



DANCE

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE DESIGN



DANCE

Criação de figurinos de dança inspirados em
seis personagens de histórias em quadrinhos do Universo Marvel:
Homem de Ferro, Capitão América, Thor, Miss Marvel, Tempestade
e Misty Knight.

Taty Any Mizoguchi Trabachini

BAURU
2017



ÍNDICE

Tomo 1 - Geral

Capítulo 1

- 12 Proposta
- 13 Introdução

Capítulo 2

- Referência teórico
 - 16 Universo Marvel
 - Pesquisa dos personagens
 - 17 Capitão América
 - 21 Homem de Ferro
 - 25 Thor
 - 29 Miss Marvel
 - 33 Tempestade
 - 36 Misty Knight
 - 40 Uniformes
 - 53 Relação com o design
 - 54 Identidade visual

Tomo 2 - Urban

Capítulo 3

- 10 Análise de similares
- 12 Referência de estilo
- Desenvolvimento do projeto
 - 17 Seleção das características
 - Croquis
 - 21 Sketches iniciais
 - 22 Desenvolvimento dos sketches
 - 24 Escolha dos melhores desenhos
 - 26 Finalização dos desenhos
- Apresentação
 - 31 Escolha dos tecidos
 - 32 Desenhos finais e anotações
- 40 Conclusão

Capítulo 4

- 42 Bibliografia

Tomo 3 - Social

Capítulo 3

- 11 Análise de similares
- 12 Referências de estilo
- Desenvolvimento do projeto
- 19 Seleção da paleta de cores e principais características dos uniformes
- Croquis
- 23 Desenvolvimento dos sketches
- 30 Escolha do final e finalização dos desenhos
- Apresentação
- 43 Escolha dos tecidos
- 45 Conclusão

Capítulo 4

- 47 Bibliografia
- 49 Imagens

Tomo 4 - Dance

Capítulo 3

- 10 Os figurinos de dança
- 12 O figurino na construção do personagem
- 13 Análise de similares
- 15 Desenvolvimento
- 16 Principais características dos uniformes
- 22 Esboços iniciais
- 23 Apresentação
- 24 Misty Knight
- 29 Capitã Marvel
- 34 Tempestade
- 39 Thor
- 44 Capitão América
- 49 Homem de Ferro
- 54 Características dos tecidos
- 55 Considerações finais

Capítulo 4

- 58 Referências bibliográficas

TOMO 4

DANCE

CAPÍTULO 3

OS FIGURINOS DE DANÇA

Os figurinos vão além do conceito e estética, sendo a ergonomia um fator essencial para adaptar o produto às características humanas, garantindo conforto, segurança e usabilidade sem impor limites aos movimentos do corpo. Além disso, as vestes carregam vários sentidos, cheias de representações, expressões e identidade.

“O figurino na dança não é apenas ornamentação, é também linguagem, é um sistema constituído de signos que indicam uma forma de expressão. Podemos ver o figurino na dança como um meio de comunicação e instrumento de construção de uma identidade, que serve tanto ao indivíduo quanto a um grupo social inteiro. Observa-se que tal elemento cênico, longe de ser figurante, possui fala, forma, cor e espaços próprios. Ele deve ser pensado como informação relevante a ser transmitida para o público” (VIEIRA, 2015).

Na dança, o figurino tem uma importância tão grande quanto os cenários e a coreografia, se faz presente em cada movimento, se comporta conforme os passos, o ritmo, sendo fundamental na caracterização. “Podemos pensar na dança não apenas como uma linguagem de movimentos corporais, mas como uma linguagem, também, de imagens em movimento” (VIEIRA, 2015). Para tanto, o figurino transforma-se em extensão do corpo e do movimento do dançarino, participando ativamente do espetáculo. Pavis (2005), ao analisar espetáculos de teatro, mímica, performance e dança, diz serem adereços decisivos para a compreensão da representação. Para o referido autor, o figurino é ao mesmo tempo significante e significado, posto que na cena ele apresenta funções de caracterização, de localização dramaturgica, de identificação ou disfarce do personagem e de localização do gestus global do espetáculo. Ainda segundo o autor, o figurino está na constituição da materialidade do espetáculo; logo, é significante. E é um elemento integrado a um sistema de sentido, logo é significado. Dessa forma, o figurino carrega vários sentidos que, sendo conduzido pelo dançarino e seus movimentos, torna-se presente, visível e reconhecível por aqueles que assistem.

A moda e a dança estão diretamente relacionadas, em que a primeira é importante para a caracterização da segunda, ao passo que a dança pode ser uma grande inspiração para a moda. “De um lado, a moda entrou na dança, como quando Coco Chanel foi responsável pelo figurino do espetáculo *Le Train Bleu*, em 1924 (figura 01). De outro, foi a vez da dança entrar na moda - entre as mudanças na moda dos grandes costureiros entre as décadas de 1910 e 1920, o orientalismo e suas formas soltas e cores fortes invadiram uma estética que mudaria a inocência campestre típica da *belle époque* (figura 02). A figura do bailarino Nijinsky também foi forte nesse período, trazendo novos padrões masculinos de beleza (figura 03). À mesma época, Isadora Duncan foi inovadora da dança em si (deu a ela novos valores culturais) e também do figurino, trocando a sisudez das roupas originais de ballet para peças de tecidos flutuantes - o que também influenciou a moda fora dos palcos” (BERTO, 2013).

A bailarina Isadora Duncan é considerada a precursora da dança moderna, visto que, além dos movimentos ousados de suas apresentações, seus figurinos eram grandes destaques, causando impacto e quebra de conceitos estabelecidos nos clássicos espetáculos, até mesmo na moda. Duncan utilizava seus figurinos como um elemento de representação, transmitindo personalidade, sentimentos e marcas de uma cultura (figura 04). Atualmente pode-se notar, principalmente na dança contemporânea, uma grande liberdade na composição dos figurinos, possibilitando as mais variadas inspirações.



Figura 01: Figurinos do espetáculo "Le Train Bleu", 1924, feitos por Coco Chanel

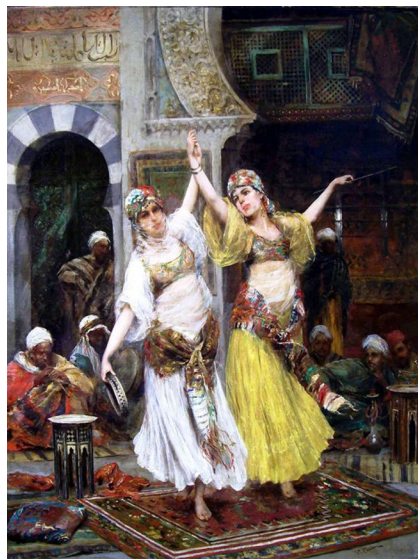


Figura 02: Obra "Harem Dancers" por Fabio Fabbi, representando o orientalismo na dança



Figura 03: Figurino usado pelo bailarino Vaslov Nijinsky



Figura 04: Figurino usado pela bailarina Isadora Duncan

O FIGURINO NA CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM

O figurino materializa o personagem, sendo capaz de demonstrar uma série de características como a personalidade, estilo, cultura, gosto, comportamento, transmitindo ao público uma impressão essencial para a caracterização do personagem.

“A importância do figurino já está consolidada na indústria do entretenimento e na indústria da moda, conferindo credibilidade e realismo para os personagens. Um exímio figurinista é aquele que consegue valer-se de formas, estilos e cores, exteriorizando a personalidade das figuras, criando um personagem complexo a ponto de fazer parecer que ele foi capaz de escolher as próprias roupas e a maneira de usá-las, como um reflexo de seu caráter” (MONTENEGRO, 2014). No caso da dança, também há uma construção do personagem, em que através da expressão, coreografia, figurino, o bailarino passa impressões e sentidos ao público.



ANÁLISE DE SIMILARES

A busca por similares pretende servir como um direcionamento, através da pesquisa de outros projetos com os mesmos objetivos (ou próximos), assim como o feedback, se há demanda, os resultados positivos e negativos de se seguir por essa mesma linha. Além da busca por marcas e produtos similares, procuramos entender um pouco sobre o surgimento da inspiração em personagens, filmes, cultura popular em geral.

Vestuários e acessórios com elementos sobre filmes e personagens começaram a ser lançados em lojas de departamentos, fast fashion e até em marcas mais famosas. No entanto, a maioria apenas utiliza a imagem dos próprios personagens, logos e símbolos, fazendo referências bem explícitas. Através da pesquisa, pôde-se notar que as camisetas são as peças mais comuns, seguindo tal propósito.

Como similares que se inspiraram em heróis da Marvel, principalmente para o nosso público alvo que é o feminino, há as lojas de departamento que lançaram coleções de roupas casuais - com referências mais explícitas - como, por exemplo, a “Riachuelo” (figura 05).

A marca americana “Her Universe”, em parceria com a “Hot Topic”, também lançou uma coleção baseada nos personagens, esta com inspirações mais sutis, aproximando-se mais do objetivo do nosso projeto. A linha, composta por vestuários casuais, surgiu do desfile da “Her Universe Fashion Show” apresentado na Comic-Con de San Diego, em 2014 (figuras 06, 07 e 08).

No caso da pesquisa específica por figurinos de dança, a busca por similares torna-se mais limitada, pois costumam ser feitos sob encomenda. O único exemplo encontrado mais próximo da proposta, é a “Creative Costuming & Designs”, uma marca americana que já possui modelos prontos de figurinos e até algumas roupas casuais, e em seu próprio site os clientes podem fazer testes mudando cores e materiais, ou ainda solicitar um exclusivo sob encomenda, através de suas próprias ideias. No site, há figurinos de diversos tipos e modelos, porém não há especificações quanto às inspirações dos mesmos. No entanto, há alguns que fazem lembrar filmes, personagens. Como exemplo, foram separados alguns modelos que se encaixam nas características dos personagens da Marvel (figuras 09, 10 e 11).



Figura 05: Peças da coleção inspirada no Capitão América, da Riachuelo



Figura 06: Vestido inspirado na Capitã Marvel, da Her Universe



Figura 07: Vestido inspirado no Capitão América, da Her Universe



Figura 08: Vestido inspirado no Thor, da Her Universe



Figura 09: Figurino inspirado no Capitão América, da Creative Costuming & Designs

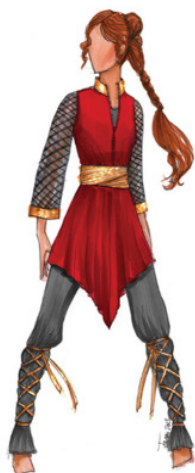


Figura 10: Figurino inspirado no Thor, da Creative Costuming & Designs



Figura 11: Figurino inspirado no Homem de Ferro, da Creative Costuming & Designs

DESENVOLVIMENTO

A partir do tema definido - criação de vestuários inspirados em personagens da Marvel - optamos pelo público alvo adulto feminino e a divisão em três tipos de coleções: casual, formal e figurino de dança, sendo cada uma composta por seis peças. Dessa forma, iniciou-se a busca por embasamento teórico e referências relacionadas ao projeto, através de livros, artigos científicos, filmes, sites, artbooks, estudos sobre os personagens, entre outros.

Temos como missão unir o estilo de cada tipo de coleção com as inspirações nos personagens, trazendo as principais características para as nossas criações. A partir das pesquisas e referências, buscamos representar não só as características estéticas, como o modelo do uniforme, as cores, o estilo, mas também passar um pouco da personalidade e história dos personagens nos vestuários. Procuramos mostrar as referências através de detalhes sutis e indiretos, não utilizando palavras, logos e símbolos explicitamente. A intenção é a representação de maneira que as peças fiquem esteticamente agradáveis e sejam construídas por elementos que representem as principais características, mesmo não sendo óbvias. Dessa forma, queremos que as peças despertem a percepção e a curiosidade de quem as observa.

A respeito do processo de criação, começamos com os esboços iniciais a partir da base de pesquisas já feitas até o momento. Porém, é importante continuar a busca por referências durante o processo, surgindo alterações e mais esboços a partir de novas informações ou surgimento de problemas. Com uma boa quantidade de opções, foram escolhidas seis peças, sendo cada uma referente a um personagem. Em seguida, foi feito o acabamento dos croquis, juntamente com a escolha de tecidos, assim como o desenho técnico de cada peça.



PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DOS UNIFORMES

MISTY KNIGHT

Os uniformes da Misty Knight possuem uma modelagem bem justa ao corpo, com algumas variações: A primeira é um macacão com mangas compridas, gola e decote, com um recorte na cintura e aberto nas costas (figura 12); A segunda é um top de manga comprida com gola alta fechada e decote, e uma calça justa (figura 13); A terceira é uma blusa fechada de manga comprida com gola, e uma calça justa (figura 14). Todas as opções possuem detalhes em linhas pretas no acabamento. As peças, pelo tipo de modelagem, cores, decotes, trazem sensualidade, ousadia e poder à personagem.

Principais cores dos uniformes da Misty Knight: Vermelho e preto.



Figura 12: Uniforme 1 - Misty Knight

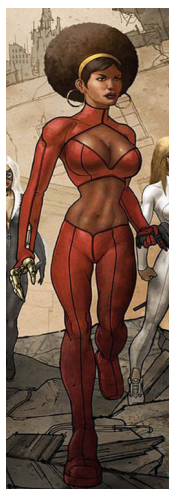


Figura 13: Uniforme 2 - Misty Knight



Figura 14: Uniforme 3 - Misty Knight

CAPITÃ MARVEL

A Capitã Marvel já teve vários visuais. Entre os principais, o primeiro, quando era conhecida por Miss Marvel, remete as cores clássicas do uniforme do Capitão Marvel (azul e vermelho). É composto por um body manga comprida, com recorte na barriga, um lenço no pescoço e luvas (figura 15).

O segundo uniforme foi utilizado durante a maior parte de sua trajetória, sendo um body regata com gola e um símbolo de raio, uma faixa amarrada na cintura e luvas. Assim como o primeiro, o visual expressa a sensualidade da personagem (figura 16).

O último é do momento em que ela resolve mudar seu nome para Capitã Marvel, adota um novo corte de cabelo e muda seu uniforme, voltando às cores azul e vermelha. Este já apresenta uma modelagem bem fechada, ainda que justa ao corpo, sendo um macacão com mangas compridas, faixa na cintura e luvas vermelhas, e detalhes em amarelo (figura 17).

Principais cores dos uniformes da Capitã Marvel: Azul, vermelho, amarelo, preto e dourado.



Figura 15: Uniforme 1 - Capitã Marvel



Figura 16: Uniforme 2 - Capitã Marvel



Figura 17: Uniforme 3 - Capitã Marvel

TEMPESTADE

A tempestade passou por várias mudanças em seus uniformes. O primeiro era usado por ela em 1975, sendo composto por um body com recortes na cintura e aberto nas costas, unindo a parte de cima e de baixo por uma argola, e uma capa preta, presa nos punhos, com detalhes em dourado e uma pedra vermelha (figura 18).

O segundo é de 2007 e há algumas semelhanças com a primeira, tendo um body sem recortes, uma capa presa nos punhos também com detalhes dourados e a pedra, e luvas (figura 19).

No terceiro, de 2008, houve uma mudança maior principalmente pela cor (branca), possuindo um body com recortes na cintura e aberto nas costas, unindo a parte de cima e de baixo por uma argola, capa presa por uma pedra, luvas e alguns detalhes em listras azuis (figura 20).

Por fim, um dos uniformes mais atuais (2013), um macacão justo, com detalhes em branco e dourado, e uma capa presa nos punhos. Nesse último, a mudança influenciou também nos cabelos, um visual mais descontraido com um corte moicano (figura 21).

A Tempestade utiliza modelagens justas ao corpo, com alguns recortes, decotes, e quase todos possuem uma capa. Seus uniformes passam a ideia de uma personagem poderosa, com personalidade forte, imponente – que em determinada época era vista como uma espécie de Deusa, por conta dos seus poderes, transmitindo isso ao figurino também.

Principais cores dos uniformes da Tempestade: Preto, dourado, branco e azul.



Figura 18: Uniforme 1 - Tempestade

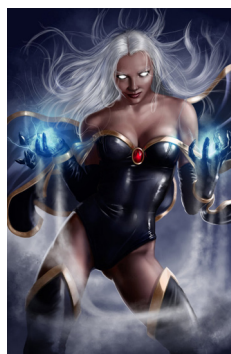


Figura 19: Uniforme 2 - Tempestade



Figura 20: Uniforme 3 - Tempestade

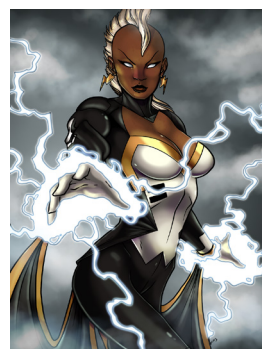


Figura 21: Uniforme 4 - Tempestade

HOMEM DE FERRO

O Homem de Ferro possui armaduras tecnológicas com diversos tipos de armamentos como lasers, escudos de energia, pulsos magnéticos, entre outros. Existem diversos modelos de armaduras, sendo alguns para missões específicas. Como fonte de energia, as mais antigas utilizavam um aparelho implantado no peito para sua sobrevivência. Já os mais novos utilizam células de energia, equipamentos que convertem a luz solar, calor ou energia cinética em energia elétrica, ou ainda podem ser carregados através de baterias e outras fontes de energia.

Nas imagens a seguir, temos o Mark I - primeira armadura criada pelo Tony Stark - em que ainda era muito rústico devido às ferramentas e recursos limitados, possui um lançador de foguetes e chamas nos braços, botas de jato equipadas em suas solas, um sistema interno preso às suas costas e um reator no peito que aciona toda a armadura, porém ainda não tinha tanta tecnologia como nos modelos mais atuais. O primeiro modelo já oferecia resistência contra armas de fogo de pequeno porte, capacidade de voo limitada, aumento da força e proteção (figura 22).

A segunda é o Mark VII, já nas cores que mais representam o personagem, assim como o modelo que é um dos mais clássicos. Essa armadura foi construída para o combate pesado, adequado para as situações envolvidas antes e durante a guerra, sendo fortemente equipado com armas. Com um design renovado, é mais volumoso e equipado com uma mochila destacável, e bastante espaço para repulsores e armas. Tecnologias avançadas permitiram maior facilidade de colocar a armadura, que com maior flexibilidade se envolve automaticamente em torno de Tony Stark, sem a ajuda de braços robóticos ou qualquer mecânica externa. Além disso, o reator e repulsores foram aprimorados e há mísseis nas estruturas dos ombros e pernas, sendo possível lançar inúmeros por vez (figura 23).

A terceira é o Mark XLII, mais atual, que oferece uma versão muito mais poderosa de armamento do que outras anteriores e apresenta uma habilidade de autocontrole, mesmo com o corpo de Tony fora da armadura, assim como a capacidade de se separar em peças menores, se usado o comando remoto através do chip subcutâneo em seus antebraços ou comandado por inteligência artificial. Também é capaz de sustentar a autoreparação e possui repulsores maiores e de alta penetração. O traje foi construído para ser mais leve, e possui maior durabilidade, resistência e capacidade subaquática e suborbital. Apresenta ainda uma mudança nas cores, predominando o dourado e apenas algumas partes em vermelho, dando uma aparência mais sofisticada (figura 24).

Principais cores dos uniformes do Homem de Ferro: Vermelho, dourado e prateado.



Figura 22: Uniforme 1 -
Homem de Ferro



Figura 23: Uniforme 2 -
Homem de Ferro



Figura 24: Uniforme 3 -
Homem de Ferro

CAPITÃO AMÉRICA

O Capitão América também possui muitas variações de uniformes, nas imagens a seguir serão mostradas três modelos dos mais atuais. Todos possuem características em comum como as cores da bandeira dos Estados Unidos, um símbolo de estrela, listras vermelhas e brancas (exceto no primeiro), máscara com a letra A, um escudo redondo, etc.

O primeiro é o uniforme que foi usado por mais tempo, tendo em vista o período em que ele ficou congelado por 70 anos após pouso forçado na Antártida. É feito com polímero de carbono, sendo resistente a facadas e balas. O traje possui fivelas, um coldre de couro na cintura, e uma máscara sem asas, que era característico nos uniformes mais antigos. O escudo, feito de vibranium, absorve todo tipo de vibração, sendo mais forte que o aço e com um terço do seu peso, também é o metal mais raro da terra (figura 25).

O segundo continuou patriótico, porém mais funcional, com uma versão brilhante e materiais mais modernos. O design possui zíperes expostos, é levemente blindado, é o mais aerodinâmico e também o único que não lhe permite amarrar seu escudo às costas. Os acessórios de couro também não fazem mais parte do traje. Deixou de parecer um uniforme de soldado para aparentar mais uma vestimenta de super herói (figura 26).

O terceiro, mais atualizado com a tecnologia, permite chamar de volta seu escudo, eletromagneticamente com sua luva. O modelo está mais moderno e funcional, porém as cores continuam as mesmas e alguns acessórios de couro voltam para compor o uniforme (figura 27).

Principais cores dos uniformes do Capitão América: Azul, vermelho, branco e prateado.



Figura 25: Uniforme 1 - Capitão América



Figura 26: Uniforme 2 - Capitão América



Figura 27: Uniforme 3 - Capitão América

THOR

O Thor é um personagem que também possui bastante variações em seu visual. O primeiro é o uniforme de origem do personagem, foi um dos modelos usados por mais tempo e muitos o consideram icônico e clássico. Já possui características que continuarão nos próximos trajes como a capa e uma proteção no peito (figura 28). O segundo possui uma armadura no peito, calça com textura metálica quadriculada, uma capa e um capacete com detalhes de asas nas laterais (figura 29). O terceiro, um dos mais atuais, traz uma referência do primeiro uniforme, adaptando os elementos para algo mais moderno. Possui uma estrutura metálica nos braços e laterais das pernas com uma textura quadriculada, e uma armadura reforçada no peito, assim como proteções nos antebraços e uma capa (figura 30).

Principais cores dos uniformes do Thor: Cinza, vermelho, prateado e dourado.



Figura 28: Uniforme
1 - Thor



Figura 29: Uniforme
2 - Thor



Figura 30: Uniforme
3 - Thor

ESBOÇOS INICIAIS

Com base em todas as pesquisas e referências, comecei com o processo de geração de ideias através de esboços. Os primeiros sketches foram importantes para me auxiliar e direcionar o que podia ser melhorado. Assim, com as pesquisas ainda em andamento, mais ideias foram surgindo. Também procurei fazer variações de um mesmo estilo, facilitando a escolha das opções que melhor representam nossos objetivos. Alguns desenhos iniciais se encontram nas imagens a seguir.



Figura 31: Esboços iniciais



Figura 32: Esboços iniciais



Figura 33: Esboços iniciais

APRESENTAÇÃO

Após a seleção dos melhores esboços, foram escolhidos seis modelos finais - cada um referente a um personagem. Para o desenvolvimento dos croquis, é necessário levar em conta as proporções do corpo humano e como aplicá-las no desenho de moda. O croqui é importante para representar a ideia - movimento, caimento da peça, tamanho, detalhes - assim como o desenho técnico, que determina as especificações e auxilia no trabalho do modelista. A escolha dos tecidos é fundamental para que se atendam as expectativas da ideia, estética, caimento, textura, além de serem definidos adequadamente ao tipo de vestuário. Para isso, é necessário entender as propriedades dos tecidos, características, fibras e processos da indústria têxtil.

Dessa forma, foram finalizados seis croquis, referentes a cada personagem, sendo ilustrados frente e costas, mais o desenho técnico de todas as peças. O acabamento foi feito com lápis de cor e caneta nanquim. Também foram escolhidos os tecidos, levando em conta a propriedade dos mesmos, ergonomia, conforto, características do modelo, bem como a estética.



MISTY KNIGHT



ESBOÇOS E PALETA DE CORES



Figura 34: Esboços - Misty Knight



Figura 35: Esboços - Misty Knight

CROQUI E PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS



Braço biônico



Detalhes em preto



Recortes

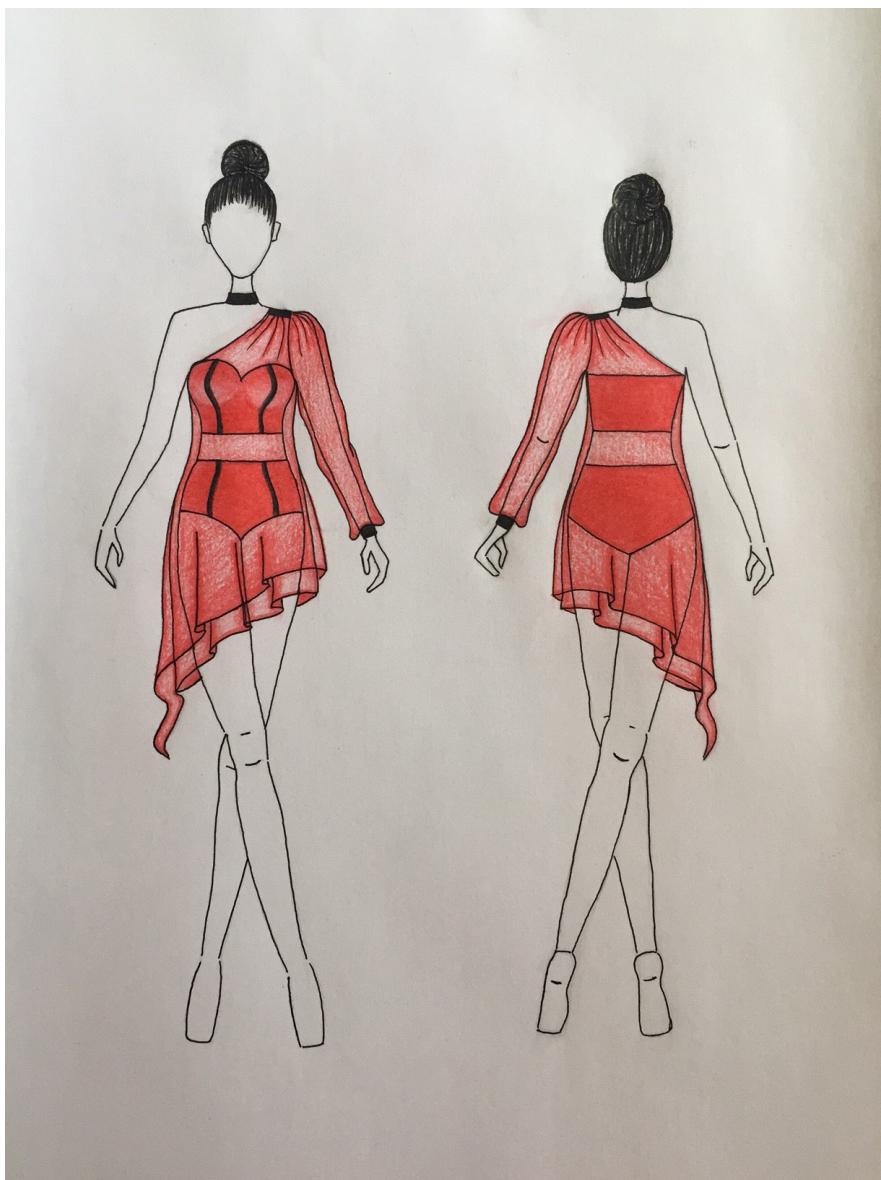


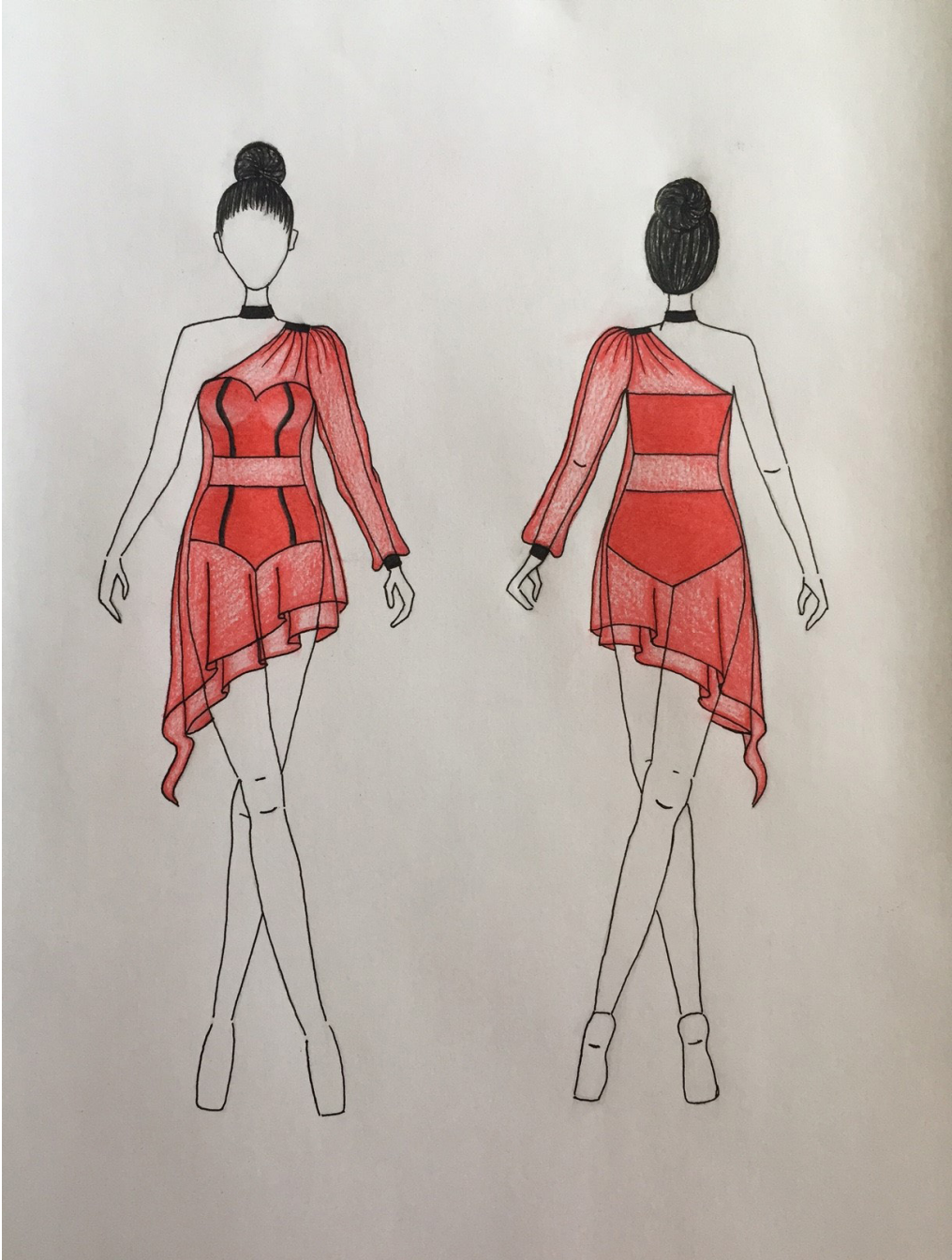
Figura 36: Croqui - Misty Knight

TECIDOS

Top e hot pants: Lycra vermelha e preta (detalhes).

Vestido: Musseline vermelho e lycra preta (punho e detalhe no ombro).

Acessório (pescoço): Lycra preta.



DESENHO TÉCNICO

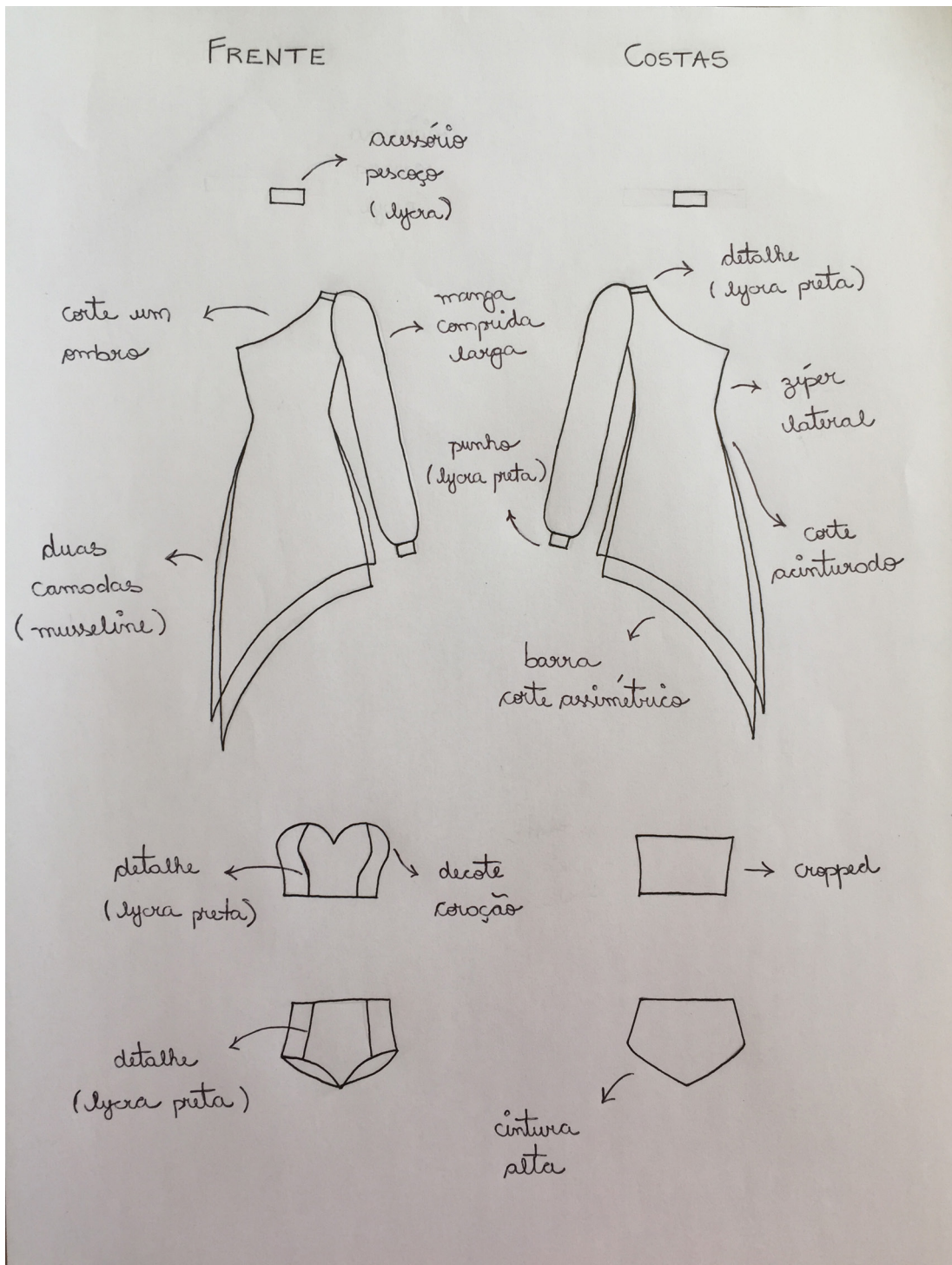


Figura 37: Desenho técnico - Misty Knight

CAPITĂ MARVEL



ESBOÇOS E PALETA DE CORES

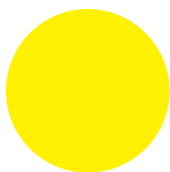
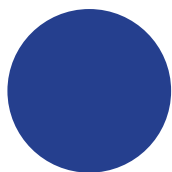


Figura 38: Esboços - Capitã Marvel



Figura 39: Esboços - Capitã Marvel

CROQUI E PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS



Detalhes amarelos



Recortes



Peça vermelha

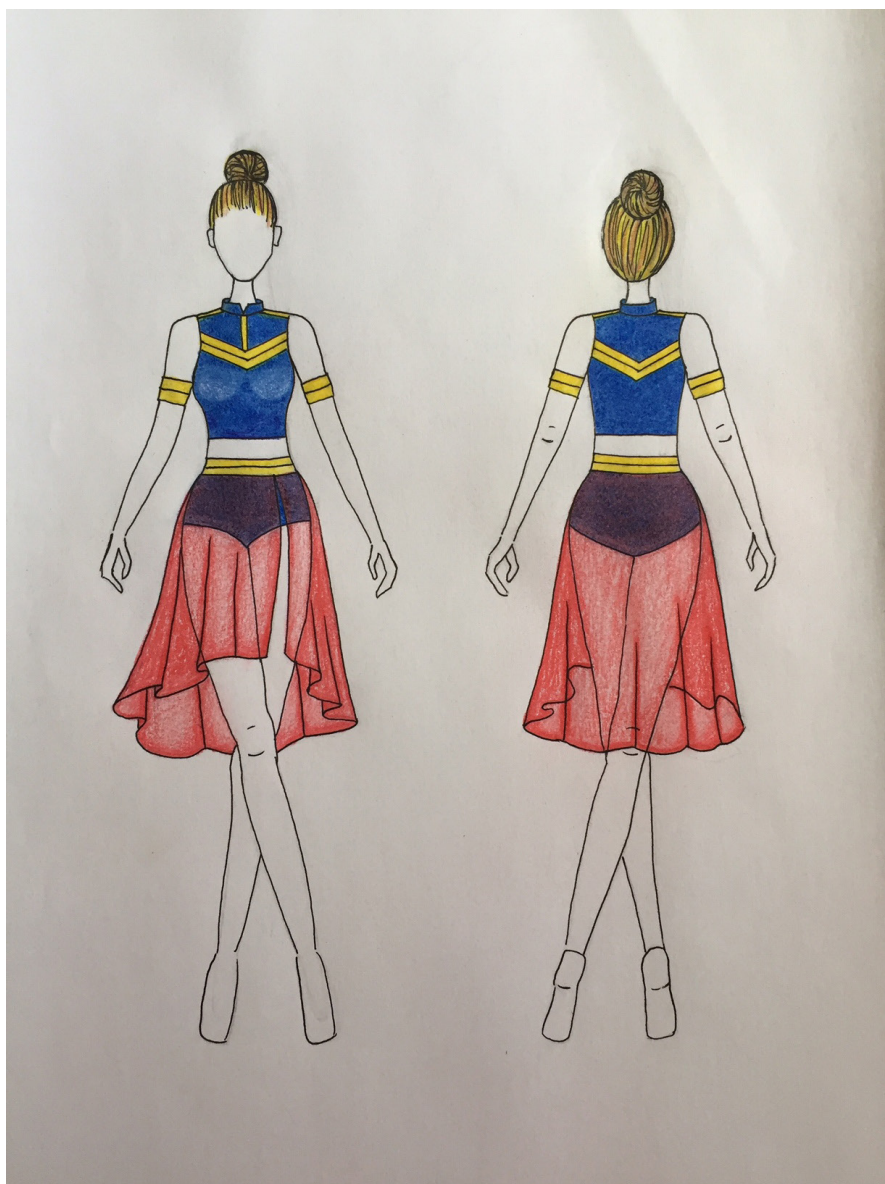


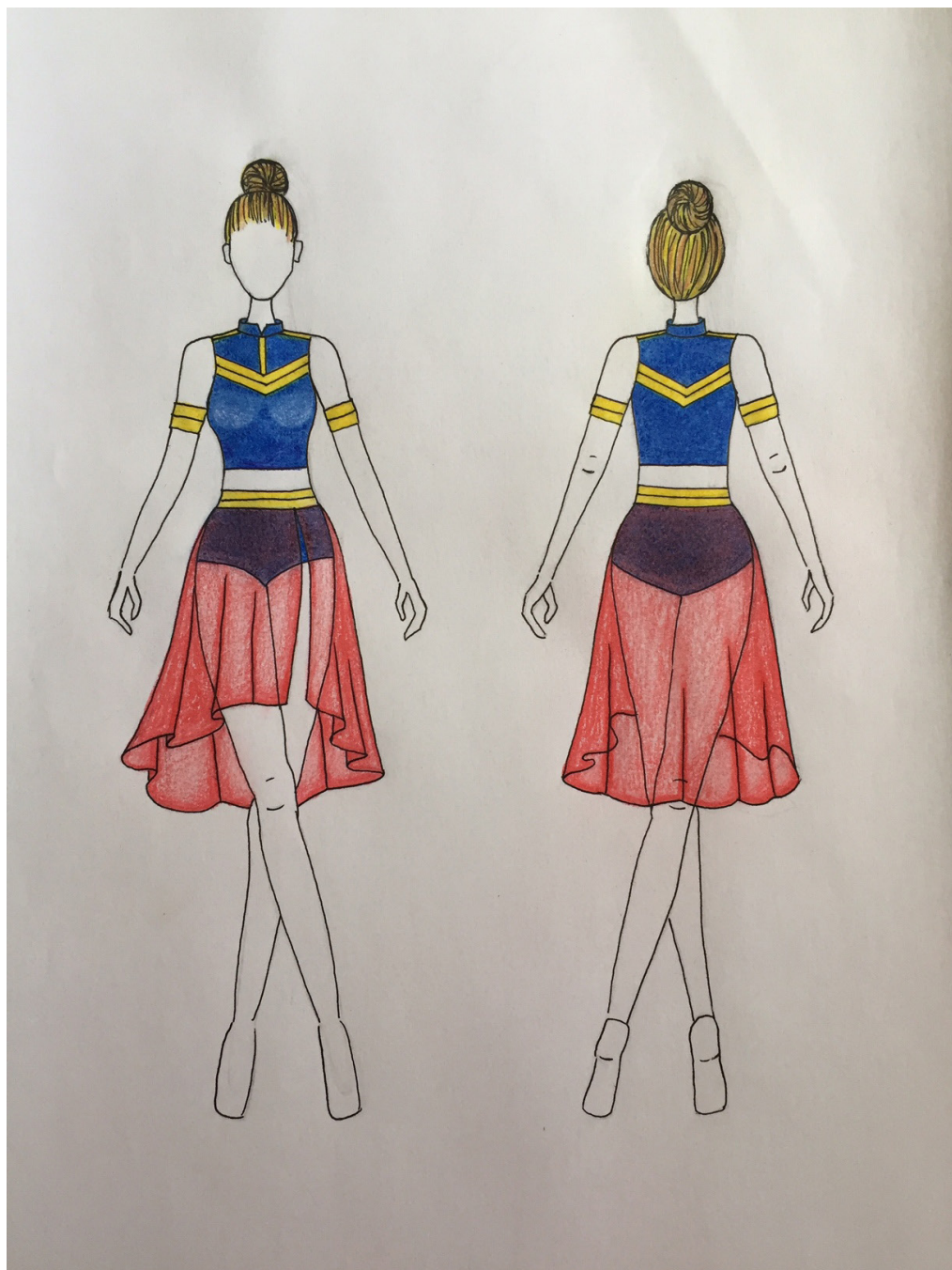
Figura 40: Croqui - Capitã Marvel

TECIDOS

Top cropped e hot pants: Lycra azul e amarela (detalhes).

Saia: Musseline vermelho e lycra amarela (cintura).

Acessório (braço): Lycra amarela.



DESENHO TÉCNICO

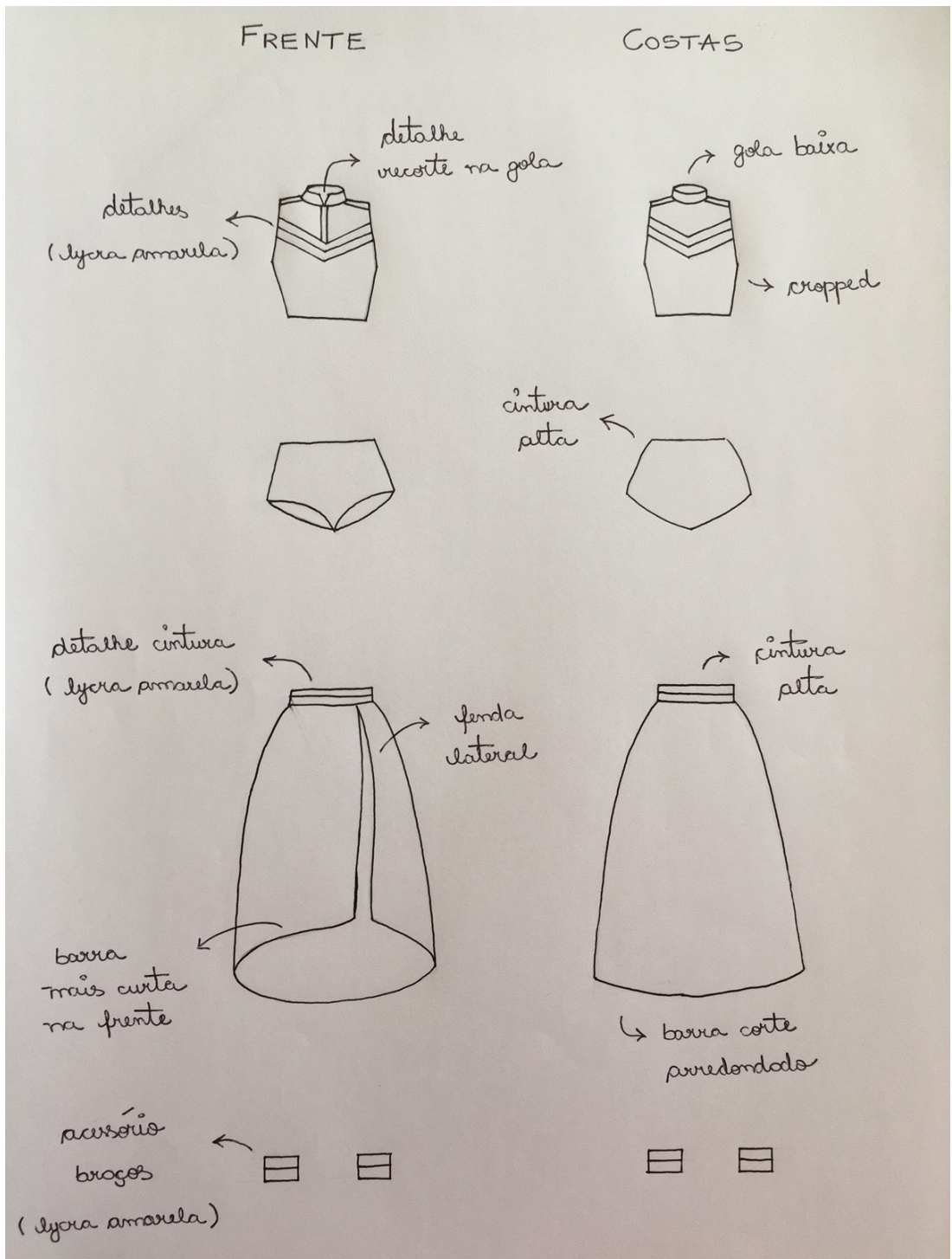


Figura 41: Desenho técnico - Capitã Marvel

TEMPESTADE



ESBOÇOS E PALETA DE CORES

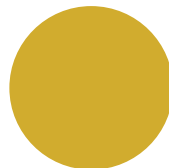
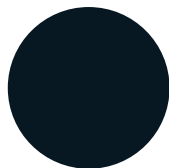


Figura 42: Esboços -
Tempestade



Figura 43: Esboços -
Tempestade

CROQUI E PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS



Capa



Pedra vermelha



Detalhes dourados



Figura 44: Croqui - Tempestade

TECIDOS

Vestido: viscolycra preta e dourada (alças e detalhes).

Capa: Organza cristal preta.

Luvas: lycra dourada.



DESENHO TÉCNICO

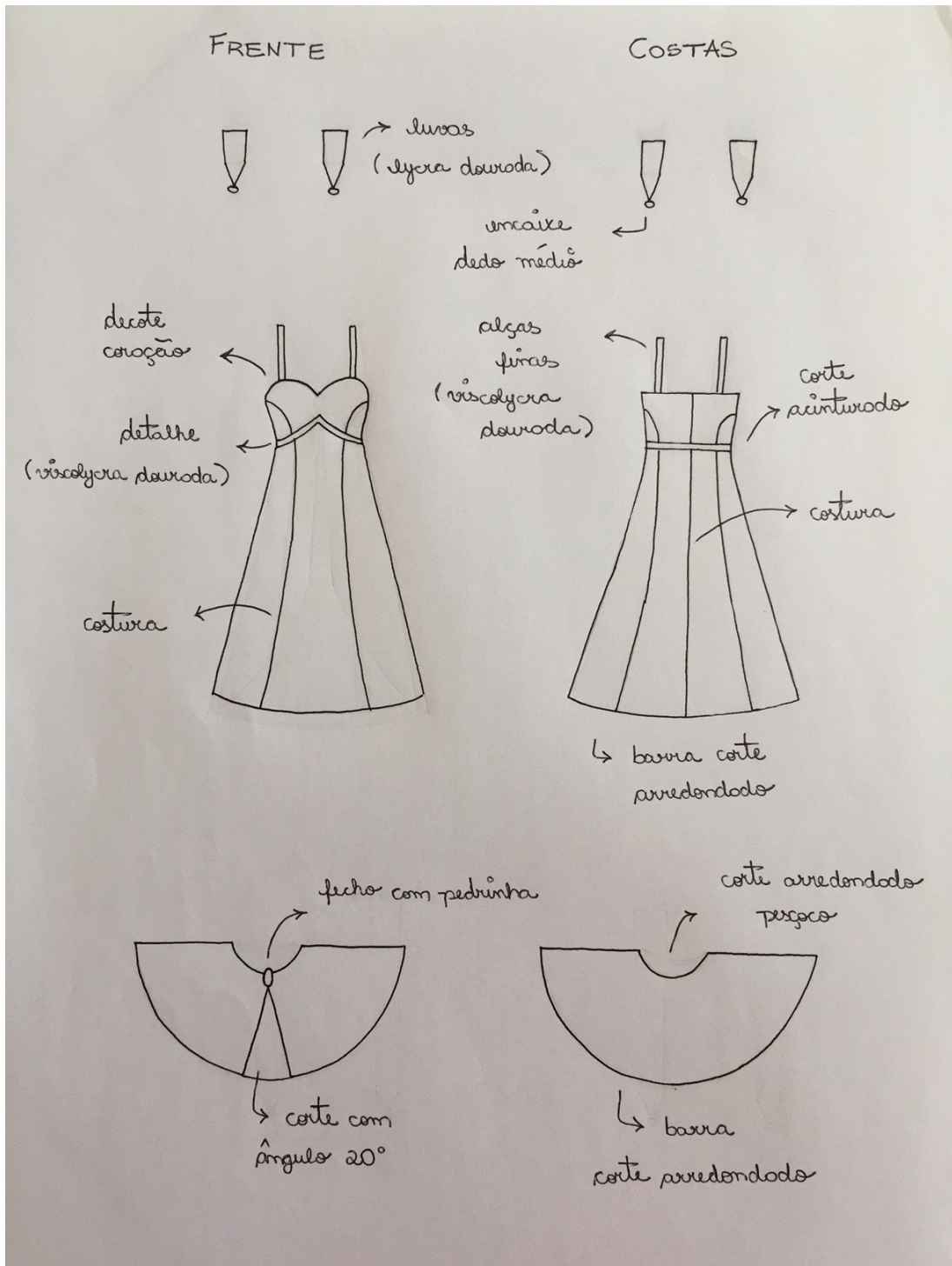


Figura 45: Desenho técnico - Tempestade

THOR



ESBOÇOS E PALETA DE CORES

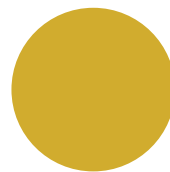
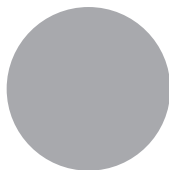
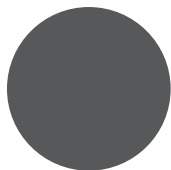


Figura 46: Esboços - Thor



Figura 47: Esboços - Thor

CROQUI E PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS



Textura



Capa



Círculos



Figura 48: Croqui - Thor

TECIDOS

Collant: Lycra cinza e arrastão prateado.

Saia: Cetim charmeuse vermelho.

Cinto: Paetê dourado.



DESENHO TÉCNICO

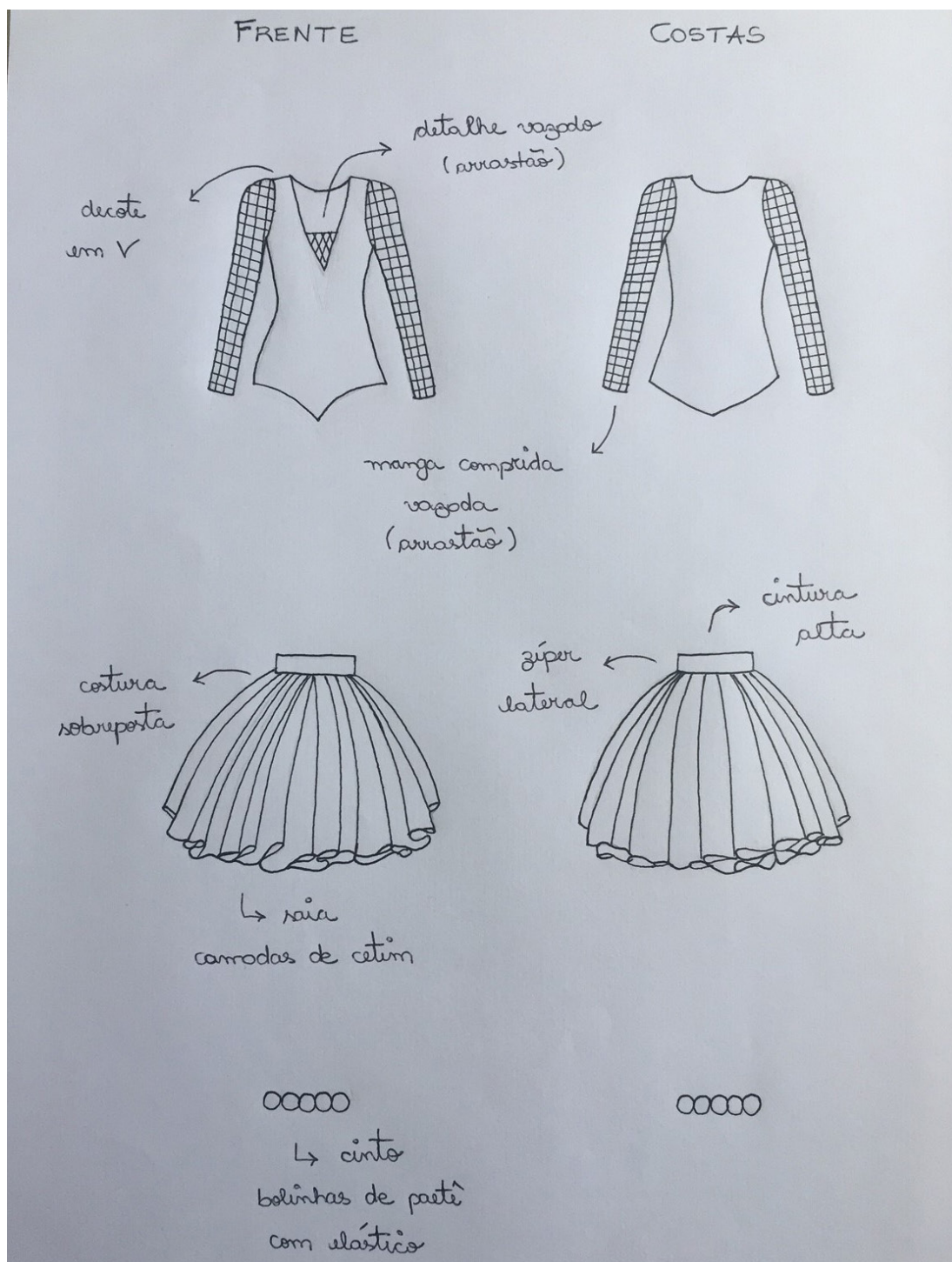


Figura 49: Desenho técnico - Thor

CAPITÃO AMÉRICA



ESBOÇOS E PALETA DE CORES

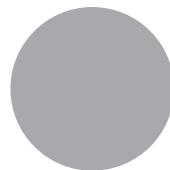
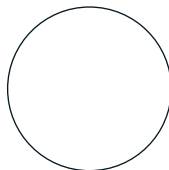
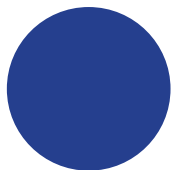


Figura 50: Esboços - Capitão América



Figura 51: Esboços - Capitão América

CROQUI E PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS



Peça azul



Listras vermelhas e brancas



Estrela



Figura 52: Croqui - Capitão América

TECIDOS

Collant: Lycra azul.

Saia: Cetim charmeuse vermelho e branco.

Cinto: Paetê prateado.

Acessório (antebraço): Lycra azul.



DESENHO TÉCNICO

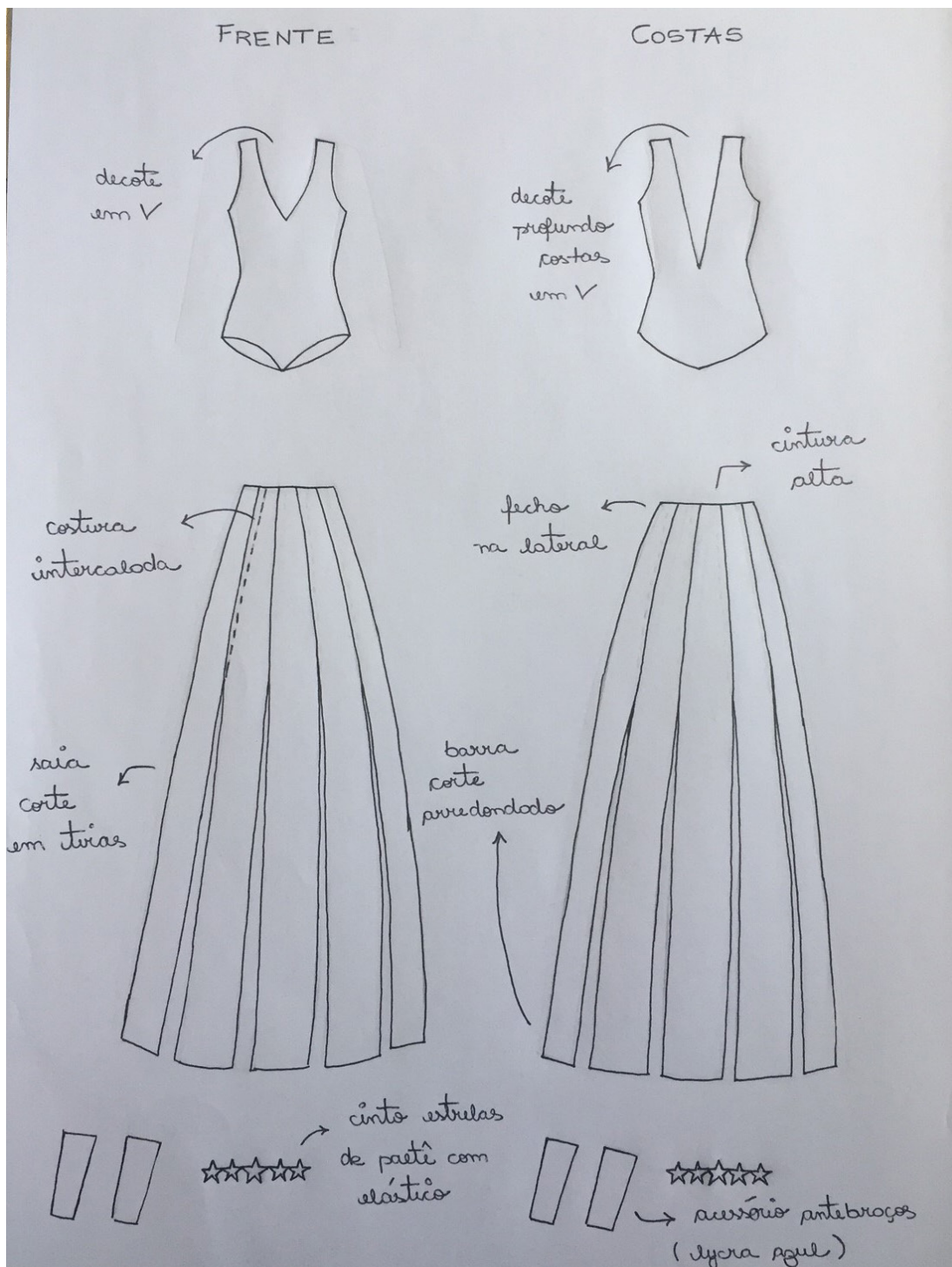


Figura 53: Desenho técnico - Capitão América

HOMEM DE FERRO



ESBOÇOS E PALETA DE CORES

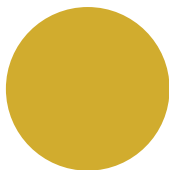
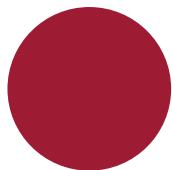


Figura 54: Esboços - Homem de Ferro



Figura 55: Esboços - Homem de Ferro

CROQUI E PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS



Armadura



Detalhes dourados



Reator



Figura 56: Croqui - Homem de Ferro

TECIDOS

Corpete: Tafetá vermelho e dourado e tule americano nude (decote).

Saia: Tule sintético vermelho.

Acessório (antebraço): lycra vermelha e dourada (detalhes).



DESENHO TÉCNICO

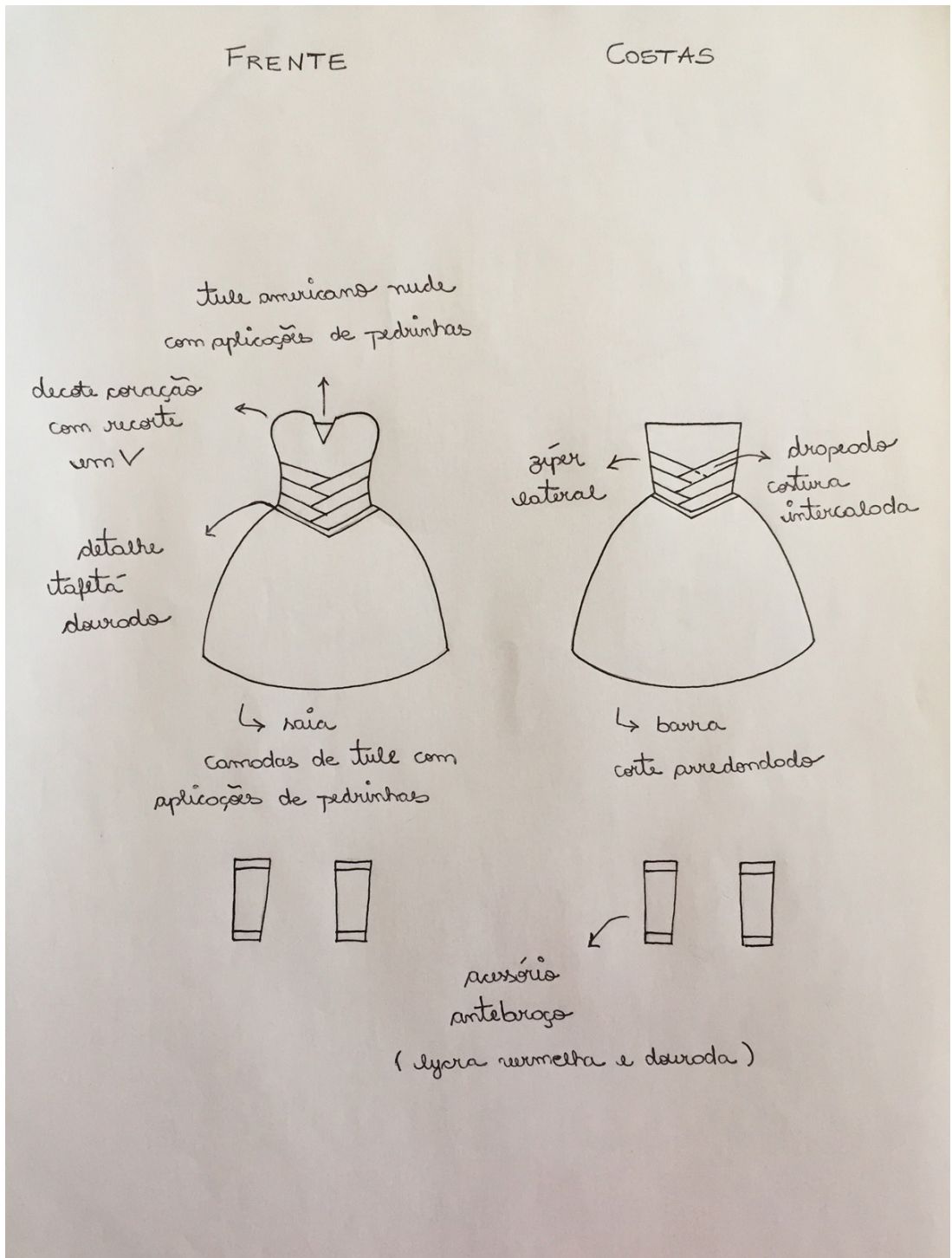


Figura 57: Desenho técnico - Homem de Ferro

CARACTERÍSTICAS DOS TECIDOS

Arrastão: Tecido com ligamento aberto, formando uma estrutura quadriculada. É maleável, elástico e geralmente usado em meia-calças ou detalhes em vestuários. Composição: 88% poliamida e 12 % elastano.

Cetim charmeuse: Tecido leve com bom caimento, brilho intenso e possui uma trama suplementar. São duas tramas, uma delas em crepe, sendo a parte do avesso. Composição: 100% poliéster.

Lycra: Também conhecida como spandex, é um tecido bem elástico que se ajusta à forma do corpo, de alta resistência e durabilidade. Composição: 85% algodão, 12% Poliéster e 3% elastano.

Musseline: Tecido fino, leve, fluido, delicado, textura suave, com transparência e não amassa facilmente. É bastante utilizado em sobreposições. Composição: 100% poliéster.

Organza cristal: Possui textura fina e leve, com um acabamento ligeiramente brilhoso. É um tecido com certa transparência, resistente e muito vistoso. Composição: 100% poliamida.

Paetê: tecido coberto com lantejoulas, com muito brilho, bastante utilizado em detalhes ou ainda em peças inteiras. A base em que as aplicações são feitas pode variar, sendo geralmente de tule ou malha. Composição: 80% poliamida e 20% poliéster.

Tafetá: Tecido acetinado, com aspecto armado, superfície lisa, textura regular, possui boa resistência e durabilidade. Sua rigidez depende da forma de como o mesmo foi tecido, permitindo deixar a roupa mais encorpada, com estrutura mais firme. Composição: 100% poliéster.

Tule americano: Os fios são bem finos, delicados e por isso possui muita leveza, uma característica que permite construir o efeito de segunda pele nos vestuários. É um tecido que possui resistência para pequenos bordados. Composição 100% poliéster.

Tule sintético: Sua trama lembra uma colméia de abelha e sua estrutura mais encorpada faz com que ele traga um efeito volumoso a suas composições. É um tecido muito usado em saias de ballet. Composição 100% poliéster.

Viscolycra: É a fusão da fibra de elastano com o fio de viscose, gerando um tecido leve, confortável, com grande elasticidade e bom caimento. Composição: 65% poliéster, 31% viscose e 4% elastano.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desse trabalho, foram colocados em prática vários aprendizados do curso de design, desde o planejamento, etapas de projeto, técnicas de desenho, entre outros. Além disso, o projeto proporcionou a passagem por todas as etapas de criação das peças: conceito, desenho, escolha dos tecidos, cores, modelagem, produção e acabamento. Em meio a experiências positivas e negativas, foi possível notar a importância de cada processo e como a pesquisa e o planejamento são fundamentais.

Sobre os temas envolvidos, pode-se concluir que a moda vai muito além de uma simples vestimenta ou tendência. Ela é a construção de uma identidade, cultura, funciona como um meio de comunicação de uma pessoa ou várias e atualmente é um dos segmentos mais importantes e influentes no mundo. A moda assume cada vez mais o papel de linguagem não verbal em que, muitas vezes, a roupa fala por si só e até mesmo por uma sociedade. Além disso, vale ressaltar a importância das inspirações no mundo da moda, as interdisciplinaridades com outros meios como a música, o cinema, a cultura pop que, de certa forma, são grandes influências e fazem parte desse grande segmento.

Por fim, foi um prazer poder desenvolver um trabalho de conclusão de curso com duas amigas que me acompanharam por esses quatro anos de faculdade. No início ficamos com receio da possibilidade de gerar conflitos entre nós até por ser algo mais complexo. Porém, deu tudo certo e agora tenho a certeza de que foi muito positivo para o crescimento do trabalho e pessoal também, além das experiências, aprendizados, dificuldades que compartilhamos. Este projeto representa a união dos nossos interesses com os aprendizados durante o curso de design. Buscamos fazer algo que é um gosto em comum, que tenha um pouquinho de cada uma de nós, e que junto se torna completo.



CAPÍTULO 4

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASHBY, M.; JOHNSON, K. Materiais e Design, Arte e ciência da seleção de materiais no design de produto. 2ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier Editora Ltda, 2011.

BERTO, V. Figurino e movimento: a moda e a dança. Blog Tendere, Setembro/2013. Disponível em: <http://www.tendere.com.br/blog/2013/09/02/figurino-e-movimento-a-moda-e-a-danca/>. Acesso em: 16/01/2017.

CAMARENA, E. Desenho de Moda no Illustrator CC. 1ª ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2015.

HOPKINS, J. Fundamentos de Design de Moda: Desenho de Moda. 1ª ed. Porto Alegre: Editora Bookman, 2011.

MONTENEGRO, K. B. Desenvolvimento de Produto - Figurino do game Hedone. Artigo Monográfico. Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2014.

PAVIS, P. A análise dos espetáculos. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PEZZOLO, D. B. Tecidos, História, Tramas, Tipos e Usos. 3ª ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.

RUBERTELLI, M.; WHITEMAN, V. Coleção Folha Moda: Glossário. 1ª ed. São Paulo: Folha de São Paulo, 2015.

STEVENSON, N. J. Cronologia da Moda, de Maria Antonieta a Alexander McQueen. 1ª ed. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2012.

VIEIRA, M. S. O que Pode o Figurino na Dança? Revista Arte da Cena, Goiânia, v. 2, n. 1, p. 97-108, Dezembro/2015. Disponível em: <http://www.revistas.ufg.br/index.php/artce>. Acesso em: 15/01/17.

VOSS, D. Desenho de Moda e Anatomia. 2ª ed. Rio de Janeiro: Registro Biblioteca Nacional 466.518, 2011.

IMAGENS UTILIZADAS:

Figura 01: <http://theredlist.com/wiki-2-20-881-1399-1161-235972-236669-view-1920-1930-1-profile-1924-ble-train-bleu-b.html> Acesso em: 15/01/17

Figura 02: <https://peregrinacultural.wordpress.com/> Acesso em: 15/01/17

Figura 03: <http://theredlist.com/wiki-2-24-525-970-1072-view-1910s-4-profile-vaslav-nijinsky.html> Acesso em: 15/01/17

Figura 04: <https://vervelingerie.wordpress.com/tag/isadora-duncan/> Acesso em: 15/01/17

Figura 05: <http://www.tipstopmodels.com201604riachuelo-colecao-capitao-america.html> Acesso em: 20/01/2017

Figura 06: <http://www.hottopic.com/> Acesso em: 20/01/2017
 Figura 07: <http://www.hottopic.com/> Acesso em: 20/01/2017
 Figura 08: <http://www.hottopic.com/> Acesso em: 20/01/2017
 Figura 09: <http://www.creative-costuming.com/> Acesso em: 20/01/2017
 Figura 10: <http://www.creative-costuming.com/> Acesso em: 20/01/2017
 Figura 11: <http://www.creative-costuming.com/> Acesso em: 20/01/2017
 Figura 12: <https://nerdybutflirty.com/2013/10/28/nerdy-halloween-costumes-for-brown-skinned-gals/>
 Acesso em: 31/01/2017
 Figura 13: <http://comicbookwomen.tumblr.com/post/38214683737> Acesso em: 31/01/2017
 Figura 14: <http://georgethecat.tumblr.com/post/17532023747/thtguythtdraws-i-need-more-misty-knight-in-my> Acesso em: 31/01/2017
 Figura 15: [http://marvel.wikia.com/wiki/Carol_Danvers_\(Earth-616\)](http://marvel.wikia.com/wiki/Carol_Danvers_(Earth-616)) Acesso em: 31/01/2017
 Figura 16: http://avengersalliance.wikia.com/wiki/Ms._Marvel/Gallery Acesso em: 31/01/2017
 Figura 17: [http://marvel.wikia.com/wiki/Carol_Danvers_\(Earth-616\)](http://marvel.wikia.com/wiki/Carol_Danvers_(Earth-616)) Acesso em: 31/01/2017
 Figura 18: <http://curiososobreherois.blogspot.com.br/2015/11/biografiatempstade.html> Acesso em: 31/01/2017
 Figura 19: <https://pascaldejong.deviantart.com/art/X-MEN-STORM-243998754> Acesso em: 31/01/2017
 Figura 20: <http://x-men.wikia.com/wiki/Storm> Acesso em: 31/01/2017
 Figura 21: <http://bdmarveldc.blogspot.com.br/2014/08/heroinas-em-acao-tempestade.html> Acesso em: 31/01/2017
 Figura 22: http://ironman.wikia.com/wiki/Mark_I Acesso em: 31/01/2017
 Figura 23: http://ironman.wikia.com/wiki/Mark_VII Acesso em: 31/01/2017
 Figura 24: http://ironman.wikia.com/wiki/Mark_42 Acesso em: 31/01/2017
 Figura 25: <http://www.canal2geeks.com/capitao-america-a-evolucao-de-seus-uniformes/> Acesso em: 31/01/2017
 Figura 26: <http://www.canal2geeks.com/capitao-america-a-evolucao-de-seus-uniformes/> Acesso em: 31/01/2017
 Figura 27: <http://www.canal2geeks.com/capitao-america-a-evolucao-de-seus-uniformes/> Acesso em: 31/01/2017
 Figura 28: <http://universe-marvel.blogspot.com.br/2013/05/novidades-em-marvel-avengers-alliance-e.html> Acesso em: 31/01/2017
 Figura 29: http://disney.wikia.com/wiki/File:Thor_Avengers_Aliance_2_Render.png Acesso em: 31/01/2017
 Figura 30: <http://mugen.wikia.com/wiki/Thor> Acesso em: 31/01/2017
 Figuras 31 a 57: Arquivo pessoal



