



Ályssa Kuntz Dias

TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO
MODA FANTÁSTICA
DESENVOLVIMENTO DE COLEÇÃO INSPIRADA EM RAÇAS DE “O HOBBIT”

Santa Maria, RS

Ályssa Kuntz Dias

MODA FANTÁSTICA
DESENVOLVIMENTO DE COLEÇÃO INSPIRADA EM RAÇAS DE “O HOBBIT”

Trabalho final de Graduação apresentado ao Curso de Design de Moda, Área de Ciências Tecnológicas, da Universidade Franciscana – UFN, como requisito parcial para aprovação na disciplina de Trabalho Final de Graduação II – TFG II.

Orientadora: Profa. Dra. Caroline De Franceschi Brum

Santa Maria, RS

2021

Ályssa Kuntz Dias

MODA FANTÁSTICA
DESENVOLVIMENTO DE COLEÇÃO INSPIRADA EM RAÇAS DE “O HOBBIT”

Trabalho apresentado ao Curso de Design de Moda, Área de Ciências Tecnológicas, da Universidade Franciscana – UFN, como requisito parcial para aprovação na disciplina de Trabalho Final de Graduação II – TFG II.

Profa. Dra. Caroline De Franceschi Brum (UFN)

Profa. Rubiana de Quadros Sandri (UFN)

Profa. Caroline Manucelo Colpo (UFN)

Aprovado em ____ de _____ de _____

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo desenvolver uma coleção de moda motivada pela história de O Hobbit, de J. R. R. Tolkien, direcionada ao público fã da saga que se identifique como nerd/cosplay. No primeiro momento foi desenvolvido o referencial teórico abordando os conceitos de moda e sua relação com o figurino, o público nerd e cosplayer e apresentou-se o mundo e os personagens de O Hobbit para contextualizar a inspiração. O desenvolvimento do projeto foi baseado na metodologia estruturada por Treptow (2013), que é destinada ao desenvolvimento de coleções de moda. A coleção foi inspirada em duas das raças da saga: os anões e os Elfos, por isso foi intitulada *De Valfenda a Erebor* e foi planejada para ocasiões onde fãs da fantasia possam extrapolar seus personagens preferidos. A coleção elaborada é composta por 12 peças que se dividem em duas linhas: anões e Elfos, cada uma explorando as características das raças bem como o contexto das narrativas.

Palavras-chave: Design de Moda; O Hobbit; Tolkien; Nerd; Cosplay.

ABSTRACT

This work aimed to develop a fashion collection motivated by the story *The Hobbit*, by J. R. R. Tolkien, directed to fans of the saga who identify themselves as nerd/cosplay. At first, the theoretical framework was developed, addressing the concepts of fashion and its relationship with costumes, the nerd and cosplayer audience, and the world and characters of *The Hobbit* were introduced to contextualize the inspiration. The project development was based on the methodology structured by Treptow (2013), which is aimed at the development of fashion collections. The collection was inspired by two of the saga's races: dwarves and the Elves, so it's was titled *De Valfenda a Erebor* and was planned for occasions where fantasy fans can extrapolate their favorite characters. The elaborate collection consists of 12 pieces divided into two lines: dwarves and Elves, each exploring the characteristics of the races as well as the context of the narratives.

Keywords: Fashion Design; *The Hobbit*; Tolkien; Nerd; Cosplay.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
1.1 JUSTIFICATIVA	6
1.2 OBJETIVOS	7
1.2.1 OBJETIVO GERAL	7
1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
2 PROBLEMA PROJETUAL	7
3.1 DESIGN DE MODA	8
3.1.2 MODA NO CINEMA	9
3.2 CULTURA <i>NERD</i> E <i>COSPLAY</i>	9
3.3 O HOBBIT	11
3.3.1 O LIVRO	11
3.3.2. OS FILMES	13
3.3.2.1 O HOBBIT: UMA JORNADA INESPERADA (2012)	14
3.3.2.2 O HOBBIT: A DESOLAÇÃO DE SMAUG (2013)	15
3.3.2.3 O HOBBIT: A BATALHA DOS CINCO EXÉRCITOS (2014)	17
4 METODOLOGIA	20
FONTE: A AUTORA.	20
4.1 PESQUISA EM MODA	20
4.1.1 PESQUISA DE COMPORTAMENTO	20
4.1.2 PESQUISA COMPARATIVA DE MERCADO	23
QUADRO 3 – RESUMO DA PESQUISA DE MERCADO	26
4.1.3 PESQUISA DE TENDÊNCIAS	27
4.1.4. PESQUISA DE TEMA DA COLEÇÃO:	28
4.1.4.1 ELFOS	28
4.1.4.2 ANÃOS	30
4.2 DESIGN	34
4.2.1 INSPIRAÇÃO	34
4.2.2 CORES	36

4.2.3	TECIDOS	37
4.2.4	AVIAMENTOS	39
4.2.5	ELEMENTOS E PRINCÍPIOS DE DESIGN	40
4.2.6	ELEMENTOS DE ESTILO	44
4.2.7	DESENHOS	45
4.3	DESENVOLVIMENTO	80
4.3.1.	MODELAGEM	80
4.3.2.	PROTÓTIPO	82
4.3.3.	PRODUÇÃO	84
4.3.4.	ENSAIO FOTOGRÁFICO	87
5	RESULTADOS E DISCUSSÕES	90
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	92
7	REFERÊNCIAS	93

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Convenção de <i>cosplayers</i> .	12
Figura 2 - Capa O Hobbit Harper Collins 2019.	13
Figura 3 - A Companhia dos anões.	15
Figura 4 - Tauriel e Legolas.	17
Figura 5 - Thranduil.	18
Figura 6 - Dain e o exército de anões.	19
Figura 7 - <i>Cosplayer</i> caracterizada como Gimli.	23
Figura 8 - Painel de comportamento.	23
Figura 9 - Cosplay Tauriel.	24
Figura 10 - Fantasia medieval em linho.	25
Figura 11 - Cosplay de Ariel confeccionado por Nyra.	26
Figura 12 - Blaser e shorts Harry Potter.	26
Figura 13 - Vestido Sabrina.	27
Figura 14 - Painel de tendências.	29
Figura 15 - Tengwar, a escrita élfica.	30
Figura 16 - Valfenda desenhada por Tolkien.	31
Figura 17 - Escrita Cirth.	32
Figura 18- Mapa de Thorin com escritas em Cirth.	33
Figura 19 - O Portão Dianteiro, Ereborn	33
Figura 20 - Pedra Arken. Fonte: O Hobbit - a desolação de Smaug.	34
Figura 21 - Painel de Inspiração.	36
Figura 22 - Vestidos de Sylvie Facon	36
Figura 23 - Tabela de cores relacionadas aos anões	37
Figura 24 - Tecidos.	39
Figura 25 - Materiais não-convencionais.	40
Figura 26 - Aviamentos.	41
Figura 27 - Elementos de design dos Elfos.	42
Figura 28 - Elementos de design dos anões.	43
Figura 29 - Elementos de repetição.	44
Figura 30 - Elementos de contraste.	45
Figura 31 - Mapa da Coleção.	47
Figura 32 - Croqui 1.	48
Figura 33 - Desenho técnico do croqui.	49
Figura 34 - Croqui 2.	50
Figura 35 - Ficha técnica do croqui.	51
Figura 36 - Ficha técnica do croqui.	52
Figura 37 - Ficha técnica do croqui.	53
Figura 38 - Ficha técnica do croqui.	54
Figura 39 - Ficha técnica do croqui.	55

Figura 40 - Ficha técnica do croqui.	56
Figura 41 - Ficha técnica do croqui.	57
Figura 42 - Ficha técnica do croqui.	58
Figura 43 - Croqui 3. Desenvolvido pela autora.	59
Figura 44 - Desenho técnico do croqui.	60
Figura 45 - Croqui 4. Desenvolvido pela autora.	61
Figura 46 - Desenho técnico do croqui.	62
Figura 47 - Croqui 5. Desenvolvido pela autora.	63
Figura 48 - Desenho técnico do croqui.	64
Figura 49 - Croqui 6. Desenvolvido pela autora.	65
Figura 50 - Desenho técnico do croqui.	66
Figura 51 - Croqui 7. Desenvolvido pela autora.	67
Figura 52 - Desenho técnico do croqui.	68
Figura 53 - Croqui 8. Desenvolvido pela autora.	69
Figura 54 - Desenho técnico do croqui.	70
Figura 55 - Croqui 9. Desenvolvido pela autora.	71
Figura 56 - Desenho técnico do croqui.	72
Figura 57 - Croqui 10. Desenvolvido pela autora.	73
Figura 58 - Desenho técnico do croqui.	74
Figura 59 - Croqui 11. Desenvolvido pela autora.	75
Figura 60 - Ficha técnica do croqui.	76
Figura 61 - Ficha técnica do croqui.	77
Figura 62 - Ficha técnica do croqui.	78
Figura 63 - Croqui 12. Desenvolvido pela autora.	79
Figura 64 - Desenho técnico do croqui.	80
Figura 65 - Moldes do look Elfo.	81
Figura 66 – Moulagem do corset feito no corpo.	82
Figura 67 - Interpretação do corset.	82
Figura 68 - Painéis do corset cortados em couro.	83
Figura 69 - Moulagem para peças de metal.	83
Figura 70 - Protótipo das peças de metal.	84
Figura 71 - Protótipo roupa do Elfo.	85
Figura 72 - Transferência do molde para o tecido.	86
Figura 73 - Look Elfo finalizado sem folhas.	87
Figura 75 - Peça Anão. Fotografia: Sensun (2021).	89
Figura 76 - Peça Elfo. Fotografia: Sensun (2021).	

1 INTRODUÇÃO

Mundos fantásticos, seres com poderes sobrenaturais, animais mágicos e todo tipo de fantasia instigam o imaginário de artistas e autores desde que as primeiras histórias foram contadas. A literatura fantástica é herdeira direta destas histórias em que autores criam diversos mundos mágicos nos quais estes seres habitam e vivem suas aventuras. J. R. R. Tolkien é considerado o criador da ficção fantástica moderna ao lançar seu primeiro livro intitulado *O Hobbit*, em 1937 (WHITE, 2002). Depois de *O Hobbit*, Tolkien ainda lançou outros livros sobre o mundo que criou, incluindo a trilogia *O Senhor dos Anéis*, que vendeu em média 150 milhões de exemplares (WIKIPEDIA, 2020) e lhe rendeu uma legião de fãs que até hoje consomem sua obra, tornando o seu *fandom*¹ um dos mais antigos e bem-sucedidos em meio à cultura pop.

Entre os fãs mais fervorosos, tanto de Tolkien quanto de qualquer outro *fandom*, há aqueles que gostariam de ser um personagem da obra ao menos por um dia, então eles se caracterizam com vestuário, maquiagem e acessórios que remonem aos personagens. Esta prática, na qual uma pessoa performa um personagem caracterizando-se com suas roupas, seu jeito de falar e agir, atuando como tal, é conhecida como *Cosplay*, e as pessoas que a praticam são conhecidos como *cosplayers*. O *cosplay* é uma prática adotada por fãs das mais diversas obras culturais tais como livros, filmes, histórias em quadrinhos (HQs), animes, jogos e séries. Além de reunir e identificar os fãs, para muitos o *cosplay* é mais do que um hobby, é também um estilo de vida que gera profissões: *cosplayers* profissionais que trabalham participando de torneios e se tornando influenciadores na internet e no meio *cosplay*, além dos *cosmakers*, que são os profissionais que criam e produzem as roupas e acessórios para este público.

Os *cosplayers* e demais *nerds*² se encontram em convenções de cultura pop que têm como atrações convidados aclamados como atores, autores e dubladores, shows de bandas, torneios de jogos, lançamentos de obras, exibição de vídeos e os concursos *Cosplay*. A maior convenção de cultura pop da América Latina, a Comic Con Experience, é realizada anualmente em São Paulo. O evento teve sua primeira edição em 2014 e um público de 97 mil pessoas, expandindo gradativamente e reunindo em sua última edição 280 mil pessoas em 2019, segundo dados do site oficial. Observa-se, então, o crescimento da cultura *nerd* e *cosplayer*, que também se expressa nas bilheterias dos cinemas que mostram “Vingadores – Ultimato” (2019) como o recordista de bilheteria mundial, tendo arrecadado US\$ 2,796 bilhões, segundo site Omelete (2019).

O aumento de público e propagação de tais eventos mostra o quanto a cultura *nerd* vem crescendo, sobretudo entre os jovens, logo a prática dos *cosplays* também está se disseminando, fazendo deste um público para o qual a moda esteja voltando a sua atenção. A indústria da moda já trabalha com esta tendência: peças com temáticas *nerds* estão a cada dia sendo mais populares e facilmente encontradas nas vitrines, não só de lojas específicas deste público (a exemplo da

¹ Termo utilizado para denominar um grupo de fãs de um assunto em comum.

² Como se nominam participantes de *fandoms* e consumidores de obras midiáticas e literárias.

nerdstore.com), mas também no próprio *fast-fashion* (como Riachuelo, Renner e C&A), popularizando ainda mais o tema e levando as pessoas que se identificam com ele a consumirem suas peças.

A moda, com a sua característica de ser uma forma de comunicação do usuário com o mundo, atua como uma ferramenta de diferenciação e de socialização. Barnard (2003, p. 66) afirma que “as peças de moda e vestuário marcam o limite entre um grupo e outro e asseguram que uma identidade permaneça separada de outra, dela diferindo”. Uma característica marcante do público *nerd* é o quanto busca a sua identificação e faz da moda uma forma de diferenciação: seja numa estampa de super-homem em uma camiseta casual, meias de *stormtroopers* ou, durante os eventos, a indumentária completa de *cosplay*.

Esta pesquisa de moda buscou contemplar o público *cosplayer* construindo uma coleção de vestimentas conceituais, inspirada em seres fantásticos apresentados no livro O Hobbit, de J. R. R. Tolkien e nos filmes de Peter Jackson. Essa obra apresenta diversas raças de seres místicos, sendo que cada uma mora em determinada região da Terra Média, tem suas próprias características físicas e comportamentais, suas próprias vestimentas, magias e afins. Neste trabalho serão exploradas as características das raças de Elfos e dos anões³ apresentados no livro e, por consequência, nos filmes da franquia “O Hobbit”, tendo em vista que não há como desassociar o visual de filmes tão difundidos. Tendo em vista a complexidade do imaginário de Tolkien, em alguns pontos deste trabalho haverá citações e referências aos demais livros e filmes que compõe o universo da Terra Média, para uma melhor compreensão do tema.

1.1 JUSTIFICATIVA

O sucesso da temática Tolkien e da Terra Média se reflete nos números do cinema uma vez que, segundo o site Mega Curioso, a franquia de filmes do universo de Tolkien, incluindo os três filmes “O Senhor dos Anéis” e os três filmes “O Hobbit”, faturou US\$ 5,9 bilhões nos cinemas mundiais, sendo a quarta saga mais bem-sucedida do cinema, ficando atrás apenas de James Bond (25 filmes e US\$ 6,73bi), Harry Potter (8 filmes e US\$7,73bi) e o Universo Marvel (12 filmes na época e 9,06bi). Além do sucesso cinematográfico, a fama do autor lhe rendeu uma sociedade exclusiva de fãs: The Tolkien Society é uma instituição de caridade educacional e sociedade literária dedicada aos estudos e promoção da vida e das obras do autor. Foi fundada informalmente em 6 de novembro de 1969 por Vera Champman como um comentário em uma fanzine chamada The Middle Earthworm. Quatro eventos são oficialmente organizados anualmente pela instituição: O brinde de aniversário de Tolkien em 3 de Janeiro, o dia de leitura em 25 de Março, o seminário anual em Fevereiro, e a Assembleia Geral anual e encontro de primavera em Abril.

A ascensão do público *cosplayer* pode ser observada com o crescimento da *Comic Con San Diego*, que teve início em 1972, sendo realizada anualmente, e acabou por se tornar a maior convenção de cultura e arte populares do mundo, com um público estimado de 130 mil pessoas a cada evento nos últimos anos, segundo o site oficial do evento. Tendo em vista o contínuo sucesso e o respeito que o público tem pelas obras de Tolkien, mesmo depois de décadas do lançamento de

seus originais e depois da morte do autor, fica clara a relevância de suas contribuições para o mundo *nerd*, e como a Terra Média e seus habitantes ainda são importantes na atualidade. A relevância desta pesquisa se dá pelo impacto cultural que o mundo criado por Tolkien causa há décadas, sendo uma temática bastante interessante a ser explorada em uma coleção de moda para além dos figurinos dos filmes, unindo três formas de arte (literatura, cinema e moda) numa nova interpretação voltada para um público em ascensão: o público *cosplayer*.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma coleção de vestimentas para o público *cosplayer* inspirada nos elementos simbólicos e nas características das raças dos Elfos e dos anões da obra O Hobbit, de J. R. R. Tolkien.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Levantar dados sobre o público *cosplayer*, a quem se dedica a coleção;
- Criar a base sobre a jornada e as significações de elementos das raças de inspiração;
- Definir elementos das raças de “O Hobbit” a serem utilizados na coleção;
- Criar uma linha da coleção inspirada na história de cada uma das raças escolhidas.

2 PROBLEMA PROJETUAL

Vestir-se é um ato cheio de significados: roupas e acessórios não são apenas roupas: são mensagens, histórias, emoções e identidade. Pode-se dizer que, de certa forma, toda a roupa é uma fantasia de quem se quer parecer. Assim sendo, tem-se a seguinte questão-problema: Como as características e elementos simbólicos das raças de Elfos e de anões podem ser reinterpretados na criação da coleção de vestimentas para o público *cosplayer*?

3 REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção são abordados os temas essenciais para o embasamento da pesquisa, fazendo com que os objetivos sejam contemplados. Os capítulos apresentam como principais focos os seguintes assuntos: Design de Moda, A Cultura *Nerd* e *Cosplayer* e, por último, O Hobbit e seus Personagens.

3.1 Design de Moda

Neste tópico serão apresentados conceitos referentes ao design de moda a partir da visão de autores selecionados para a compreensão de ‘o que é moda’ e como ela se apresenta nos dias atuais. Assim sendo, na busca pela definição do que é a moda, encontram-se diversas formas de compreendê-la. Lipovetsky (2002) conceitua a moda como um fenômeno, no qual diversos elementos desempenham uma influência mútua. Para o autor, “a moda não é senão uma cadeia ininterrupta e homogênea de variações, marcada a intervalos mais ou menos regulares por inovações de maior ou menor alcance” (2002, p.26).

Apesar do ser humano nascer nu, o ato de cobrir o corpo esteve presente desde que há registros e se tornou uma necessidade por proteção, e, posteriormente como adorno (BRAGA, 2004, p.18). Como adorno foi a forma com a qual o homem pode se diferenciar dos demais, estabelecendo uma forma de distinção, e é esta a ideia que, no final da Idade Média, faz com que surja a moda como se conhece hoje. Segundo Treptow (2007), neste período surgiram os primeiros centros urbanos e a nova classe burguesa retinha muitas riquezas e cobiçava identificar-se com a nobreza através da imitação de seus hábitos e roupas. Enquanto a classe nobre, em movimento contrário, buscava manter seu status diferenciado, modificando continuamente seu modo de vestir e de portar-se.

A palavra “moda” tem sua origem no termo latim *modus*, que por sua vez quer dizer “modo ou maneira” e esta não diz respeito unicamente ao vestir, Lipovetsky afirma que:

a moda não permaneceu acantonada — longe disso — no campo do vestuário. Paralelamente, em velocidades e em graus diversos, outros setores — o mobiliário e os objetos decorativos, a linguagem e as maneiras, os gostos e as ideias, os artistas e as obras culturais — foram atingidos pelo processo da moda, com suas paixões e suas oscilações rápidas. (LIPOVETSKY, 2002)

Considera-se a moda, então, como um fenômeno comunicativo que tange vários âmbitos inerentes ao ser humano e possui significados próprios, já que “moda e indumentária são formas de comunicação não verbal, uma vez que não usam palavras faladas ou escritas” (BARNARD, 2003, p. 49-50) e necessita estar inserida num contexto sociocultural para que seja compreendida. Barnard ainda cita Simmel ao afirmar que dois movimentos sociais são necessários para o estabelecimento da moda: a união, ou seja, o desejo que as pessoas têm de pertencerem a um grupo social mais amplo; e a individualidade, o desejo de ser considerado como ser separado de um todo através de estilos pessoais. Nesse caso, a moda é o mecanismo para identificar o indivíduo, um ser único, ainda que faça parte de um grupo em que todos se vistam, por vezes, de forma semelhante.

3.1.2 Moda no cinema

A aplicação da moda é intimamente ligada aos universos ficcionais por meio do figurino de personagens. Este é uma ferramenta comunicadora dentro da obra e expressa aspectos importantes sobre o personagem, Battisti (2009) explica que o cinema constrói a personalidade de um personagem por meio do figurino, e busca referenciar características de comportamento para o público-alvo ao qual o personagem se encaixa.

Segundo o site IMDB (2012) os figurinistas dos três filmes O Hobbit são Bob Buck, Ann Maskrey e Richard Taylor, e o site Omelete (2012) traz curiosidades a respeito do figurino dos filmes O Hobbit, que têm um tom mais alegre em relação à trilogia O Senhor dos Anéis, e isso se reflete nas roupas, a exemplo do personagem de Bilbo que tem seis figurinos que expressam suas mudanças ao longo do filme. Já o figurino de Gandalf é o mesmo de A Sociedade do Anel (2001) apenas acrescido de um cachecol élfico. Porém não é a mesma peça do primeiro filme, já que a primeira está preservada sob condições controladas. A reportagem ainda menciona o fato de que no livro, os treze anões são distinguíveis pelas cores de seus capuzes, o que era um tanto simplista para o filme, então essas cores foram incorporadas em elementos diversos do figurino destes personagens, onde a minúcia no projeto do figurino se preocupou em refletir o artesanato dos anões que, por terem os dedos largos e mãos gorduchas, são incapazes de pequenos detalhes de costura, logo foi feita de forma menos sutil.

3.2 Cultura *Nerd* e *Cosplay*

Este tópico busca a compreensão do público *cosplayer*, para o qual a coleção proposta neste projeto se destina, através de pesquisa bibliográfica. É necessário compreender que *nerds* e *cosplayers* são grupos sociais de subcultura e o *cosplay* está inserido no que se aborda como cultura *nerd*, mas que não são, necessariamente, as mesmas pessoas: nem todo *nerd* faz *cosplay* e nem todo *cosplayer* se considera *nerd*. O comportamento destes grupos será aprofundado durante a fase metodológica deste projeto, entretanto, a diferenciação primária é discutida a seguir.

Segundo o dicionário Oxford, “nerd” é uma palavra que designa pessoas obcecadas por algum assunto e com dificuldades de estabelecer contato com outros. *Geek* e *CDF* são usados como sinônimo de *nerd*, mas a cultura *nerd* como estabelecida na atualidade, não está relacionada unicamente aos estudos. A Cultura *Nerd* trata de narrativas que prendem seu consumidor, o transportando para seu contexto uma vez que culturalmente, segundo Galvão (*apud* SILVA, 2009), os nerds são consumidores ávidos de histórias em quadrinho, games, filmes, séries de TV, livros e vários produtos de tecnologia. Cultivam particular interesse por ficção científica e histórias medievais, seus universos, mundos e contextos particulares.

O público *nerd*, segundo Matos (2011) está em “ascensão devido, entre outros fatores, a uma elasticidade da idade considerada juventude. Assim, pode-se dizer que a cultura *nerd* é o espelho de

uma nova configuração social em que a juventude enquanto conceito é, cada vez mais, o centro das atenções”. Soma-se a esse alargamento, a facilidade do acesso à informação e o consumo pela internet: serviços de streaming, livros digitais, jogos online, fóruns de discussão. Como contempla Fedel:

Nos anos de 1990 os canais a cabo e a internet começam a se popularizar, chegando aos anos 2000 com receptores já bem definidos. Vemos a partir do final da década de 1990 e início da década de 2000, que o termo Nerd começou a ter um caráter mais positivo. Acreditamos que esse novo “olhar” para esses jovens está diretamente ligado a este contexto, pois ser estudioso e questionar a indústria cultural e a cultura de massas; assistir às séries e filmes americanos nos canais a cabo e saber lidar com a tecnologia dos computadores passa a ser considerada uma atitude “apaixonante” e crítica. Podemos dizer que ser um jovem Nerd é ter atitude, é ter um estilo de vida próprio. Desde então, os mercados de bens simbólicos veem os Nerds como consumidores e investem nesse nicho (FEDEL, 2016).

Apesar de o Brasil ser um grande consumidor da cultura *nerd*, como expõe a *Comic Con Experience* entre outros incontáveis eventos do tema, pouco se comenta acerca das obras midiáticas *nerds* brasileiras, sendo esta uma carência que poderia ser melhor explorada. Uma das produções consideradas *nerds* brasileiras é o projeto “Brasiliana Steampunk”, que começou como uma série literária escrita por Enéias Tavares e deu origem à série *steampunk* “A todo vapor!” distribuída pela Amazon Prime, lançada em 07 de setembro de 2020, produzida por Felipe Reis e Enéias Tavares. A história é inspirada nos personagens clássicos da literatura brasileira inseridos numa 1908 retrofuturista no interior de São Paulo. Juca Pirama (Felipe Reis) e Capitu Machado (Thais Barbeiro) são investigadores chamados à antiga vila dos astrônomos para averiguar crimes e assassinatos. A série também conta com uma webcomic ilustrada por Fred Rubim.

A partir da cultura *nerd*, popularizou-se também a prática *cosplay*. Nunes (2015) explica que a palavra *Cosplay* é a contração das palavras em inglês *costume* (fantasia) e *play* (brincar, jogar). Ou seja: *Cosplay* é a produção e interpretação de personagens de produtos midiáticos. O *Cosplayer* é, então, quem assume algum personagem, fazendo uso de suas roupas, maquiagens, personalidade. A autora afirma que

os filmes de ficção científica parecem ter sido a primeira fonte de inspiração para o ato de vestir e interpretar personagens. Sites na web associam a origem do *cosplay* às convenções de filmes de ficção científica estadunidenses, pois há referências ao 1º Word Science Fiction Convention, em Nova York, em 1939, o Worldcon, quando dois jovens, Forrest J. Ackerman e Myrtle J., surgiram fantasiados, Ackerman com um traje inventado e Myrtle com outro baseado em personagens. A prática cresceu, ocasionando as masquerades, concursos que permitiam também aos participantes interpretarem ações dos personagens representados. (NUNES, 2015. p. 30)

Figura 1 - Convenção de cosplayers.



Fonte: Google Imagens (2020).

3.3 O HOBBIT

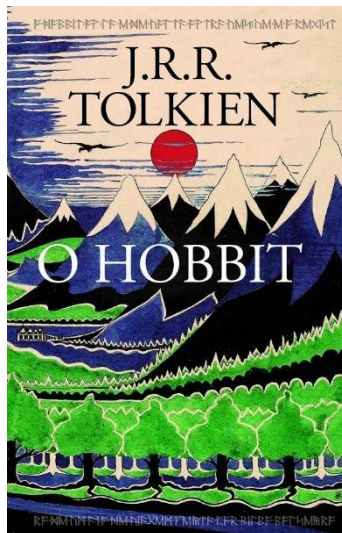
Este tópico se destina a apresentar a obra O Hobbit, os seus personagens, o mundo onde vivem e as suas características, a fim de embasar a pesquisa e, por conseguinte, a coleção que foi desenvolvida. Conhecer o histórico do autor faz compreender mais intimamente os fluxos de ideias ou fluxo criativo. John Ronald Reuel Tolkien, conhecido como J. R. R. Tolkien nasceu na África do Sul em 3 de janeiro de 1892. Foi professor de língua anglo-saxônica, inglês e literatura inglesa em Oxford e ficou mundialmente famoso como escritor, criador de todo um mundo fictício e complexo conhecido como Terra Média, munido de mapas, línguas, mitologia e história próprios. Este mundo iniciou com um conto para seus filhos (TOLKIEN, 1987), que tempos depois viria ser a ser o livro “O Hobbit”, lançado em 21 de setembro de 1937 seguido de O Senhor dos Anéis em 1954.

3.3.1 O Livro

Para melhor compreender a inspiração deste trabalho, é essencial conhecer a história contada em O Hobbit. A obra é conduzida por um narrador que interage com o leitor usando metáforas, descrevendo os cenários e esboçando os pensamentos de Bilbo, além de cantarolar as músicas que são bastante presentes no livro. Sendo este o primeiro livro de Tolkien e por se tratar de um livro infantil a narrativa é leve e fluída, não se aprofundando no mundo imaginário do qual foi o

prelúdio, além de trazer ilustrações originais feitas pelo próprio autor, como a primeira capa do livro (Figura 2).

Figura 2 - Capa O Hobbit Harper Collins 2019.



Fonte: Amazon (2020).

O resumo que segue foi desenvolvido pela pesquisadora, a partir da leitura da obra que teve sua capa original desenhada pelo autor, ilustrando parte de seu mundo imaginário. O Hobbit conta a história da aventura vivida por Bilbo Bolseiro, um Hobbit que vivia confortável e despreocupado em sua toca no Condado. A vida dele tem uma reviravolta quando Gandalf, o mago, aparece em sua toca na companhia de treze anãos: Thorin, Balin, Dwalin, Bifur, Bofur, Bombur, Fili, Kili, Oin, Goin, Nori, Dori e Ori. Eles o contratam como furtador na jornada de Thorin, o herdeiro do rei dos anãos e sua companhia no resgate do tesouro dos anãos tomado por Smaug, o dragão, que se apoderou também da Montanha Solitária, antigo lar dos anãos.

Apesar de relutar no primeiro momento, Bilbo aceita e se junta à jornada. Montados em pôneis o grupo começa sua expedição atravessando as Montanhas Nevoentas, encontram em meio à planície Valfenda, o vale dos Elfos governado por Elrond, que acolhe o grupo por alguns dias e os aconselha a como prosseguir a viagem. Logo a retomam, ainda pelas montanhas, e se abrigam em uma caverna que acaba sendo uma armadilha, então são emboscados por orcs. O mago e os anãos conseguem fugir matando o Grão-Orc, mas Bilbo é esquecido desacordado. Quando retoma a consciência engatinha e encontra um anel, desce por um corredor onde se depara com a criatura Gollum, que ameaça comê-lo. Bilbo então propõe um jogo de adivinhações no qual se ele ganhar, Gollum lhe mostra a saída. Gollum aceita e perde o jogo por não adivinhar o que Bilbo traz em seu bolso, ele procura o seu anel, seu “precioso” e não o encontra, percebendo que o que Bilbo tem em seus bolsos deveria ser o seu anel, fica furioso e tenta atacar Bilbo, que por descuido coloca o anel e fica invisível. Gollum tenta segui-lo, mas acaba expondo a saída à Bilbo.

Bilbo consegue se juntar ao grupo, mas eles são perseguidos pelos orcs acompanhados de wargs, lobos gigantes aliados. Para fugir o grupo sobe em árvores e atea fogo nos wargs, o que logo

se torna um incêndio que chama a atenção das águias que vão salvá-los ao comando do Senhor das Águias, antigo conhecido de Gandalf. Elas os levam até um ponto de volta ao caminho, então eles decidem pedir ajuda a Beorn, um troca-peles que de dia era um homem gigantesco e à noite se transformava em um urso negro. Ele simpatiza com a história do grupo uma vez que detesta orcs e wargs, os acolhe por alguns dias e lhes empresta pôneis para que os levassem até a entrada de Trevamata, a grande Floresta das Trevas. Eles então levam dias atravessando a floresta, ficam sem comida e água, na tentativa de encontrar ajuda ignoram o conselho de Beorn e saem da trilha, sendo emboscados por aranhas gigantes. Bilbo consegue liberá-los com a ajuda de seu anel mágico e de sua pequena espada, que ele nomeia Ferroadada. Mas logo os anões são feitos prisioneiros dos Elfos da Floresta das Trevas sob o comando do Rei Élfico. Bilbo então usa o anel para libertar os anões das masmorras fugindo pelo lago em barris.

Na fuga das masmorras os viajantes são recebidos pelos humanos da Cidade do Lago, que esperam que os anões cumpram as profecias sobre o fim de Smaug. A expedição vai até a Montanha Solitária e encontra a porta secreta, que só pode ser aberta na última luz do dia de Durin pela chave que havia junto ao mapa que o pai de Thorin havia entregue a Gandalf. Os anões chegam a tempo mas não tem sucesso em abrir a porta, Bilbo consegue ao observar que a última luz seria a da lua, não do sol. Bilbo então entra na caverna e observa o covil do dragão, roubando uma grande taça de ouro e aprendendo sobre uma fraqueza na armadura de Smaug. O dragão percebe a falta da taça enfurecendo-se, deduzindo que a Cidade do Lago seja aliada do intruso, prepara-se para destruir aquele local. Um tordo que ouviu o relato de Bilbo sobre a vulnerabilidade de Smaug reporta a informação a Bard, um humano da Cidade do Lago descendente de Girion, que há muito havia sido o senhor de Valle. Ele então mata o monstro com uma flecha negra.

Quando os anões tomam posse da montanha, Bilbo encontra a Pedra Arken, “o coração da montanha”, uma herança da dinastia de Thorin de valor inestimável para ele, e a esconde. Os Elfos da Floresta e os homens do lago cercam a montanha e exigem recompensas por sua ajuda, indenizações pela destruição da Cidade do Lago e a liquidação de antigos direitos sobre o tesouro. Thorin se recusa e, depois de ter convocado seus parentes das Montanhas de Ferro, reforça sua posição. Bilbo entrega a Pedra Arken aos homens, de forma que eles tenham algo de valor para negociarem com Thorin e evitarem uma guerra. Contudo, ao saber do fato o anão expulsa o hobbit, e a batalha parece inevitável.

Gandalf reaparece para advertir a todos sobre um exército de orcs e wargs que se aproxima. Os anões, homens e Elfos se unem, mas apenas com a chegada oportuna das águias e de Beorn alcançam a vitória no clímax da Batalha dos Cinco Exércitos. Thorin é ferido mortalmente e reconcilia-se com Bilbo antes de falecer, Fili e Kili morrem ao protegê-lo. Thorin então é enterrado junto à Pedra Arken sob a montanha. Bilbo aceita apenas uma pequena parcela de sua respectiva parte do tesouro, ainda assim retornando para casa como um hobbit muito rico.

3.3.2. OS FILMES

O Hobbit, assim como várias outras obras literárias, bem como a sua continuação “O Senhor dos Anéis”, foi adaptado para as telas de cinema. O site IMDb – Internet Movie Database – disserta sobre os três longas metragens dirigidas por Peter Jackson, gravadas na Nova Zelândia e Estados Unidos, que foram distribuídas pela Warner Bros. A adaptação para filmes acompanha outras linhas de personagens, que se desenvolvem além da perspectiva de Bilbo e trazem referências mais profundas sobre a Terra Média, uma vez que este mundo já havia sido apresentado nos filmes de O Senhor dos Anéis lançados anos antes. Foram também adicionados personagens e tramas que não existem no livro. Os resumos dos filmes aqui apresentados foram elaborados pela autora deste trabalho.

3.3.2.1 O Hobbit: Uma Jornada Inesperada (2012)

O filme inicia com o idoso Bilbo Bolseiro contando sua história, de anos antes da história do Senhor dos Anéis, de quando era o jovem Bilbo Bolseiro (Matin Freeman), um Hobbit pacato, que se acomodou em sua vida simples e tranquila. Tudo muda quando o mago Gandalf (Ian McKellen) e a companhia de Thorin (Richard Armitage) formada por treze anões (figura 3) o convida para uma grande aventura que ele tenta, mas não consegue recusar: se juntar à companhia como ladrão, a fim de ajuda-los a retomarem o tesouro de Ereborn, a Montanha Solitária, antigo lar dos anões tomada pelo dragão Smaug.

Figura 3 - A Companhia dos anões.



Fonte: Google Imagens (2020).

Logo no início da jornada, em uma noite, a companhia se depara com três trolls que roubam os pôneis da companhia para comê-los mas decidem jantar os anões, Bilbo tenta barganhar com os trolls. Gandalf aparece e faz os raios de sol transformá-los em pedra. Após o episódio decidem se abrigar na caverna dos trolls onde encontram um tesouro que inclui espadas forjadas por elfos, Gandalf então dá uma adaga para Bilbo, que brilha na presença do inimigo.

A presença de Gandalf então é requisitada por Radagast, o Castanho (Sylvester McCoy), um dos magos da ordem de Gandalf. Ele descobre que o mal se instalou nas ruínas da cidade de Dol

Guldur: um necromante havia surgido. Ragadast tenta despistar orcs e wargs que perseguem a companhia que, na tentativa de se esconder, acabam indo para Valfenda, O Vale dos Elfos.

Em Valfenda são recebidos por Elrond (Hugo Weavin), o rei Elfo de Valfenda, que ajuda os anãos a decifrar os escritos no mapa de Thorin. Gandalf se reúne com Elrond, Saruman, o Branco, mago da ordem de Gandalf e Galadriel (Cate Blanchett), A Senhora da Luz, a mais poderosa e bela Elfa da Terra Média (figura abaixo), para discutirem sobre o necromante.

Figura 4 - Elrond, Gandalf e Galadriel.



Fonte: Warner Bros. (2012).

Os anãos partem mas acabam emboscados por gigantes de pedra até a Cidade dos Orcs, onde Bilbo se perde e acaba por encontrar o anel e ganhar no jogo de adivinhações de Gollum, enquanto Gandalf surge salvando os anãos dos orcs matando o grão-orc. Bilbo consegue se juntar aos demais graças à magia do anel que o torna invisível, mas logo são perseguidos por orcs e wargs liderados por Azog, o Profano, de quem fogem subindo em árvores. Thorin enfrenta Azog, e ferido, cai desmaiado. Quando um orc tenta matá-lo, Bilbo Bolseiro o defende matando o orc. A companhia se vê encurralada, então ajuda vem das Águias previamente convocadas por Gandalf, que levam a todos para Carrocha de onde Thorin vê a Montanha Solitária.

3.3.2.2 O Hobbit: A Desolação de Smaug (2013)

Bilbo, Gandalf, Thorin e o grupo de anãos são caçados por orcs através de Carrocha até a casa do troca-peles Beorn (Mikael Persbrandt) que os encontra em sua forma de urso. Após dizer que odeia anãos, mas que odeia orcs ainda mais, Beorn empresta seus pôneis ao grupo para que eles escapem.

Gandalf separa-se do grupo antes destes entrarem na Floresta das Trevas, pedindo a eles que sigam pela trilha e o esperem no mirante antes de adentrar a Montanha Solitária. Os anãos se perdem da trilha na floresta e são capturados por aranhas gigantes. Bilbo, com a ajuda de seu anel e de sua adaga Ferroadada, consegue livrá-los das teias das aranhas. Enquanto lutam contra elas, os anãos são capturados pelos Elfos da Floresta. Tauriel (Evangeline Lilly), a Elfa chefe da guarda

(Figura 4), enamora-se por Kili (Aidan Turner) enciumando Legolas (Orlando Bloom), filho do rei dos Elfos da Floresta Thranduil.

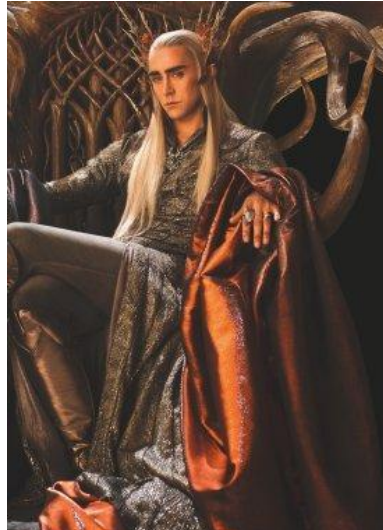
Figura 4 - Tauriel e Legolas.



Fonte: Pinterest (2020).

Thranduil (Lee Pace, na Figura 5) oferece sua ajuda a Thorin em sua jornada, em troca de pedras que lhe pertenciam e estavam sob a montanha. Thorin declina o acusando de não cumprir sua palavra pois não ajudou o povo anão quando precisou, isso deixa Thranduil furioso e prende os anãos. Oculto pelo Anel, Bilbo rouba as chaves e ajuda os anãos a escaparem do reino dos Elfos dentro de barris vazios de vinho através do Rio da Floresta. No caminho, são atacados por orcs que os espreitavam, liderados por Bolg, filho de Azog. Kili, ao tentar abrir o portão, é atingido por uma flecha envenenada. Rio abaixo, eles encontram Bard (Luke Evans), um homem da Cidade do Lago que trabalha recolhendo barris. Os anãos pagam a Bard para que ele os atravessasse pela Cidade do Lago, mas são capturados pelo Mestre da Cidade do Lago (Stephen Fry) enquanto tentam roubar armas. Thorin faz um discurso e convence o povo da cidade que ele voltará com um tesouro, e o compartilhará com todos. O grupo recebe então armamento e parte em direção à Montanha.

Figura 5 - Thranduil.



Fonte: google imagens (2020).

Tauriel parte para ajudar o ferido Kili e os demais anões e Legolas a segue. Na montanha, Bilbo decifra o enigma da última luz do dia (que é a luz da Lua) que ilumina a fechadura que abre a porta secreta da Montanha Solitária. Após entrarem, Thorin manda Bilbo entrar e roubar a Pedra Arken sozinho, mas ele acorda o dragão Smaug (Benedict Cumberbatch), que o descobre. Bilbo tenta distrair o dragão o elogiando até que avista em Smaug uma escama quebrada, seu ponto fraco, tomando a Pedra Arken. Enquanto isso, Gandalf, após mandar Radagast enviar uma mensagem à Elfa Galadriel, entra conscientemente na armadilha preparada em Dol Guldur pelos orcs, e trava uma luta contra o Necromante que acaba vencendo e aprisionando Gandalf.

Os dois Elfos chegam na hora em que os orcs atacam a Cidade do Lago, e se separam. Tauriel fica para curar o ferido Kili, e Legolas persegue os orcs, enraivecido. Pressentindo que algo está para acontecer, Bard tenta colocar a última Flecha Negra – que pode ferir Smaug – na balestra da cidade, para que possa atingir o dragão em seu ponto fraco. Na montanha, os anões resolvem entrar e salvam Bilbo. Enganando Smaug, os anões fazem com que ele entre na forja e a acenda cuspidando fogo, depois tentam matá-lo afogando-o em ouro derretido. Smaug, entretanto, sobrevive e pressupõe que Bilbo é um construtor de barris da Cidade do Lago associado aos anões, prometendo vingar-se dos homens da cidade com fogo, destruição e morte.

3.3.2.3 O Hobbit: A Batalha dos cinco exércitos (2014)

O Dragão Smaug sai da montanha de Erebor em direção à cidade do Lago com a intenção de destruí-la, mas Bard sobe numa torre e mira sua flecha negra em ponto fraco de Smaug, matando-o, embora ele já tenha destruído boa parte do local. Os homens então partem para Erebor para exigir a

ajuda prometida por Thorin. Enquanto isso, os anões se reúnem na Montanha Solitária (Figura 6) procurando pela Pedra Arken que se encontra com Bilbo.

Enquanto isso, Gandalf que estava preso na fortaleza Dol Guldur pelo necromante, é resgatado por Galadriel, Ragadast, Saruman e Elrond, então parte para avisar os anões da nova ameaça. Thorin se mostra muito avarento em relação ao seu tesouro, com isso os anões concluem que ele está com a febre do dragão. Thorin sabe da vinda dos homens do lago e manda fechar a entrada da montanha com pedras e se preparam para a batalha. Enquanto isso Elfos da Floresta rumam para a montanha atrás de suas pedras.

Os homens do lago e os Elfos da Floresta se juntam, então Bilbo entrega a Pedra Arken para Bard ter com o que barganhar com Thorin, que declina quando chega o exército de anões liderado por Dain, para quem Thorin pediu ajuda.

Figura 6 - Dain e o exército de anões.



Fonte: WARNER Bros. (2014)

A batalha começa, mas logo é pausada com a chegada do exército orc. Então homens, anões e Elfos se unem na luta contra os orcs. Thorin enfrenta Bolg, filho de Azog, matando-o, mas ficando fatalmente ferido, bem como Kili e Fili. A batalha chega ao fim com a chegada das águias. Thorin é enterrado junto à Pedra Arken (Figura 7). Bilbo volta ao condado com sua parte do tesouro.

Figura 7 - Thorin sendo velado junto à Pedra Aken.



Fonte: Warner Bros. (2014).

4 METODOLOGIA

A metodologia proposta para a presente pesquisa é baseada em Treptow (2013), segundo a qual primeiramente se faz a revisão bibliográfica e, em seguida, o projeto técnico da coleção de moda por fases aqui divididas por tópicos. No entanto, há passos que não se farão necessários para este trabalho, logo foram excluídos, e a metodologia foi organizada da seguinte maneira:

Quadro 1 – Metodologia Adaptada

Fase 1: Pesquisa em Moda	Pesquisa de Comportamento
	Pesquisa Comparativa de Mercado
	Pesquisa de Tendências
	Pesquisa de Tema da Coleção
Fase 2: Design	Inspiração
	Cores
	Tecidos
	Aviamentos
	Elementos e Princípios de Design
	Elementos de Estilo
	Desenhos
	Desenho Técnico
Fase 3: Desenvolvimento	Modelagem
	Protótipo
	Ficha Técnica

Fonte: elaborado pela autora baseado em Treptow (2013).

4.1 Pesquisa em Moda

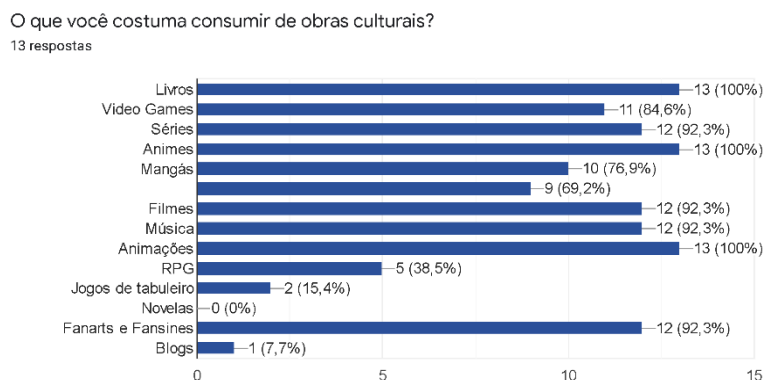
Seguindo a metodologia adaptada de Treptow (2013) conforme o quadro acima, este item abrangerá as pesquisas de comportamento do público, pesquisa comparativa de mercado, pesquisa de tendências e pesquisa de tema de coleção. Todas essas etapas são de fundamental importância para a busca, organização e escolha das principais referências utilizadas como balizas na criação da coleção.

4.1.1 Pesquisa de Comportamento

Para conhecer de forma mais profunda o comportamento do público a quem se destinou esta coleção, foi realizada a aplicação de um questionário online (vide Apêndice A) onde se obtiveram doze respostas de *cosplayers* brasileiros entre os dias 4 e 9 de dezembro de 2020. O questionário consistiu em questões fechadas e abertas, com perguntas de múltipla escolha e dissertativas acerca do hábito de consumo cultural do público e de sua relação com a prática *cosplay*.

Observou-se que todas as respostas vieram de *cosplayers* que não se consideram profissionais, sendo uma prática apenas por diversão. Ainda assim, oito dizem investir em torno de R\$ 200 em um *cosplay* e já ter participado de concursos em eventos. Todos os respondentes afirmam participarem de convenções de cultura nerd e uma cita a participação em festivais medievais. Já em relação ao hábito de consumo, todas as respostas foram positivas para livros, animes e animações, 92% dizem consumir séries, filmes, músicas e *fanzines* e 84% afirmam jogar vídeo games, como mostra o gráfico abaixo:

Gráfico 1 - Respostas sobre o hábito de consumo.



Fonte: Elaborado pela autora (2020).

Outra questão aberta pergunta do que o cosplayer se considera fã, houveram diversas obras citadas, sendo o anime *Boku no Hero Academia* o mais comentado, seguida da saga Harry Potter. O Senhor dos Anéis e O Hobbit foram mencionados em uma resposta, onde a *cosplayer* havia feito o cosplay de Gimli (figura abaixo), o anão da Sociedade do Anel, filho de Glóin, da companhia dos anões de O Hobbit.

Figura 7 - *Cosplayer* caracterizada como Gimli.



Fonte: Acervo da autora (2020).

Utilizando o levantamento feito sobre o público *cosplayer* com o questionário em associação ao conhecimento advindo do referencial teórico desta pesquisa, foi elaborado o painel de comportamento apresentado a seguir:

Figura 8 - Painel de comportamento.



Fonte: Acervo da autora (2020).

De acordo com as imagens apresentadas no painel, pode-se observar que o comportamento do público se baseia em aventuras vividas por meio de filmes, séries, jogos e livros. A diversão e

entretenimento vão além de hobbies e se incorpora no dia a dia do consumidor. Logo, as características deste público-alvo se relacionam com o que a coleção abordou.

4.1.2 Pesquisa Comparativa de Mercado

Ainda se utilizando das informações obtidas através do questionário, pôde-se levantar algumas lojas nas quais os cosplayers costumam adquirir seus trajes: das doze respostas obtidas, oito afirmam utilizar o site AliExpress, quatro citaram o site Shopee, dois o site Mercado Livre e Luneko Store, enquanto as lojas Lolli Store, Wish, Diva Cosmaker, Rolecos, Semideuses Oficial e Miccostumes são mencionadas por uma única resposta.

Optou-se por incluir na pesquisa comparativa de mercado o site mais popular entre os citados, logo o AliExpress, e, dentro dele, uma loja específica para cosplays: Skycostume Store, onde pôde-se encontrar uma roupa de *cosplay* da personagem Tauriel, de O Hobbit, com vários detalhes. A vestimenta (figura abaixo) inclui: cinto, braceletes, túnica, calças, saia e colete, e é confeccionada em linho, couro, camurça.

Figura 9 - Cosplay Tauriel.



Fonte: AliExpress (2020).

Outro site citado no questionário foi o Miccostumes: uma loja online internacional de *cosplays* e fantasias. Um diferencial deste site é uma área dedicada a fantasias medievais com chemises e vestidos. Considerando que a história de O Hobbit tem uma raiz medieval e este estilo se evidencia no visual dos filmes, foi também um estilo a ser incorporado na coleção desenvolvida. Logo, o vestido selecionado deste site (figura abaixo) é uma fantasia medieval confeccionada em linho verde com detalhes dourados, com manga sino inspirado em trajes do século XIII-XIV, segundo o site.

Figura 10 - Fantasia medieval em linho.



Fonte: Miccostumes (2020).

Como foi citado pelos respondentes da pesquisa, *cosplayers* também costumam encomendar suas peças com profissionais específicos deste ramo, os *cosmakers*. Para esta pesquisa foi consultada a *cosmaker* Amanda Trindade, conhecida por Nyra Ringeril que concordou em ser citada como exemplo, em contato realizado via Instagram. No momento em que esta pesquisa foi feita, Amanda não estava trabalhando em encomendas, apenas confeccionando *cosplays* para si, e, após o uso para o qual o *cosplay* foi planejado, ela o vende como semi-novo em grupos no Facebook ou em seu perfil de cosplay do instagram (@nyraringeril). Para servir de base para esta pesquisa a *cosmaker* falou sobre o *cosplay* de Ariel (foto abaixo), de A Pequena Sereia. Ela explica que o corpete foi confeccionado em veludo com molde de corset, a saia feita em microfibra foi modelada em godê partido para um melhor caimento, enquanto a blusa e o laço são de malha. Nyra conta que na época em que vendeu este cosplay o negociou por uma média de R\$200-300, mas caso o vendesse hoje o faria pelo dobro do preço, por conta do aumento dos insumos.

Figura 11 - Cosplay de Ariel confeccionado por Nyra.



Fonte: Acervo da autora (2020).

Cosplayers também fazem uso de roupas inspiradas nas suas obras admiradas no cotidiano. Como exemplo de moda comercial, a marca australiana Black Milk se destaca lançando coleções inspiradas na cultura nerd. Uma dessas coleções é a de Harry Potter, onde é possível encontrar vestidos, blazers, saias, calças, shorts, entre outros. Para esta pesquisa optou-se pelo modelo de blazer inspirado na casa Lufa-Lufa de Hogwarts, confeccionado em veludo cotelê de algodão amarelo, forro em poliéster estampado. Em um dos seus três bolsos há um patch do brasão da Lufa-Lufa. O short da modelo é da mesma coleção, com estampa xadrez tartan, sua composição é 90% Poliéster, 10% Algodão e forro 100% Poliéster.

Figura 12 - Blaser e shorts Harry Potter.



Fonte: Black Milk (2020).

No mercado nacional, Spookies é uma marca de moda alternativa com confecção própria. O vestido Sabrina Spellman (figura abaixo) foi inspirado na personagem homônima do seriado O mundo

sombrio de Sabrina (2018). Ele é confeccionado em viscolycra vermelha com punhos e colarinho na cor branca, saia em pregas.

Figura 13 - Vestido Sabrina.



Fonte: Spookies (2020).

Com os exemplos coletados durante esta pesquisa, construiu-se o quadro abaixo que apresenta um resumo das marcas, os tipos de produtos, as cores, composição, preço e local de venda:

Quadro 3 – Resumo da Pesquisa de Mercado

Marca	Tipo de produto	Cor do produto	Composição	Preço de Venda	Local de Venda
AliExpress	Traje completo	Verde e marrom	Linho, couro e camurça	R\$ 812	Online
Miccostumes	Vestido	Verde e dourado	Linho	R\$ 458,81	Online
Nyra Ringeril	Traje completo	Azul, preto e branco	Veludo, microfibra e malha	R\$ 200-300	Online
Black Milk	Blaser	Amarelo	Veludo	R\$ 536,57	Online
Spookies	Vestido	Vermelho e branco	Viscolycra	R\$ 121	Online

4.1.3 Pesquisa de Tendências

O ano de 2020 foi um desafio para o mundo todo por conta da crise sanitária e econômica, durante a qual muito foi questionado sobre o que é prioridade para uma população. Esse questionamento enfatiza tópicos que vem sendo abordados há algum tempo na indústria da moda, e

agora se tornam indispensáveis: sustentabilidade, o consumo consciente e responsável, além do resgate do artesanal.

O autor André Carvalhal (2016) continua atual quando debate sobre o período de transformação que se está vivendo, onde o capitalismo se torna mais consciente uma vez que a produção de bens materiais está se readequando às preocupações atuais sobre sustentabilidade. O site FFW (2020) menciona o crescimento de tendências comportamentais e estéticas relacionadas à busca de uma vida mais “caseira” e consciente, como a estética “Cottagecore”, que se baseia na romantização da vida simples e bucólica do campo e em elementos que envolvem sentimentos de nostalgia e acolhimento. O site também afirma que especialistas em tendências já haviam previsto desde 2018 uma busca maior por produtos caseiros, desde alimentos, produtos de higiene, de decoração e de vestuário, o artesanato e o DIY (faça vocês mesmo, em português) recebe o nome de “*Craftcore*” quando alinhado ao movimento *upcycling*.

O projeto Inspiramais, da ASSINTECAL (Associação Brasileira de Empresas de Componentes para Couro, Calçados e Artefatos), expõe a tendência “Zen” para o ano de 2021 que já se está inserido no mercado formando os 30% da pirâmide.

O zen é a reconexão. Está linkando com o vínculo e tempo seu mote é reestabelecer o equilíbrio. Palavras como simplicidade, humanidade, natureza, leveza e conceitos com força sintética desse conceito que tem como responsabilidade, antenado em tudo a sua volta. Zen sob duas vertentes: vínculo e tempo (INSPIRAMAIS, 2020).

O conceito de vínculo proposto está associado a ligações e conexões, que se expressam no design por meio de acabamentos e texturas. Se faz presente no mobiliário, acessórios, saltos e geram a ideia de elegância e memória artesanal. As palavras associadas ao conceito são madeira, encaixe, pragmatismo e trama. Já a vertente do tempo se faz presente em texturas e aspectos irregulares que abordam o conceito Orgânico e o que a passagem do tempo faz com ele, logo, Corrosão também se torna uma palavra-chave. Com a coleta destes dados e conceitos foi elaborado o painel que segue.

Figura 14 - Painel de tendências.



Fonte: Acervo da autora (2020).

4.1.4. Pesquisa de Tema da coleção

A coleção a ser desenvolvida neste projeto inspira-se em duas raças da obra de Tolkien: os anões e os Elfos, tendo como base a descrição dos livros e como são apresentados comportamental e visualmente nos filmes. Busca-se, portanto, a explicitação dos detalhes comportamentais a fim de encontrar elementos simbólicos e características de cada raça, não se detendo somente às vestimentas, mas também explorando seus hábitos, suas moradas, suas escritas e o que mais se destaca em cada raça.

4.1.4.1 Elfos

Tolkien descreve os Elfos como seres etéreos ligados à natureza: “representam, por assim dizer, os aspectos artísticos, estéticos e puramente científicos da natureza Humana elevados a um nível superior àquele que de fato é visto nos Homens” (CARPENTER, 2010, Carta 181). Sábios, imortais, belos e munidos de magia: “o destino dos Elfos é o de serem imortais, amarem a beleza do mundo, conduzi-lo ao florescimento pleno com seus dons de delicadeza e perfeição, durarem enquanto ele durar, nunca o deixando mesmo ao serem “mortos” [...]” (CARPENTER, 2010, Carta 131).

Ao longo do livro há menções sobre as vestimentas élficas, como a cota de malha de mithril dada a Bilbo: “Dizendo isso vestiu em Bilbo uma pequena cota de malha, feita para algum jovem príncipe élfico de outrora. Era de um aço prateado, que os Elfos chamam mithril, e vinha acompanhada de um cinto de pérolas e cristais” (TOLKIEN, 2019).

A escrita dos Elfos, o Tengwar, bem como eles, é leve e esbelta, com formas orgânicas e fluídas, como explica o autor, “os tengwar foram criados para serem escritos com pincel ou pena, e as formas angulosas das inscrições eram, no caso, derivadas das formas escritas” (TOLKIEN, 2002). Como se pode observar na imagem que segue, a escrita criada por Tolkien também apresenta código fonético próprio.

Figura 15 - Tengwar, a escrita élfica.

Consonants														
þ	ç	ð	h	ay	ed	l	ey	q	ç	m	n	wa	p	
big	chew	dog	for	go	aghaſt	he	juice	kit	light	mouth	no	ſing	pie	
[b]	[tʃ]	[d]	[f]	[g]	[g]	[h]	[dʒ]	[k]	[l]	[m]	[n]	[ŋ]	[p]	
γ	n	ſ	d	þ	h	wa	h	n	d	u	ç	ed		
room	bar	ſee	ſhe	tea	three	then	yet	wet	when	yet	zebra	azure		
[r]	[r]	[s]	[ʃ]	[t]	[θ]	[ð]	[v]	[w]	[hw]	[j]	[z]	[ʒ]		
Vowels & diphthongs										Abbreviations				
î	í	ï	ô	û	!	j	j	þ	ð	þ	ð			
a	e	i	o	u	[ə]	by	[i:]	of	the	of the	and			

Fonte: O tipo da fonte (2017).

Nas obras são apresentados Elfos de dois diferentes lugares sendo um deles Valfenda, o Vale dos Elfos. É descrito como um vale secreto e belo.

Bilbo jamais esqueceu como derraparam e escorregaram na meia-luz, descendo o ziguezague íngreme da trilha que conduzia ao vale secreto de Valfenda. O ar ficava mais quente à medida que desciam, o cheiro dos pinheiros deixava-o sonolento, e de vez emquando ele cabeceava e quase caía ou batia com o nariz no pescoço do pônei. O ânimo de todos melhorava à medida que desciam. As árvores eram agora faias e carvalhos, e havia uma sensação confortável no crepúsculo. O último tom de verde quase desaparecera da grama quando finalmente chegaram a uma clareira não muito acima das margens do rio (TOLKIEN, 2019).

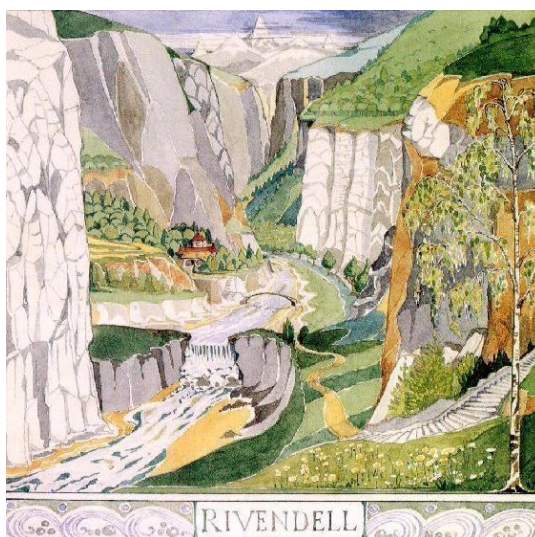
O Elfo Senhor de Valenda chama-se Elrond e faz dos anões bem-vindos à sua casa ainda que estes não fossem muito simpáticos a Elfos. Tolkien o descreve sendo nobre e muito inteligente.

Era nobre e tinha o rosto belo de um senhor élfico, era forte como um guerreiro, sábio como um mago, venerável como um rei dos anões, generoso como o verão [...] Sua casa era perfeita, para quem gostasse de comer, dormir, trabalhar, contar histórias, cantar ou apenas de ficar sentado pensando, ou ainda de uma mistura agradável de tudo isso. Seres malignos nunca entravam naquele vale (TOLKIEN, 2019).

Durante a jornada de Bilbo, bem como a de seu sobrinho Frodo, em O Senhor dos Anéis, os viajantes são acolhidos na casa de Elrond tanto na ida quanto no retorno de suas jornadas, pois Tolkien o descrevia como um porto seguro.

Elrond simboliza em toda a parte a antiga sabedoria, e sua Casa representa a Erudição — a preservação em reverente lembrança de todas as tradições a respeito do bom, do sábio e do belo. Não é uma cena de ação, mas de reflexão. Desse modo, é um local visitado a caminho de todos os feitos ou “aventuras” (CARPENTER, 2010, carta 131).

Figura 16 - Valfenda desenhada por Tolkien.



Fonte: Google Imagens (2020).

Outros Elfos apresentados nas obras são os Elfos da Floresta das Trevas governada pelo rei Élfico, que tem seu nome revelado nos filmes como sendo Thranduil e sendo pai do Elfo Legolas que não é mencionado no livro de O Hobbit, mas é inserido nos filmes. O Rei Élfico é descrito sendo ornamentado por natureza.

Num grande salão com pilares talhados na pedra estava sentado o Rei Élfico, num tronco de madeira esculpida. Em sua cabeça via-se uma coroa de bagas e folhas vermelhas, pois mais uma vez chegara o outono. Na primavera usava uma coroa de flores silvestres. Na mão segurava um cajado entalhado de carvalho (TOLKIEN, 2019).

4.1.4.2 Anãos

Os anãos de Tolkien são uma raça de baixa estatura, fortes e barbados. Um povo muito orgulhoso, arrogante e desconfiado, mas grandes ferreiros e mineradores como o autor menciona no trecho que segue:

as lanças que haviam sido feitas para os exércitos do grande rei Bladorthin (morto muito tempo atrás) tinham uma ponta três vezes forjada, e suas hastes traziam graciosas incrustações de ouro, mas que nunca foram entregues ou pagas: escudos feitos para guerreiros mortos havia muito tempo, a grande taça de ouro de Thrór, com duas alças, martelada e esculpida com motivos de pássaros e flores cujos olhos e pétalas eram de pedras preciosas, cotas de malha banhadas em ouro e prata, e impenetráveis, a armadura de Girion, Senhor de Vaile, feita com quinhentas esmeraldas verdes como a relva, presente para o armamento de seu filho mais velho, montadas sobre uma cota de malha feita pelos anãos, diferente de tudo o que fora feito antes, pois era trabalhada em prata pura, e era três vezes mais forte e poderosa que as de aço (TOLKIEN, 2019).

O autor ainda detalha as armaduras dos anãos de Dain para a batalha dos cinco exércitos.

Cada um de seu povo vestia uma longa cota de malha de aço que descia até a altura dos joelhos e tinha as pernas cobertas com calções de uma malha metálica fina e flexível, cuja feitura era um segredo possuído pelo povo de Dain. Os anãos são extremamente fortes para sua altura, mas a maioria destes era forte até mesmo para anãos. Em batalha empunhavam pesadas achas de dois gumes, mas cada um

também trazia ao cinto uma espada curta e larga e um escudo redondo pendurado nas costas. Tinham as barbas fendidas e presas nos cintos. Seus elmos eram de ferro, de ferro eram também os sapatos, e seus rostos eram ferozes (TOLKIEN, 2019).

O alfabeto utilizado pelos anões chama-se Cirth e se assemelha às runas de língua germânica utilizadas no norte da Europa, como consta no livro O Senhor dos Anéis – O Retorno do Rei.

Os Certar foram criados e mormente usados apenas para inscrições gravadas ou entalhadas. Por muito tempo foram usados apenas para inscrever nomes e breves textos comemorativos sobre madeira ou pedra. Devem a essa origem suas formas angulosas, muito semelhantes às runas de nossos tempos (TOLKIEN, 2002).

O alfabeto tem formas duras e rústicas, o que são características da raça dos anões, além de serem viáveis para ser talhados em metal e madeira, visto que a raça se destaca por serem ferreiros e mineradores.

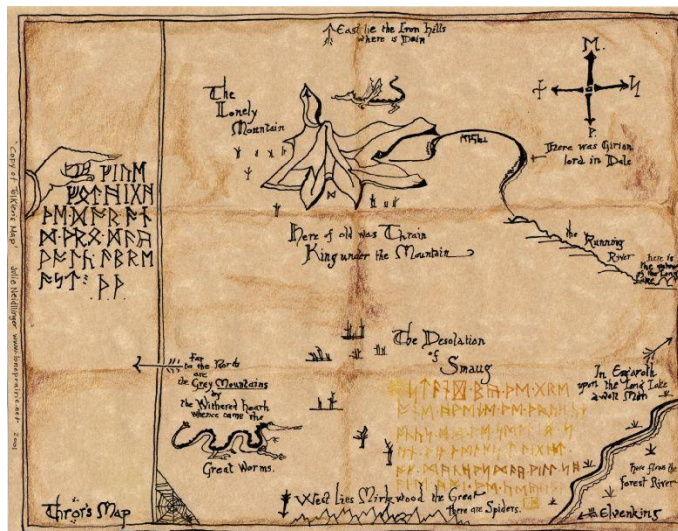
Figura 17 - Escrita Cirth.

Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ
p	b	f	v	hw	m	(mh)/mb	t	d	th	dh	n-r	ch
Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ
j	sh	zh	nj-z	k	g	kh	gh	ŋ-n	kw	gw	khw	ghw/w
Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ
ngw	nw	r-j	rh-zh	l	lh	ng-nd	s-h	s-'	z-rj	ng*	nd-nj	
Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ
i/(y)	y*	hy*	u	ü	w	ü	e	ē	a	ā	o	
Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ	Ƨ
ō	ö	n*	h-s	*	*	ps*	ts*	+h	&			

Fonte: O tipo da fonte (2017).

Estas runas estão presentes no mapa que Thorin descobre e por conta dele a jornada teve início, no mapa, mais tarde, Elrond desvenda as runas da lua, presente no mapa abaixo:

Figura 18- Mapa de Thorin com escritas em Cirth.

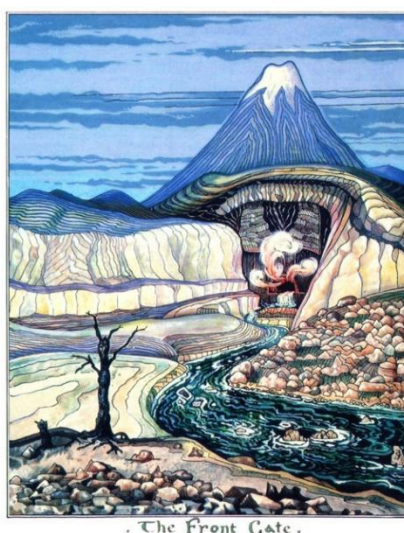


Fonte: Google Imagens (2020).

Ereborn, a Montanha Solitária é o antigo lar dos anões tomada pelo dragão Smaug. Localiza-se ao norte da Cidade do Lago e é próxima a Valle, uma cidade consumida pela desolação causada pelo dragão. Durante a exploração dos anões nos arredores da Montanha, o narrador retrata os detalhes nela. Sua entrada principal é o portão dianteiro (imagem apresentada após a citação) por onde Smaug foge em direção à Cidade do Lago.

Em vão forçou a cabeça contra a pequena abertura, depois, enrolando o corpo, rugindo como um trovão subterrâneo, saiu de seu covil profundo pela grande porta, pelos enormes corredores do palácio da montanha, subindo na direção do Portão Dianteiro (TOLKIEN, 2019).

Figura 19 - O Portão Dianteiro, Ereborn



. Fonte: Google Imagens (2020).

Pode-se imaginar a grandiosidade da antiga morada dos anões ao ser descrita com detalhes quando os anões podem, enfim, entrar e vasculhar sua casa, então Thorin enxerga as escadas e sua

textura: “estas eram lisas, cortadas na pedra viva, largas e belas” (TOLKIEN, 2019), também descrevendo o mal que Ereborn sofreu durante a usurpação do dragão.

[...]o teto tornou-se alto e distante, além do alcance da luz das tochas. Podia-se ver um brilho fraco, branco, vindo de alguma abertura em cima, e o ar tornava-se mais leve. Diante deles, a luz fraca atravessava as grandes portas que pendiam, queimadas e retorcidas, de suas dobradiças. — Esta é a grande câmara de Thror — disse Thorin —, o salão dos banquetes e conselhos (TOLKIEN, 2019).

Um elemento muito trabalhado na história é a pedra Arken (imagem abaixo), descrita como a mais bela joia e que emana luz própria. É mencionada no livro após Bilbo e os anões entrarem na montanha solitária e se depararem com seu tesouro.

Figura 20 - Pedra Arken. Fonte: O Hobbit - a desolação de Smaug.



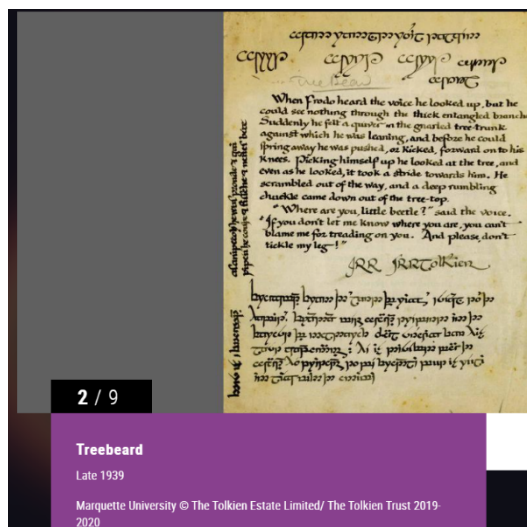
Warner Bros. (2013).

Thorin a procura por entre outras pedras preciosas e ouro pois para ele teria um valor inestimável e significava seu retorno como o “Rei sob a montanha”.

Era a Pedra Arken, o Coração da Montanha. Foi o que Bilbo imaginou pela descrição de Thorin, mas, realmente, não poderiam existir duas pedras iguais àquela, mesmo num tesouro assim tão esplêndido, mesmo em todo o mundo. Durante toda a escalada, o mesmo brilho branco reluzia diante dele, atraindo seus passos. Lentamente, ele cresceu, transformando-se num pequeno globo de luz pálida. Agora, a medida que ele se aproximava, uma faísca bruxuleante de muitas cores tingia sua superfície, refletindo e partindo a luz oscilante da tocha. Por fim o hobbit olhou para baixo e quase perdeu o fôlego. A grande pedra brilhava diante de seus pés com uma luz própria, que vinha de dentro dela e, mesmo assim, cortada e lapidada pelos anões, que a haviam retirado do coração da montanha muito tempo atrás, ela captava toda a luz que caía sobre sua superfície, transformando-a em dez mil faíscas de brilho branco, tocado pelas cores do arco-íris (TOLKIEN, 2019).

Para que esta pesquisa fosse ainda mais aprofundada sobre Tolkien e o mundo por ele idealizado, em outubro de 2019 a autora deste projeto teve a oportunidade de visitar a exposição “Tolkien, Voyage a Terre du Milieu” na Bibliothèque Nationale de France, em Paris, organizada em colaboração com o Tolkien Estate e a família Tolkien, da Biblioteca Bodleian (Oxford) e das Bibliotecas da Universidade Marquette.

Figura 20 - Amostra da exposição sobre Tolkien.



Fonte: BFN (2019).

Esta exposição serviu como uma aproximação com o próprio escritor, a Terra Média pôde ser vislumbrada em seu estado bruto entre os manuscritos, desenhos, aquarelas e mapas originais do escritor, além de cartas e maquetes, trouxeram a aura mágica e inspiração para este projeto. No entanto, não era permitido ao público o registro fotográfico da exposição, mas no seu site há uma galeria com uma pequena amostra da obra exposta, como na imagem acima.

4.2 DESIGN

4.2.1 Inspiração

Segundo a autora Doris Treptow (2013), qualquer elemento da vida cotidiana pode servir de inspiração, como shows, lojas e jornais, inclusive músicas e filmes. Como para este trabalho o tema escolhido se baseia no livro e nos filmes O Hobbit, buscou-se referências inspiracionais que não fossem diretamente envolvidas com a história, montadas em forma de painel.

A collage of images related to the movie 'The Lord of the Rings: The Rings of Power'. The collage includes: a sword with a silver hilt and a dark blade; a crown with blue and white jewels; a dress with a silver belt and a dark skirt; a tree with a large, gnarled trunk; a cave with a large, arched entrance; a landscape with a large, flat-topped mountain; a dragon with green scales and a long neck; and a tree stump with a large, gnarled trunk.

Além do painel acima é importante destacar que a maior inspiração para a estética pretendida neste projeto são as criações originais da estilista francesa Sylvie Facon. Ela projeta e executa seus vestidos que contam histórias inspiradas na cidade de Arras, onde vive, utilizando capas de livros, partituras, pinturas e até relógios na confecção de suas peças.

Com os painéis acima, percebe-se a estética artística idealizada nesta pesquisa que homenageia a história e os personagens de Tolkien numa coleção de vestimentas artísticas utilizando elementos presentes nas histórias junto a materiais e técnicas experimentais.

4.2.2 Cores

Considerando-se que o público a que se dedica esta coleção não se detém às tendências sazonais de cores e uma vez que já existe no imaginário coletivo uma paleta cromática em relação à temática O Hobbit, serão utilizados elementos icônicos de ambas as raças materializados nos filmes para a definição de duas paletas utilizadas na coleção.

Figura 23 - Tabela de cores relacionadas aos anões



Fonte: Acervo da autora (2020).

A imagem acima mostra elementos relacionados aos anões, onde o cinza remete ao aço de armaduras e pedras, o verde das paredes de Ereborn, o dourado do ouro e tesouros dos anões, e os tons de marrom vêm dos barris e do mapa de Thorin.

Figura 23 - Tabela de cores relacionadas aos Elfos.



Fonte: Acervo da autora (2020).

A paleta de cores dos Elfos carrega o cinza da prata utilizada nas vestes, armadura, cabelo e coroa de Thranduill, o tom claro de azul reme à luz da Galadriel, o marrom imita o cobre que se observa na armadura de Elrond, bem como em objetos e nos Elfos de Valfenda. Os tons de verde são bastante presentes nas folhagens da Floresta das Trevas, em Valfenda e nas roupas de Tauriel e Legolas.

4.2.3 Tecidos

A determinação dos tecidos para a confecção de uma coleção de moda, de modo geral, deve levar em conta a estação para qual o projeto foi desenvolvido. No entanto, neste trabalho não foi especificada uma estação tendo em vista que o público-alvo usaria as peças em ocasiões específicas como convenções, indiferente do clima. Para a escolha dos tecidos observou-se, então, o caimento e a estrutura destes, além de se buscar por tecidos que sejam ou pareçam naturais, considerando o estilo e época em que a história inspiracional se passa.

Ficam, então, determinados os tecidos corino (100% poliéster), a camurça (100% poliéster), malha metálica (100% poliéster), o tule (93% poliéster, 7% Elastano), musseline (100% poliéster) e rayon (100% viscose), conforme a imagem abaixo.

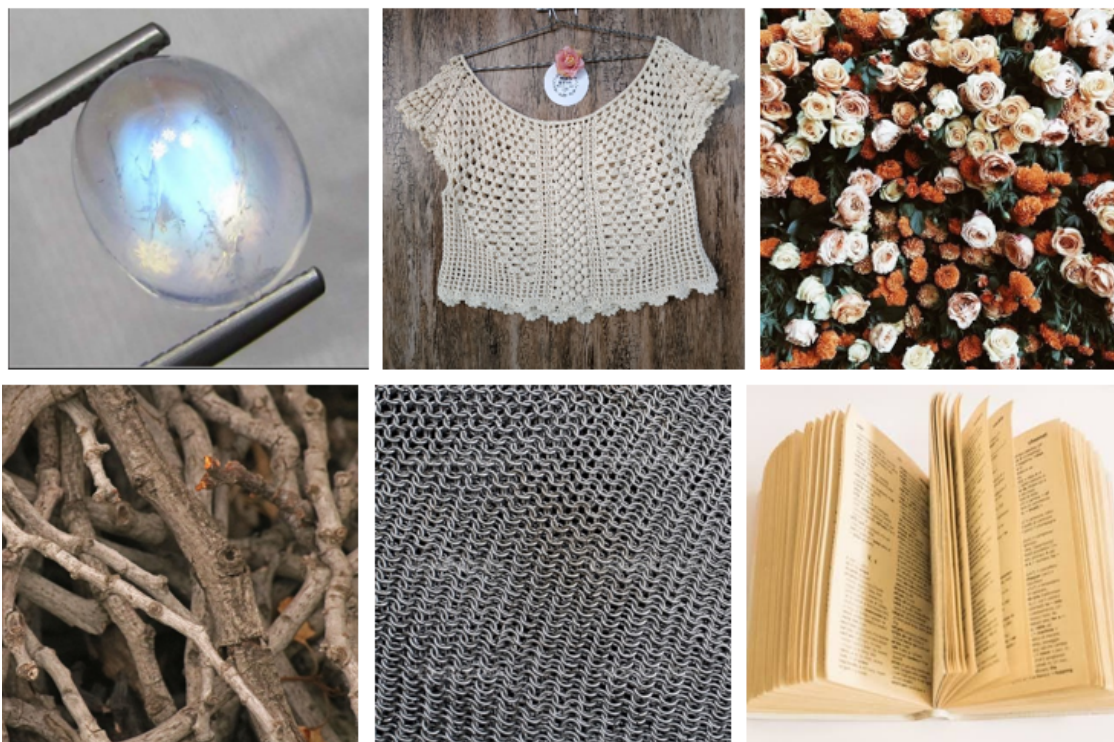
Figura 24 - Tecidos.



Fonte: Acervo da autora (2021).

Considerando as pesquisas realizadas e elementos presentes na história que inspira esta coleção, propõe-se a utilização de materiais não convencionais, além dos tecidos, para a confecção da coleção conceitual: madeira, metais, flores e folhas, papel, e gemas, como na figura abaixo:

Figura 25 - Materiais não-convencionais.



Fonte: Acervo da autora (2021).

A presença da madeira na história induz a uma perspectiva rústica e natural, logo estará presente na confecção da coleção. Já o metal é um material presente tanto nas armas e armaduras da história quanto nos detalhes de coroas e joias, e é esta ambiguidade que se propõe trabalhar nesta proposta.

Como a história se passa grande parte em uma floresta, e os Elfos são seres ligados à natureza e muitos elementos deles estão relacionados com árvores, folhas, flores e frutos. Por esta razão, propõe-se trabalhar com flores e folhas na coleção. A técnica do crochê será utilizada como base para as vestimentas élficas, sendo feitas aplicações em cima destas. Já o papel, além de aparecer na história de O Hobbit por meio do mapa de Thorin, também foi de grande importância por ser o meio de expressão do mundo de Tolkien: os livros.

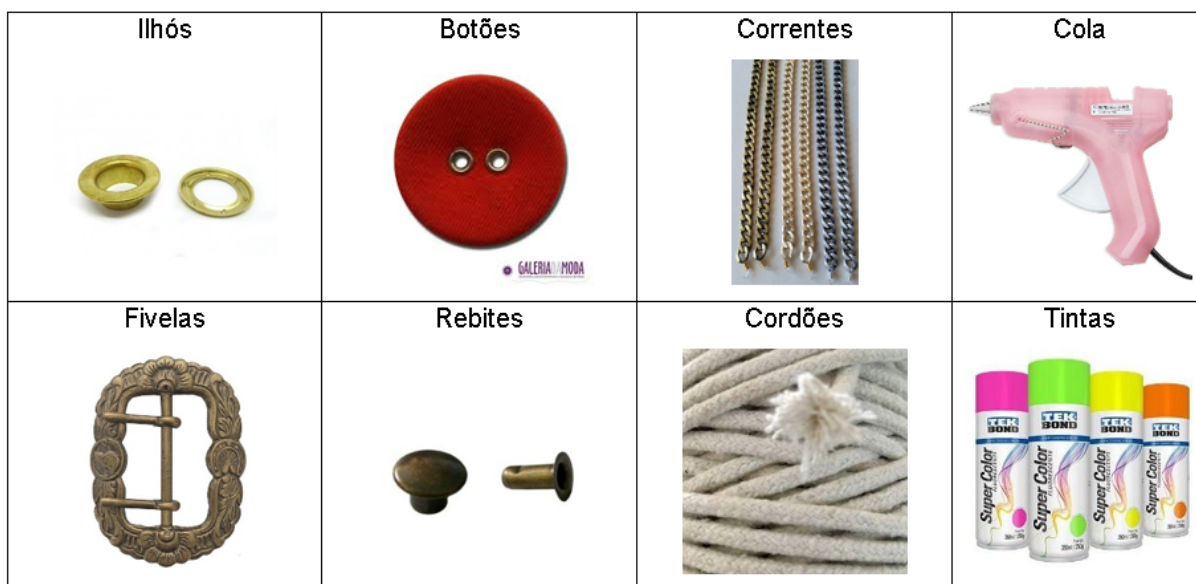
O brilho e beleza de gemas de pedra da lua ou ágata remetem à um dos elementos inspiracionais mais citados: a pedra Arken de Thorin, por isso propõe-se as suas utilizações em detalhes no desenvolvimento da coleção, sendo naturais ou artificiais.

4.2.4 Aviamentos

Na busca da fidelidade à época em que a história de inspiração se passa, não foram utilizados de zíperes, propôs-se que os fechamentos das roupas se façam por botões, fivelas e amarraduras feitas com ilhoses e cordões. Se fez o uso de rebites, tanto para reforço de costuras quanto como elemento visual remetendo às taxas e pregos de metal.

Alguns dos materiais propostos não podem ser costurados aos outros, por isso se previu a utilização de colas como a cola-quente, cola de contato e cola para tecidos. Já alguns acabamentos foram realizados com tintas spray, acrílica e para tecidos.

Figura 26 - Aviamentos.



Fonte: Acervo da autora (2021).

4.2.5 Elementos e Princípios de Design

Segundo Treptow (2013) os elementos de design são cor, silhueta, linhas e texturas, enquanto os princípios de design são repetição, ritmo, harmonia, contraste, proporção e equilíbrio. Estes elementos e princípios (ou a falta deles) são responsáveis por atrair a atenção às peças. Para este trabalho, os elementos de design serão apresentados em dois painéis, um sobre elementos que serão utilizados na linha dos anãos e outro para os utilizados na linha dos Elfos. Ressalta-se que ambos os painéis têm como base as pesquisas e painéis até aqui estudados a fim de garantir a continuidade do processo de criação e tomadas de decisão.

Figura 27 - Elementos de design dos Elfos.



Fonte: Acervo da autora (2020).

Na figura acima pode-se perceber que Elfos são criaturas com silhuetas esbeltas e altas, percebe-se na leveza e agilidade de Legolas que no filme se tornou uma piada onde ele pula pelas cabeças dos anões como se fosse chão, enquanto Galadriel parece fluir com suas vestes longas e esvoaçantes. A ligação de Elfos com a natureza se evidencia com as linhas orgânicas presentes na escrita bem como em detalhes de paredes e objetos, nas coroas utilizadas e pelo fato destes viverem em meio à floresta ou no vale, o que remete a tons de verde, marrom e azul. Já as texturas percebidas são de madeira entalhada, musgo e folhas.

Figura 28 - Elementos de design dos anões.

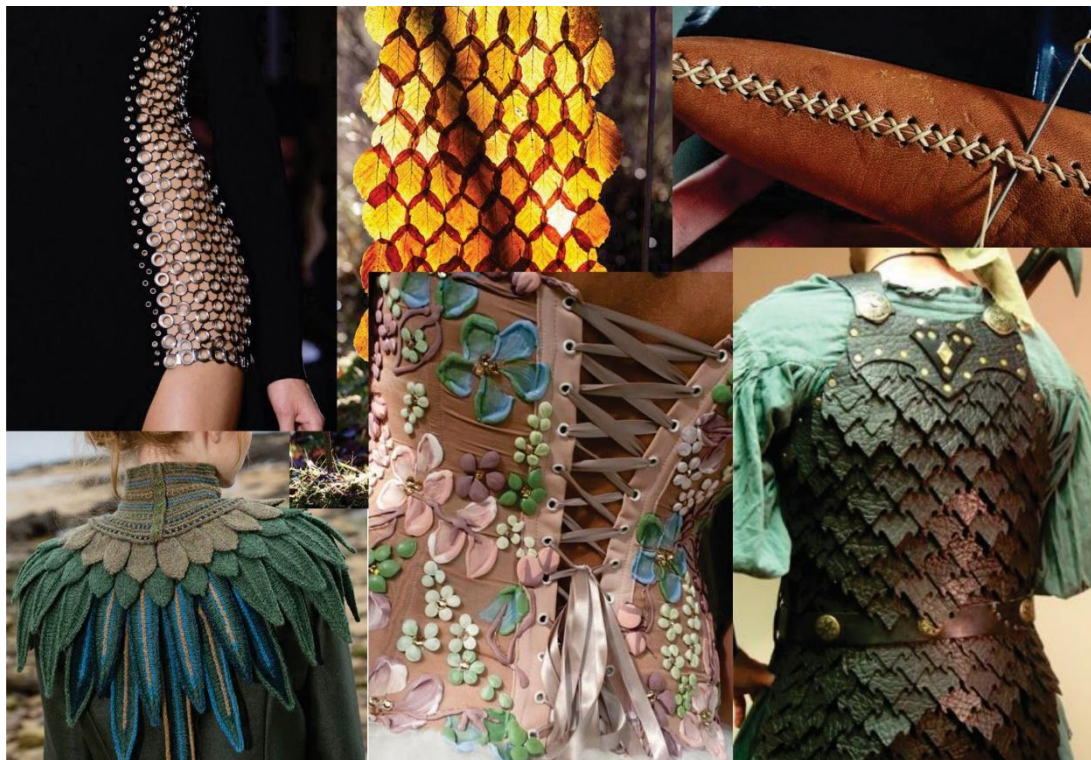


Fonte: Acervo da autora (2020).

Em contraponto, no painel acima, percebe-se que anões são criaturas brutas, de silhueta parruda e estatura baixa. As linhas retiradas de seus elementos são retas e duras, bem como suas runas. São ferreiros ávidos, por isso são ligados ao fogo, machados e martelos, e vivem em minas de ferro e na Montanha Solitária cheia de ouro e gemas preciosas. As texturas são rústicas como ferro, pedra, o escudo de carvalho de Thorin, com tons de cinza, marrom, dourado e a cor iridescente da Pedra Arken.

Considerando-se os princípios de design propostos por Treptow (2013), este projeto irá se utilizar do princípio de repetição, harmonia e contraste, não explorando os princípios de ritmo, proporção e equilíbrio ainda que estes se façam presentes. Conforme a autora, a repetição está relacionada à simetria do corpo, mas também aparece em um item de moda quando botões são distribuídos igualmente ao longo de um blazer, por exemplo. O princípio de repetição pretendido pode ser observado no painel abaixo:

Figura 29 - Elementos de repetição.



Fonte: Acervo da autora (2020).

Nesta coleção a repetição se dará por meio de ilhoses, rebites, elos como em cotas de malha, e repetição de elementos estéticos. Segundo Dondis (1997), o contraste é um recurso de expressão e fortalece o significado. Este princípio tem como finalidade a diferenciação de elementos, sendo eles linhas, cores, materiais, formas ou tamanhos, dividindo o foco de atenção, como pode ser percebido no painel abaixo:

Figura 30 - Elementos de contraste.



Fonte: Acervo da autora (2021).

Neste projeto o contraste se apresentará pelas diferenças de materiais leves e pesados, tecidos esvoaçantes e rígidos, cores claras e escuras, formas rebuscadas e rústicas além de contrastar o que é novo com algo desolado.

4.2.6 Elementos de Estilo

Treptow (2013) discorre que os elementos de design originam elementos de estilo de uma coleção, sendo estes os responsáveis pela unidade visual, podendo se tratar da repetição de estampas, recorrência do uso de formas, linhas e cores ou uma modelagem específica. Logo este projeto utilizará os elementos de design propostos anteriormente para elaborar a coleção.

Neste projeto os elementos de estilo se entrelaçam à temática de O Hobbit, dividindo-se, então, em duas linhas: a dos anões e a dos Elfos, que se entrelaçarão por elementos em comum. A linha de anões buscará o estilo robusto e rústico, por meio de uma modelagem “dura”, com formas brutas e angulares. Tecidos pesados como lã, couro e camurça irão se entrelaçar à materiais tais como fivelas, malha metalizada, ilhoses e rebites, cordas, madeira, papéis, placas de aço, moedas, pedrarias e bordados. As cores predominantes são: o marrom do couro, madeira, do mapa, dos papéis envelhecidos, e por ser uma cor relacionada à lembrança, bem como o cinza que também se faz presente por meio do aço dos quais os anões se orgulham de serem forjadores, e que necessita do fogo vermelho que também é associado ao dragão Smaug, o invasor da casa destes seres.

A linha dos Elfos irá exaltar a essência destes seres utilizando-se de variados tons de verde, marrom e bege remetendo a sua ligação com a natureza, além da utilização de folhas, flores e galhos naturais. As modelagens terão formas orgânicas e elegantes, com tecidos fluídos, transparentes e

transpassados, fazendo o uso de bordados, crochê, sobreposições e amarrações. Esta linha irá utilizar lã, couro, tule, camurça, rayon e musseline. As duas linhas se utilizarão de lã e couro, modelagens com capuzes e sobreposições, além de explorar o uso de materiais alternativos, aplicações e contratar volumes nas peças.

4.2.7 Desenhos

A próxima etapa do processo criativo foi a de geração de alternativas, onde todas as pesquisas e painéis desenvolvidos serviram como base para a concepção dos desenhos. Neste projeto foram elaborados cento e cinquenta esboços, sendo setenta e seis baseados nos anões, e setenta e quatro em Elfos. Entre os cento e cinquenta foram selecionados cinquenta esboços que, então, foram coloridos manualmente. Destes croquis doze foram selecionados para comporem a coleção, sendo seis anões e seis Elfos, após a seleção estes foram redesenhados e detalhados. Prezando para que houvesse harmonia entre os looks, os doze formaram o mapa da coleção na seguinte sequência:

Figura 31 - Mapa da Coleção.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 32 - Croqui 1.



Desenvolvido pela autora.

Figura 33 - Desenho técnico do croqui.

FICHA TÉCNICA		
PRODUTO: VESTIDO MAPA	REF: ANÃO_0101	DATA: 05/07/2021
RESPONSÁVEL: ALYSSA	MODELISTA: ALYE	COLEÇÃO: DE VALFENDA A EREBOR
DESENHO TÉCNICO		
		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO		
VESTIDO COM CORSET E SAIA EM PÁGINAS		

Figura 34 - Croqui 2.



Desenvolvido pela autora.

Figura 35 - Ficha técnica do croqui.

FICHA TÉCNICA																		
PRODUTO: OMBREIRAS				REF: ANÃO_0101				DATA: 05/07/2021										
RESPONSÁVEL: ALYSSA				MODELISTA: ALYE				COLEÇÃO: DE VALFENDA A EREBOR										
DESENHO TÉCNICO																		
																		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE												
OMBREIRAS COM COLAR FECHAMENTO TRASEIRO COM ILHÓS E CORRENTES						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48	
								X										
						TECIDOS					COMPOSIÇÃO							
						METAL					90% ZINCO 10% ALUMINIO							

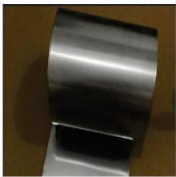
AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
ILHOS	030060	CENTRAL	R\$ 0,05	10
FIO CORDADO	01020205	CENTRAL	R\$ 1,90	1
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				

Figura 36 - Ficha técnica do croqui.

FICHA TÉCNICA																		
PRODUTO: CORSET				REF: ANÃO_0102				DATA: 05/07/2021										
RESPONSÁVEL: ALYSSA				MODELISTA: ALYE				COLEÇÃO: DE VALFENDA A EREBOR										
DESENHO TÉCNICO																		
																		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE												
CORSET OVERBUST COM FAIXA DE METAL						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48	
								X										
						TECIDOS					COMPOSIÇÃO							
						METAL					90% ZINCO 10% ALUMINIO							
						COURO					100% COURO ANIMAL							

Figura 37 - Ficha técnica do croqui.

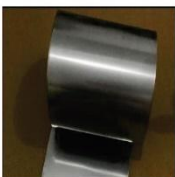
AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
ILHOS	030060	CENTRAL	R\$ 0,05	10
FIO CORDADO	01020205	CENTRAL	R\$ 1,90	1
LINHA PESPONTO	003003	CENTRAL	R\$ 2,90	1
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				

Figura 38 - Ficha técnica do croqui.

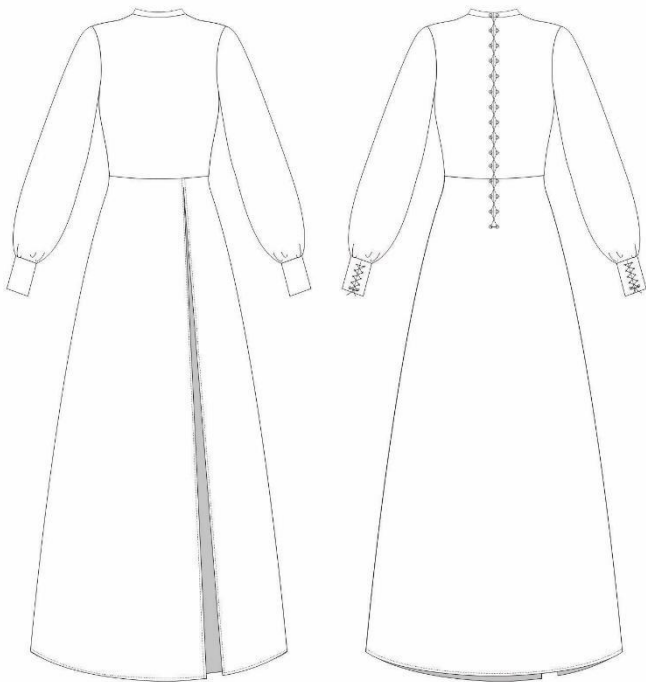
FICHA TÉCNICA																		
PRODUTO: VESTIDO ANÃO				REF: ANÃO_0103				DATA: 05/07/2021										
RESPONSÁVEL: ALYSSA				MODELISTA: ALYE				COLEÇÃO: DE VALFENDA A EREBOR										
DESENHO TÉCNICO																		
																		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE												
VESTIDO GODÊ 3/4 GOLA ALTA, MANGA LONGA BUFANTE, COM FENDA NA FRENTE E FECHAMENTO COM ILHÓS TRASEIROS						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48	
								X										
						TECIDOS						COMPOSIÇÃO						
						MUSSELINE						100% POLIÉSTER						

Figura 39 - Ficha técnica do croqui.

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
ILHOS	030060	CENTRAL	R\$ 0,05	40
FIO CORDADO	01020205	CENTRAL	R\$ 1,90	1
LINHA RETA	010101	CENTRAL	R\$ 5,90	2
LINHA OVERLOCK	010102	CENTRAL	R\$ 6,90	2
INTERTELA	000001	CENTRAL	R\$ 9,90	1
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				

Figura 40 - Ficha técnica do croqui.

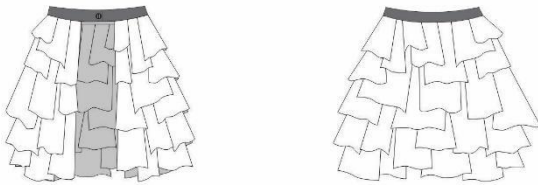
FICHA TÉCNICA																		
PRODUTO: SAIA ANÃO				REF: ANÃO_0104				DATA: 05/07/2021										
RESPONSÁVEL: ALYSSA				MODELISTA: ALYE				COLEÇÃO: DE VALFENDA A EREBOR										
DESENHO TÉCNICO																		
																		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE												
SAIA GODÊ COM BASE DE TELA, CÓS EM SARJA E PÁGINAS SOBREPOSTAS						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48	
								X										
						TECIDOS					COMPOSIÇÃO							
						TELA METALICA					100% POLIÉSTER							

Figura 41 - Ficha técnica do croqui.

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
PÁGINAS	000000	-	R\$ 0,0	40
BOTÃO	001001	CENTRAL	R\$ 0,50	1
LINHA RETA	010101	CENTRAL	R\$ 5,90	2
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				

Figura 42 - Ficha técnica do croqui.



Figura 43 - Croqui 3. Desenvolvido pela autora.

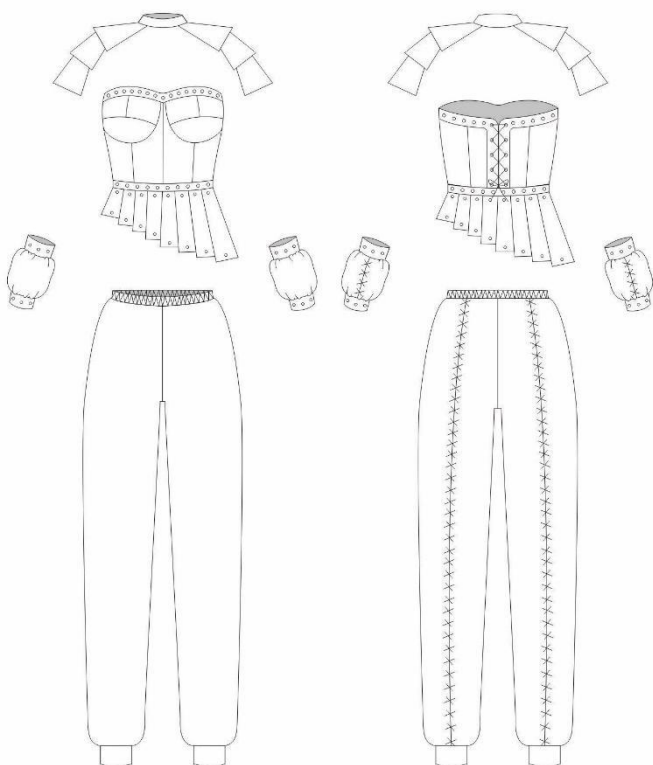
FICHA TÉCNICA		
PRODUTO: CALÇA ANÃO	REF: ANÃO_0401	DATA: 05/07/2021
RESPONSÁVEL: ALYSSA	MODELISTA: ALYE	COLEÇÃO: DE VALFENDA A EREBOR
DESENHO TÉCNICO		
		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO		
CALÇA COM ILHÓS TRASEIROS CORSET EM COURO, METAL E MADEIRA		

Figura 44 - Desenho técnico do croqui.

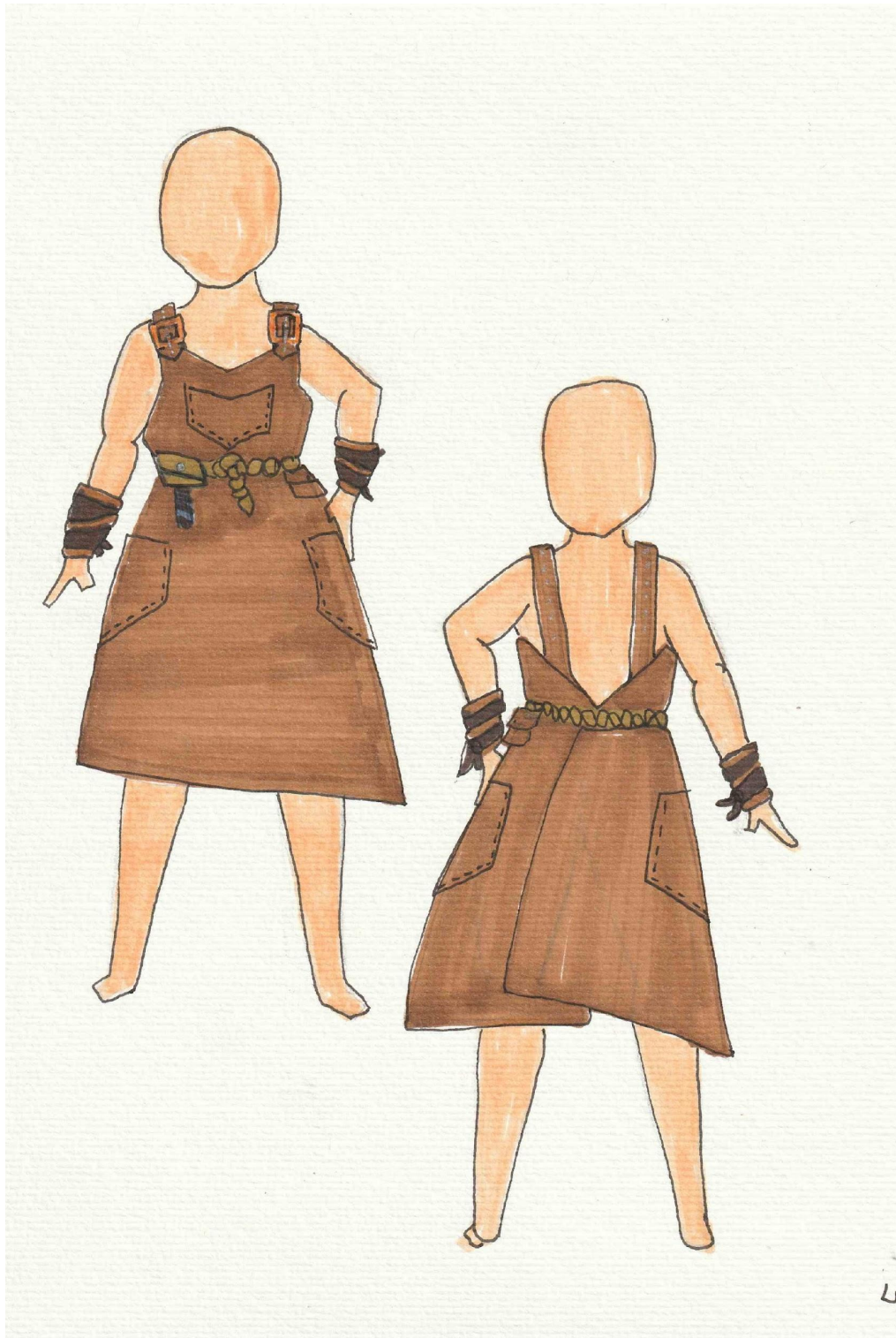


Figura 45 - Croqui 4. Desenvolvido pela autora.

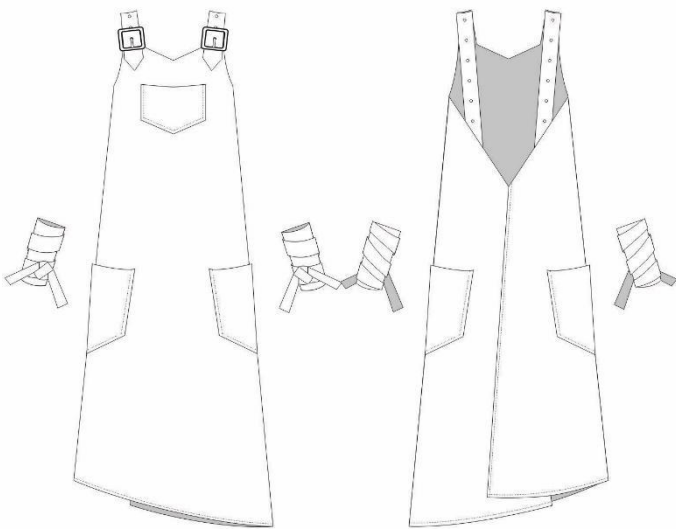
FICHA TÉCNICA		
PRODUTO: AVENTAL ANÃO	REF: ANÃO_0501	DATA: 05/07/2021
RESPONSÁVEL: ALYSSA	MODELISTA: ALYE	COLEÇÃO: DE VALFENDA A EREBOR
DESENHO TÉCNICO		
		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO		
AVENTAL TRANSPASSADO NAS COSTAS, BOLSOS LATERAIS E DIANTEIRO		

Figura 46 - Desenho técnico do croqui.



Figura 47 - Croqui 5. Desenvolvido pela autora.

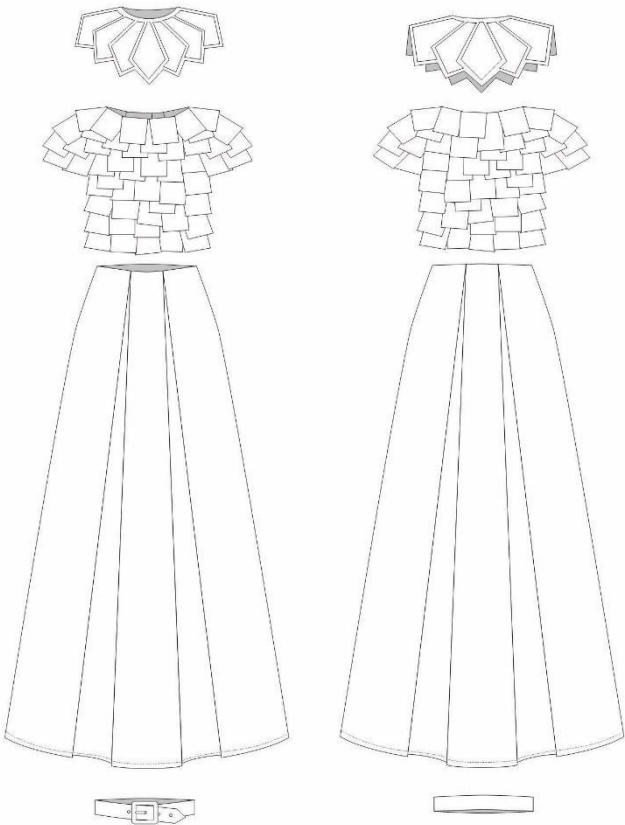
FICHA TÉCNICA		
PRODUTO: SOBREPOSIÇÃO	REF: ANÃO_0301	DATA: 05/07/2021
RESPONSÁVEL: ALYSSA	MODELISTA: ALYE	COLEÇÃO: DE VALFENDA A EREBOR
DESENHO TÉCNICO		
		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO		
SAIA COM PREGAS EM COTA DE MALHA, BLUSA E COLAR EM METAL		

Figura 48 - Desenho técnico do croqui.



Figura 49 - Croqui 6. Desenvolvido pela autora.

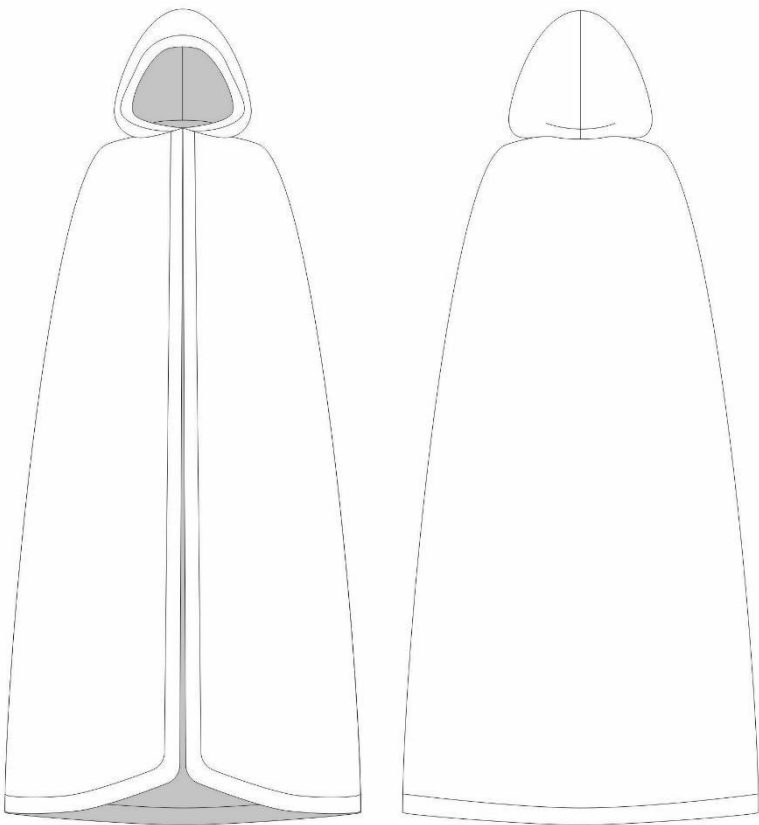
FICHA TÉCNICA		
PRODUTO: CAPA ANÃO	REF: ANAO_0601	DATA: 05/07/2021
RESPONSÁVEL: ALYSSA	MODELISTA: ALYE	COLEÇÃO: DE VALFENDA A EREBOR
DESENHO TÉCNICO		
		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO		
CAPA SOBRETUDO COM CAPUZ		

Figura 50 - Desenho técnico do croqui.



Figura 51 - Croqui 7. Desenvolvido pela autora.

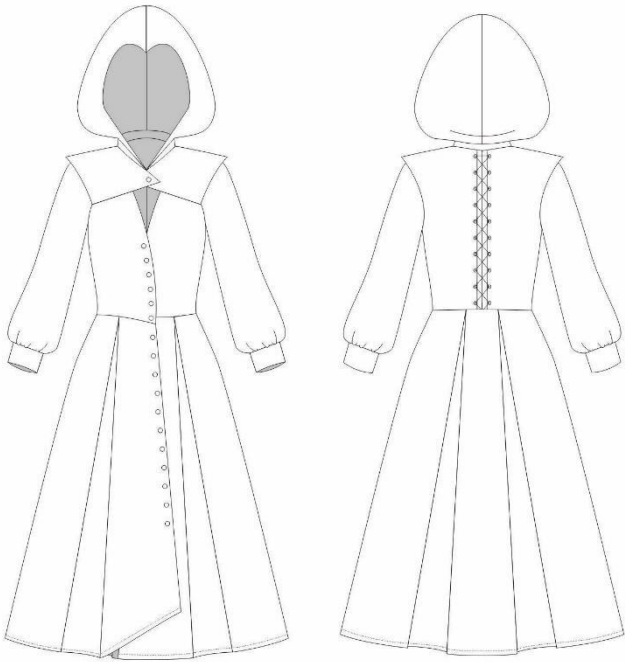
FICHA TÉCNICA		
PRODUTO: CASACO ELFO	REF: ELFO_0701	DATA: 05/07/2021
RESPONSÁVEL: ALYSSA	MODELISTA: ALYE	COLEÇÃO: DE VALFENDA A EREBOR
DESENHO TÉCNICO		
 The image shows a technical drawing of a long, hooded coat. It features a heart-shaped cutout on the front of the hood. The coat has a long front opening with decorative buttons. The sleeves are long and have a slight flare at the cuffs. The back of the coat shows a vertical seam and a decorative element. The skirt is long and flared.		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO		
CASACO ABOTOADO ALONGADO COM CAPUZ E ILHÓS DECORATIVO		

Figura 52 - Desenho técnico do croqui.



Figura 53 - Croqui 8. Desenvolvido pela autora.

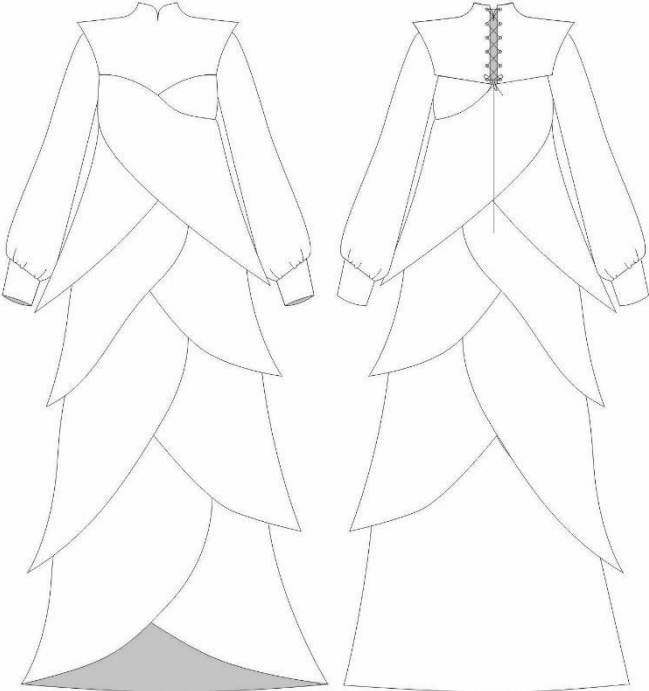
FICHA TÉCNICA		
PRODUTO: VESTIDO ELFO	REF: ELFO_0901	DATA: 05/07/2021
RESPONSÁVEL: ALYSSA	MODELISTA: ALYE	COLEÇÃO: DE VALFENDA A EREBOR
DESENHO TÉCNICO		
		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO		
VESTIDO EM CAMADAS COM APLICAÇÕES DE FLORES E FOLHAS NATURAIS		

Figura 54 - Desenho técnico do croqui.



Figura 55 - Croqui 9. Desenvolvido pela autora.

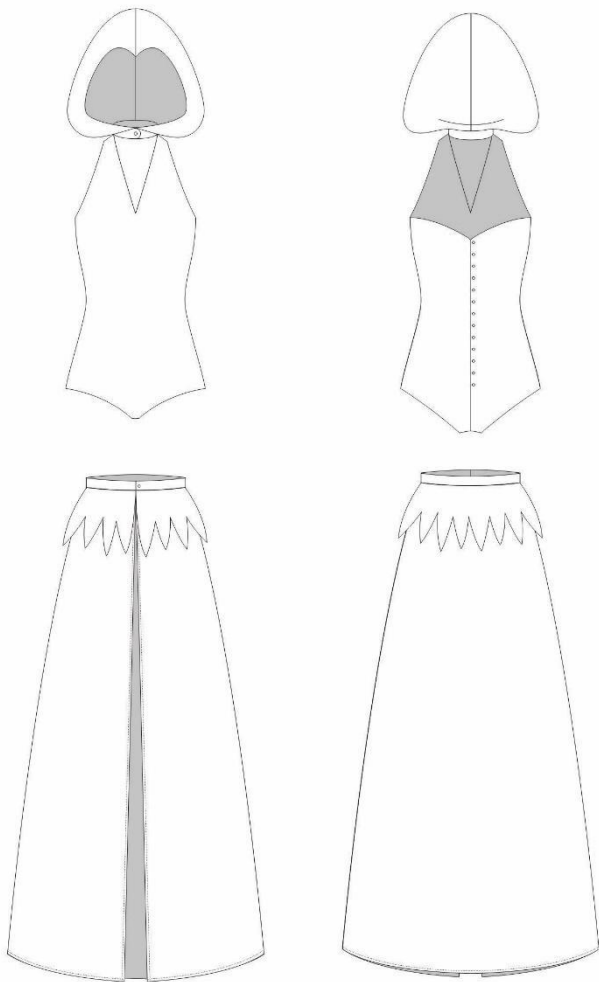
FICHA TÉCNICA		
PRODUTO: BODY ELFO	REF: ELFO_0801	DATA: 05/07/2021
RESPONSÁVEL: ALYSSA	MODELISTA: ALYE	COLEÇÃO: DE VALFENDA A EREBOR
DESENHO TÉCNICO		
		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO		
BODY COM CAPUZ E SOBRESAIA		

Figura 56 - Desenho técnico do croqui.



Figura 57 - Croqui 10. Desenvolvido pela autora.

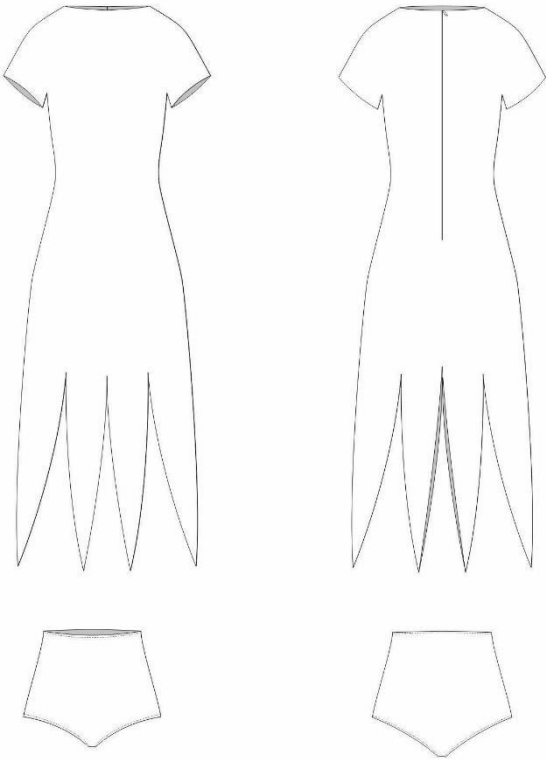
FICHA TÉCNICA		
PRODUTO: VESTIDO TULE	REF: ELFO_1201	DATA: 05/07/2021
RESPONSÁVEL: ALYSSA	MODELISTA: ALYE	COLEÇÃO: DE VALFENDA A EREBOR
DESENHO TÉCNICO		
		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO		
VESTIDO EM CAMADAS DE TULE COM APLICAÇÕES DE FLORES E FOLHAS NATURAIS HOT PANTS CINTURA ALTA		

Figura 58 - Desenho técnico do croqui.



Figura 59 - Croqui 11. Desenvolvido pela autora.

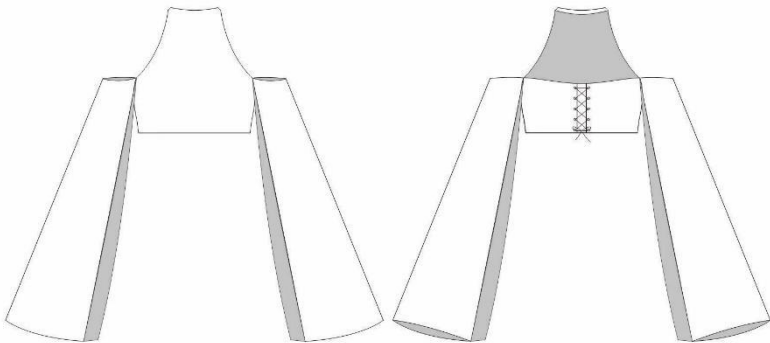
FICHA TÉCNICA																		
PRODUTO: BLUSA ELFO				REF: ELF_0201				DATA: 05/07/2021										
RESPONSÁVEL: ALYSSA				MODELISTA: ALYE				COLEÇÃO: DE VALFENDA A EREBOR										
DESENHO TÉCNICO																		
																		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE												
BLUSA FRENTE ÚNICA COM AMARRAÇÃO NAS COSTAS, MANGAS SOLTAS						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48	
								X										
						TECIDOS					COMPOSIÇÃO							
						MUSSELINE					100% POLIÉSTER							

Figura 60 - Ficha técnica do croqui.

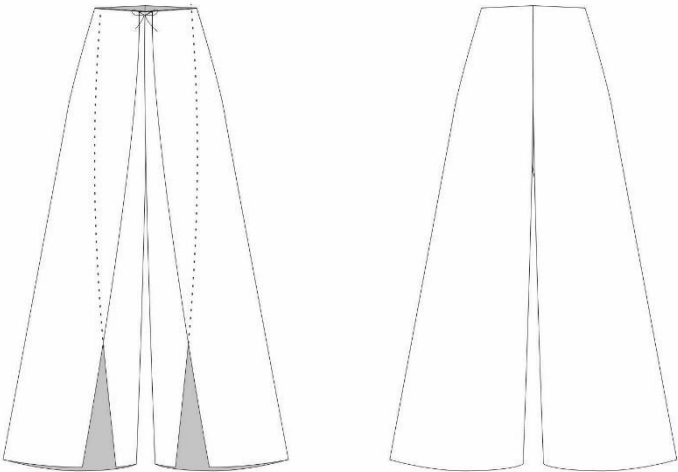
FICHA TÉCNICA																		
PRODUTO: CALÇA ELFO				REF: ELF_0202				DATA: 05/07/2021										
RESPONSÁVEL: ALYSSA				MODELISTA: ALYE				COLEÇÃO: DE VALFENDA A EREBOR										
DESENHO TÉCNICO																		
																		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE												
CALÇA ENVELOPE COM ABERTURA FRONTAL						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48	
								X										
						TECIDOS					COMPOSIÇÃO							
						MUSSELINE					100% POLIÉSTER							

Figura 61 - Ficha técnica do croqui.

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
LINHA RETA	02020202	CENTRAL	R\$ 5,90	2
LINHA OVERLOCK	01020202	CENTRAL	R\$ 6,90	2
PASSADOR DE JUTA	050201	CENTRAL	R\$ 24,990	1
CORDÃO JUTA	0202103	CENTRAL	R\$ 2,90	2
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				

Figura 62 - Ficha técnica do croqui.

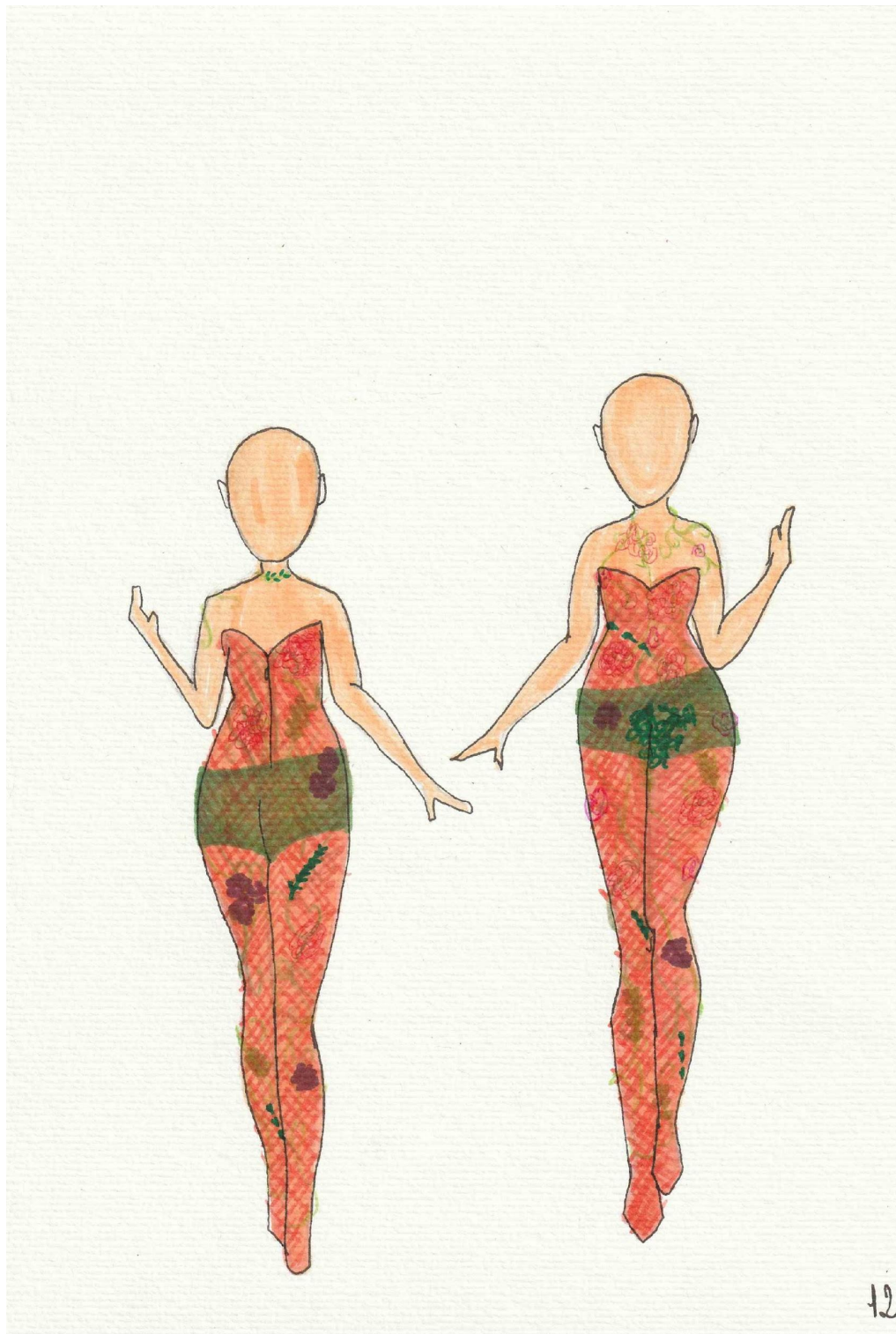


Figura 63 - Croqui 12. Desenvolvido pela autora.

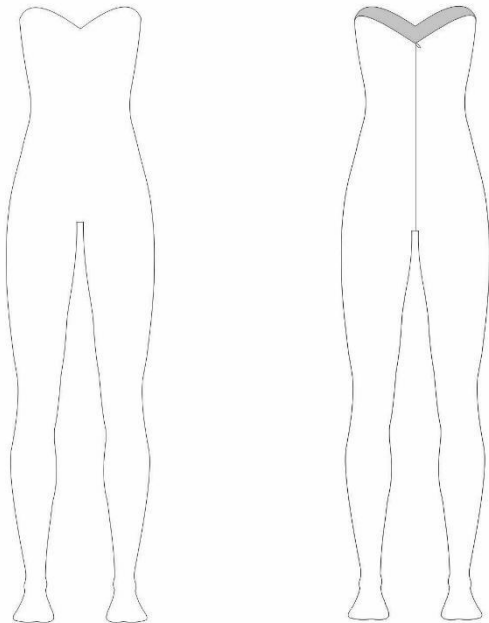
FICHA TÉCNICA		
PRODUTO: BODY FLORES	REF: ELFO_1001	DATA: 05/07/2021
RESPONSÁVEL: ALYSSA	MODELISTA: ALYE	COLEÇÃO: DE VALFENDA A EREBOR
DESENHO TÉCNICO		
		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO		
BODY EM TULE DE MALHA COM APLICAÇÕES DE FLORES E FOLHAS NATURAIS		

Figura 64 - Desenho técnico do croqui.

4.3 DESENVOLVIMENTO

Após a idealização da coleção por meio dos desenhos foi iniciada a fase de desenvolvimento das peças. Como a proposta da coleção era dividida em duas linhas, para este trabalho foram escolhida um look de cada segmento da coleção para serem confeccionadas: o anão de número 2 e o Elfo de número 11.

4.3.1. Modelagem

O processo de modelagem no design de moda pode ser feito a partir de diferentes técnicas, neste trabalho foram utilizadas a de modelagem plana e de moulagem.

A modelagem das peças Elfo foi orientada pelo professor Almerly Júnior Ruviaro. Com as medidas da modelo Júlia foi construída primeiramente a base superior para, então, ser interpretada do top. Já a calça foi interpretada a partir de uma base já existente.

Figura 65 - Moldes do look Elfo.



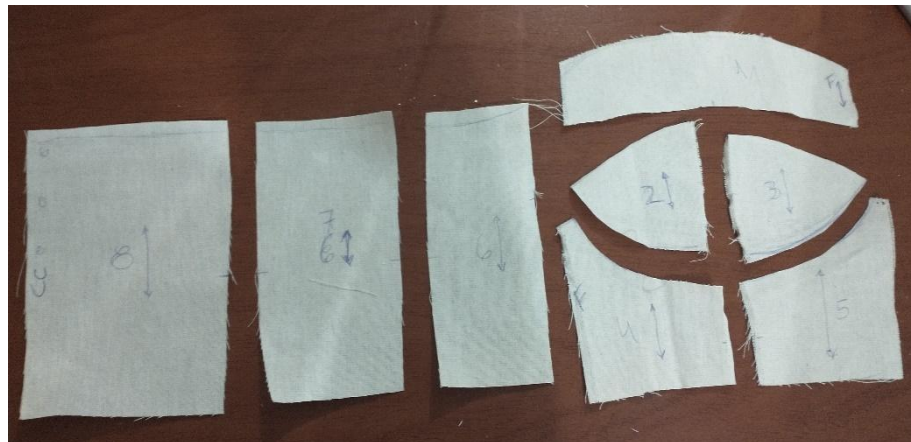
Já a modelagem do vestido da peça Anão foi orientada pela técnica de costura da instituição UFN, Antoninha Pedroso da Rosa, sendo feito o molde da parte superior do vestido. O corset que se sobrepõe ao vestido foi moldado no corpo da modelo em uma técnica chamada moulagem, onde é usado um tecido diretamente no corpo ou manequim, para que se faça a interpretação por meio da dobra do tecido.

Figura 66 – Moulagem do corset feito no corpo.



Este tecido foi então riscado seguindo o projeto e as limitações que o corpo ditou, foi cortado, formando os moldes base que ainda precisavam das folgas de costura. Uma vez que estas tenham sido adicionadas, o resultado foi a interpretação do corset.

Figura 67 - Interpretação do corset.



Estes moldes então foram então traçados no couro e este foi cortado para posteriormente ser costurado, formando, assim, o corpo do corset.

Figura 68 - Painéis do corset cortados em couro.



Foi necessário a produção de dois protótipos do corset para que houvesse um modelo, enfim, satisfatório. Já a modelagem plana feita para as peças de tecido foram testadas em um protótipo antes de ser, de fato, confeccionadas no tecido desejado.

4.3.2. Protótipo

Os protótipos das peças em tecido foram feitos com base nos moldes desenvolvidos durante o processo de modelagem, enquanto as peças de metal foram desenvolvidas a partir da moulagem feita em manequim.

Figura 69 - Moulagem para peças de metal.



Figura 70 - Protótipo das peças de metal.



Para que se descobrisse se o molde desenvolvido iria se acomodar às expectativas do projeto foi feito um protótipo da peça Elfo em tecido failete, tule de renda e cordões de fita de cetim. Observando o resultado houve a necessidade de se fazer pequenas modificações no molde original e se decidiu trabalhar um cóis que se amarrasse apenas na parte da frente da calça transpassada.

Figura 71 - Protótipo roupa do Elfo.



A confecção do protótipo permitiu que se observasse as modificações que precisariam ser feitas no molde sem que houvesse perda do tecido planejado.

4.3.3. Produção

Os moldes do traje Elfo foram transpassados para o tecido final, observando a linha do fio do tecido para que não houvesse mal caimento. O tecido, então, foi traçado em giz e cortado conforme indicações de cada peça. O acabamento foi feito em máquina overlock e reta, e as uniões feitas em máquina reta. Foram adicionados elásticos aos ombros e cintura da blusa e no cóis das calças.

Figura 72 - Transferência do molde para o tecido.



Após a base de tecido estar montada foi aplicado um passa-fio em juta para o acabamento e fechamento da blusa e uma peça de crochê foi trabalhado na gola. Flores e folhas naturais foram costurados à mão no dia do ensaio fotográfico e removidos posteriormente para que não houvesse decomposição. O look então foi vestido em manequim e fotografado sem as aplicações.

Figura 73 - Look Elfo finalizado sem folhas.



A produção da composição anão foi construída em quatro peças: corset de couro, ombreiras/colar de metal, vestido base e saia de páginas. Ilhozes de níquel foram dispostos ao longo do vestido e suas mangas, no corset e na ombreira de metal para que o fechamento fosse por meio de amarras. Já a saia de páginas foi estruturada tendo de base um godê de tela metalizada e cóis de sarja sendo ela completamente aberta na parte da frente e seu fechamento feito apenas por um botão no cóis, então foram costuradas duas camadas de páginas de um livro antigo amassadas e brevemente queimadas. Com todas as peças enfim finalizadas foram montadas em manequim compondo o visual projetado.

Figura 74 - Look anão finalizado.



4.3.4. Ensaio Fotográfico

No intuito de valorizar o trabalho desenvolvido foi feito um ensaio fotográfico ambientado na natureza. As fotografias foram registradas por Danielli Pedroso em junho de 2021 em Recanto Maestro, RS, e modelado por Júlia Bassotto vestida com o look Elfo e pela autora como anão.



Figura 75 - Peça Anão. Fotografia: Sensun (2021).



Figura 76 - Peça Elfo. Fotografia: Sensun (2021).

Após a sessão fotográfica as peças foram guardadas com cuidado e se propõe refazer alguns acabamentos e avarias que as peças tiveram durante as fotografias bem como ajustes que se façam necessários.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Conforme a proposta deste trabalho final de graduação, foi criada a coleção Valfenda Feelings, de trajes para um público cosplayer, inspirado em personagens Elfos e anões da obra de Tolkien. Assim como todo o processo produtivo, foram necessárias algumas alterações das propostas planejadas inicialmente.

As modificações necessárias foram, essencialmente, no tocante a dificuldade de encontrar materiais ou profissionais que trabalhassem com metais e as gemas que compunham a proposta inicial. As alterações foram feitas nas ombreiras confeccionadas, então, pelo pai da autora, usando uma chapa de flan, correntes e argolas de níquel comprados prontos em armarinhos da cidade de Santa Maria, e utilizando uma única gema de pedra da lua, comprada como pingente também na cidade de Santa Maria.

Um dos desafios encontrados para a confecção da peça Anão foi a modelagem dos elementos de metal, uma vez que há dificuldade de traduzir as pences e formas que são utilizadas em tecido em algo tão rígido quanto o metal. Ainda que tenha sido feita a moulagem e interpretação das peças em um manequim, ao se transferir para a chapa de flan e esta ser cortada e polida, houve deformação na forma que não se encaixava ao corpo, por isso foram feitas três tentativas destas peças ao longo da produção, sendo que somente a última melhor se adaptou ao corpo.

Outro desafio encontrado no processo foi a produção do corset, confeccionado em couro residual de estofamento de carro, que é um material bastante rígido e de difícil costura em máquinas não específicas para tal. O corset é uma peça que desenha bastante o corpo, sendo modelado e dividido em diversos painéis, logo a costura é bastante sinuosa. O couro, sendo um material rígido e encorpado, exigiu que a sua costura fosse feita com sobreposição de um painel sobre outro, sendo costurado com pesponto.

A saia de páginas foi feita com uma base de tela metalizada em godê, então as páginas de um livro antigo foram costuradas sendo elas anteriormente amassadas para criar volume, chamuscadas para remeter ao fogo do dragão e a devastação sofrida pelos anões, e após a costura as páginas também foram envernizadas, o que as deixou quebradiças, logo a saia precisou ser manipulada com muito cuidado.

Já no look Elfo foram feitos testes em folhas e flores naturais para se entender de que forma elas se comportariam e qual seria a melhor maneira de introduzi-las à peça. Algumas folhas e flores foram colhidas com meses de antecedência sendo secas, algumas envernizadas, noutras foi aplicado verniz em spray mas estes processos deixaram-nas pesadas e quebradiças, logo se optou por utilizar as flores e folhas o mais frescas possíveis. Elas foram recolhidas no dia do ensaio fotográfico para que se mantivessem frescas e não murchassem, foram bordadas à mão no tecido, algumas coladas às que já haviam sido bordadas para que a cola não compromettesse o movimento e o caimento do tecido. Ainda assim foram utilizadas folhas secas de bordo, videira e hera para que houvesse mais cores na peça.

O ensaio fotográfico foi envolto pela estética fantasiosa proposta, sendo construído pensando em detalhes, então além das peças do projeto, foi também confeccionada a coroa utilizada pela Elfa

em fio de cobre, correntes e fio de níquel, galhos, folhas e flores frescos e um cristal de resina. A bota utilizada pela anã foi pintada com spray prata. Tendo em vista os tecidos transparentes e as modelagens abertas das peças, preocupou-se também em cobrir as partes íntimas das modelos, para isso foram confeccionadas hot pants e top tomara que caia na cor próxima às dos tecidos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve por objetivo o desenvolvimento de uma coleção de moda como uma forma de homenagem ao mundo criado por Tolkien, sendo inspirada em duas de suas raças de personagens que se destacam na história de O Hobbit: os anões e os Elfos.

O público *cosplayer* costuma fazer o uso de elementos literais da estética de um personagem específico, no entanto, este trabalho procurou abordar características gerais de cada raça trabalhada, não se detendo a um ou outro personagem, logo se trata de uma interpretação da raça dos anões e da dos Elfos, baseada nas pesquisas feitas, na estética do imaginário coletivo e a imaginação da autora. Desta forma este trabalho se mostra bastante satisfatório e se espera que seja utilizado em eventos que virão.

Este projeto se diferencia por serem utilizados materiais que não são muito explorados em confecções de produtos de moda: metal, pedras, flores, folhas e galhos naturais, crochê e papel. Para isso foram utilizadas diferentes técnicas que não se tem a oportunidade de serem abordadas ao longo do curso, por isso espera-se que seja uma inspiração para os próximos trabalhos de conclusão.

Conclui-se, então, que este trabalho atingiu o objetivo de desenvolver uma coleção de moda inspirada na saga O Hobbit. Desde a concepção até a construção das peças possibilitou o entendimento do manuseio de diferentes técnicas e materiais bem como seguir todas as etapas necessárias a uma coleção de moda foi de grande aprendizado.

7 REFERÊNCIAS

About Comic-Con International. Disponível em: <<https://www.comic-con.org/about>>. Acesso em 08 dez 2020.

A CCXP Para nós o mundo é assim. Disponível em <<https://www.ccxp.com.br/a-ccxp>>. Acesso em 20 set 2020.

AliExpress. Filme quente cosplay o hobbit elf tauriel. Disponível em: < <https://cutt.ly/tjmHNsk>>. Acesso em: 13 dez 2020.

BARNARD, Malcolm. **Moda e comunicação**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

BLACK MILK. Hufflepuff Cord Blazer. Disponível em: <<https://blackmilkclothing.com/hufflepuff-cord-blazer>>. Acesso em 14 dez 2020.

BNF. Tolkien: Voyage em Terre du Milieu. Disponível em: <<https://www.bnf.fr/en/agenda/tolkien-journey-middle-earth>>. Acesso em 14 nov 2020.

BRAGA, João. **História da moda**: uma narrativa. 2. ed. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2004.

CARPENTER, H. (org.), TOLKIEN, C. (assist.). **As Cartas de J.R.R. Tolkien**. Curitiba: Arte e Letra, 2010.

CARVALHAL, André. **Moda com propósito**: manifesto pela grande virada. São Paulo: Paralela, 2016.

CIDRAL, Mariáh. **Craftcore**: o resgate do artesanal se confirma como a maior tendência de 2020. FFW. 12 nov 2020. Disponível em: <<https://ffw.uol.com.br/noticias/moda/craftcore-o-resgate-do-artesanal-se-confirma-como-a-maior-tendencia-de-2020/>>. Acesso em 14 dez 2020.

_____. **Cottagecore**; a tendencia idealizada da vida simples no campo. FFW. 22 set 2020. Disponível em: <<https://ffw.uol.com.br/noticias/moda/cottagecore-a-tendencia-idealizada-da-vida-simples-no-campo/#:~:text=Idealizando%20a%20vida%20agr%C3%ADcola%20para,especialmente%20vistos%20em%20livros%20infantis>>. Acesso em 14 dez 2020.

DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FEDEL, A.S.; SILVA, J.F.T. **Juventude e Cultura Nerd no Brasil**. R. Dito Efeito, Curitiba, v. 7, n. 11, p.122-138, jul./dez 2016. Disponível em <<https://periodicos.utfpr.edu.br/rde>>. Acesso em 14 nov 2020.

IMDB. **O Hobbit**: A Batalha dos cinco exércitos. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt2310332/?ref_=tt_sims_tt>. Acesso em: 11 set 2020.

_____. **O Hobbit**: A desolação de Smaug. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1170358/?ref_=tt_sims_tt>. Acesso em: 11 set 2020.

_____. **O Hobbit**: Uma Jornada Inesperada. Disponível em: < <https://www.imdb.com/title/tt0903624/>>. Acesso em: 11 set 2020.

INSPIRAMAIS. **Inspiramais 2021_01**: Sincronia, um conceito que linka mundo High Tech às relações humanas + sustentabilidade. 11 dez 2019. Disponível em: <<https://www.inspiramais.com.br/conteudo/1991/inspiramais-2021-i-sincronia-um-conceito-que-linka-mundo-high-tech-as-relacoes-humanas-sustentabilidade>>. Acesso em: 12 dez 2020.

KÄFER, Bianca. **Moda, luz e trevas**: A linguagem ambígua de Severo Snape por meio da construção do figurino. UNIVATES, 2018.

LIPOVESTKY, Gilles. **O Império do Efêmero** A Moda e seu destino nas sociedades modernas. 1ª ed. São Paulo: Companhia das letras, 2002.

MATOS, Patrícia. **O nerd virou cool**: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Intercom. 2011. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/R24-1149-1.pdf>>. Acesso em 4 dez 2018.

MICCOSTUMES. Vestido de linho natural feito à mão do século XIII-XIV medieval renascentista com mangas de sino. Disponível em: <<https://www.miccostumes.com/sweet-lynette-medieval-renaissance-handmade-natural-linen-dress-with-wide-open-sleeves-112939p.html>>. Acesso em 14 dez 2020.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari (org.). **Cena cosplay**: comunicação, consumo, memória nas Culturas juvenis. Porto Alegre: Sulina, 2015.

OMELETE. **Com Vingadores: Ultimato no topo: confira as 10 maiores bilheterias da história**. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/vingadores-ultimato-10-maiores-bilheterias-da-historia>>. Acesso em 20 set 2019.

SILVA, Soraya Madeira da. **Evolução da identidade, estereótipo e imagem midiática da tribo urbana dos nerds**. 10º Interprogramas de Mestrado em Comunicação da faculdade Cásper Líbero.

SINARA, Isa. **Os Alfabetos Fantásticos de Tolkien**. O tipo da fonte. 30 Mai 2017. Disponível em: <<https://otipodafonte.com.br/2017/05/os-alfabetos-fantasticos-de-tolkien/>>. Acesso em 20 out 2020.

SPOOKIES. Vestido Vermelho Sabrina Spellman. Disponível em: <<https://www.spookies.com.br/vestido-vermelho-sabrina-spellman>>. Acesso em: 14 dez 2020.

TOLKIEN, J. R. R. **O Hobbit**. São Paulo: HarperCollins. 2019.

_____. **O senhor dos anéis**. O retorno do rei. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

TAVARES, Enéias. **Brasileira Steampunk**. Disponível em: <<https://brasilianasteampunk.com.br/>>. Acesso em 13 nov 2020.

TREPTOW, Doris Elisa. **Inventando moda: planejamento de coleção**. 5. ed. São Paulo: Doris Elisa Treptow, 2013.

WEINTRAUB, Steve. **O Hobbit - Uma Jornada Inesperada** | Visitamos o set do filme na Nova Zelândia! Omelete. 25 out 2012. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/hobbit/o-hobbit-uma-jornada-inesperada-visitamos-o-set-do-filme-na-nova-zealandia>>. Acesso em 10 dez 2020.

WHITE, Michael. **J.R.R. Tolkien: O Senhor da fantasia**. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2013.

WIKIPEDIA. **List of best-selling books**. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_books>. Acesso em 20 set 2020.

WIKIPEDIA. **The Tolkien Society**. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/The_Tolkien_Society>. Acesso em: 4 dez 2020.