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

TARSILA FERNANDA BEZERRA DE BRITO

MODA E RAÍZES CULTURAIS:

A Feira de Caruaru como fonte de inspiração para criação de uma Coleção de Moda

CARUARU
2022

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

MEMORIAL DESCRITIVO DE PROJETO

MODA E RAÍZES CULTURAIS:

A Feira de Caruaru como fonte de inspiração para criação de uma Coleção de Moda

TARSILA FERNANDA BEZERRA DE BRITO[1]

CARUARU
2022

[1] Graduanda em Design pela Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: tarsilab.brito@gmail.com

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Brito, Tarsila Fernanda Bezerra de.
Moda e raízes culturais: a feira de Caruaru como fonte de inspiração para criação de uma coleção de moda / Tarsila Fernanda Bezerra de Brito. - Caruaru, 2022.
49 : il.

Orientador(a): Andréa Barbosa Camargo
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design - Bacharelado, 2022.

1. coleção de moda. 2. cultura. 3. raízes. 4. feira de Caruaru. I. Camargo, Andréa Barbosa. (Orientação). II. Título.

390 CDD (22.ed.)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me dado forças para concluir essa trajetória e guiar meus passos. Agradeço também a minha família por me incentivar a seguir em frente e acreditar no meu potencial. Meus pais, Maria Lúcia e Antonio Florivaldo, que me mostraram que o estudo é a base para alcançar tudo aquilo que desejamos e que sem eles nada seria possível. Aos meus irmãos, Thiago e Thalita, que tenho como exemplos para minha vida e que são parte de mim.

Ao meu noivo, Athilio, pela paciência e dedicação comigo durante essa caminhada, e que tantas vezes me ajudou a acreditar em mim mesma quando eu achava que não era capaz. Aos meus amigos que entenderam minha ausência e me mandavam forças mesmo de longe para que eu seguisse meus sonhos.

Agradeço também a todos os professores que passaram pela minha vida acadêmica e que são responsáveis de alguma forma por tudo que construí. Em especial, à minha orientadora Andréa Camargo, que me incentivou a dar o meu melhor e me ajudou a descobrir que sou capaz de coisas que não poderia imaginar, serei eternamente grata por todos os ensinamentos que me passou.

Enfim, a todos vocês, minha eterna gratidão.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo desenvolver uma coleção de moda feminina inspirada na Feira de Caruaru, sintetizando a sua história e compreendendo a relação entre moda e cultura. O tema moda e consumo também é abordado. Para o seu desenvolvimento foi utilizada a metodologia proposta por Treptow (2007). A coleção foi desenvolvida através da escolha dos elementos estéticos representativos da feira, pelo meu olhar e minhas memórias, utilizando detalhes em couro, e tendo a silhueta com cintura marcada inspirada nos pilões de madeira. As cores retratam a arte do barro, e os recortes trazem detalhes dos artigos encontrados na feira. Como resultado foram criados doze looks, dos quais dois foram escolhidos para a confecção das peças piloto que são apresentadas em um editorial de moda.

Palavras-chave: coleção de Moda; cultura; raízes; feira de Caruaru.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 6
1.1 PERGUNTA DE PESQUISA 6
1.2 OBJETIVO GERAL 7
1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS 7
1.4 JUSTIFICATIVA 7
2 EMBASAMENTO TEÓRICO PARA NORTEAR A CRIAÇÃO 7
2.1 A FEIRA DE CARUARU 7
2.2 MODA E CULTURA 10
2.3 MODA E CONSUMO 11
3 METODOLOGIA 12
4 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL 13
4.1 PLANEJAMENTO 13
4.2 PARÂMETRO DA COLEÇÃO 13
4.3 PESQUISA DE TENDÊNCIAS 14
4.4 INSPIRAÇÃO 15
4.5 CORES 17
4.6 TECIDOS E AVIAMENTOS 18
4.7 ELEMENTOS E PRINCÍPIOS DO DESIGN 19
4.8 ELEMENTOS DE ESTILO 22
4.9 RELEASE 24
4.10 DESENHOS 25
4.10.1 Esboços 25
4.10.2 Croquis 27
4.11 MODELAGEM E PROTOTIPAGEM 39
4.12 FICHA TÉCNICA 41
4.13 EDITORIAL 44
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 45
REFERÊNCIAS 47

1. INTRODUÇÃO

Uma coleção de moda vai muito além do lançamento e da reprodução de tendências. O olhar e as emoções do designer estão presentes nos elementos, e é através deles que somos convidados a embarcar em seu universo, compreendendo os seus sentidos e nos transportando para o lugar que serviu de inspiração para sua obra. A moda é cultura, comportamento, comunicação. Através dela conseguimos expressar nossa personalidade, deixar nossa marca, transmitir nossa mensagem ao mundo.

Segundo Treptow (2007), a partir do momento em que o homem usa a aparência como forma de individualização surge a moda. Ao mesmo tempo, é através dela que nos identificamos com aqueles que admiramos e consequentemente nos inspiramos para a construção do estilo pessoal. Ela afirma ainda, que a moda traz privilégios ao que é novo, por ser um fenômeno social de caráter temporário, trazendo um padrão de estilo, que após atingir sua massificação atinge a obsolescência programada.

O objeto de estudo para a construção deste projeto é a Feira de Caruaru, com sua história e cultura fundamentais para a cidade. Com sua riqueza em detalhes e elementos, serviu de inspiração para este trabalho, que possui um estilo peculiar e representativo da feira, ou seja, traz peças que expressam mais criatividade, fazendo o usuário analisar e refletir sobre o que está sendo dito através delas, com uma proposta de valorização das raízes do povo caruaruense. A metodologia escolhida e adaptada para o processo de criação foi a de Treptow (2007), onde será abordado todo o planejamento e as etapas da elaboração da coleção.

1.1 PERGUNTA DE PESQUISA

Como a feira de Caruaru pode inspirar o desenvolvimento de uma coleção de moda de vestuário?

1.2 OBJETIVO GERAL

Desenvolver uma coleção de moda inspirada na Feira de Caruaru.

1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Sintetizar a história da Feira de Caruaru;
- Compreender a relação entre moda e cultura;
- Entender o que é uma coleção de moda com parâmetros metodológicos;
- Desenvolver uma coleção de moda de vestuário contendo 12 looks inspirados na Feira de Caruaru.

1.4 JUSTIFICATIVA

Esse projeto, que teve como objetivo desenvolver uma coleção de moda inspirada na Feira de Caruaru - sendo esta considerada no ano de 2006, Patrimônio Cultural Imaterial Brasileiro (IPHAN 2009) -, trouxe a valorização da cultura local como principal elemento. Peças desenvolvidas a partir de um olhar imerso dentro do rico universo da feira, trazem impacto social e cultural, valorizando o regionalismo. A moda e a cultura se complementam, trazendo características únicas às peças, fazendo com que sentimentos sejam despertados no usuário. Trata-se de levar o consumidor a uma viagem até as raízes culturais da coleção, fazendo com que se desenvolva uma ligação afetiva, que vai além da função prática da indumentária. E é esta ligação afetiva a que me reportei para gerar a coleção, uma vez que o projeto foi efetuado sobre minha ótica, sobre minhas recordações da feira, quando criança.

2. EMBASAMENTO TEÓRICO PARA NORTEAR A CRIAÇÃO

2.1 A FEIRA DE CARUARU

A cidade de Caruaru surgiu a partir da feira, e esta teve início após a construção da capela de Nossa Senhora da Conceição na sesmaria Cururu. Nos

arredores da capela começou a surgir um comércio de rua, inicialmente com a negociação de alimentos e artigos de couro. O crescimento da feira contribuiu para o desenvolvimento da vila que se transformou em cidade, sendo considerada o polo comercial mais importante do agreste. A feira ganhou vida na Rua do Comércio, que depois recebeu o nome de Praça João Guilherme de Azevedo, permanecendo por mais de dois séculos, e foi no ano de 1992 que o espaço passou a ficar pequeno para comportá-la, sendo transferida para o Parque 18 de Maio, onde permanece até hoje. (IPHAN, 2009)

Figura 1 - Antiga Rua do Comércio, Caruaru-PE

Fonte: https://caruaru.pe.gov.br/historia/

De acordo com Rodrigues (1995), a feira nasceu e cresceu dentro da realidade histórica da Fazenda Cururu, sendo esta a principal daquela região. O fluxo de pessoas nos arredores da capela, buscando comprar, vender e trocar produtos era tão grande, que foi em seu entorno que o processo de urbanização foi iniciado, com a construção de casas, formando assim as primeiras ruas. Ferreira (2001), destaca que sua localização também foi ponto importante para tamanho crescimento, por ficar às margens do Rio Ipojuca, e o vale desse rio ser utilizado para transportar o gado entre o litoral e o sertão, a fazenda acabou virando ponto de apoio dos viajantes.

Por se tratar de um lugar onde se comercializava diferentes artigos, se destacava das outras feiras livres, principalmente das cidades da Zona da Mata Norte e Sul do estado, onde a monocultura da cana de açúcar predominava. Segundo Rodrigues (1995), a partir de 1863 que ocorre o fluxo econômico da feira, pois o governo inglês fica impedido de adquirir o algodão norte-americano devido à Guerra de Secessão[2]. Com isso passa a investir nessa região através da criação de linhas de crédito para a produção e exportação do algodão produzido em Caruaru, além da construção da Usina de Beneficiamento do Algodão e da Ferrovia Great Western[3]. Devido seu crescimento desordenado, na primeira metade do século XIX, a organização e o funcionamento da feira passaram a ser atribuições da Câmara Municipal.

A feira é composta por várias outras, que juntas configuram retratos da cultura nordestina. A do gado foi precursora na região, a partir dela que o comércio foi surgindo e se desenvolvendo. A do Parque 18 de Maio hoje é a principal da cidade, nela são comercializados alimentos, artesanato, importados, confecções e vários outros artigos, além da parte conhecida como troca-troca, onde a população menos favorecida utiliza o escambo como meio de comercialização. Mais do que um simples comércio, a feira é um polo de encantamento cultural, mantendo as tradições do seu povo. (IPHAN, 2009)

Rodrigues (1995) afirma que a Feira de Caruaru é uma das representações do passado e do presente desse povo, e que é ainda o referencial da continuidade da história viva deste povo do Agreste pernambucano, como também do nordestino. A Feira é um retrato da cultura da cidade, um espaço que possui o papel de preservar as tradições e os costumes de seu povo.

---

[2] A Guerra de Secessão, também conhecida como Guerra Civil Americana, foi motivada pelas diferenças existentes entre o Norte e o Sul dos Estados Unidos, aconteceu entre os anos de 1861 e 1865. SILVA, Daniel Neves. "O que foi a Guerra de Secessão?"; *Brasil Escola*. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/o-que-e/historia/o-que-foi-guerra-secessao.htm. Acesso em 01 de abril de 2022.

[3] A Great Western, é uma das ferrovias mais famosas do Brasil e foi criada por capitalistas ingleses, em 1872, para abrir e explorar vias férreas na Região Nordeste. ALVES, Cleide. “Estradas de ferro: livro resgata a história da Great Western do Brasil”; JC NE10. Disponível em https://jc.ne10.uol.com.br/canal/cidades/geral/noticia/2016/07/07/estradas-de-ferro-livro-resgata-a-historia-da-great-western-do-brasil-243273.php#:~:text=A%20Great%20Western%20of%20Brazil,S%C3%A3o%20Francisco%2C%20inaugurada%20em%201858. Acesso em 01 de abril de 2022.

Figura 2: Portal da Feira de Caruaru

Fonte: http://gshow.globo.com/programas/estrelas/ep/pernambuco-coracao-do-nordeste/noticia/2017/01/caruaru-e-opcao-para-conhecer-o-agreste-e-o-melhor-do-artesanato-regional.html

2.2 MODA E CULTURA

Segundo Roberto da Matta (1981), pelo ponto de vista antropológico, cultura é um conjunto de regras que diz como devemos e podemos classificar o mundo. Ela expressa a maneira como os nossos antepassados se comportavam em sociedade, e é utilizada como conceito chave para a interpretação da vida social. Nós vemos a cultura como a maneira de viver de um determinado grupo de pessoas, e ela ainda nos ajuda a compreender as diferenças entre os homens. A cultura pode ser considerada um código, e é o seu compartilhamento por um conjunto de indivíduos que faz com que estes se transformem em um grupo, sentindo-se parte de uma mesma totalidade. Está presente dentro e fora de nós, e são suas regras que permitem relacionar pessoas entre si e o ambiente em que vivem. Da Matta, (1981, p. 04), ainda afirma: “A cultura permite traduzir melhor a diferença entre nós e os outros e, assim fazendo, resgatar a nossa humanidade no outro e a do outro em nós mesmos”.

De acordo com Frings (2012), a moda acaba sendo um reflexo das forças sociais, políticas, econômicas e artísticas de um período, assim como a cultura. A moda como é conhecida hoje pode ser considerada nova, pois foi no período da renascença, com a descoberta de diferentes costumes, culturas e trajes pela civilização ocidental, que a moda passou a se transformar de forma mais acelerada. O que antes era privilégio daqueles que pertenciam às altas classes sociais, aparece atualmente como algo mais democratizado, atingindo também as massas. O aparecimento de novas ideias e novos tecidos fez com que as pessoas passassem a buscar cada vez mais o novo. O surgimento da máquina de costura também foi um marco para a democratização da moda, pois foi a partir daí que o artesanato deu lugar à indústria, possibilitando a produção de roupas em grande volume.

Com base no que foi mencionado anteriormente, é possível compreender que a moda e a cultura andam de mãos dadas. Ambas relacionam características sociais e comportamentais dos indivíduos, são formas de se expressar e transmitir mensagens, atraindo a atenção e buscando o entendimento de nossas ideias e convicções por aqueles que estão ao nosso redor.

2.3 MODA E CONSUMO

Segundo Miranda (2008), após estudos realizados na área, pode-se dizer que as pessoas utilizam o ato de consumir como forma de comunicação, compartilhando valores, ideais, estilos, e não apenas mercadorias. É algo que está muito além do fato de possuir, pois também diz sobre nós em relação aos outros. A autora ainda afirma: “Desde os primórdios da história que as pessoas usam de objetos para interagir socialmente. A relação pessoa-objeto é uma relação simbólica e, como tal, reveladora de práticas sociais e culturais” (Miranda, 2008, p. 16).

A moda por ser um fenômeno guiado pela sucessão de tendências, envolve mudanças, e acaba sendo um processo de obsolescência programada. A função simbólica de um produto atua como fator determinante no processo de escolha entre seus concorrentes, e esta pode ser atrelada à cultura, considerando que o consumo dentro de uma sociedade se dá conforme seu contexto social. As marcas precisam ter um “texto” por trás dos seus produtos, pois o que faz o consumidor comprar e possuir

algo é uma escolha de discurso com os grupos sociais aos quais interage. (Miranda, 2008)

3. METODOLOGIA

De acordo com Gomes (1992), uma coleção é um conjunto de peças de roupas, ou de acessórios, que possuem relação entre si. Essa harmonia normalmente ocorre a partir da escolha de um tema, que é feita de acordo com o estilo do consumidor e com a identidade da marca. Para tal, é necessário seguir uma metodologia de projeto, que servirá como guia para a execução do trabalho.

A metodologia escolhida para o desenvolvimento do projeto, foi a apresentada por Doris Treptow, no livro Inventando Moda, 2007. O planejamento da coleção proposto pela autora traz etapas como a elaboração de um cronograma, definição de mix de produtos e a dimensão da coleção, como iniciais. A partir disso, inicia-se o processo de pesquisa de tendências, assim como a elaboração do briefing, trazendo informações essenciais para a projetação como o tema da coleção, as cores, tecidos e aviamentos que serão utilizados.

Outro fator importante é a definição dos elementos do design, silhueta, linha, textura e cor, assim como os elementos de estilo que farão parte do projeto. A autora ainda enfatiza a importância do conhecimento dos princípios do design para o processo criativo, e são eles: repetição, ritmo, gradação, radiação, contraste, harmonia, equilíbrio e proporção. A elaboração de desenhos, entre eles os esboços, desenhos de moda e desenhos técnicos dão continuação ao projeto, seguidos das etapas de modelagem e prototipagem das peças. Após a aprovação vem a parte de graduação e encaixe e a construção da ficha técnica.

Antes de ir para produção, o custo das despesas assim como os lucros, devem ser calculados. O lançamento e a divulgação da coleção também precisam ser pensados como fundamentais para o sucesso das vendas. Vale ressaltar que o modelo de planejamento sugerido pela autora pode ser adaptado de acordo com as necessidades de cada projeto, podendo algumas etapas serem retiradas ou até mesmo substituídas, é algo que cabe ao designer analisar. No tópico seguinte,

referente ao desenvolvimento projetual, serão abordadas e explicadas as etapas utilizadas na elaboração deste projeto de coleção.

4. DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

4.1 PLANEJAMENTO

Este projeto de coleção de moda possui a cultura do Agreste Pernambucano, retratada na Feira de Caruaru como base, portanto para embasar a criação, fez-se necessário um estudo sobre a feira e suas peculiaridades, bem como um breve entendimento sobre a relação de moda, cultura e consumo.

A coleção gerada seguiu um estilo atemporal, e é destinada a pessoas que valorizem peças que possuam características culturais.

4.2 PARÂMETRO DA COLEÇÃO

Nessa etapa do projeto, Treptow (2007) apresenta o Mix de Produtos, onde é definida a variedade de produtos que serão desenvolvidos, ou seja, é nesse momento que o designer decidirá como será a composição da sua coleção, com tipos (ex: calça, short, blusa) e quantidades de cada peça. O Mix de Moda é estabelecido em seguida, sendo dividido em básico, que são modelos mais funcionais e que possuem venda garantida, fashion, que traz modelos mais voltados para as tendências do momento, e por fim vanguarda, definido por peças que apresentam tendências atuais e futuras, mais voltadas para desfiles, vitrines e fotos e normalmente menos comerciais. Ela traz como base para a coleção, a divisão do Mix de Moda como sendo 10% básico, 70% fashion e 20% vanguarda, destacando que essa divisão pode variar de acordo com o estilo da empresa e com o público que se pretende atingir. Com base nisso, a coleção resultante deste projeto se deu de acordo com a tabela desenvolvida e apresentada abaixo.

Figura 3: Mix de Coleção

	Estruturas	Básico	Fashion	Vanguarda	Total
TOP	Cropped	2	1	2	5
BOTTOM	Calça	2		1	3
	Saia	1	1		2
PEÇA INTEIRA	Vestido	1	2	4	7
	Total de Peças	6	4	7	17
		35,29%	23,53%	41,18%	

Fonte: A autora (2022).

4.3 PESQUISA DE TENDÊNCIAS

Nessa etapa da metodologia de Treptow (2007), é feita a coleta de informações e materiais que irão servir de suporte para que o designer possa desenvolver a coleção. Amostras de cores, tecidos e aviamentos também são coletadas, e a construção de um painel de tendências ajudará a guiar o processo criativo.

O FFW[4] (2022) aponta algumas tendências internacionais para o inverno 22/23, são elas o *Power Shape,* que traz a silhueta composta por ombros largos e cintura marcada e o *Shearling,* que é caracterizado pelo uso de pelo curto de ovelha ou cordeiro. Os diversos tons de *pink* aparecem como aposta de tendência para a estação, além do vermelho, que também ganhou destaque. Peças inspiradas na perspectiva sobre o futuro e roupas esportivas também se destacaram nas passarelas. Outra característica que ficou bem presente nos desfiles foi o uso de peças feitas em couro, principalmente calças. O corset, que começou a ganhar força em 2021, foi outra tendência que marcou presença nas semanas de moda. Roupas que trazem a ideia de proteção e armadura também marcam a estação, lembrando

[4] O FFW é a principal plataforma de conteúdo sobre moda e criatividade do Brasil. Disponível em: https://ffw.uol.com.br/sobre/. Acesso em 27 de maio de 2022.

roupas de batalhas, medievais e militares. A transparência é outra característica bem presente, assim como a bota *Over-The-Knee,* que tem como marca a altura acima do joelho.

Figura 4: Painel de Tendências

Fonte: A autora (2022).

4.4 INSPIRAÇÃO

Seguindo a metodologia de Treptow (2007), a etapa da inspiração é onde o designer escolhe o tema da sua coleção. Essa escolha pode ser feita através de qualquer fonte, que será transformada em uma proposta de moda. Este projeto foi inspirado na Feira de Caruaru.

Figura 5: Feira de Artesanato de Caruaru

Fonte: http://gshow.globo.com/programas/estrelas/ep/pernambuco-coracao-do-nordeste/noticia/2017/01/caruaru-e-opcao-para-conhecer-o-agreste-e-o-melhor-do-artesanato-regional.html

Devido a sua grande diversidade, a Feira de Artesanato foi o objeto de estudo desse projeto, servindo de inspiração para a criação de uma coleção de moda. Possuindo uma grande riqueza em artefatos, é considerada um dos pontos turísticos da cidade, com clima aconchegante e alegria contagiante. Nela podemos encontrar o artesanato figurativo, feito em barro e herdado do Mestre Vitalino, artigos em couro, madeira, palha, vime, bonecas de pano, artesanato em xilogravura, o famoso cordel, bordados, rendas, e até mesmo um polo gastronômico, entre tantas outras coisas que caracterizam a cultura do Agreste pernambucano.

Figura 6: Painel de Inspiração

Fonte: A autora (2022).

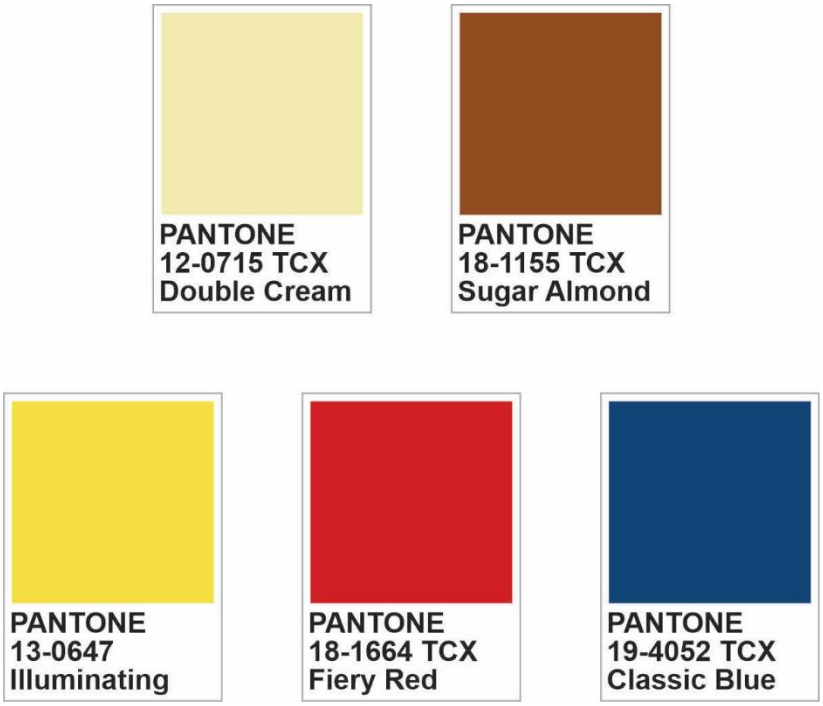
4.5 CORES

Segundo Treptow (2007) a escolha da cartela de cores deve ser feita a partir do tema escolhido para a coleção. O tamanho da cartela varia de acordo com o número de segmentos que se está trabalhando. A apresentação dessas cores deve seguir um padrão, sendo apresentada em fundo branco e com uma distância mínimo de 1 cm entre as amostras de cor, para que uma não interfira na percepção das

demais. Ela destaca ainda a importância dessas cores serem identificadas por códigos ou nomes, devido à infinidade que o olho humano consegue distinguir.

A coleção desenvolvida nesse projeto foi composta por cores inspiradas nas peças de barro, no couro e na palha, que são elementos representativos da Feira de Caruaru. A figura 7 apresentada abaixo, traz as cores escolhidas.

Figura 7: Cartela de Cores



Fonte: A autora (2022).

4.6 TECIDOS E AVIAMENTOS

Em sua metodologia, Treptow (2007) afirma que as ideias do designer são transformadas em peças de vestuário através dos tecidos. Com base nisso, destaca a importância de se conhecer as características, classificações e propriedades de caimento e adequação dos tecidos. Estes podem ser formados por um único tipo de fibras ou pela mistura de fibras. As fibras que compõem um tecido podem ser naturais, artificiais, sintéticas ou não sintéticas. Elas são responsáveis por dar características

como capacidade de reter calor, tendência a amarrotar e afinidade ou não com água aos tecidos.

Podemos classificar os tecidos em planos, malhas circulares, malhas retilíneas, rendas, passamanarias e não-tecidos. Coletar amostras de tecido ajuda o designer na elaboração da coleção, ajudando no processo criativo e contendo informações como percentual de encolhimento, tipo de agulha que deve ser utilizada, comportamentos atípicos e cuidados especiais. Ao escolher os tecidos para uma coleção, o designer deve considerar além da sua estética, a sua capacidade de se adequar ao artigo que se pretende produzir e o seu custo, sendo este último indispensável ao considerar que está diretamente ligado ao valor de venda da peça.

Outro fator importante em um processo de criação de coleção de moda é a escolha dos aviamentos, que são os outros materiais utilizados para a confecção de uma roupa. Eles podem ser classificados quanto a sua função, componentes ou decorativos, e quanto a sua visibilidade, aparente ou não aparente, na peça de vestuário. Todos os aviamentos utilizados devem ser listados na ficha técnica de cada produto, contendo o respectivo consumo por peça.

Considerando esses pontos, o presente projeto foi composto pelos tecidos viscolinho, algodão cru, tricoline, crepe com elastano e crepe alfaiataria.

4.7 ELEMENTOS E PRINCÍPIOS DO DESIGN

Segundo Jones (2002), os elementos do design de moda são a silhueta, a linha e a textura. Seguindo a metodologia de Treptow (2007) podemos incluir a cor como elemento do design, considerando que o tratamento da superfície é parte complementar do design. As diversas formas como esses elementos são utilizados são chamadas de princípios do design.

A silhueta, também conhecida como volume da roupa, pode acompanhar ou alterar os contornos do corpo. Suas alterações marcam vários momentos da história da moda, tornando possível a identificação das peças de cada época. As linhas, mais comumente usadas na moda no formato de costura, também interferem na percepção de volume da peça, como é o caso das linhas verticais que alongam a silhueta e as linhas horizontais, que dão a impressão de uma silhueta mais larga.

A textura está relacionada com a relação sensorial da roupa com o corpo, sendo importante para a determinação do caimento de uma peça. Já a cor, pode ser descrita como o reflexo da luz sobre um objeto, e possui três características: a gama, que se refere ao seu próprio nome, o valor ou contraste, que indica se é clara ou escura, e a intensidade, indicando se é forte ou apagada.

Ainda de acordo com Treptow (2007), os princípios do design sempre estão presentes, mesmo que o designer os use sem plena consciência. O ato de dispor os elementos do design seja respeitando ou contrariando os seus princípios é chamado de sensibilidade estética ao talento. Os princípios do design são: repetição, ritmo, gradação, radiação, contraste, harmonia, equilíbrio e proporção.

O presente trabalho seguiu os princípios radiação, equilíbrio, proporção e contraste.

Figura 8: Princípio Radiação

Fonte: A autora (2022).

Figura 9: Princípio Equilíbrio

Fonte: A autora (2022).

Figura 10: Princípio Proporção

Fonte: A autora (2022).

Figura 11: Princípio Contraste

Fonte: A autora (2022).

4.8 ELEMENTOS DE ESTILO

Os elementos de estilo são responsáveis por fazer com que as peças mantenham relação entre si, trazendo unidade visual para a coleção. São caracterizados por detalhes que são usados de forma repetida, mas que apresentam variações de um modelo para outro da coleção. Utilizar elementos de estilo que fazem com que a coleção se torne original e única é uma estratégia que pode e deve ser utilizada pelo designer. (Treptow, 2007)

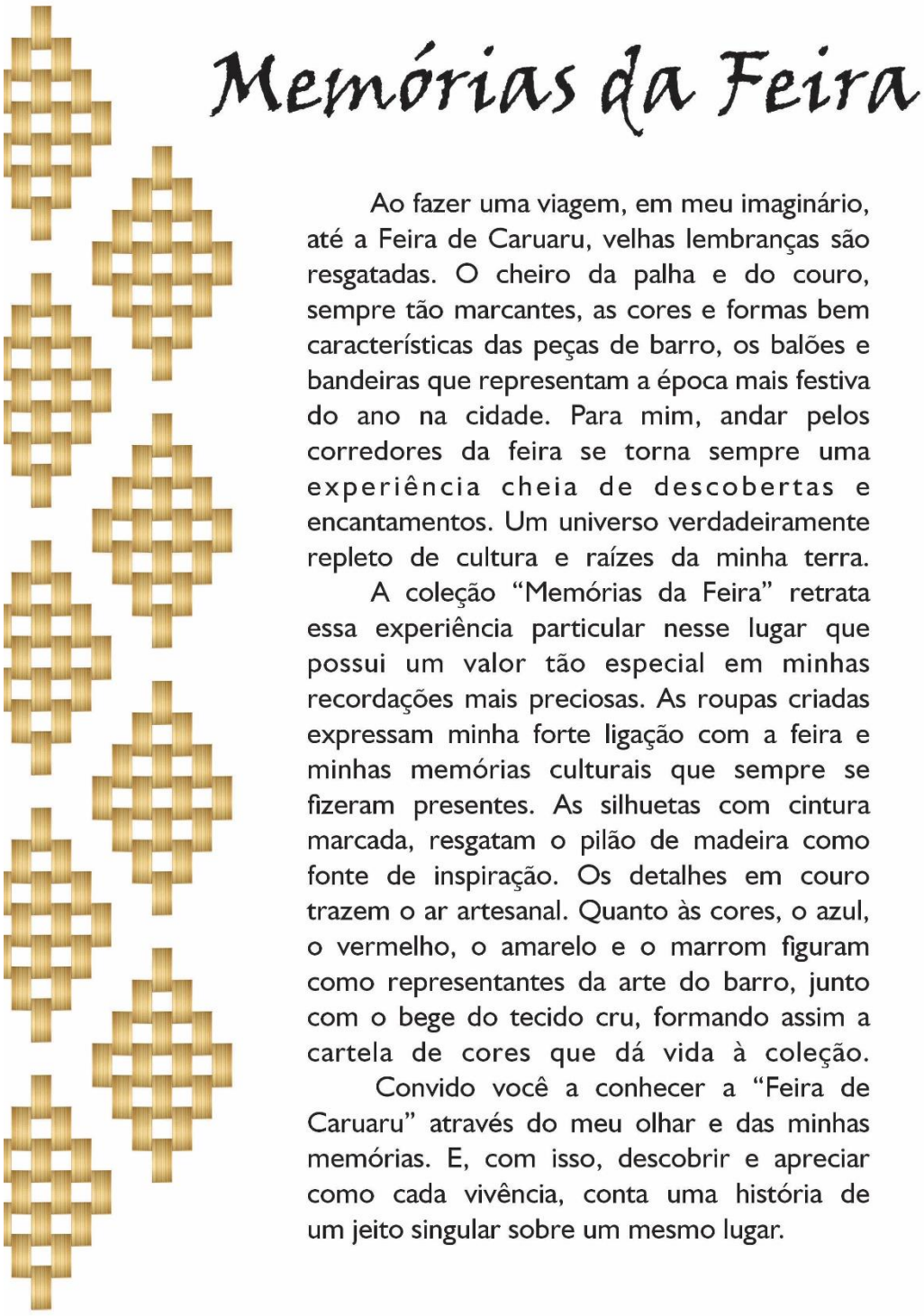
Os elementos estéticos encontrados na feira de Caruaru e escolhidos para servir de inspiração para este projeto foram: as linhas e formas, criando as silhuetas, as cores presentes na arte do barro, as fitas e bandeiras, que aparecem em peças como balões e chapéus de palha, e o couro, presente nos artigos de vestuário e acessórios.

Figura 12: Elementos de Estilo

Fonte: A autora (2022).

4.9 RELEASE

Figura 13: Release



Fonte: A autora (2022).

4.10 DESENHOS

4.10.1 Esboços

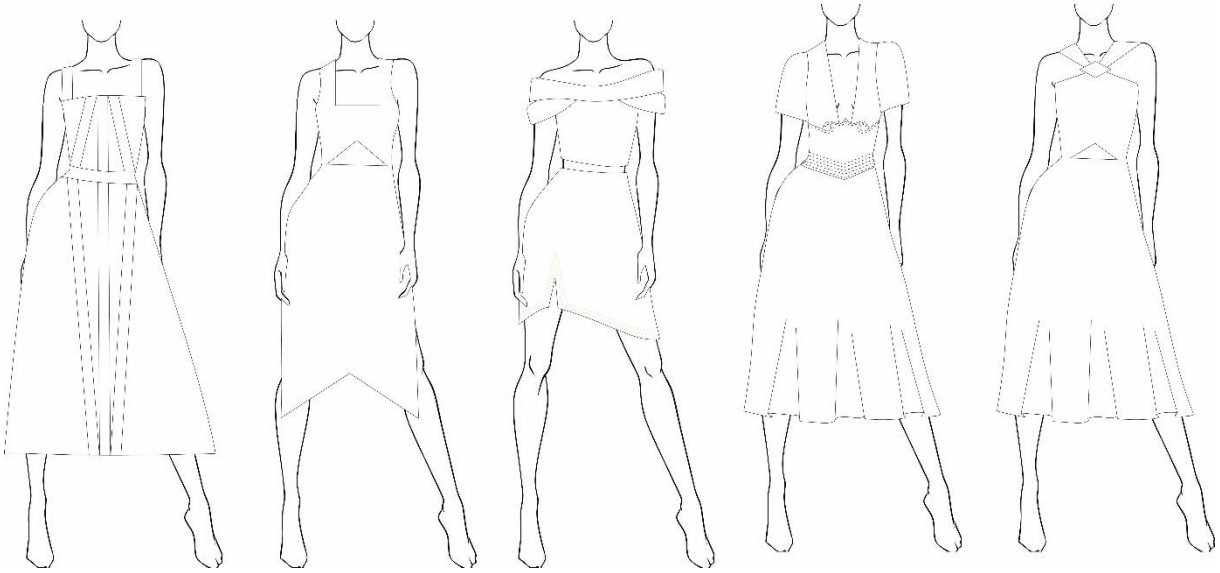
Nessa etapa serão produzidos os esboços, onde o designer deve começar a elaboração dos modelos. Treptow (2007) defende a ideia de que o designer deve ter ciência da importância de uma peça combinar com as demais, e para isso propõe o exercício de se pensar primeiramente nas peças isoladas, e só depois testar as combinações. Além disso, destaca que é preciso esboçar no mínimo três propostas para cada peça, pois a criatividade, por se tratar de um exercício de prática, se torna mais aprimorada quanto mais for trabalhada.

Com todas as etapas anteriores finalizadas, seguiu-se para a elaboração dos esboços, que está representada nas figuras abaixo.

Figura 14: Esboços

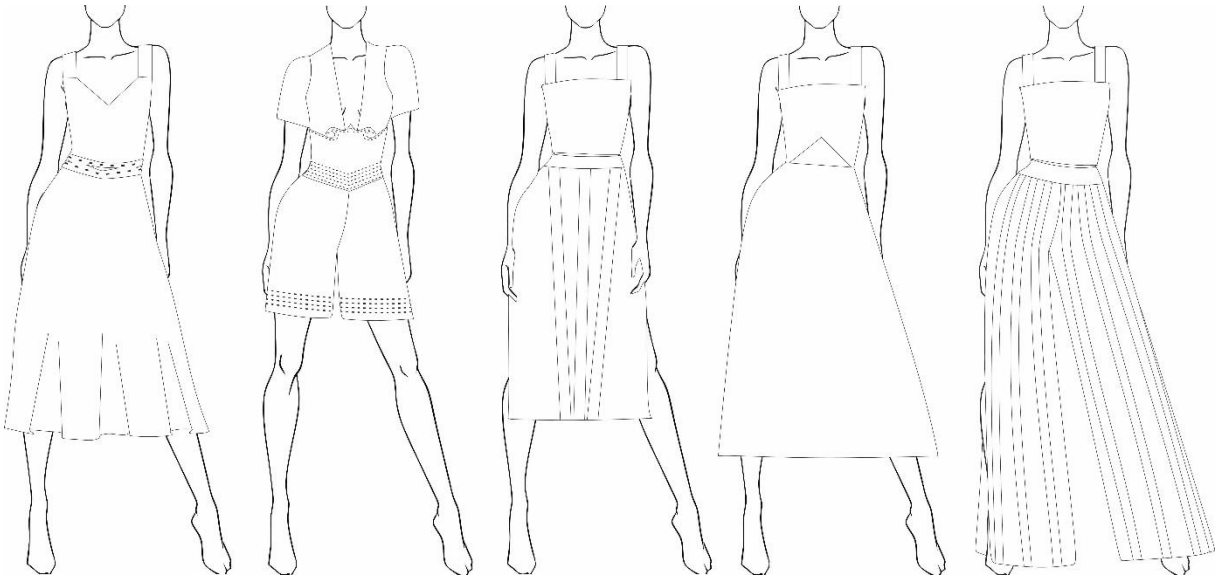
Fonte: A autora (2022).

Figura 15: Esboços



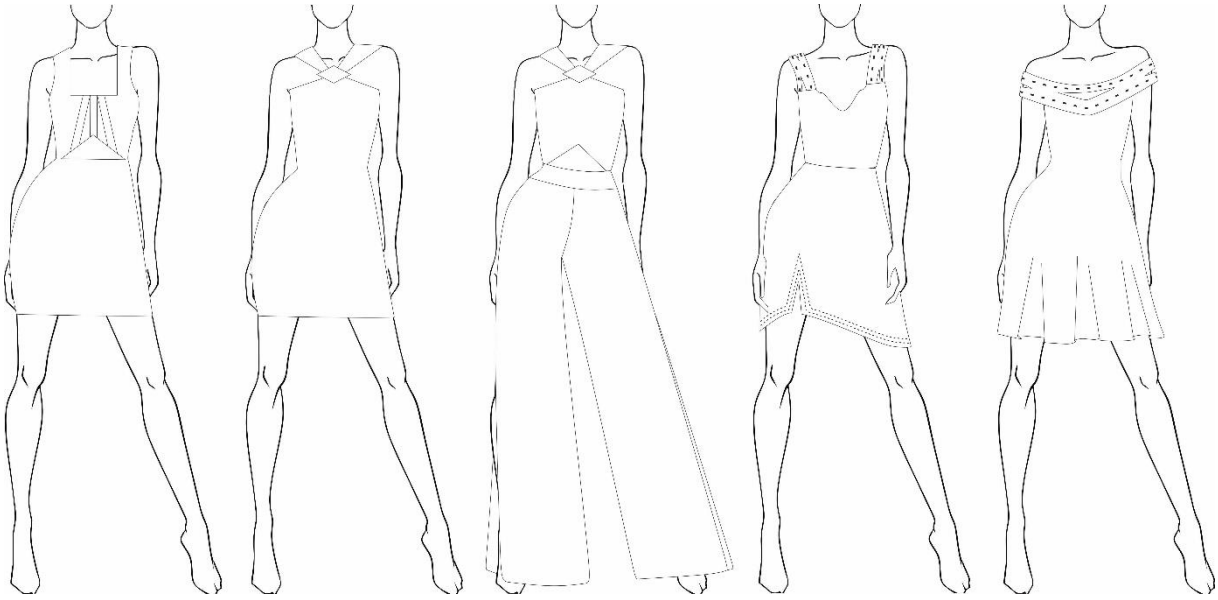
Fonte: A autora (2022).

Figura 16: Esboços



Fonte: A autora (2022).

Figura 17: Esboços



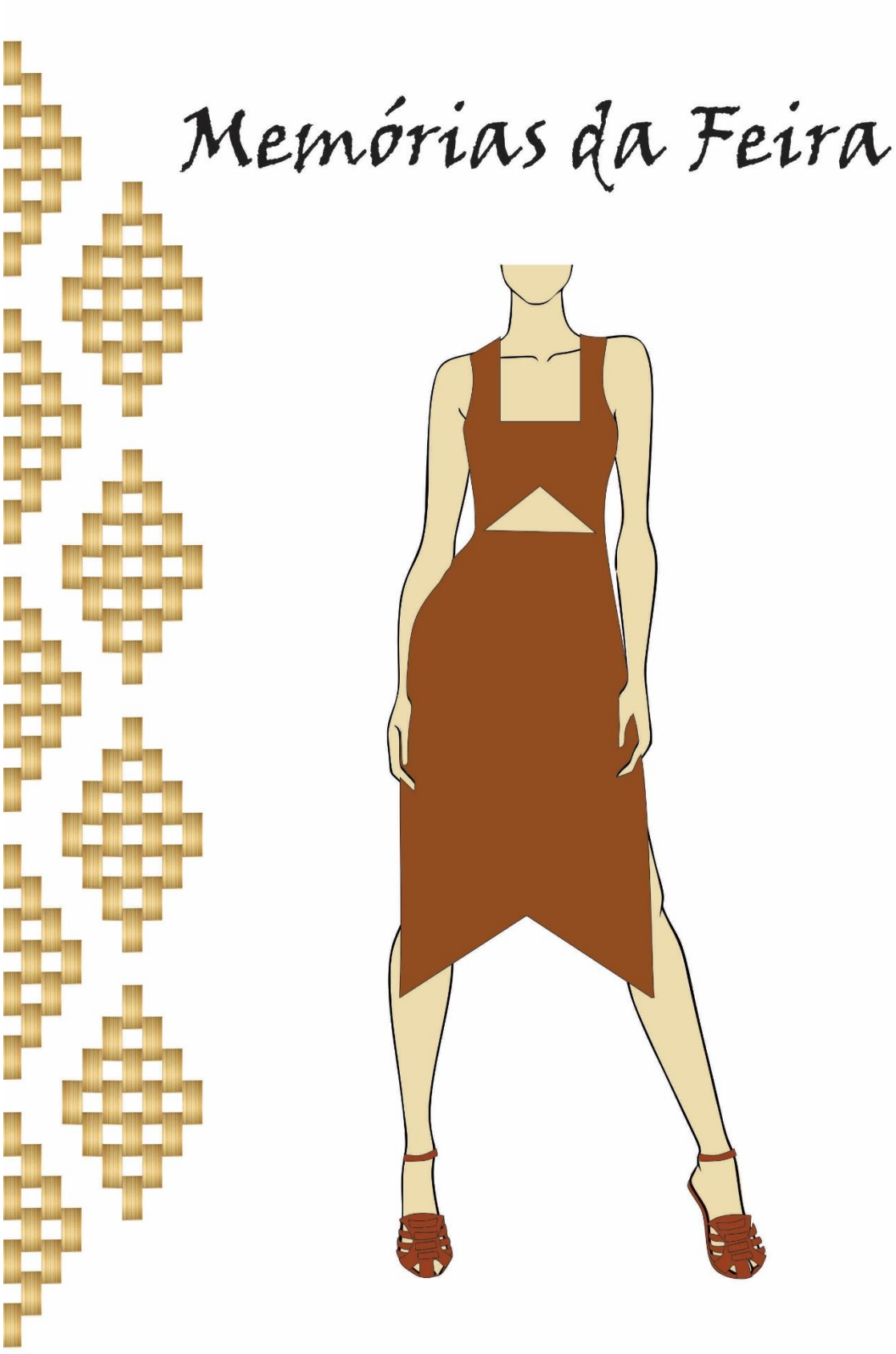
Fonte: A autora (2022).

4.10.2 Croquis

Após a elaboração dos esboços, o designer segue para a criação dos croquis. Essa etapa nem sempre faz parte do processo, no entanto é importante para que o designer consiga visualizar as combinações entre as peças da coleção. Os departamentos de marketing e vendas, também fazem uso desses desenhos, pois é através deles que conseguem enxergar a coleção como um todo. (Treptow, 2007)

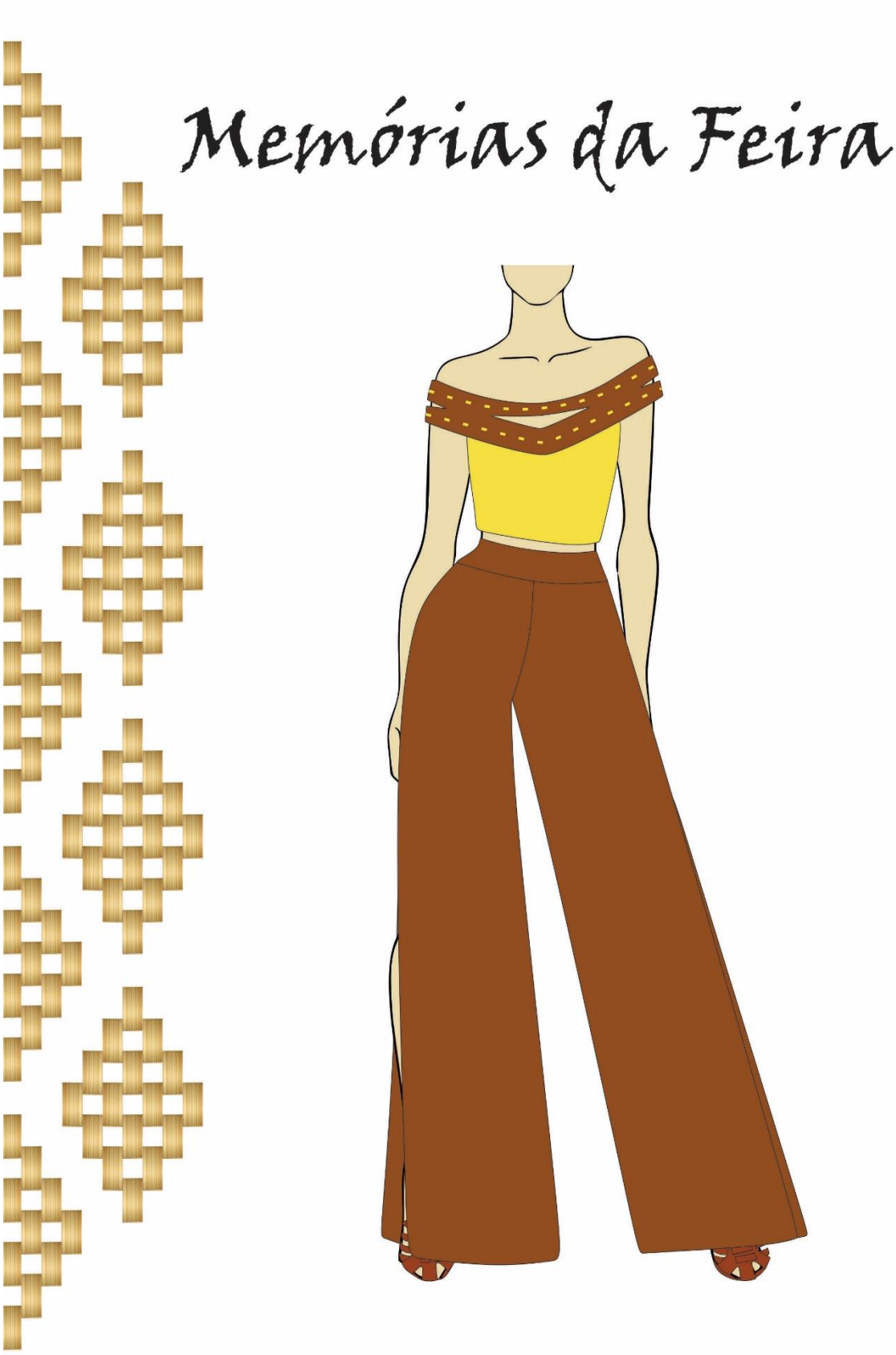
A forma escolhida para representar os croquis foi o desenho digital, e para isso utilizou-se o CorelDraw, conforme as figuras abaixo.

Figura 18: Croqui



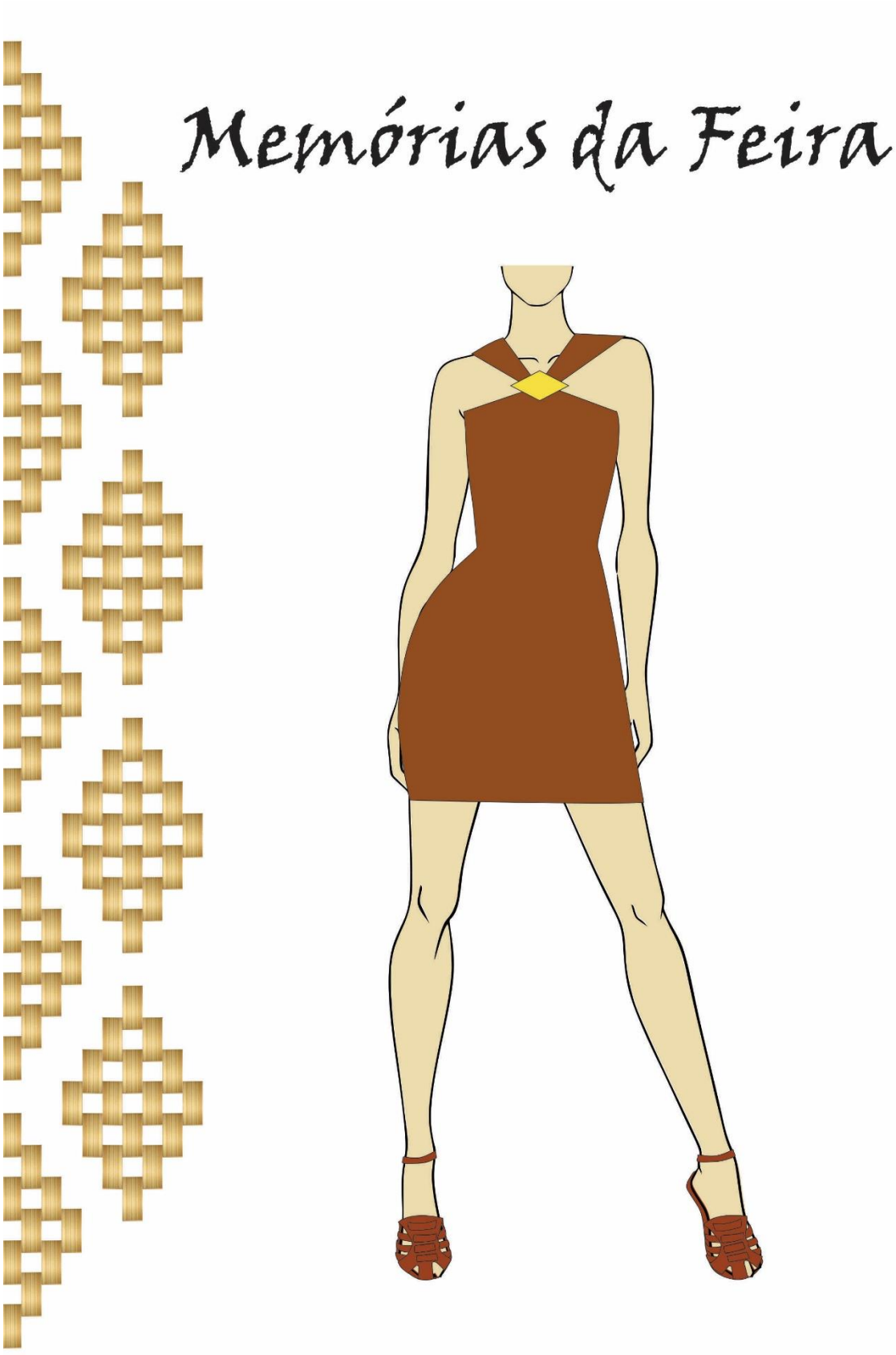
Fonte: A autora (2022).

Figura 19: Croqui



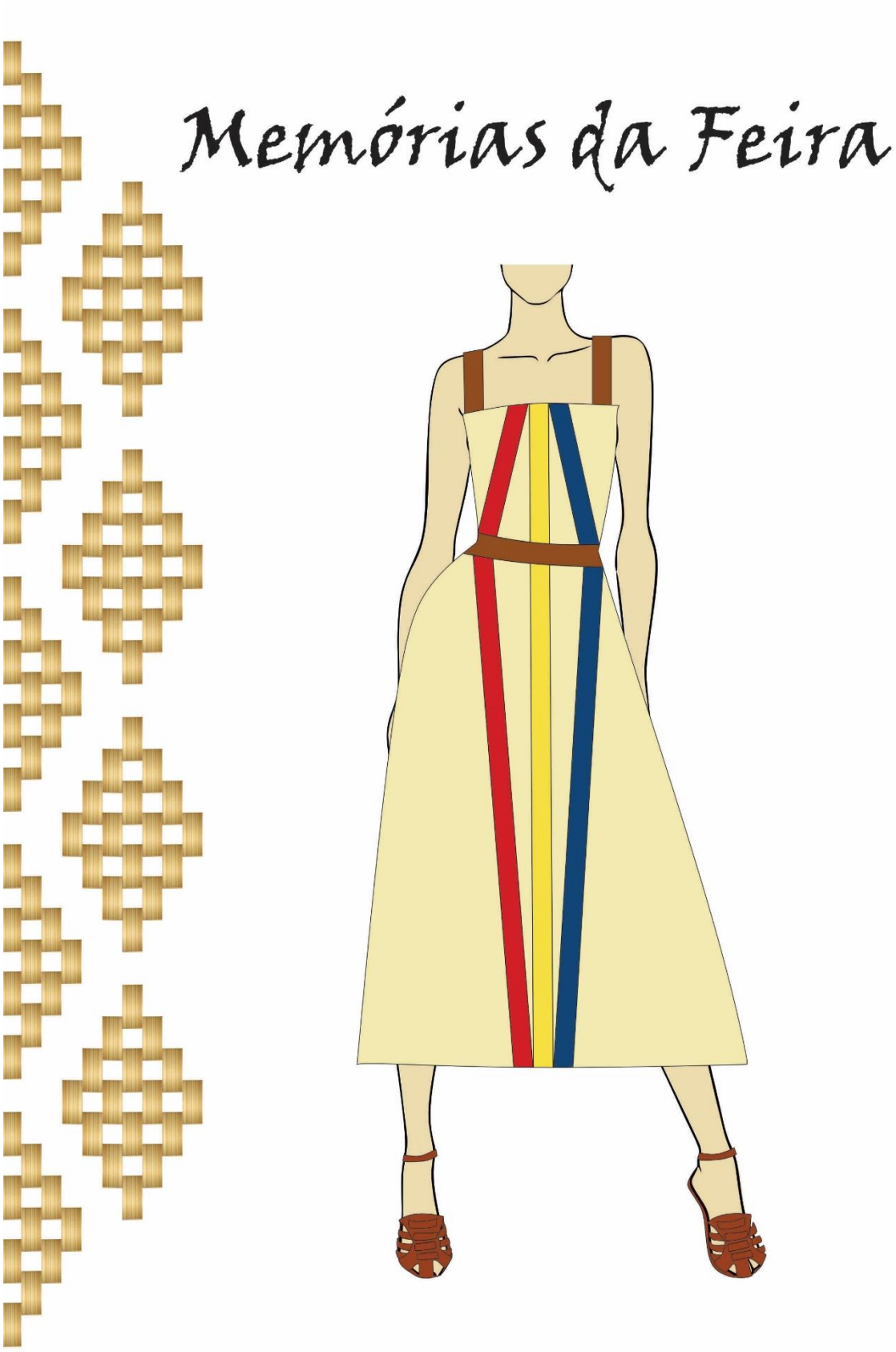
Fonte: A autora (2022).

Figura 20: Croqui



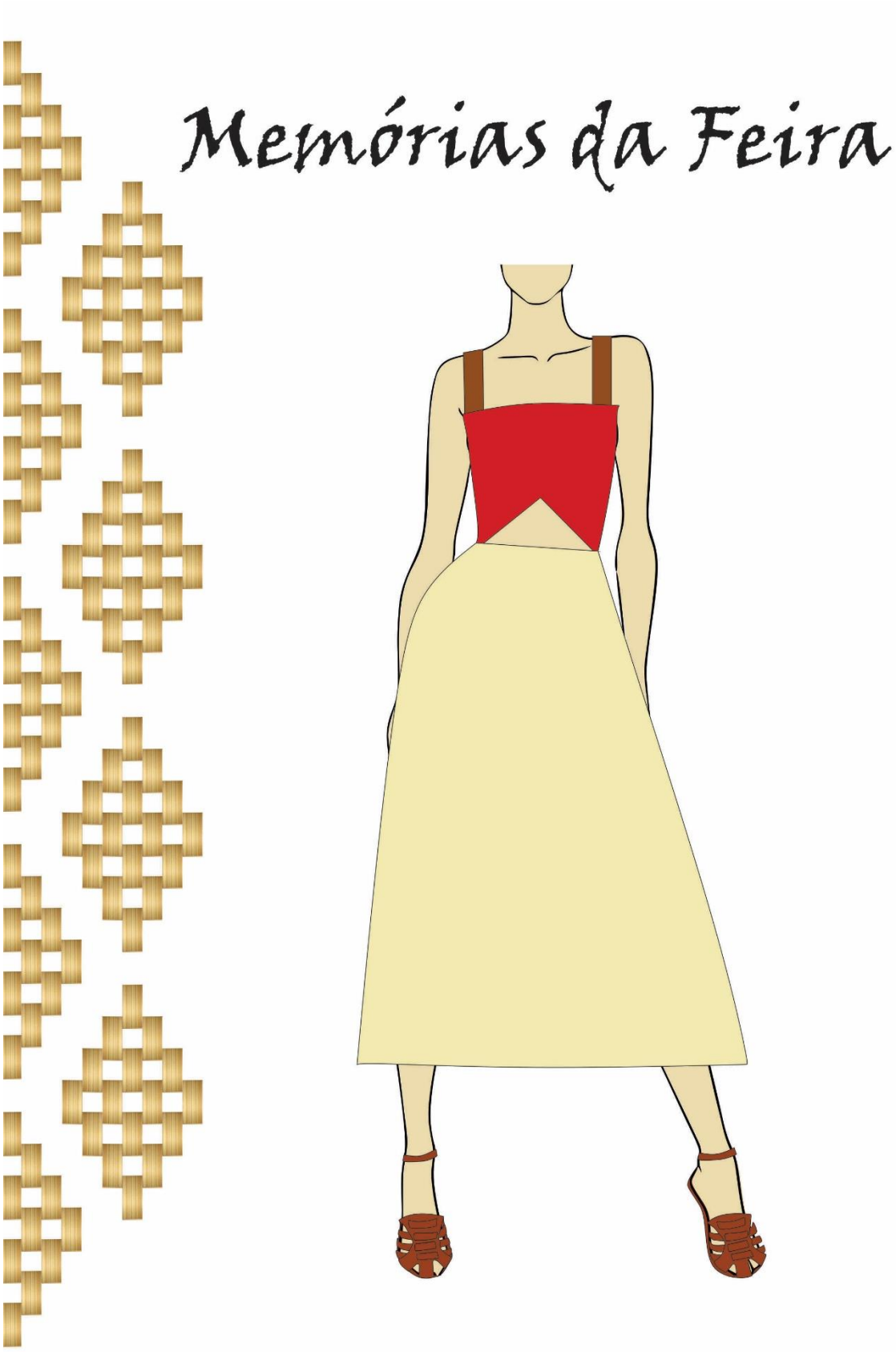
Fonte: A autora (2022).

Figura 21: Croqui



Fonte: A autora (2022).

Figura 22: Croqui

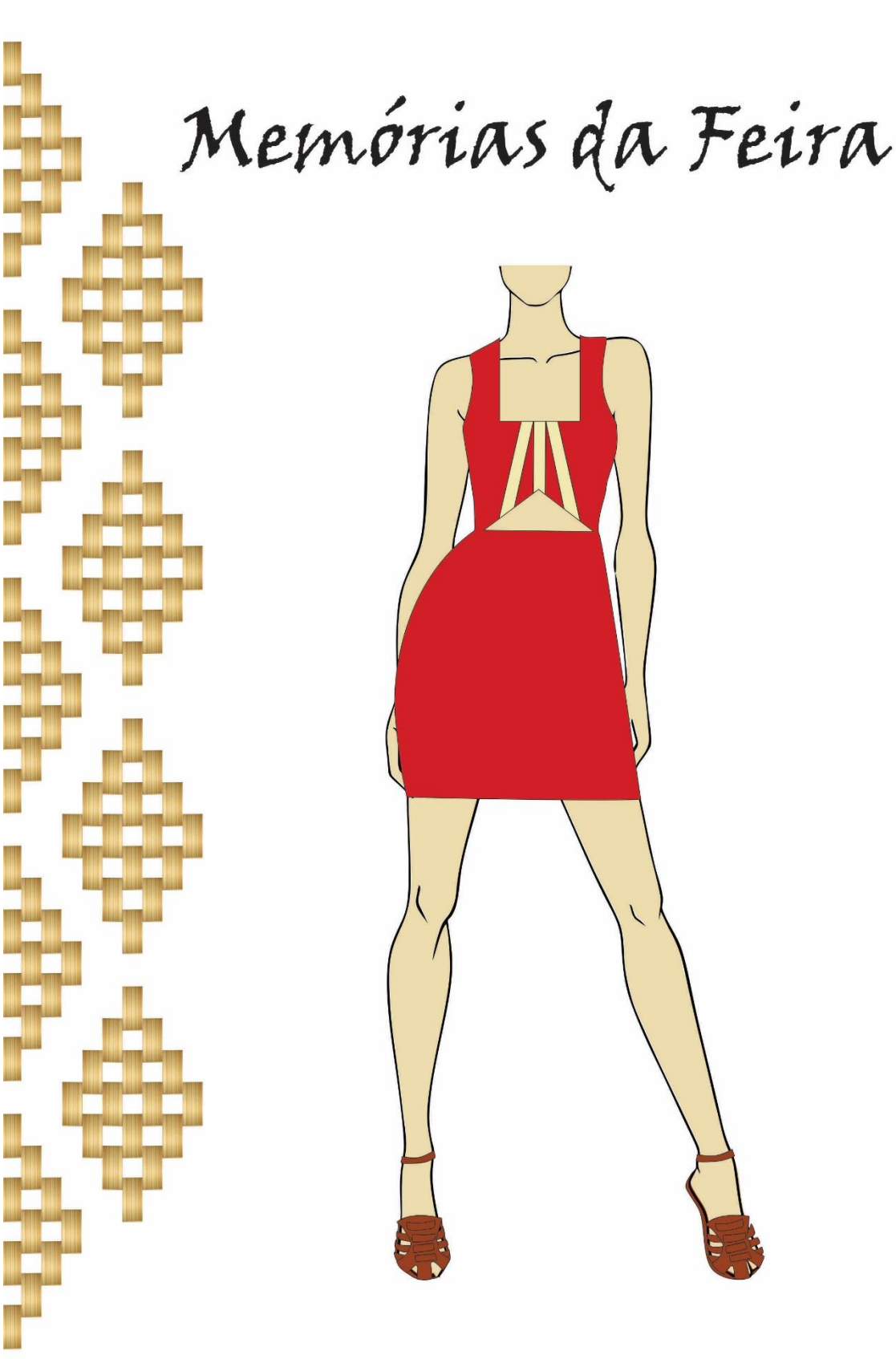


Fonte: A autora (2022).

Figura 23: Croqui

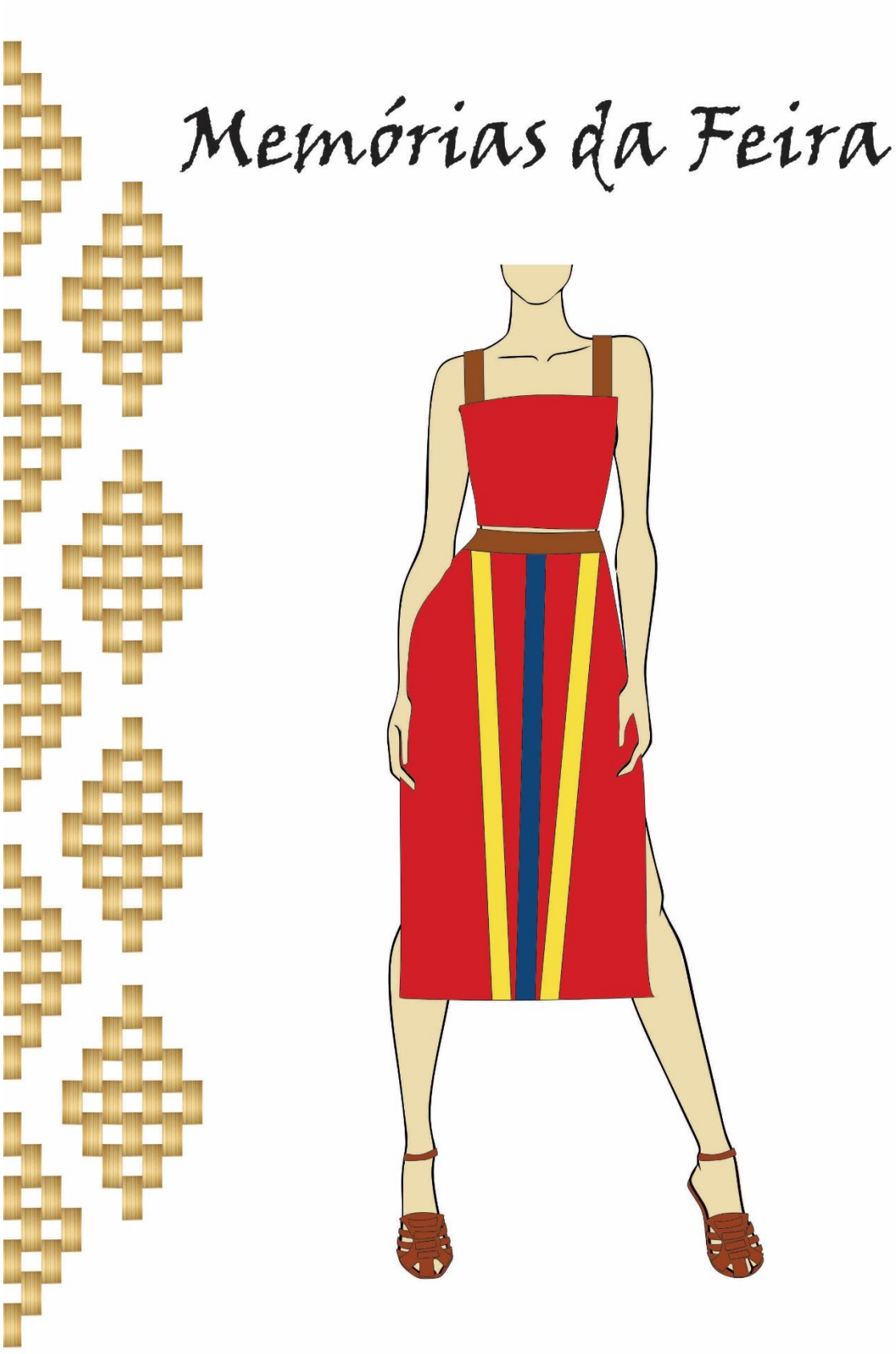
Fonte: A autora (2022).

Figura 24: Croqui



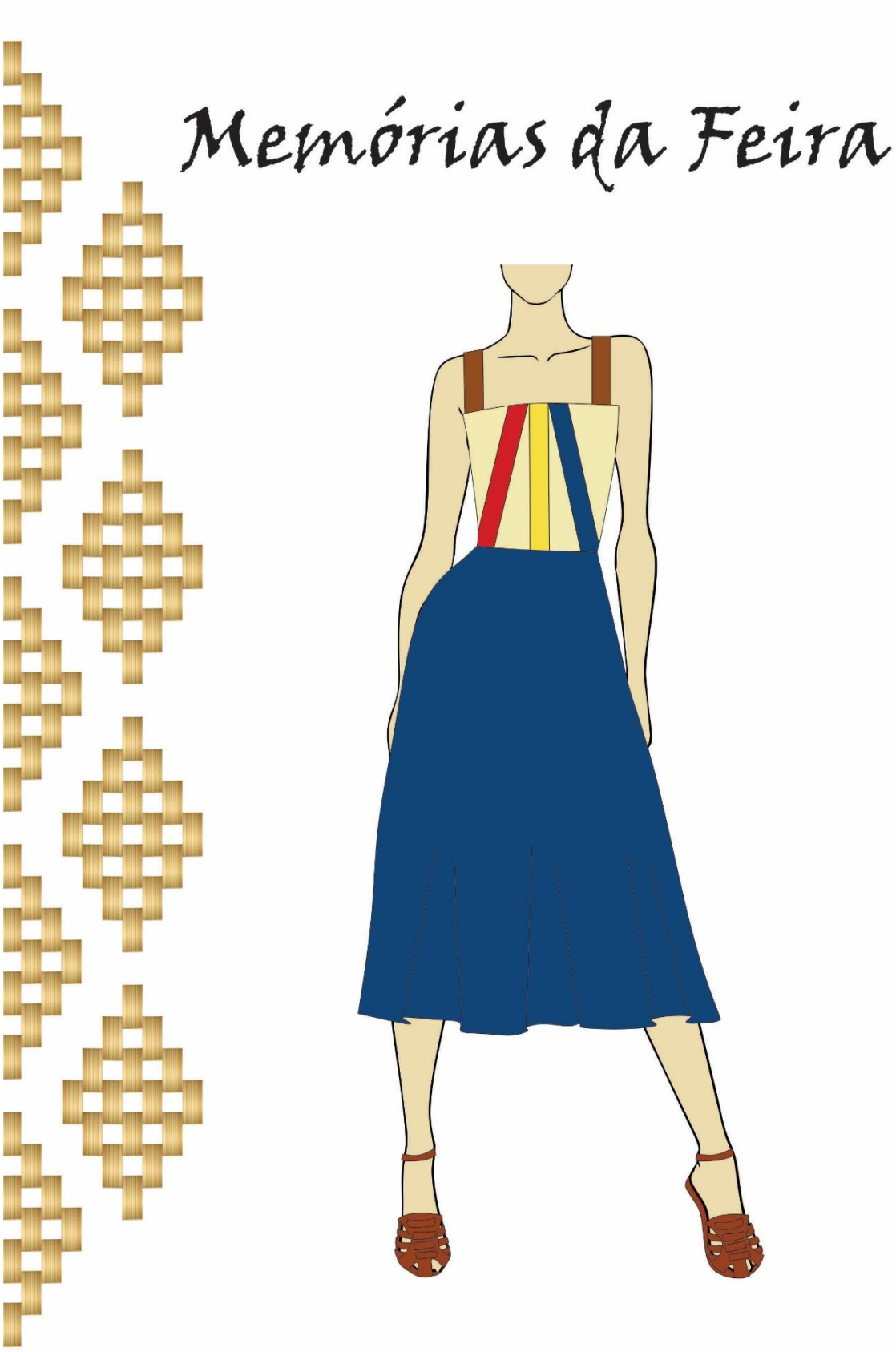
Fonte: A autora (2022).

Figura 25: Croqui



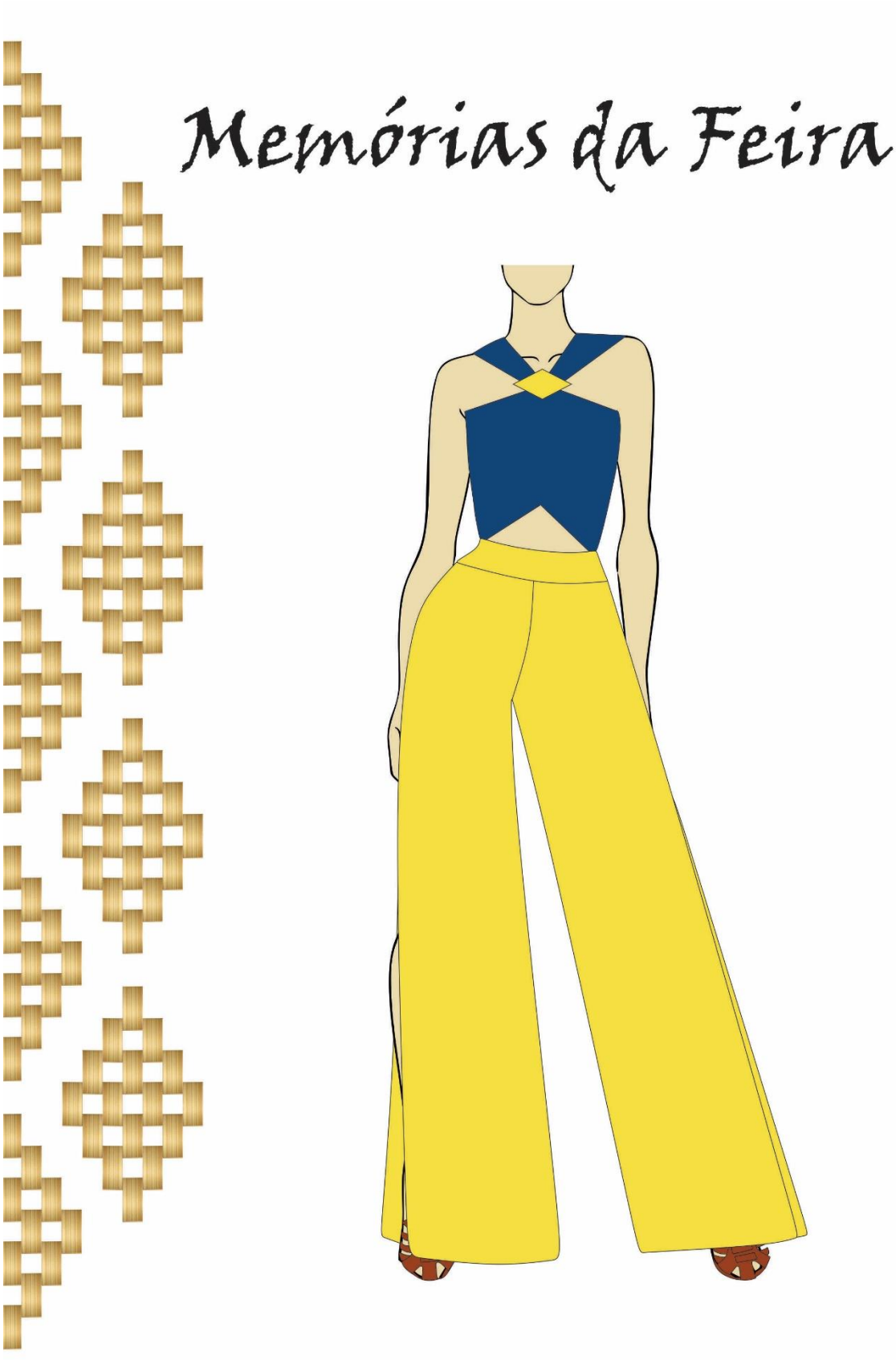
Fonte: A autora (2022).

Figura 26: Croqui



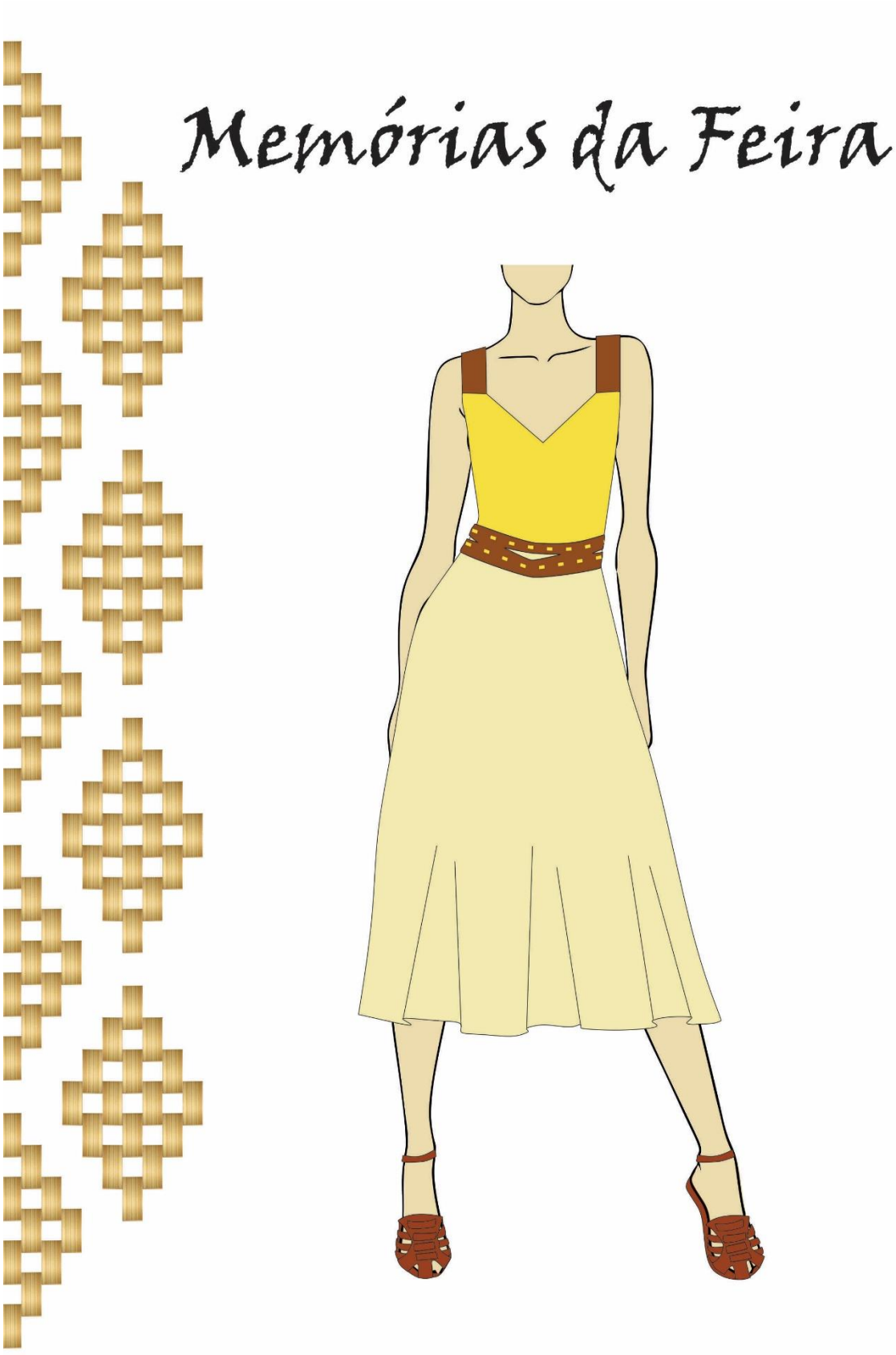
Fonte: A autora (2022).

Figura 27: Croqui



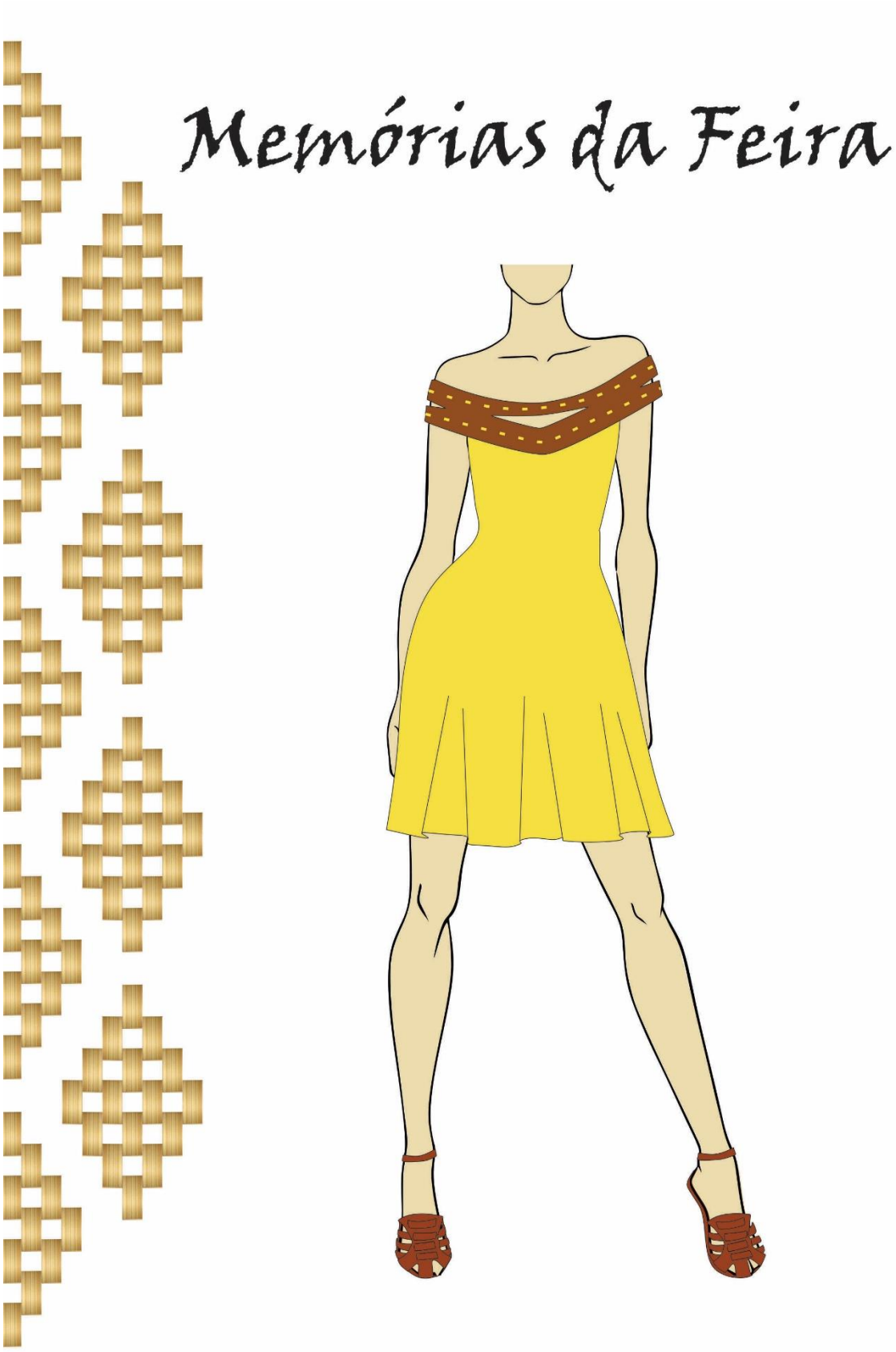
Fonte: A autora (2022).

Figura 28: Croqui



Fonte: A autora (2022).

Figura 29: Croqui



Fonte: A autora (2022).

4.11 MODELAGEM E PROTOTIPAGEM

Nessa etapa é desenvolvida a modelagem das peças, que pode ser feita através de moulage da modelagem plana. No processo de moulage as peças são desenvolvidas a partir do uso de manequins de prova, também conhecidos como manequim de alfaiate, onde o tecido é ajustado de maneira a obter o caimento da peça desenvolvido no croqui ou no desenho técnico. Já na modelagem plana, os modelos são traçados em papel a partir de uma tabela de medida e cálculos geométricos que representa as circunferências do corpo. Essa tabela serve para desenvolver o molde base, e a partir de uma cópia dele o modelista fará a interpretação do modelo, dando vida à peça. (Treptow, 2007)

Seguindo a metodologia de Treptow (2007), após o desenvolvimento da modelagem, é desenvolvido o protótipo ou peça piloto. É nesse momento que é possível encontrar possíveis defeitos na peça, que poderão ser corrigidos antes do processo de fabricação. Os protótipos aprovados na costura seguem para a finalização, e os não aprovados devem ser descartados.

Este projeto utilizou técnicas de modelagem plana e moulage para o desenvolvimento dos moldes, em seguida foi feita a montagem e pilotagem das peças. Todas as peças foram confeccionadas utilizando uma máquina doméstica, incluindo os detalhes em couro. Para o recorte do couro foi utilizado estilete, e os acabamentos feitos com a tesoura.

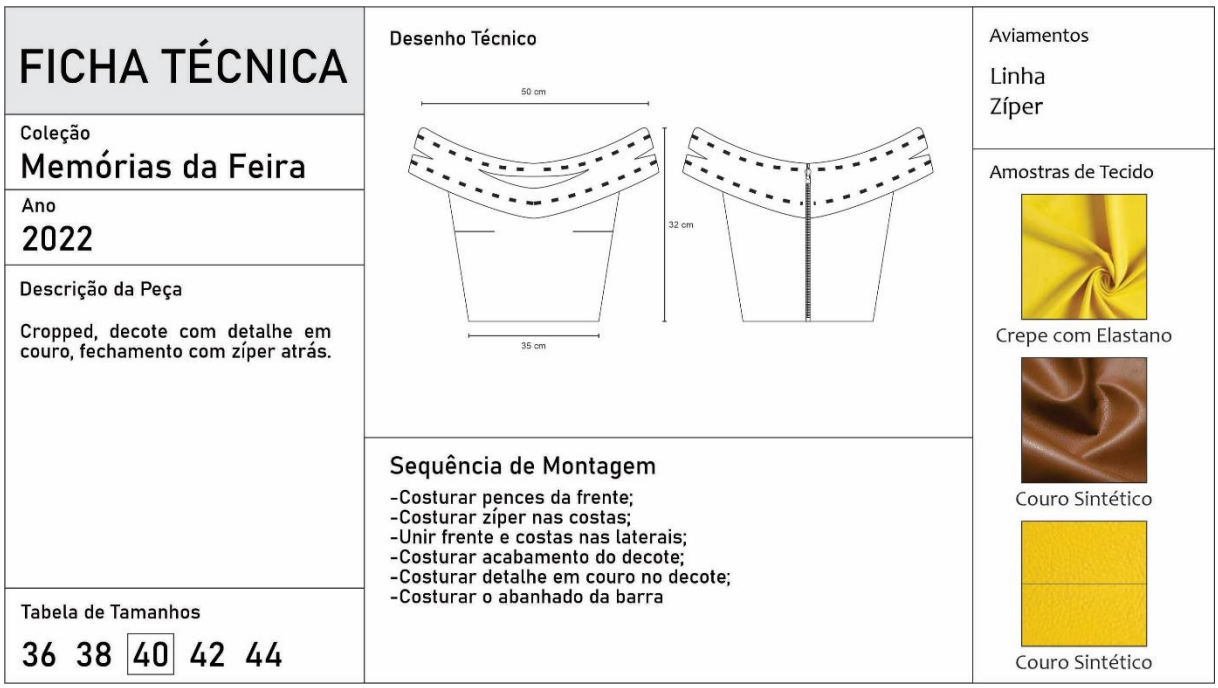
Figura 30: Modelagem e Prototipagem

Fonte: A autora (2022).

4.12 FICHA TÉCNICA

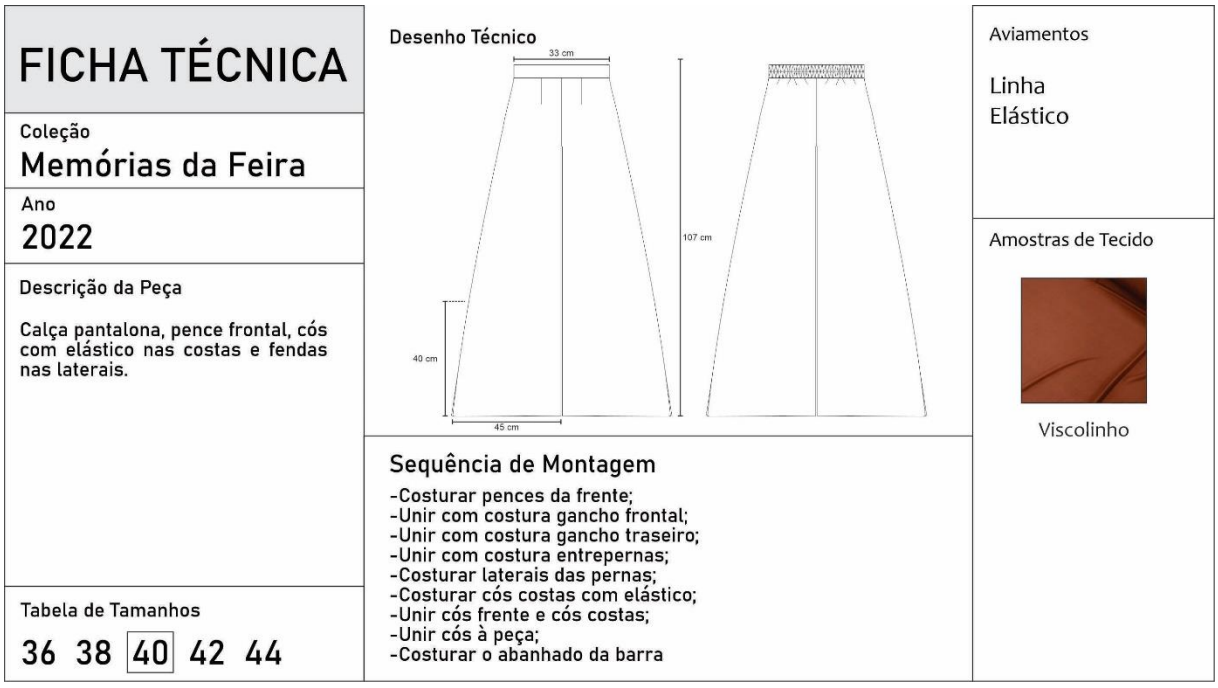
Segunda Treptow (2007), a criação da ficha técnica das peças é uma etapa essencial no desenvolvimento de projeto de uma coleção, pois é a partir dela que o setor de custos e o departamento comercial poderão estipular o preço de venda das peças. O cálculo dos insumos necessários para a fabricação também é feito baseado na ficha técnica e nos pedidos, e o setor de planejamento e controle de produção ficará responsável por isso. Por fim, o setor de compras fará a aquisição da matéria-prima necessária para a confecção das peças

Figura 31: Ficha Técnica



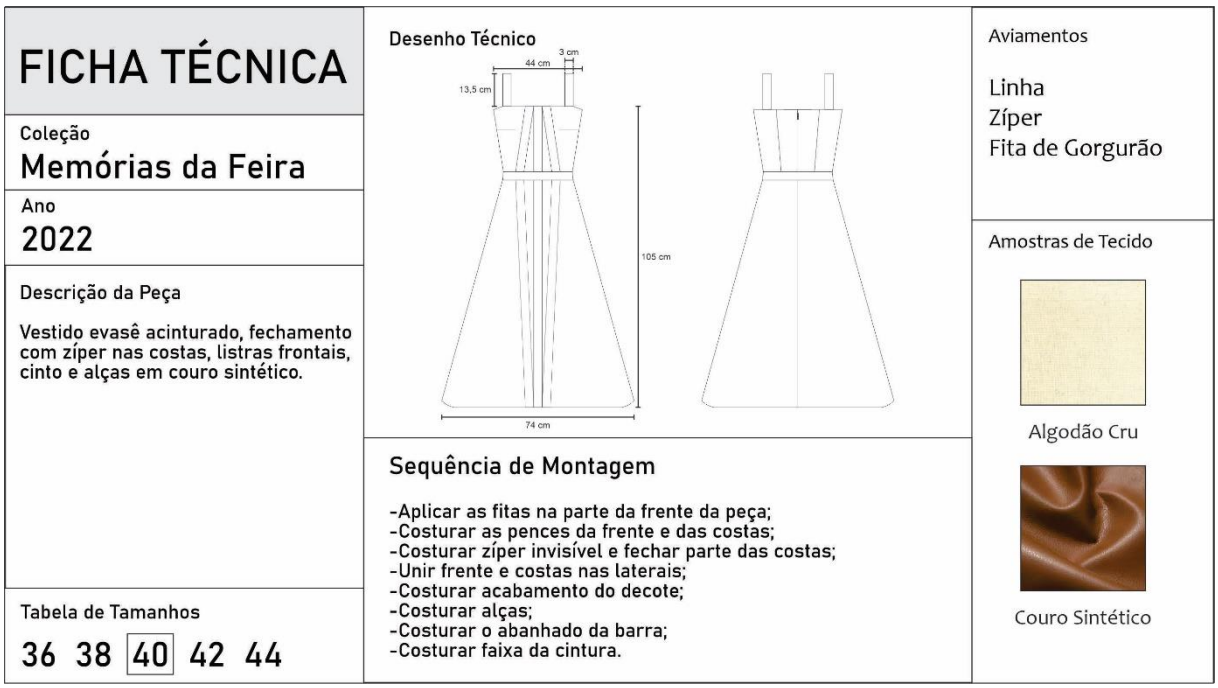
Fonte: A autora (2022).

Figura 32: Ficha Técnica



Fonte: A autora (2022).

Figura 33: Ficha Técnica



Fonte: A autora (2022).

4.13 EDITORIAL

Figura 34: Editorial

Fonte: A autora (2022).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta da coleção partiu da ideia de desenvolver um projeto com ênfase na cultura da cidade de Caruaru através da feira. A valorização do regionalismo, juntamente com a função simbólica das peças agregam valor, criando uma relação afetiva com o usuário. A Feira de Caruaru é um dos cartões postais da cidade, resgatando as raízes culturais do povo do Agreste Pernambucano.

Para o desenvolvimento do trabalho, foi feita uma pesquisa sobre a história da feira, que acabou dando origem à cidade, e um estudo sobre a relação da moda com a cultura e o consumo. A partir de visitas à feira e algumas fotografias, foram definidos os elementos de estilo presentes na coleção, que é composta por 12 looks. Desse modo, os objetivos do trabalho foram alcançados.

A inspiração veio através de uma experiência particular com esse lugar que possui valor tão especial em minhas memórias de infância, e que até hoje é um dos meus lugares preferidos da cidade. A partir disso foi possível construir uma coleção que retrata a feira através do meu olhar, e da minha relação singular com ela.

A metodologia utilizada foi a proposta por Treptow (2007), escolhida pela sua fácil compreensão e adaptação de acordo com o trabalho realizado. Por se tratar de um projeto de conclusão de curso, algumas etapas foram descartadas por não ser evidenciado neste projeto um direcionamento mercadológico.

A partir dos looks criados foram escolhidos dois exemplos para terem a peça piloto confeccionada, sendo estas confeccionadas por mim em uma máquina doméstica. Após a confecção dos modelos foi desenvolvido um editorial de moda, tendo como cenário o Mercado Cultural Casa Rosa, que é um dos pontos turísticos da Feira de Caruaru, e foi escolhido por trazer destaque às peças criadas e por sua representação para a cidade.

No decorrer do processo ocorreram algumas limitações, principalmente no processo criativo, que é a parte mais extensa e trabalhosa do projeto, mas que com muito esmero e experimento, foram sanadas. O resultado foi uma criação satisfatória e prazerosa de construir, promovendo uma vivência como futura designer.

Acredito que este memorial de projeto pode ser de grande valia para outros futuros, pois apresenta as etapas utilizadas no processo de planejamento e

construção de uma coleção de moda voltada para o regionalismo e a valorização das raízes culturais baseadas na metodologia de Doris Treptow.

REFERÊNCIAS:

ASSUNÇÃO E MARIOTTI, Luxas e Augusto. **FFW Trend Report Inverno 22/23.** Site FFW, 14 de Março de 2022. Disponível em https://ffw.uol.com.br/noticias/moda/ffw-trend-report-inverno-2223/

FERREIRA, Josué Euzébio. **Ocupação Humana do Agreste Pernambucano – Uma abordagem antropológica para a história de Caruru**. João Pessoa: Ideia, 2001.

FRINGS, Gini Stephens. **Moda: do conceito ao consumidor**. 9 ed.- Porto Alegre: Bookman, 2012.

GOMES, S.E. **O processo de criação da roupa.** Blumenau: FURB, 1992.

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL (**IPHAN**). Estatuto da Fundação Nacional Pró-Memória. **Dossiê Feira de Caruaru.** Brasília-DF, 2009.

IPHAN**,** Iphangovbr. **Feira de Caruaru**. YouTube, 06 de Agosto de 2015. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=BivSsczz4Tk .

JONES, S. J. **Fashion Design.** New York: Watson-Guptill Publications, 2002, 191p.

MATTA, Roberto da. **Você tem cultura?** Artigo publicado no Jornal da Embratel, RJ, 1981.

MIRANDA, Ana Paula de. **Consumo de moda: a relação pessoa-objeto.** São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.

RODRIGUES Fernando, Kleber. **A Feira de Caruaru: Origem Histórica, Questões Econômicas, Sócio-Políticas e Culturais.** Monografia de Conclusão de Curso de Graduação, Caruaru: Fafica, 1995.

TREPTOW, Doris. **Inventando Moda: Planejamento de Coleção.** 4 ed. Brusque: D. Treptow, 2007.

TARSILA FERNANDA BEZERRA DE BRITO

MODA E RAÍZES CULTURAIS:

A Feira de Caruaru como fonte de inspiração para criação de uma Coleção de Moda.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de memorial descritivo de projeto, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

.

Aprovado em 23/05/2022.

BANCA EXAMINADORA

_____

Profª. Dra. Andréa Barbosa Camargo (Orientadora)

Universidade Federal de Pernambuco

_____

Profª. Dra. Marcela Fernanda de Carvalho Galvão Figueiredo Bezerra (Examinadora Interna)

Universidade Federal de Pernambuco

_____

Profª. Dra. Nara Oliveira de Lima Rocha (Examinadora Interna)

Universidade Federal de Pernambuco