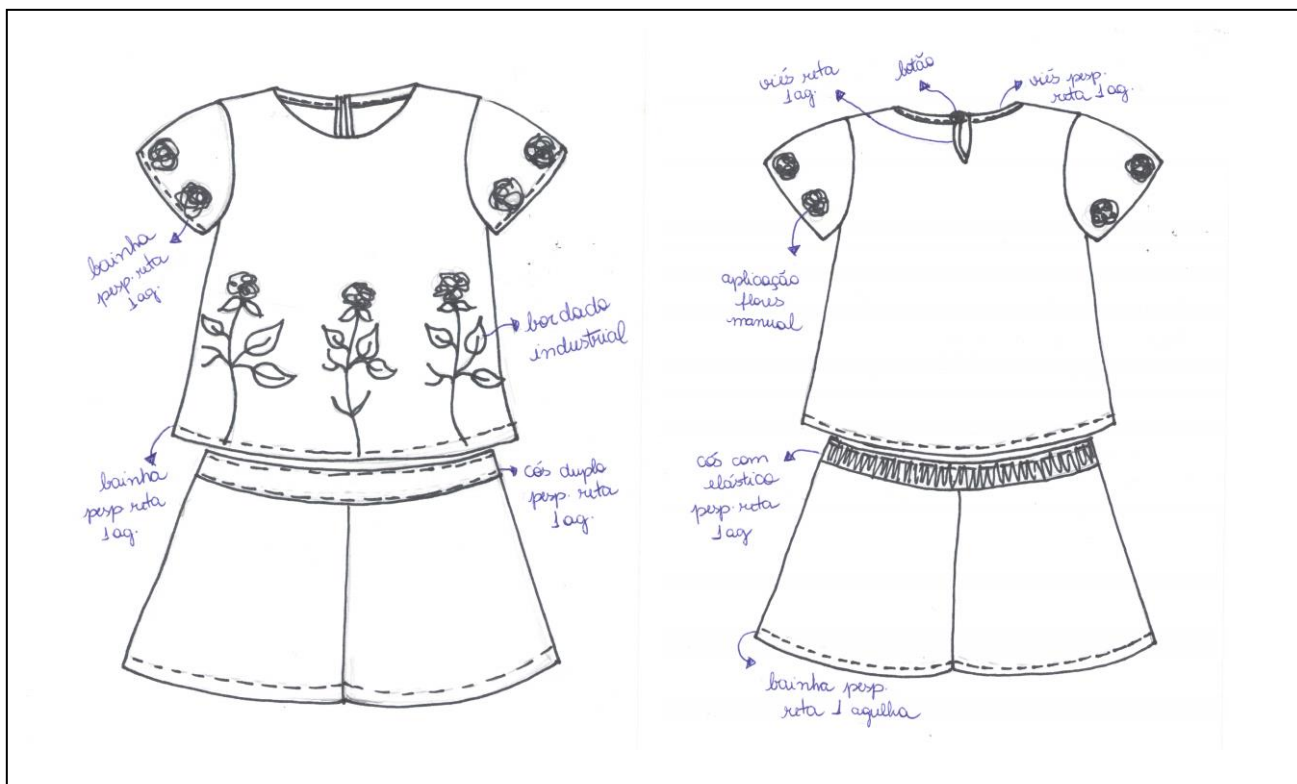
Referência	Descrição	Responsável	Qtd.	UM	Custo Unitário	Custo Produção
Linha	-----	Avil	15	M	R\$ 0,01	R\$ 0,15
Botão	-----	Aviamento Brasil	01	UND	R\$ 0,15	R\$ 0,15
					Total R\$:	R\$0,30

Referência	Descrição	Responsável	Qtd.	UM	Custo Unitário	Custo Produção
Costura	-----	Terceirizado	01	PEÇA	R\$ 5,00	R\$ 3,00
Estampa	-----	Jailton Bordados	50	UND	R\$ 15,00	R\$ 7,50
					Total R\$:	R\$10,50

Custo Total R\$:	R\$ 33,70
-------------------------	-----------

FICHA TÉCNICA

Referência:	003	Estilista:	Mariana Pontual
Descrição:	Short e blusa evasê	Data:	18/12/2016



Referência	Descrição	Responsável	Qtd.	UM	Custo Unitário	Custo Produção
Tricoline (branco)	100% algodão	Avil	50	CM	R\$14,00	R\$ 7,00
Sarja (verde)	97% algodão 3% elastano	Avil	40	CM	R\$11,50	R\$ 4,20
Murceline(vermelha)	100% poliéster	Avil	50	CM	R\$ 16,00	R\$ 8,00
					Total R\$:	R\$ 19,20

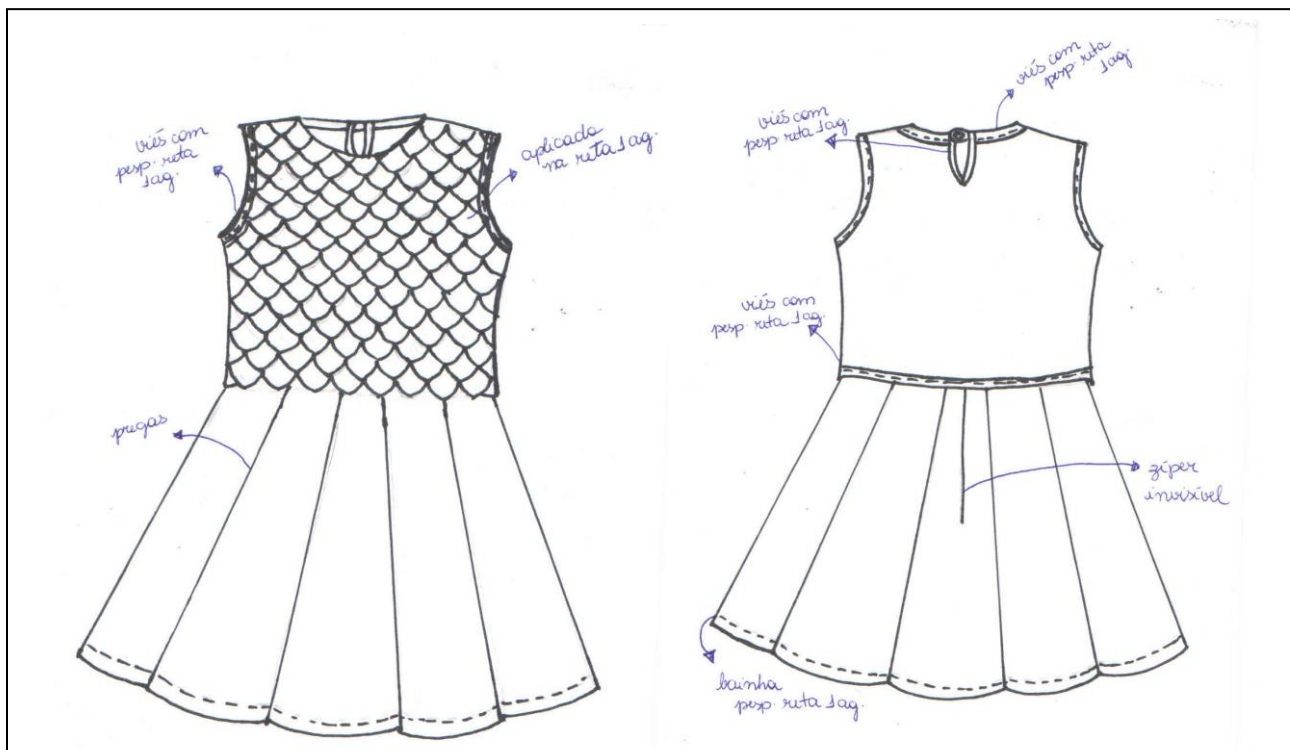
Referência	Descrição	Responsável	Qtd.	UM	Custo Unitário	Custo Produção
Linha	-----	Avil	40	M	R\$ 0,01	R\$ 0,40
Botão	-----	Aviamento Brasil	01	UND	R\$ 0,15	R\$ 0,15
Cordão de elástico	69% poliéster 31% elástico	Avil	06	CM	R\$ 0,20	R\$ 0,12
Elástico	69% poliéster 31% elástico	Avil	25	CM	R\$ 0,60	
					Total R\$:	R\$0,30

Referência	Descrição	Responsável	Qtd.	UM	Custo Unitário	Custo Produção
Costura	-----	Terceirizado	01	PEÇA	R\$ 5,00	R\$ 3,00
Estampa	-----	Jailton Bordados	50	UND	R\$ 15,00	R\$ 7,50
					Total R\$:	R\$10,50

Custo Total R\$:	R\$ 30,00
-------------------------	-----------

FICHA TÉCNICA

Referência:	004	Estilista:	Mariana Pontual
Descrição:	Saia de prega e blusa com recorte a laser	Data:	18/12/2016



Referência	Descrição	Responsável	Qtd.	UM	Custo Unitário	Custo Produção
Murceline (amarela)	100% poliéster	Avil	01	M	R\$16,00	R\$ 16,00
Tricoline (azul)	100% algodão	Avil	01	M	R\$ 14,00	R\$ 14,00
					Total R\$:	R\$ 30,00

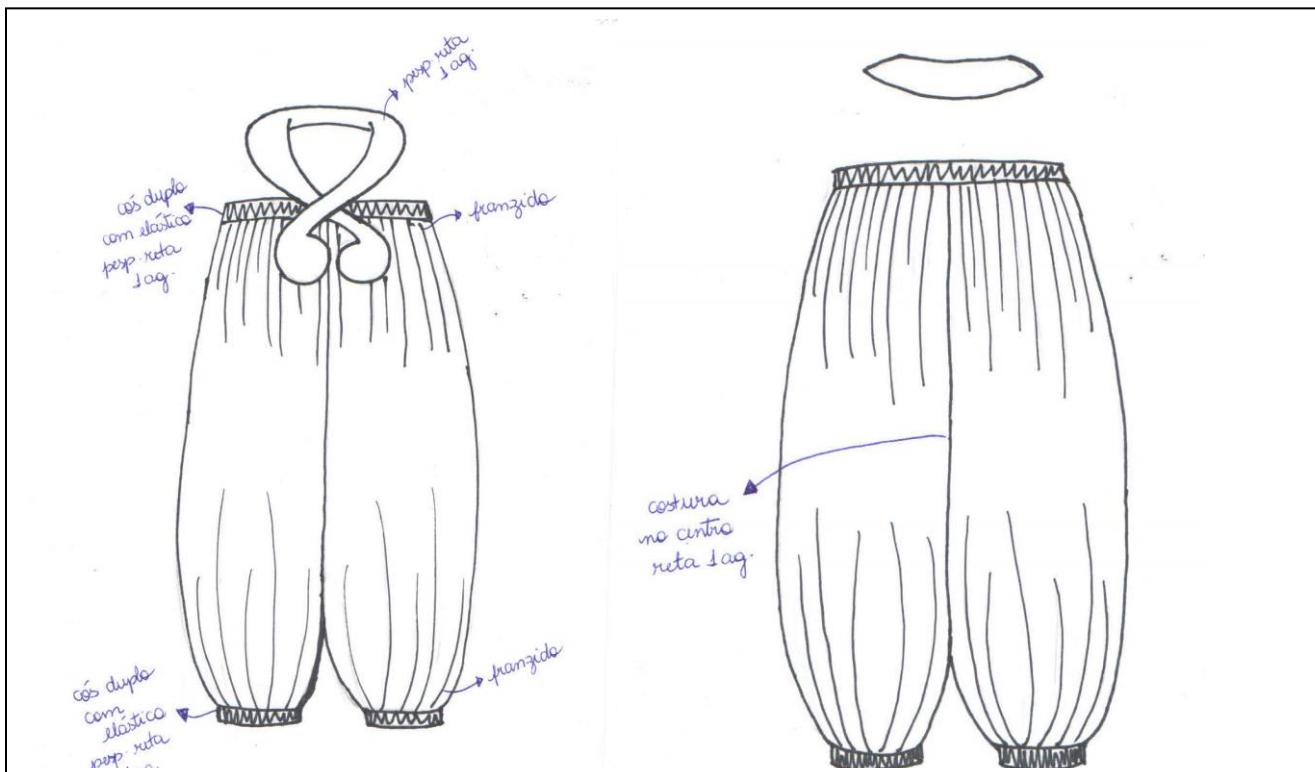
Referência	Descrição	Responsável	Qtd.	UM	Custo Unitário	Custo Produção
Linha	-----	Avil	60	M	R\$ 0,01	R\$ 0,60
Botão	Plástico	Aviamento Brasil	01	UND	R\$ 0,15	R\$ 0,15
Zíper	-----	Aviamento Brasil	01	UND	R\$ 0,90	R\$ 0,90
					Total R\$:	R\$ 1,65

Referência	Descrição	Responsável	Qtd.	UM	Custo Unitário	Custo Produção
Costura	-----	Terceirizado	01	PEÇA	R\$ 5,00	R\$ 5,00
Corte à laser	-----	Terceirizado	05	UND	R\$ 0,50	R\$ 2,50
					Total R\$:	R\$ 7,50

Custo Total R\$:	R\$ 39,15
-------------------------	-----------

FICHA TÉCNICA

Referência:	005	Estilista:	Mariana Pontual
Descrição:	Macacão	Data:	18/12/2016



Referência	Descrição	Responsável	Qtd.	UM	Custo Unitário	Custo Produção
Viscose (azul)	100% viscose	Avil	70	CM	R\$11,00	R\$ 8,70
Tricoline (amarela)	100% algodão	Avil	30	CM	R\$ 14,00	R\$ 4,20
					Total R\$:	R\$ 12,90

Referência	Descrição	Responsável	Qtd.	UM	Custo Unitário	Custo Produção
Linha	-----	Avil	40	CM	R\$ 0,01	R\$ 0,40
Feltro	-----	Avil	30	CM	R\$ 9,00	R\$ 2,70
Elástico	69% poliéster 31% elástico	Avil	1,10	M	R\$ 0,60	R\$ 0,66
					Total R\$:	R\$ 3,76

Referência	Descrição	Responsável	Qtd.	UM	Custo Unitário	Custo Produção
Costura	-----	Terceirizado	01	PEÇA	R\$ 3,00	R\$ 3,00
					Total R\$:	R\$ 3,00

Custo Total R\$:	R\$ 19,66
-------------------------	-----------

6.5 Peças finalizadas

Figura 53: Peça concluída 1.



Figura 54: Peça concluída 2.



Figura 55: Peça concluída 3.



Figura 56: Peça concluída 4.



Figura 57: Peça concluída 5.



7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através do levantamento bibliográfico realizado sobre o público-alvo e sobre o tema escolhido, foi possível selecionar as características que se enquadram nesse projeto. Dessa forma foi possível observar que o tema pesquisado pode proporcionar um grande leque de ideias para criação de peças.

Os assuntos estudados possibilitaram ver a melhor forma de criar peças que se adequassem a faixa etária estudada, já que as crianças precisam de uma atenção grande para que as peças sejam adequadas ao seu corpo e também tragam conceitos do filme, para causar a vontade de ter aquele produto.

Após definição do público para qual se iria criar, foram escolhidas as tendências do verão que se enquadravam ao tema e assim fazer uma junção com padrões estéticos agradáveis para que, ao fim da coleção, as peças sejam vendáveis. Juntamente a esse processo foram extraídos, dos seis personagens

principais, elementos como forma, cores e aplicações que pudessem ser utilizadas.

Com as observações obtidas, foram criados croquis baseados nos personagens e separados por famílias, dessa forma foi possível inserir elementos característicos de cada personagem na peça criada.

Com esse projeto foi possível mostrar que é possível extrair elementos não tão lógicos de objetos e transformar em modelagens e detalhes, inclusive de indumentárias masculinas como foi visto com a Fera e introduzir na vestimenta feminina e infantil. Além de sair do padrão princesa como sempre observamos e criar algo feminino através de outro olhar.

REFERÊNCIAS:

AMID, Éllen Danna da Silva. O papel social da moda: a infância e seu universo reconhecido. Disponível em:

<http://www.cesumar.br/prppge/pesquisa/epcc2013/oit_mostra/Ellen_Danna_da_Silva_Amid.pdf> Acesso em: 12 de jul. de 2016.

ARIÈS, P. História Social da Criança e da Família. Guanabara, Rio de Janeiro, 1983.

BEE, Helen. O ciclo vital. Porto Alegre: Artmed, 1997.

CARDOSO, A. Uma perspectiva parental sobre a influência das crianças na compra de vestuário. Revista da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais. Porto. 162-190. 2005.

CARDOSO, A. Marketing de vestuário de criança: a percepção das crianças sobre as marcas de vestuário, sobre a moda e sobre o estilo de vestir. A Influência dos grupos de pares (grupos de referência e de pertença) na escolha do vestuário das crianças. Tese de doutorado. Universidade do Minho, Portugal, 1994.

CAVVICHIA. Durlei de Carvalho. O Desenvolvimento da Criança nos Primeiros anos de Vida. UNESP- Universidade Estadual Paulista , Araraquara, 2010.

FERNANDO, Luís. Tudo sobre o clássico: “A bela e a fera”. Disponível em: <<http://www.ocamundongo.com.br/tudo-sobre-o-classico-a-bela-e-a-fera/>> Acesso em 21 de ago. de 2015.

KERN, T. M; SHEMES, C; ARAUJO, C. D. A moda infantil no século XX: representações imagéticas na revista globo (1929-67). Diálogos, DHI/PPH/UEM, 14, 399-427. 2010

KRUEGER, Magrit Froehlich. A Relevância da Afetividade na Educação Infantil. Associação Educacional Leonardo da Vinci, ASSELVI. Pós-Graduação em Psicopedagogia, (p.1-10)

MILLÉO, Bianca Pomini e CUNHA, Joana. A evolução da moda infantil. Disponível em:< http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/9-Coloquio-de-Moda_2013/COMUNICACAO-ORAL/EIXO-5-MARKETING_COMUNICACAO-ORAL/A-evolucao-da-moda-infantil.pdf> Acesso em 16 de jun. de 2016.

LAVER, James. A roupa e a moda: uma história concisa. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

LURIE, A. A linguagem das roupas. Rio de Janeiro: Editora Rocco. 1992.

NERY, Marie Louise. A evolução da indumentária: subsídios para criação de figurino. Rio de Janeiro: SENAC, 2004.

PIAGET, J. A Construção do real na criança. Rio de Janeiro, Zahar, 1970.

POLLINI, Denise. Breve história da moda. São Paulo: Editora Claridade, 2007.

RENFREW, Elinor. RENFREW, Colin. Desenvolvendo uma coleção. Porto Alegre. Bookman, 2010.

SILVA, Ursula de Carvalho. História da Indumentária. Araranguá. 2009.

STOLTZ. Tania. Capacidade de criação: Introdução. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

TANAKA, Luciene Martins. Contos de fadas frente à inclusão escolar- A construção da imagem simbólica coletiva. São Paulo. Biblioteca 24h. 2010.

TRIC, Hugo Condoriano. Como surgiram os contos de fadas?. Disponível em: <<http://www.muitointeressante.com.br/pq/como-surgiram-os-contos-de-fadas>> Acesso em 23 de jul. de 2016.

ANEXOS**Questionário das mães**

Nome: _____

Idade: _____

Nível de escolaridade: () Ensino médio incompleto

() Ensino médio completo

() Superior incompleto

() Superior completo

Cidade em que reside: _____ Bairro: _____

1º) Seu bairro proporciona áreas de lazer e de convívio social? Se sim, descreva-o:

2º) Você trabalha?

() Sim () Não

3º) Você pratica algum esporte?

() Sim () Não

4º) O que você faz nas horas vagas?

5º) O que faz para se divertir com sua filha?

6º) Que tipos de meios de comunicação você busca as tendências de moda para sua filha? Cite exemplos.

7º) Quais marcas você costuma consumir? O que gosta nelas?

8º) Com que frequência você compra roupas para sua filha?

9º) Você compra por necessidade ou por impulso?

10º) Marque os fatores que influenciam sua decisão na hora da compra?

- ☐ Preço
- ☐ Design
- ☐ Exclusividade
- ☐ Seguir tendência
- ☐ Qualidade
- ☐ Possibilidade de personalização
- ☐ Adequação ao corpo
- ☐ Permanência de um único modelo
- ☐ Aconselhamento de amigos ou familiares