

**UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC
SISTEMA NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL - SENAI
CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN DE MODA**

CLARA MANN BOAROLI

**COLEÇÃO DE *LOOKS* INSPIRADOS NA PRAÇA CENTRAL
HUMBERTO BORTOLUZZI PARA EXPOSIÇÃO NA FESTA DA
GASTRONOMIA TÍPICA ITALIANA DE NOVA VENEZA - SC**

CRICIÚMA

2019

CLARA MANN BOAROLI

**COLEÇÃO DE LOOKS INSPIRADOS NA PRAÇA CENTRAL
HUMBERTO BORTOLUZZI PARA EXPOSIÇÃO NA FESTA DA
GASTRONOMIA TÍPICA ITALIANA DE NOVA VENEZA - SC**

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado para obtenção do grau de
Tecnólogo no Curso de Design de Moda da
Universidade do Extremo Sul Catarinense,
UNESC/SENAI.

Orientadora: Prof.^a Elizânia Gomes Vitório

CRICIÚMA

2019

CLARA MANN BOAROLI

COLEÇÃO DE LOOKS INSPIRADOS NA PRAÇA CENTRAL
HUMBERTO BORTOLUZZI PARA EXPOSIÇÃO NA FESTA DA
GASTRONOMIA TÍPICA ITALIANA DE NOVA VENEZA - SC

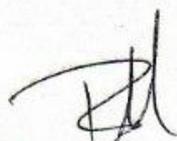
Trabalho de Conclusão de Curso aprovado
pela Banca Examinadora para obtenção do
Grau de Tecnólogo, no Curso de Design de
Moda da Universidade do Extremo Sul
Catarinense, UNESC/SENAI, com Linha
de Pesquisa em Desenvolvimento de
Produto

Criciúma, 28 de junho de 2019

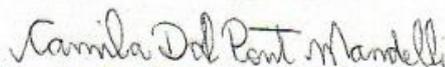
BANCA EXAMINADORA



Prof. Elizânia Gomes Vitorio - Especialista – (SENAI) - Orientador



Prof. Roger Arend – Especialista - (SENAI)



Prof. Camila Dal Pont Mandelli - Mestranda - (UDESC)

Dedico este trabalho aos meus pais, que me acolheram de todas as formas, fazendo com que eu alcançasse todos os meus objetivos.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, Deus é o primeiro dos meus agradecimentos, quem me possibilitou continuar o desenvolvimento do projeto com muita força, saúde e sabedoria, e quem ouviu todas as minhas preces durante todas as etapas do curso. Em seguida, agradeço aos meus pais, Marlene e Bonifácio que durante todo o período da faculdade, estiveram sempre ali me apoiando e se disponibilizando para me ajudar no que pudessem, possibilitando que eu fosse além, com todas as ideias que tinha em mente.

Agradeço também aos meus amigos, que se mantiveram ao meu lado e me ajudaram de alguma forma, inclusive um agradecimento especial à todas as amizades que fiz no decorrer do curso, todos acrescentaram algo em minha vida, e levarei junto comigo muitas delas.

Um muito obrigado aos meus professores, que durante todo o curso me ajudaram com tudo o que precisei, com ideias, e ensinamentos, me proporcionando um conhecimento incrível, contendo uma parte de cada um deles.

À minha orientadora Elizânia Gomes Vitório, que me ajudou em todo o decorrer dos projetos do curso, todas as ideias que me deu e o apoio necessário, me incentivou, e no fim de tudo permaneceu até a etapa final do curso, me direcionando, fazendo com que eu finalizasse com sucesso e gratidão a tudo que passei e aprendi.

Quero agradecer também ao auxílio que eu obtive de duas pessoas em algumas etapas do trabalho, que de maneira diferente, abriram meus horizontes para novos conhecimentos.

Agradeço a Deus por ter colocado pessoas incríveis em minha vida que adorei conhecer. Incluindo a ajuda da minha amiga e colega de faculdade Cleonir Ferrarezzi, que se dispôs a me ajudar em horas que estava precisando.

Agradeço à todas as experiências que obtive nesses três anos e meio de graduação, e seguirei com todo o conhecimento que me foi proporcionado exercendo na minha carreira de Designer de Moda.

“Sonhos determinam o que você quer.
Ação determina o que você conquista.”

Aldo Novak

RESUMO

O trabalho apresentado, tem como princípio desenvolver uma coleção de três *looks* inspirados na praça central Humberto Bortoluzzi de Nova Veneza – Santa Catarina, para serem expostos na Festa da Gastronomia Típica Italiana, trazendo informações que remetem aos colonizadores desta terra, destacando nas peças a imagem deste lugar. Tendo como objetivo geral, explorar os elementos ali expostos, como arquitetura, as construções de pedras e os monumentos tradicionais como a roda d'água e a gôndola. Os objetivos específicos se baseiam em determinar as etapas de desenvolvimento de coleção para o processo dos *looks*, escolher os materiais devidos para a confecção, iniciar os desenhos dos croquis, modelar, cortar e produzir as peças para a exposição durante a Festa da Gastronomia Típica Italiana. Para a realização desse estudo, foi utilizada uma pesquisa aplicada, sendo a abordagem qualitativa, e assim os objetivos foram alcançados por meio de pesquisa exploratória e descritiva. Tratando-se de procedimentos técnicos, foi fundamentada por pesquisa bibliográfica e documental, utilizando de uma pesquisa quase-experimental e etnográfica. Retrata na análise, os processos de criação e desenvolvimento das peças, até a finalização dos produtos.

Palavras-chave: Coleção. Desenvolvimento. *Looks*. Exposição. Nova Veneza.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Cartela de Cores Pantone	22
Figura 2 – Cartela de Tecidos	23
Figura 3 – Cartela de Aviamentos	24
Figura 4 - Esboço	26
Figura 5 – Croqui de Moda.....	27
Figura 6 – Estampas	28
Figura 7 – Processo de Serigrafia de uma Estampa	30
Figura 8 – Processo de Sublimação de uma Estampa.....	30
Figura 9 – Desenho técnico de um vestido Michael Kors.....	32
Figura 10 – Sistema Audaces	34
Figura 11 – Quadro Digiflash.....	36
Figura 12 – Réguas de Modelagem	37
Figura 13 - Modelagem e Protótipo	37
Figura 14 - Protótipo.....	38
Figura 15 – Peça Piloto	40
Figura 16 – Graduação de Camisa	41
Figura 17 – Encaixe e Risco no Software Audaces.....	43
Figura 18 – Ficha Técnica de uma Camisa Masculina.....	44
Figura 19 - Gôndola Lucille.	48
Figura 20 – Foliões no Carnevale di Venezia SC.....	49
Figura 21 – Trajes do Carnevale di Venezia Itália.....	51
Figura 22 – Painel de Inspiração.....	55
Figura 23 – Cartela de Cores	57
Figura 24 – Cartela de Materiais	58
Figura 25 – Cartela de Superfícies.....	60
Figura 26 – Esboços	61
Figura 27 - Croquis.....	62
Figura 28 – Fichas Técnicas	63
Figura 29 – Processo de Modelagem.....	65
Figura 30 – Processo de costura do protótipo.....	66
Figura 31 – Processo de costura das peças originais	67
Figura 32 – Saia Roda D’água	69
Figura 33 – Vestido Peça Conceito	70
Figura 34 - Macacão Peça <i>Fashion</i>	71
Figura 35 - Vestido e Quimono Peças <i>Fashion</i> Complementares.....	72
Figura 1 – Exposição na Festa da Gastronomia.....	73
Figura 2 – Peças Individuais.....	74

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS (seguir ordem alfabética)

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
CAD	Computer-Aided Design
CAM	Computer-Aided Manufacturing
SENAI	Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial
UNESC	Universidade do Extremo Sul Catarinense

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	17
2 CONCEITO DE MODA	19
2.1 CRIAÇÃO DE COLEÇÃO DE MODA	20
2.1.1 Pesquisa de Tendências	21
2.1.2 Cartelas de Cores, Tecidos e Aviamentos	22
2.1.3 Esboços E Croquis	25
2.1.4 Estamparia	28
2.1.4.1 Serigrafia	29
2.1.4.2 Sublimação	30
2.1.5 Desenhos Técnicos	31
2.1.6 Briefing	33
2.2 DESENVOLVIMENTO DA COLEÇÃO	33
2.2.1 Modelagem Computadorizada E Manual	35
2.2.3 Protótipos e Peça Piloto	38
2.2.5 Graduação de Moldes	40
2.2.6 Encaixe e Risco	42
2.2.7 Ficha Técnica	43
3 HISTÓRIA DE NOVA VENEZA	45
3.1 OS EMIGRANTES	46
3.1.1 As Vestimentas	47
3.2 PRAÇA HUMBERTO BORTOLUZZI	47
3.3 ATRATIVO CULTURAL CARNEVALE DI VENEZIA	48
4 METODOLOGIA	52
5 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS	52
5.1 CRIAÇÃO: TEMÁTICA DA COLEÇÃO	54
5.1.1 Cartela de Cores	56
5.1.2 Cartela de Materiais	57
5.1.3 Superfícies	59
5.1.4 Esboços	60
5.1.5 Croquis	62
5.1.6 Desenhos e Ficha Técnica	63
5.2 PRODUÇÃO E DESENVOLVIMENTO: MODELAGENS	64
5.2.1 Prototipagem e Peça Piloto	65

	16
5.2.2 Corte e Costura	66
5.2.3 Acabamento e Finalização	68
6 EXPOSIÇÃO	73
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	75
REFERÊNCIAS	77
APÊNDICE A - ESBOÇOS	81
APÊNDICE B – CROQUIS	86
APÊNDICE C – FICHAS TÉCNICAS	90

1 INTRODUÇÃO

Nos tempos atuais não é comum analisar pessoas fazendo jus à sua cultura. Poucas regiões ainda mantêm a tradição de seus antepassados. Cultura quer dizer proteger e honrar o que acredita, vivenciar e enaltecer suas origens e, no município de Nova Veneza – SC, ainda se conserva o viver a tradição italiana.

Eis que vem a inspiração do presente trabalho acadêmico “Praça Central Humberto Bortoluzzi de Nova Veneza – SC”, onde se pretende pesquisar sobre os elementos que contemplam o local, destacando nas peças a imagem deste lugar, trazendo informações que remetem aos colonizadores desta terra, como as pedras que estão no entorno da praça nas construções e demais ambientes, as formas que estão presentes na arquitetura, e os elementos de tradição como a roda d’água que se encontra no centro do local, na frente da gôndola que é um monumento de grande importância para o habitante neo veneziano.

A pesquisadora de moda busca elementos que reverenciem a tradição e os costumes oriundos de Veneza – Itália, os quais colonizaram o município de Nova Veneza, pretendendo utilizá-los como fonte de inspiração para desenvolvimento de coleção de moda para ser apresentada na Festa da Gastronomia Típica Italiana. Sendo os objetivos específicos, estudar e analisar elementos que compõem a praça central Humberto Bortoluzzi, definir etapas do desenvolvimento de coleção para criação de look, selecionar materiais necessários para a confecção, desenvolver o processo de croquis, modelar, cortar, confeccionar os looks e apresentar a coleção como exposição na Festa da Gastronomia Típica Italiana de Nova Veneza.

Com base nesse aspecto, pensa-se sobre o problema de pesquisa, como utilizar os elementos da praça central Humberto Bortoluzzi de Nova Veneza, como arquitetura, por exemplo, para a criação e confecção de três *looks* para serem expostos na Festa da Gastronomia Típica Italiana que acontecerá em junho de 2019.

Para iniciar o processo de elaboração de uma coleção de moda, no primeiro capítulo foram feitas pesquisas, comentando sobre a moda em si e seus conceitos.

Logo após, no segundo capítulo, é relatado todo o processo de criação de coleção desde a criação de painéis e croquis aos desenhos e fichas técnicas.

No terceiro capítulo, é abordado o desenvolvimento de construção das peças, apresentando o processo de modelagens e construção das peças, até a finalização do produto.

Dirigindo-se para o quarto capítulo, é mencionado sobre Nova Veneza, contando um pouco da história e dos antepassados, de como os colonizadores enfrentaram todos os obstáculos e de como enfrentavam as condições climáticas construindo suas próprias vestimentas. É apresentado também sobre o objeto de estudo, a praça central Humberto Bortoluzzi, contando um pouco sobre o que há neste ambiente e sobre acontecimentos e eventos que ocorrem por ali.

Logo em seguida, aborda-se sobre desenvolvimento metodológico, pesquisas e procedimentos que fundamentam o estudo aqui exposto. Partindo para o último capítulo, é relatado sobre uma análise de dados obtidos pela pesquisadora, desde a criação de todos os painéis de inspiração, cores, materiais e superfície, elaboração de esboços e croquis, seguindo para o desenvolvimento de modelagem, corte, costura e acabamento, que tiveram como resultado final a coleção de moda com três *looks* femininos, sendo um conceitual e dois *fashion*.

2 CONCEITO DE MODA

A moda é o que as pessoas vestem desde quando acordam até quando vão dormir. É muito difícil escapar desse fenômeno atualmente, tudo o que se faz, veste e usa é moda. Treptow (2013) apresenta a moda como um fenômeno que passa por algumas fases, sendo elas: a de lançamento, consenso, consumo ampliado, massificação e desgaste. É preciso ter algo que se destaque, ou seja, um diferencial para ser moda, e para que aconteça, é necessário que haja pessoas aderindo esse comportamento, seja como for nascendo em meio a uma coleção de moda, ou a um determinado grupo social, e até mesmo em programas de TV, filmes ou novelas.

Segundo o filósofo Manuel Fontán

[...]. Podemos seguir uma moda ou fazermos a nossa própria. Ela também está de acordo com o estilo individual, pois existem pessoas que mesmo não gostando de uma tendência a seguem por estar na moda e existem as que só seguem aquilo com o qual se sentem bem, confortáveis e bonitos. A moda se encaixa em qualquer assunto, é muito mais do que o vestir, moda chega a ser até um comportamento e modo de se expressar, ela é sua “vitrine” para o mundo. (FONTAN *apud* FRANCO...*online*, 2018, grifo do autor)

A moda dispõe de diversos gostos e estilos, afetando a personalidade de algumas pessoas. Segundo Treptow (2013, p. 23), “pessoas como eu atualmente vestem isso, logo preciso disso”, saber que o que está na moda vai deixá-lo mais feliz, então passa a fazer uso em sua rotina, mesmo não fazendo parte do seu estilo, apenas se encaixando dentro dos moldes.

Do ponto de vista de Rech (2002, p. 68 *apud* TREPTOW 2013, p. 37), “coleção é um conjunto de produtos, com harmonia do ponto de vista estético ou comercial, cuja fabricação e entrega são previstas para determinadas épocas do ano. ”

Treptow (2013, p. 40) afirma também, que, em uma coleção, o tema precisa aparecer em diferentes partes, seja em uma estampa, ou recortes na modelagem da peça, em aviamentos ou nas cores, criando assim uma unidade visual.

2.1 CRIAÇÃO DE COLEÇÃO DE MODA

Para criação de uma coleção de moda, é necessário partir de uma série de pesquisas, saber como seu consumidor se porta diante da moda, analisar tendências do mundo atual e ter um elemento para se inspirar.

Planejar uma **nova coleção** é uma tarefa que exige o comprometimento de todos os setores de uma empresa. Nas empresas da área **têxtil** e de **moda**, pensar o produto é fundamental – pois é necessário acompanhar constantemente as novas **tendências** e apresentar uma proposta que tenha coerência com as novidades lançadas no mercado (novas **tecnologias**, produtos, cores e **matérias-primas** diferenciadas), as necessidades do consumidor e seu perfil. (AUDACES...*online*, 2013, grifo do autor)

Portanto, para se planejar uma coleção de moda, serão necessárias algumas etapas que, a partir de pesquisas chegará no resultado desejado para um designer, ou empresa de vestuário.

Para planejar uma coleção, precisa de uma sequência de etapas para ser colocada em prática, como por exemplo na parte de criação como Audaces (...*online*, 2018) aponta:

- Pesquisa de tendências
- Escolha do tema/ Pesquisa do Tema
- Cartela de cores
- Cartela de materiais
- Cartela de aviamentos
- Esboços
- Croquis
- Desenhos técnicos
- Estamparia e bordado
- Briefing

Como mostrado acima, idealizar uma coleção de moda, requer estes passos para chegar na proposta desejada.

2.1.1 Pesquisa de Tendências

Para iniciar o processo de criação da coleção, tendo definido o público alvo, precisa-se de dados como a pesquisa de tendências. Uma coleção é definida por um contexto, uma narrativa que descreve toda a história de um projeto que foi pensado para chegar em um resultado final que será visto por todos. Segundo Treptow (2013, p. 83):

Uma marca de moda é mais ou menos como uma escola de samba: cada coleção é um novo samba-enredo, uma nova história a contar, mas mantendo as características da marca, ou seja, o seu estilo. Assim como a Mangueira sempre traz o verde e o rosa e a Portela sempre traz um carro alegórico referente à sua águia, também as coleções devem sempre trazer aquele estilo pelo qual a marca é conhecida, seja ele divertido, sóbrio, ousado, casual, sexy ou romântico.

A escolha do tema da coleção é fundamental, conforme Treptow (2013) relata, em uma coleção deve conter todos os elementos das tendências pesquisadas impostas no tema, porém carregar sempre a essência que a marca transmite. O desenvolvimento do painel de inspiração (*briefing* visual), com imagens que expressam realmente o tema escolhido, cores, formas, materiais e aviamentos, são necessários, pois deste, virão ideias de criação relacionadas ao tema específico.

Na visão de Treptow (2013) o painel de tendências é formado de várias informações, que de certa forma juntas, facilitam a identificação visual auxiliando o designer na hora de localizar as tendências para determinada estação, a partir deste, que poderá visualizar os elementos de estilo que poderá usar em sua coleção.

O pesquisador de tendências, conforme Landi (2014), é um especialista em buscar novidades e os sinais da sociedade, alguma, tribo, comportamento, identifica hábitos que podem estar surgindo e os transforma em inspirações para estilistas e amantes da moda.

2.1.2 Cartelas de Cores, Tecidos e Aviamentos

Logo depois de planejar as tendências e o tema, levando em conta a estação, é necessário escolher e desenvolver as cartelas, iniciando pelas cores da coleção.

Treptow (2013, p. 109) afirma que “A cartela de cores de uma coleção deve ser composta por todas as cores que serão utilizadas, incluindo preto e branco. A cartela deve reportar ao tema escolhido para a coleção. ”

Com base nos relatos de Treptow (2013) para uma cartela de cores ser visualizada com mais facilidade, deve ser apresentada sobre fundo branco de preferência, com um intervalo de 1 cm entre uma amostra de cor e outra, prevenindo que nenhuma cor prevaleça sobre a outra, fazendo com que seja fácil visualizar a todas com distinção. O tamanho ideal para uma amostra de cor, é de 2 por 3 cm ou 3 por 2 cm. Também é de grande importância que todas as cores sejam referenciadas com nomes ou códigos, possibilitando ao olho humano como Treptow ressalta – que consegue distinguir mais de 350 mil cores – conhecer essas novas cores juntamente aos seus códigos.

Saleh (2016) ressalta que “O tamanho da cartela pode variar, principalmente em função do número de segmento que a empresa atender (feminino, masculino, infantil, ou casual, esportivo, festa). ”

Figura 3 – Cartela de Cores Pantone



Fonte: Pantone (2017) ¹

¹ Disponível em: < <https://www.pantone.com.br/fashion-color-report-primavera-2017/attachment/pantone-color-swatches-fashion-color-report-spring-2017/>>. Acesso em: 10 fev. 2019

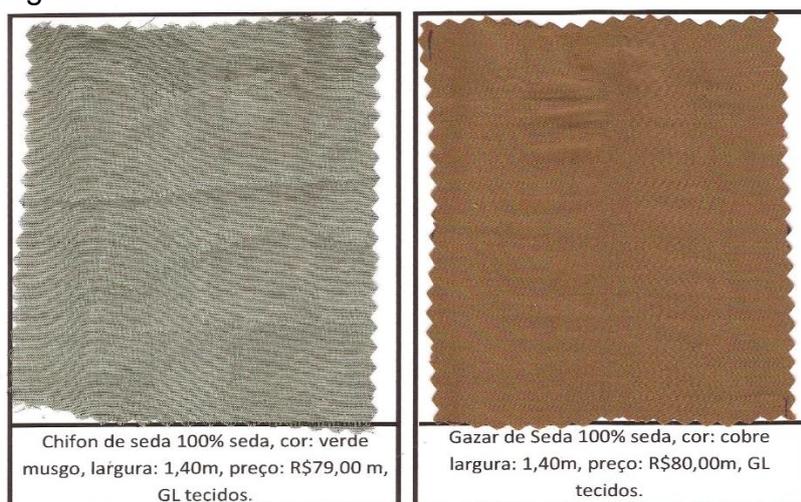
As cores serão essenciais na produção da criação, tem ligação com todas as etapas, e requer algumas solicitações na hora de elaborar a cartela, como visto acima.

Pensando em desenvolver a coleção, o designer precisa definir os tecidos a serem usados no desenvolvimento, por isso na criação é necessário que se busque tecidos que de alguma forma sejam relacionados ao tema, as tendências e a estação. Jones (2011, p. 142) afirma que “Escolher os tecidos adequados é a chave do sucesso na criação de moda. Não é só uma questão de gosto visual, mas também de peso e caimentos, preço, disponibilidade, desempenho, qualidade e época.”

Deve-se anotar informações sobre o tecido (amostra): Nome ou referência; composição; fabricante, largura; rendimento; gramatura. O valor da matéria-prima também deve ser considerado, pois um custo elevado pode comprometer a comercialização da peça, que certamente irá para o mercado com um preço mais alto. (CORRÊA... *online*, 2008)

Como afirma Treptow (2013, p. 121) “O tecido deve poder ser visto e tocado tanto pelo avesso quanto pelo direito, para análise de textura, opacidade ou brilho e caimento.” Deve ser posto na cartela preso pelas laterais evitando que desfiem ou pela parte de cima do tecido possibilitando o toque para noção de caimento e dentre outros.

Figura 4 – Cartela de Tecidos



Fonte: Wix (2019) ²

² Disponível em: <<https://macrotendencias13.wixsite.com/projetomoda/sobre-1-c1i4u>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

Como visto acima, é desta forma que se monta uma cartela de tecidos devidamente correta. Estas informações são relevantes para uma cartela de materiais, pois, para a fabricação dos produtos, precisa-se dessas referências, a fim de que os profissionais entendam a proposta e consiga projetar de forma correta toda a coleção.

Conforme as outras cartelas, não podem faltar informações na hora de se pensar sobre o que colocar nas cartelas, assim como a de aviamentos, que serão usados para a confecção de uma peça.

Megale (...*online*, 2013, grifo do autor), “Esta cartela será a base para “incrementar” a peça, ou apenas mostrar o necessário, como: Zíper, botão, elástico etc. Já os para “incrementar” o *look* deve ser pensado de acordo com os tecidos, peças etc.”.

Existem os aviamentos necessários como os que Megale descreve, que não podem ser deixados de lado na fabricação de uma peça, porém, há também os aviamentos meramente decorativos que devem ter ligação com os três itens acima: tema, estação e tendências.

Figura 5 – Cartela de Aviamentos



ZÍPER



FIO OVERLOCK



LINHA



BOTÕES



ENTRETELA



CAVALINHA

Fonte: DS *Fashion Designer* (2013)³

³ Disponível em: < <https://dsfashiondesigner.wordpress.com/tag/moda/>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

Conforme relata Treptow (2013, p. 123) “Todos os aviamentos devem ser listados na ficha técnica do produto. Com o respectivo consumo por peça. ” Além de estarem postos na cartela de aviamentos, devem ser especificados com suas nomenclaturas e suas funções devidas na ficha técnica que irá para a produção.

2.1.3 Esboços E Croquis

Depois de definidas as etapas anteriores, o *designer* passa a esboçar alguns desenhos para chegar em uma determinada ideia para o croqui.

Conforme Treptow (2013) conceitua, para começar a elaborar os modelos das peças, o *designer* precisa esboçar ao menos três propostas para cada peça. As ideias geralmente começarão a surgir pelo sexto ou sétimo esboço, pois a criatividade vem da prática, e análise das formas que se dão no papel. O ideal é esboçar as peças individuais, para mais tarde, começar a pensar na montagem dos looks.

[...] o designer passa a criar propostas para a coleção através de rabiscos, pois o esboço não possui compromisso estético e nem comercial. Ele apenas serve para que o designer passe rapidamente para o papel uma série de ideias. (CORRÊA...*online*, 2008)

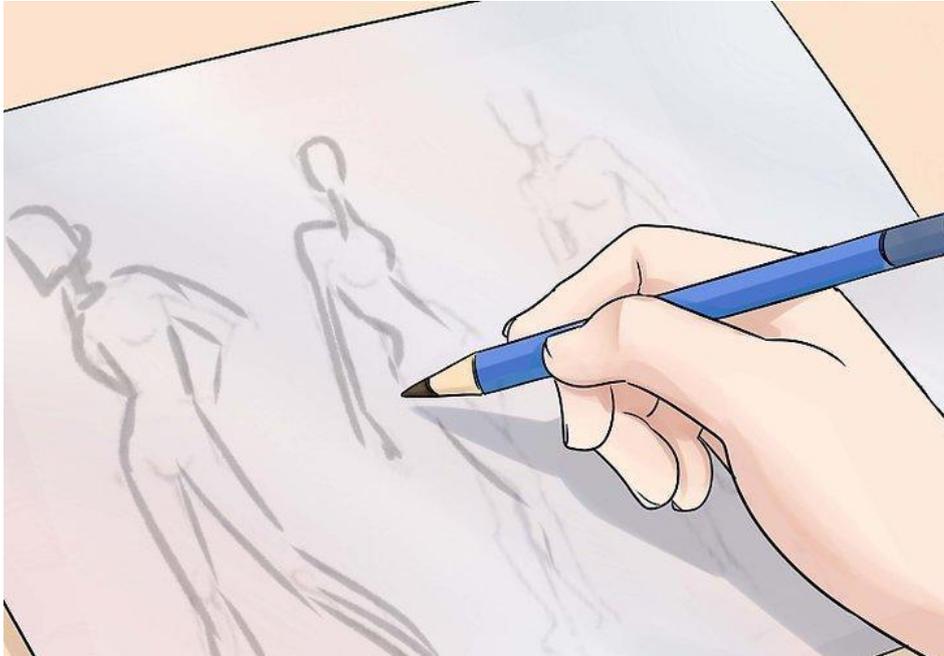
Como mostrado acima, o esboço não é o desenho feito como objetivo final, ele passará por alterações até chegar no ponto desejado com aspectos estéticos e comerciais.

Apona Audaces (...*online*, 2013):

É utilizado com o objetivo de colocar as ideias no papel sem se preocupar com questões específicas sobre a peça, este é o momento da criação, do registro. Nessa etapa, os traços livres, soltos e dinâmicos se misturam nas mais diferentes combinações constituídas por formas e materiais.

É possível desenhar de todas as formas na hora de esboçar, pois as ideias virão de forma crua, para serem adaptadas e recriadas.

Figura 6 - Esboço



Fonte: *Fashion Designer* (2018)⁴

Basicamente os esboços são as ideias iniciais de um futuro croqui, planejados para se ter em mente o que produzir na hora de colocar as ideias fixas no papel.

Já o croqui é o desenho pronto, depois do *designer* esboçar algumas formas, vem o desenho elaborado, com composições de *looks* já idealizados, prontos para serem tiradas do papel. Como caracteriza Treptow (2013, ao terminar os esboços, o designer pode escolher os modelos que mais lhe agradam, transformando em desenhos mais aprimorados baseando-se nas primeiras ideias formadas, combinando itens e elaborando uma gama de looks possíveis.

⁴ Disponível em: < <https://fashions-designerss.blogspot.com/2018/03/how-to-make-fashion-designs.html> >. Acesso em: 14 fev. 2019.

Treptow (2013) afirma que, “Todavia, o croqui apresenta uma grande vantagem: a capacidade de visualizar as combinações entre as peças da coleção.”

O croqui de moda nada mais é do que um desenho de um manequim, que recebe os elementos que a criatividade do design determina. Das cores do tecido às pregas, botões, bordados, rendas, transparências, estampas e muito mais. (TUDOELA...*online*, 2018)

Com um compromisso estético, o croqui é mais elaborado contendo todos os elementos de criação finais que conterão na peça finalizada.

Figura 7 – Croqui de Moda



Fonte: Instagram de Holly Nichols (2015)⁵

É necessário informar todas as especificações no croqui, como aviamentos, recortes, posição de estampas, bordados, quais tecidos serão

⁵ Disponível em: < <https://www.instagram.com/p/-SLYhMj-On/> >. Acesso em: 16 fev. 2019.

usados, facilitando o trabalho do modelista na hora de identificar cada item, incluindo a assinatura do *designer*.

2.1.4 Estamparia

Estampas segundo Corrêa (*online*, 2008), podem diferenciar muito entre uma peça e outra. Em alguns modelos e ou, composições de *looks*, fazem parte deles aplicações, utilizando técnicas industriais ou métodos artesanais.

Tecidos sublimados são mais comuns nas indústrias. O tecido sublimado tem uma durabilidade de vida maior.

Figura 8 – Estampas



Fonte: *Stylo Urbano* por Renato Cunha (2017)⁶

Conforme Treptow (2013) afirma em sua fala, a estamparia pode ser realizada de duas formas, sendo elas: estampa corrida (aquela que se vê estampada em todo o tecido) e a estampa localizada (a qual se encontra em um local específico do tecido).

Treptow (2013) relata que existem variadas técnicas para estampar tecidos, como estampagem em clear sobre fundos claros, gel, silicone, tintas

⁶ Disponível em: < <http://www.stylourbano.com.br/a-estamparia-digital-e-a-coloracao-instantanea-de-bordados-tornam-a-moda-mais-sustentavel/> >. Acesso em: 18 fev. 2019.

perolizadas, silicone 3D, tintas fotossensíveis ou termossensíveis, sublimação e efeitos de corrosão.

Sendo assim, com base nos relatos citados, existem várias formas de estampa que podem ser aplicadas em diversos tipos de tecidos.

2.1.4.1 Serigrafia

A serigrafia é um passo que pode ser selecionado para imprimir uma estampa em um tecido, deste modo é escolhido algum desenho para ser impresso sobre um molde.

Brasil (2013) afirma que a serigrafia tem destaque por sua qualidade e durabilidade, na qual segue um processo simples usando uma tela que transfere a imagem colorida para o tecido ou qualquer outra superfície onde se fazer uma impressão.

Com base na fala de Print (2014) a serigrafia é a impressão à base de estêncil onde a tinta é compelida através de um crivo fino – uma espécie de peneira bem fina - para o substrato abaixo dela. Muitas vezes ela é utilizada para produção em massa, como por exemplo camisetas, canecas e cartazes.

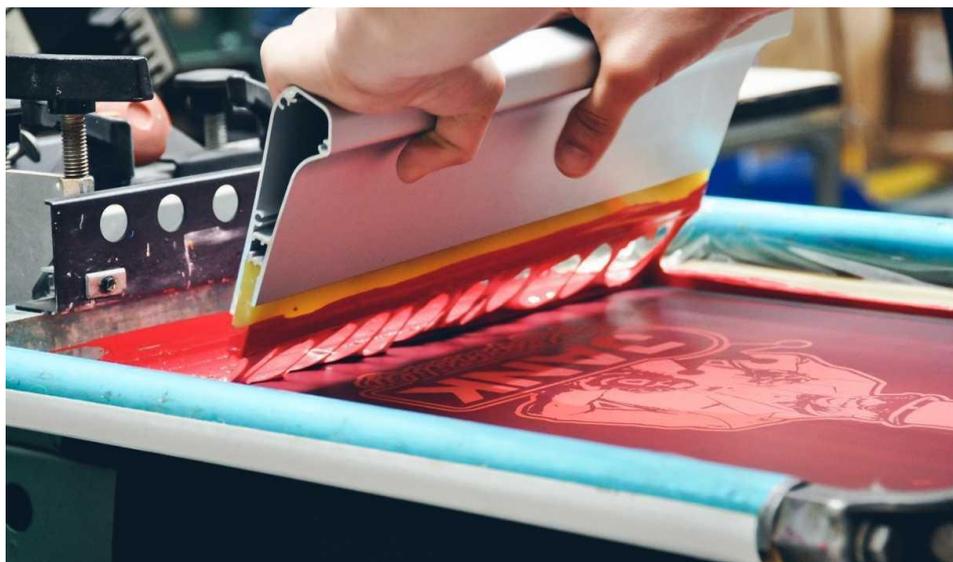
Conforme Print (...online, 2014):

O processo de impressão consiste em vazar a tinta – pela pressão de um rodo ou puxador – através da tela previamente preparada. A tela (matriz serigráfica) é esticada em um bastidor (quadro) de madeira, alumínio ou aço. A matriz é gravada pelo processo de foto sensibilidade, onde é preparada com uma emulsão fotossensível e colocada sobre um fotolito e, posteriormente, sobre uma mesa de luz.

Deste modo, a tinta é expelida pelos pequenos furos que existem na tela, imprimindo o desenho no tecido.

Aponta Portal (...online, 2019) que “Além de manual, há máquinas para serigrafia, que geralmente são utilizadas em indústrias, pois são automáticas.”

Figura 9 – Processo de Serigrafia de uma Estampa



Fonte: Meon por Samuel Strazzer (2018)⁷

Como visto acima, o processo de serigrafia consiste em pressionar uma espécie de rodo sobre a tela com tinta, a fim de que carimbe no outro lado do tecido.

2.1.4.2 Sublimação

A impressão sublimada, que consiste em marcar o tecido de forma mais rápida e prática. De acordo com Valejet.om (2018), nesta técnica, a tintura passa do estado sólido para o gasoso rapidamente, marcando permanentemente o tecido. Analisando a imagem abaixo, o equipamento consta com um utensílio que passa rapidamente sobre o tecido, como em uma impressora de papel, marcando de forma ágil e permanente.

Silva (...online, 2014) aponta que “A tinta utilizada neste processo é diferenciada: chama-se tinta sublimática. Fazendo uso de uma prensa térmica, a imagem no papel é transferida para o objeto.”

⁷ Disponível em: < <http://www.meon.com.br/noticias/regiao/inscricoes-para-curso-de-impressor-de-serigrafia-em-caragua> >. Acesso em: 18 fev. 2019.

Figura 10 – Processo de Sublimação de uma Estampa



Fonte: Armazém Da Estampa (2017)⁸

Conforme Ecotex (2019), há dois tipos de sublimação, a localizada, que é impressa em determinadas partes do tecido, e a de estampa corrida, que geralmente se faz uso para grandes quantidades, contando com uma vantagem de proporcionar uma ótima resolução. Porém há uma desvantagem para os tecidos cem por cento algodão, que diferente dos tecidos de poliéster ou mistos, não podem ser sublimados.

2.1.5 Desenhos Técnicos

Desenho técnico é o meio de comunicação entre o *designer*, e quem fabrica o produto, é indispensável na hora de fazer uma peça piloto e produção em massa.

Normalmente, costuma-se elaborar os desenhos técnicos em forma de vetor, que é uma imagem digital com traços mais específicos, permitindo a melhor visualização da peça de moda.

⁸ Disponível em: < <http://armazemdaestampa.com.br/servicos.php#> >. Acesso em: 17 fev. 2019.

Como relata Treptow (2013, p. 144):

Também conhecido como desenho planejado ou desenho de especificação, o desenho técnico tem por objetivo comunicar as ideias do designer ao setor de amostras (modelagem e pilotagem). Normalmente, é produzido em programas de desenho assistido por computador na linguagem vetorial.

Nesta parte do desenvolvimento de coleção, o desenho técnico feito para ser posto em uma ficha técnica, deve ser isento de silhueta, ou de movimentos reais de um tecido e ou alongamentos distorcidos. Este desenho precisa ser feito de maneira que fique reto, sem caimento e sem movimento, para que seja notado todos os elementos, como tecido, aviamentos, modelagem, recortes e costuras e todos os detalhes totalmente esmiuçados para que o modelista e o pilotista entendam o que deve ser feito.

Sendo isso, para a produção, é necessário a presença de um desenho técnico descritivo da peça para auxiliar a pessoa que fará todo o processo de desenvolvimento do produto.

Figura 11 – Desenho técnico de um vestido Michael Kors



Fonte: Oliver Zachary Selby (2014)⁹

⁹ Disponível em: < <https://www.behance.net/gallery/15249005/Collection-of-Dresses-for-Michael-Kors> >. Acesso em: 16 fev. 2019.

2.1.6 Briefing

Depois de percorrer todas estas etapas de criação de uma coleção, deve-se desenvolver um *briefing*, que relatará todas as análises e fatos pensados para o desenvolvimento da criação, tais como: nome da coleção, tema, estação, tendências escolhidas, citando algumas das cores, materiais e aviamentos, que modelagens serão feitas, uma ideia de como ficará depois de finalizada, basicamente.

Renfrew e Renfrew (2009) afirma que o *briefing* pode ser chamado de definição conceito, proposta, ou delimitação, porém, indiferente da forma que é chamado, o processo é o mesmo.

Segundo João (...*online*, 2014), “O briefing deve ser tão curto quanto possível, mas tão longo quanto necessário.”

Sendo assim, esclarece de uma forma breve no que a coleção se baseia e as etapas que darão uma história aos produtos.

2.2 DESENVOLVIMENTO DA COLEÇÃO

Dando continuidade ao processo de criação, parte-se para a etapa de desenvolvimento, a qual conta com uma sequência que conforme Audaces (*online*, 2018) são elas:

- Modelagem
- Definição dos modelos
- Peça piloto
- Ficha técnica
- Graduação dos modelos
- Encaixe e risco
- Custo das peças

Para o desenvolvimento da coleção, a primeira etapa é produzir a modelagem que dará início às medidas dos moldes para posteriormente servir

para os protótipos. Como afirma Ferraz (online, 2007), a modelagem pode ser feita manualmente ou computadorizada em sistemas CAD (Computer-Aided Design) como é chamado tecnicamente.

Executada pelo modelista, consiste na concretização das ideias do estilista de modo a criar um protótipo de papel a partir do qual se elabora o molde básico. A modelagem consiste em criar todas as partes que compõem um protótipo de produto de vestuário em papel e pode ser executado por um processo manual ou computadorizado pelo sistema CAD. (FERRAZ...online, 2007)

O modelista produz a modelagem por meio do *software* desejado, criando todas as partes que compõe uma modelagem, visando seguir para o protótipo sem ter que fazer alterações.

Figura 12 – Sistema Audaces



Fonte: Sigbol Fashion (2015)¹⁰

A modelagem geralmente pode ser feita de duas maneiras: a modelagem plana, que pode ser realizada através de um processo computadorizado ou manual conforme relatado acima, e a moulage, que

¹⁰ Disponível em: <<https://blogsigbolffashion.com/2015/02/23/modelagem-e-moulage-o-par-perfeito/>>. Acesso em: 20 fev. 2019.

segundo Fischer (2010), consiste em fazer os moldes de uma peça diretamente de um manequim ou em um modelo vivo, seguindo as tradições da alta costura.

2.2.1 Modelagem Computadorizada E Manual

A modelagem plana, de acordo com Treptow (2013) pode ser através de sistemas CAD¹¹, podendo ser realizada das seguintes maneiras: através de moldes prontos já arquivados no sistema, e também por digitalização de moldes feitos fora do sistema.

De acordo com Amorim (2015, p. 2)

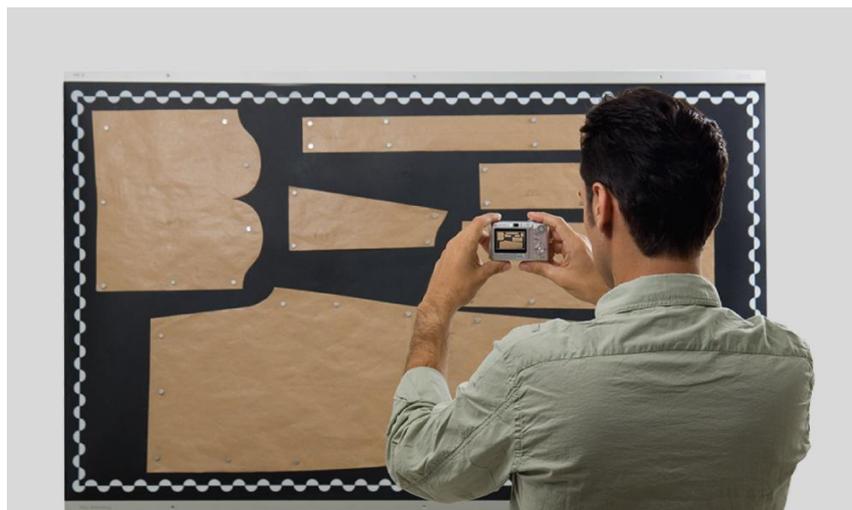
As empresas do vestuário dispõem das ferramentas do sistema CAD (Computer Aided Design/ Projeto Auxiliado por Computador) empregados em softwares específicos para a construção de modelagens de peças de roupas como o Audaces, Lectra e Gerber. Esses programas possibilitam construir modelagens na tela do computador e depois salvá-las para serem utilizadas ou alteradas quando necessário.

Conforme Modelista (2016) existe o Audaces Digiflash, que é um quadro onde se faz o trabalho de capturar fotograficamente e digitalizar os moldes posicionados neste quadro transferindo para a área de produção no software.

Em algumas empresas e instituições de ensino disponibilizam o Digiflash, possibilitando que se posicione os moldes no quadro, facilitando o seu trabalho e fazendo todas as alterações possíveis.

¹¹ *Computer Aided Design / Desenho Assistido por Computador*

Figura 13 – Quadro Digiflash



Fonte: Thais Beloso (2018)¹²

Logo após fotografar os moldes, a digitalização fica disponível no programa podendo ser feitas alterações e manipulações no molde digitalizado.

Para dar início a uma modelagem plana manual, conforme Winifred (2014) afirma, precisa-se de um conjunto de utensílios para dar apoio ao desenvolvimento da modelagem. Porém, alguns deles são de um valor mais elevado, como por exemplo as régua – que podem ser tanto de acrílico como de MDF - Milimetrada de 60cm, uma Francesa e Esquadros. Também será preciso ter uma mesa para produzir seus trabalhos, juntamente com papel pardo, que para usos mais frequentes de moldes o ideal é o papel vegetal e o papel cartão pois se conservam por mais tempo fazendo seus moldes durarem mais.

É necessário também o uso de um lápis de ponta dura para traçar os moldes, e lápis coloridos para riscar outras áreas e/ou descrever as instruções. Além desses materiais, é indispensável o uso de borracha, carretilha para transferir moldes de uma base para outra, fita métrica, tesouras – o ideal é separar uma para corte de papel e outra para o corte de tecido – fita adesiva, alfinetes e giz, que serve para marcar o molde pronto no tecido. Estes são os itens mais precisos na hora de traçar uma modelagem conforme as afirmações de Winifred.

¹² Disponível em: < <https://www.audaces.com/dicas-para-agilizar-a-digitalizacao-de-moldes/>>. Acesso em: 21 fev. 2019.

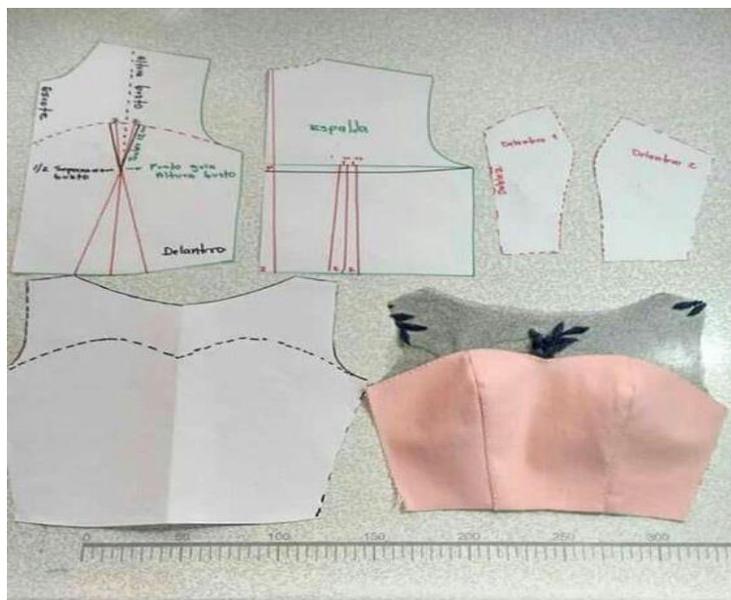
Figura 14 – Régua de Modelagem



Fonte: Agulha de Ouro (2016)¹³

Como mostra a imagem acima, estão alguns exemplos de régua em MDF, que são muito boas para o trabalho, firmes e resistentes, assim como as de acrílico que permitem a visão sobre o trabalho, facilitando ainda mais o processo de modelagem.

Figura 15 - Modelagem e Protótipo



Fonte: Zasa (2019)¹⁴

¹³ Disponível em: < <https://www.bloglovin.com/blogs/agulha-de-ouro-atelie-8479141>>. Acesso em: 21 fev. 2019.

¹⁴ Disponível em: < https://www.instagram.com/p/Bt23W3inXMy/?utm_source=ig_share_sheet&igshid=d4my365npi>. Acesso em: 22 fev. 2019.

Este é um exemplo de uma modelagem traçada com as devidas informações juntamente ao protótipo de molde.

2.2.3 Protótipos e Peça Piloto

Com base no que Treptow (2013) relata, é confeccionado em um tamanho próprio para a prova de moldes em um manequim ou até mesmo em uma modelo. Na maioria das vezes, esse protótipo é produzido em tamanho 40 ou 42 em empresas que trabalham com grades de tamanho numéricas, e em P (pequeno) ou M (médio) em empresas que utilizam desse tipo graduação.

Figura 16 - Protótipo



Fonte: *Accademia Del Design* (2019)¹⁵

Corrêa (*online*, 2008) descreve que, se for feita alguma alteração no protótipo, deve ser alterada na modelagem de imediato para não sofrer erros em uma próxima produção.

¹⁵ Disponível em: < <https://www.accademiadeldesign.com/master-degree/fashion-design-knitwear/>>. Acesso em: 22 fev. 2019.

Geralmente o correto é confeccionar um primeiro protótipo para noção dos processos básicos, e um segundo para sair realmente perfeito com todos os ajustes devidos, tornando-se assim a peça piloto.

Já a peça piloto serve de base para direção de toda a produção na hora de confeccionar em grande quantidade, seguindo passos de costura, aviamentos, posição dos tecidos, deixando a peça própria para a venda.

Conforme afirma Treptow (2013, p. 155) “Os protótipos aprovados na costura seguem para finalização, recebendo estampa localizada ou bordado, quando for o caso, ou sofrendo processo de lavagem (ex.: jeans).” Quando se trata de uma peça em jeans, deve se deixar para fazer acabamentos como pregar rebites e botões somente após a lavagem, pois pode sofrer encolhimento no decorrer do processo, e apenas depois será realizada a prova. Porém estas alterações devem ser previstas no molde da peça para não ocorrer imprevistos depois de lavadas, vestindo corretamente seus manequins.

Conforme Audaces (...online, 2013):

A importância da peça-piloto pode ser verificada em todo o processo de confecção de um modelo, pois a partir do seu desenvolvimento é possível conhecer o tempo de produção, do uso dos maquinários e equipamentos. Também têm-se um cálculo da quantidade de materiais e aviamentos necessários para a fabricação em larga escala.

A peça piloto é importante por disponibilizar todas as informações que serão necessárias na produção, o tempo que leva e os devidos processos que serão feitos, juntamente com o tanto de aviamentos que será utilizado e tecidos.

Segundo Vista (2018), quando é feito roupas sob medida, como vestidos de noiva, de formatura e entre outros, é um hábito as medidas da pessoa serem tiradas em todas as provas. A primeira para começar a peça, a segunda para ajustes e a terceira para finalização.

Figura 17 – Peça Piloto



Fonte: Dalgarrondo (2015)¹⁶

Como se percebe na imagem acima, tem-se a peça piloto, que está à mostra de duas formas, em forma de protótipo – já em estado de perfeição da peça com todos os ajustes – e a peça já feita no seu tecido escolhido.

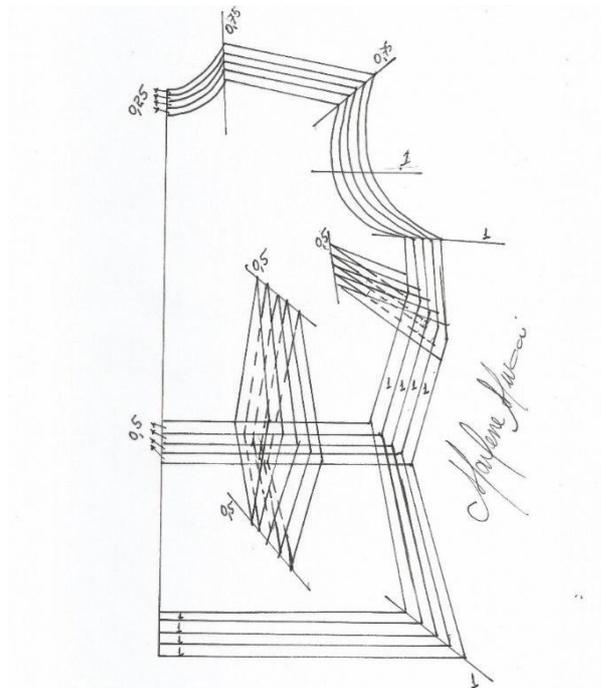
2.2.5 Graduação de Moldes

Com base nos relatos de Treptow (2013) a primeira etapa para o encaixe dos moldes, é a graduação dos mesmos, ou seja, em quais tamanhos a peça será comercializada. A partir do tamanho do protótipo será definido os demais manequins, como por exemplo P-M-G-GG ou 36-38-40-42 e em diversas grades de tamanhos, dependendo a empresa.

Graduar um molde consiste em acrescentar ou diminuir a diferença proporcional às medidas de um manequim para outro. Se a tabela de medidas do corpo determina 4 cm de diferença na circunferência de cintura de um tamanho para o outro (man. 40 = 68 cm, man. 42 = 72 cm, man. 44 = 76 cm), o modelista ou graduador deverá dividir essa diferença entre o número de partes do molde e distribuí-la igualmente: 1 cm para a parte direita das costas e 1 cm para a parte esquerda das costas. (TREPTOW, Doris, 2013, p. 158)

¹⁶ Disponível em: <<https://estilistasbrasileiros.com.br/a-moda-de-uma-figurinista-mo/>>. Acesso em: 23 fev. 2019.

Figura 18 – Gradação de Camisa



Fonte: Mukai (2018)¹⁷

Como representado na imagem acima, a gradação de moldes acontece em todos os lados da base quando estiver desdobrada e nos casos em que está dobrada, onde tem a dobra a gradação não é feita e sim nas demais partes.

Treptow (2013) ainda descreve que a gradação pode ser feita manualmente, riscando o molde no tecido, alterando e acrescentando medidas em cada tamanho e logo após copiando para cada molde separadamente. Porém é um procedimento muito lento, e os sistemas CAD tem uma grande vantagem nesse quesito por apresentarem mais agilidade e facilidade nesta hora, poupando bastante tempo na produção e assegurando de que não se perca nenhum molde.

Esta etapa é necessária pois para uma produção em grande escala, requer tamanhos diferenciados, do 36 ao 46 por exemplo.

¹⁷ Disponível em: < <https://www.marlenemukai.com.br/graduacao-de-molde-blusa-ou-vestido/>>. Acesso em: 23 fev. 2019.

2.2.6 Encaixe e Risco

Na produção da peça, logo após produzir os moldes e as graduações, parte-se para o encaixe e risco, que pode ser feito de três modos conforme Treptow (2013, p. 160) certifica, sendo elas: "...disposição dos moldes diretamente sobre a folha de risco, estudo através de miniaturas confeccionadas por pantógrafo e encaixe através de sistema CAD/CAM." No encaixe, colocando os moldes em tamanho natural sobre a folha de risco, a probabilidade de desperdício de tecido é maior além de ser mais trabalhoso e demorado, já quando se é realizado através de miniaturas produzidas em pantógrafo¹⁸, o manuseio se torna muito mais fácil do que com os moldes em tamanho natural, porém o processo tende a ser lento igual ou até mais demorado quanto os moldes em tamanho real.

Audaces (2013) afirma que o melhor benefício apresentado pelo sistema CAD é a otimização de tempo na produção fazendo assim com que aumente a produtividade dando mais qualidade ao serviço. Em sequência disso, vem sua vantagem para utilizar na área da criação, modelagem, encaixe e planejamento de risco.

No sistema CAD, como Treptow (2013) relata já se encontram mais vantagens na hora de fazer o encaixe, além de ser um processo bem rápido e prático, poupando muito tempo na produção, economiza também a matéria-prima. Possuem-se atualmente no mercado, sistemas mais avançados que realizam encaixe automático operado pelo manuseador, e quando o encaixe é finalizado, o software apresenta o consumo do tecido no encaixe, por peça, e o índice de aproveitamento.

Corrêa (...*online*, 2008) relata que "Nesta etapa, os moldes com os tamanhos já graduados, serão encaixados ou organizados para garantir um melhor aproveitamento do tecido que será cortado. "

¹⁸ Pantógrafo - Instrumento destinado a copiar mecanicamente desenhos, quer em escala reduzida, quer em escala ampliada.

[...] A ficha deve conter: desenho técnico, especificações necessárias para execução da modelagem, nome ou nº de referência do modelo, data e estação a que pertence (inverno, verão, etc.), descrição, amostra, cores e fabricante do tecido, metragem necessária para a confecção da peça piloto, grade de tamanhos, aviamentos utilizados, tempo gasto para a confecção da peça piloto (corte, costura, fechamento, acabadoria, passadoria, e demais envolvidos na produção). (PIRES...*online*, 2014)

Contendo todos os itens necessários na ficha técnica, está liberada para seguir para a produção, dando continuidade no processo com todos os passos a passos que a ficha disponibilizará.

Figura 20 – Ficha Técnica de uma Camisa Masculina

Di Sotti		FICHA PRODUÇÃO		Referência: 1055																	
Cor: 420		Qtde Peças: _____	Descrição: Camisa Masc. M Longa Slim		Responsável: Edvane/Joicy																
ATENÇÃO: Colocar alma de 23,5 x 31,0 cm Colarinho: Italiano			Etiquetas: *Di Sotti Premium *Tamanho *Composição *Tag																		
Tecido Camisa ① Cód.: 559 Cor: 420 Comp.: 100% Algodão Mt.: 1,50																					
Tecido Detalhe ② Cód.: 580 Cor: 600 Comp.: 100% Algodão Mt.: 0,05 cm																					
Tecido Detalhe ③ Cód.: Comp.: Mt.:																					
Grade: <table border="1"> <thead> <tr> <th>TAM</th> <th>QTE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		TAM	QTE	1	1	2		3	5	4		5						Botões: Di Sotti Marinho (qtde por peça: 13) Linha Botão: Setta Poliéster Ref: 2022 Colarinho: Italiano Pesponto: Setta Poliéster Ref: 2027 Caseados: Setta Poliéster Ref: 2022 Bordado: Setta Lumina Pol. p/ Bordar Ref: 5610			
TAM	QTE																				
1	1																				
2																					
3	5																				
4																					
5																					

Fonte: Beleza Absolutta (2019)²⁰

Pires (online, 2014) ainda afirma que é necessário para um modelista, que o desenho técnico que conste na ficha técnica, seja de fácil interpretação, contendo frente e costas, lateral da peça, e sobre detalhes que contém no produto, por menores que sejam devem estar em destaque, e com descrições. Além disso, é de grande importância ter uma amostra do tecido para a modelista

²⁰ Disponível em: < <http://belezabsolutta.blogspot.com/2015/04/criacao-e-desenvolvimento-ficha-tecnica.html> >. Acesso em: 13 mar. 2019.

verificar o caimento, leveza e toque, a fim de facilitar na hora de realizar seu trabalho.

Treptow (2013) afirma que na ficha técnica é preciso constar nome da marca, da coleção junto à estação que se destina, referência da peça, nome do designer do modelo, cores desejadas, tamanhos de graduação, custo estimado e demais detalhes de descrição do modelo. Incluindo também o desenho técnico da peça frente e costas e a data da criação, com os nomes dos modelista e pilotista encarregados pelo protótipo da peça.

Dentre todos os passos citados acima, desde a criação da coleção ao desenvolvimento, são todas necessárias para a elaboração de tal, e neste capítulo foi abordado sobre cada etapa, detalhando-as desde o princípio de conceito de moda.

3 HISTÓRIA DE NOVA VENEZA

Neste capítulo será abordado o foco da pesquisa, que será o embasamento de toda a pesquisa. Com base na fala de Bortolotto (1992), Nova Veneza é uma pequena cidade que se localiza ao sul de Santa Catarina, tendo sua fundação em junho de 1891 pela Companhia Metropolitana, empresa particular do Rio de Janeiro, recebendo aproximadamente três mil imigrantes oriundos da Itália, mais especificamente da região norte, de Vêneto e Lombardia. Os costumes e tradições da colonização italiana, continuam vivas até os dias de hoje nos traços e características físicas da população Neo Veneziana.

De acordo com Bortolotto (1992), Nova Veneza é um lugar que possui traços históricos únicos, diferenciando-a das demais cidades brasileiras. Além de tudo, dispõe de muitas riquezas, de fatos, documentos, histórias, imagens e trabalhos.

Ela foi a primeira colônia do Brasil República. E nasceu, exatamente, do desejo e da empolgação que animava os primeiros instantes da recém-implantada República: era preciso povoar o vasto território nacional, dar um salto para o progresso. Para isso a República havia sido proclamada. (BORTOLOTTTO, 1992, p, 1)

O autor ainda afirma que Nova Veneza foi um projeto de molde, um protótipo para ser aplicado em todo o país. Destaca ainda que, fundada em 1891 e emancipada em 1958, Nova Veneza foi a primeira colônia do Brasil República, que surgiu do entusiasmo pela descoberta que fizeram os italianos, ao encontrar uma região rica de terras boas e férteis para o cultivo de alimentos e também para viver.

As terras encontradas, foram muito bem aproveitadas no campo de agricultura e avicultura, contanto também com uma atividade econômica extra: o metal mecânico.

Bortolotto (1992) alega que, entende-se por Colônia Nova Veneza o local com trinta mil hectares vendidos pelo Governo da União, à Companhia Metropolitana para a fundação da Colônia. Este território inclui todo o município de Siderópolis e também parte dos municípios de Urussanga, Criciúma e Nova Veneza. Já por Nova Veneza, compreende-se como a cidade e o município atual.

3.1 OS EMIGRANTES

No livro “História de Nova Veneza “, há relatos apontados por Bortolotto sobre a fundação do município de nova Veneza. Alvim (1986 *apud* BORTOLOTTTO 1992, p. 10), “são os pequenos proprietários meeiros que, num primeiro momento, constituem um contingente emigratório”.

Nova Veneza começou a existir, então, em janeiro de 1891, com os trabalhos de medição dos lotes, abertura de estradas e construção de galpões e casas. Ainda não havia chegado nenhum imigrante, mas a Colônia já estava sendo desenhada. (BORTOLOTTTO 1992, p. 17)

Como o autor conceitua, a Colônia de Nova Veneza passou a existir em janeiro de 1891, e veio a ser fundada em junho do mesmo ano. Mesmo sem que os imigrantes tivessem chego, já haviam processos sendo iniciados. Assim a Colônia se formava aos poucos. A data oficial de chegada dos imigrantes para ficar em Nova Veneza, foi no dia 28 de outubro de 1981, mesmo sabendo que alguns grupos vieram muito tempo antes.

3.1.1 As Vestimentas

O autor relata que as vestes dos imigrantes eram bem grosseiras, na maioria das vezes de algodão ou lã mista. Quando era época de inverno, os homens utilizavam mantos pesados de lã e as mulheres vestiam xales. Apenas nesta época de frio que os imigrantes calçavam os pés com tamancos feitos madeira no solado e em volta para esquentar o pé, forravam com alguma lã.

Neste sentido, toda a vestimenta que usavam, era tecida praticamente em casa, a partir das peças mais grosseiras de lã, até os véus que as mulheres usavam na igreja. Incluindo seus sapatos que também eram de confecção caseira. (ALVIM, 1986 *apud* BORTOLOTTI 1992).

3.2 PRAÇA HUMBERTO BORTOLUZZI

A praça central Humberto Bortoluzzi de Nova Veneza – SC, é um elemento cultural, que como afirma Veneza (2019), atrai muitos visitantes e a própria população Neo Veneziana. No seu entorno há várias lojas com lembranças, como máscaras que são produzidas ali mesmo por artesãos. No mesmo local existem vários restaurantes de comidas típicas, proporcionando uma vivência gastronômica italiana sem sair do Brasil. A arquitetura lembra em alguns aspectos marcantes à de Veneza-Itália, pelo fato de ter sido colonizada por antepassados oriundos da região.

Sobre a gôndola que está no centro da praça, Catarinense (... online, 2014), comenta “Lucille é tão especial porque é única no Brasil. Há apenas quatro gôndolas fora de Veneza. Além da brasileira, há uma nos Estados Unidos, uma na Rússia e outra no Canadá. ”

Catarinense (2014) ainda afirma que quando a gôndola chegou em Santa Catarina, em 2006, aos 13 anos, e com sua chegada a população neo veneziana vibrou, sendo que atualmente ela faz parte de Nova Veneza marcando a memória da colonização italiana da região.

Figura 21 - Gôndola Lucille.



Fonte: FOURSQUARE (2018)²¹

Na praça existe um monumento para o município, uma gôndola vinda de Veneza-Itália, chamada Gôndola Lucille, instalada no local, a única diferença entre a Veneziana e a Neo Veneziana, é que esta não pode flutuar sobre as águas do município pois é apenas um monumento de história neste contexto.

3.3 ATRATIVO CULTURAL CARNEVALE DI VENEZIA

Além da gôndola, inspirado no Carnaval de Veneza em Itália, acontece na praça o tão esperado Carnevale di Venezia, que ocorre anualmente e conta com centenas de pessoas trajadas e fantasiadas desfilando pelas ruas, carros alegóricos, máscaras bem elaboradas e muito mistério pelo ar. No final do desfile, os foliões retornam à praça para se misturarem às pessoas ganhando apreço dos expectadores.

²¹Disponível em: < <https://pt.foursquare.com/v/g%C3%B4ndola-lucille/568c4b36498edfb06a047ba0/photos> >. Acesso em: 12 mar. 2019.

Figura 22 – Foliões no Carnevale di Venezia SC



Fonte: Viver Bem (2018) ²²

O carnaval italiano é uma tradição que de acordo com Discacciati (2017) se festeja desde o século XI, onde os papéis se invertiam e toda a população podia participar com apetrechos como máscaras e trajes que escondiam sua verdadeira identidade, podendo se misturar entre outros povos. As máscaras possibilitavam que os lados de alguma forma se invertessem, fazendo com que as classes mais baixas pudessem estar no meio de quem exuberava poder e riquezas.

Torquato (...*online*, 2018), relata que:

“O carnaval foi uma fuga para os cidadãos. A nobreza teve a oportunidade de se misturar com o povo, esquecendo as responsabilidades da aristocracia. E as pessoas comuns poderiam ser tratadas como iguais perante as classes superiores.”

Nos dias atuais, o carnaval é uma cultura valorizada por toda a população. Na Itália, nesta época, é comum haver o carnaval em muitas cidades onde os habitantes se reúnem, fazem o carnaval, lembrando as antigas

²² Disponível em: <<https://www.gazetadopovo.com.br/viver-bem/turismo/carnaval-nova-veneza/>>. Acesso em: 10 mar. 2019.

tradições de seu povo, onde todos podiam se misturar sem haver diferença de classes.

O carnaval Veneziano é considerado o maior e mais famoso da Itália. Em torno de quinze à vinte dias, as ruas e os canais de Veneza ficam cheios e tumultuados, proporcionando alegria e enchendo os olhos de turistas que passam por ali diariamente.

O Carnaval é, talvez, a festa mais popular do mundo. O nome deriva do latim “carnis levale” e significa “adeus à carne”. Acredita-se que a sua origem foi na Grécia entre os anos 600 a 520 a.C. É uma festa caracterizada pelos grandes festejamentos e extravagâncias. O Brasil é considerado o país do carnaval e a cidade do Rio de Janeiro tem o maior carnaval do mundo. Mesmo o carnaval brasileiro sendo o mais famoso do mundo, na Itália também essa festa é grandemente comemorada e cada ano se torna mais difundida. (ESCOLAPORTÁTIL...*online*, 2018).

Conforme relata Arruda (...*online*, 2018) as máscaras carnavalescas surgiram de um gênero teatral famoso *Commedia dell'Arte*, que nasceu na Itália por volta da metade do século XVI e permaneceu, até o fim do século XVIII.

Desde os primeiros tempos até os dias de hoje, onde a tradição ainda reina pelas cidades italianas, as máscaras são feitas à mão utilizando técnicas com séculos de idade (SÁ, 2018). Como as máscaras são artesanais, não há duas máscaras venezianas idênticas. Existe uma grande variedade de estilos, cores e desenhos.

Para ser realizado, o carnaval precisava de máscaras bem elaboradas. Para isso, desde o início da tradição desta festa, era pensado para ser executado. Por isso, existiam os artesões que confeccionavam estes adereços para que os foliões pudessem aproveitar a festa, mantendo suas identidades em sigilo.

[...] figurinos que tentam reproduzir o estilo dos nobres que viveram nos séculos XVII e XVIII, ou os modelos apresentados pelos personagens da *Commedia Dell'Arte* – representações teatrais muito comuns na Itália e por toda a Europa do século XVI até a metade do século XVIII, as quais celebrizaram os personagens até hoje tão cultuados, pierrôs, colombinas e arlequins. (SANTANA, Ana Lúcia...*online*, 2018).

Figura 23 – Trajes do Carnevale di Venezia Itália



Fonte: CVC Viagens (2019) ²³

Santana (2018) relata que os trajes utilizados pelos participantes são parte dos *looks* que acompanham as máscaras. Assim, o uso dos figurinos, como citado à cima, vem de uma representação dos teatros da *Commedia dell'Arte* que desde o início da tradição, estavam no meio dos festejos e continuam até os dias de hoje. São elaborados com detalhes refinados, cores variadas e aviamentos que ornam e tornam cada um desses trajes, únicos diante de todos os outros.

O Carnevale di Venezia que ocorre no município de Nova Veneza anualmente, possui um tema para a festa, o que demanda que os artesãos tenham mais facilidade ao criar os novos trajes.

²³ Disponível em: <<https://www.cvc.com.br/dicas-de-viagem/inspiracoes/historia-e-cultura/carnaval-de-veneza/>>. Acesso em 15 mar. 2019.

4 METODOLOGIA

Para a formação acadêmica, exige-se a realização de um trabalho, que a pesquisadora desenvolveu, com base no atrativo cultural de Nova Veneza, a praça central Humberto Bortoluzzi, uma coleção de três *looks*, sendo uma das peças, conceitual, e as restantes, *fashion*.

Para isso, a pesquisa aplicada, foi utilizada para o desenvolvimento de uma coleção de três *looks* para uma exposição na Festa da Gastronomia Típica Italiana em Santa Catarina. Cujas análises foram qualitativas, onde se extraiu a subjetividade das referências da praça Humberto Bortoluzzi para a proposta de *looks*. (CHIZZOTTI 2006 *apud* TREVISOL 2018, 2018).

Alcançando os objetivos, a pesquisa exploratória foi utilizada para ter uma aproximação com o objeto de estudo, visando ampliar o conhecimento sobre o mesmo, e a descritiva, que foi aplicada nos processos de realização dos objetos, pretende “descrever com **exatidão** os fatos e fenômenos de determinada realidade” (TRIVIÑOS, 1987, p. 100, grifo do autor).

Quanto aos procedimentos técnicos, se faz o uso de pesquisa bibliográfica que permitiu verificar toda a literatura que abordava sobre assuntos relacionados à criação e desenvolvimento de coleção e sobre o tema da pesquisa, constituída de livros, e de informações disponibilizadas na internet. A pesquisa documental, fez parte, uma vez que se precisou analisar fotografias de carnavais anteriores, estudos também de imagens da praça. Conforme Gil (2002 *apud* TREVISOL, 2018, p. 35), há os documentos de “segunda mão”, que de alguma forma já foram analisados, tais como relatórios de pesquisa, relatórios de empresas, tabelas estatísticas etc.;

Tratando-se da área de moda e dos processos que a pesquisadora teve de fazer, como criação de croquis e o desenvolvimento de modelagens e construção das peças, a pesquisa quase experimental se inclui de forma que Trevisol (2018, p. 35), afirma que “Quase-experimentos são delineamentos de pesquisa que não têm distribuição aleatória dos sujeitos pelos tratamentos, nem grupos-controle”.

Por se tratar de um local e de uma cultura, utilizou-se de pesquisa etnográfica que para Trevisol (2018, p. 38 - 39), “[...] tem como foco entender a

cultura de comunidades e grupos sociais".

Após estruturar toda a pesquisa bibliográfica, é importante seguir para a elaboração de uma análise em que será abordado todo o processo de criação e desenvolvimento da coleção que se inspira na praça central Humberto Bortoluzzi de Nova Veneza Santa Catarina, a fim de destacar nas peças a imagem do local.

5 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

A presente pesquisa teve como objetivo, desenvolver uma coleção de três *looks* inspirados na praça central Humberto Bortoluzzi de Nova Veneza – Santa Catarina, para serem expostos na Festa da Gastronomia Típica Italiana, tendo como finalidade, destacar nas peças a imagem deste lugar, fazendo com que as pessoas que olharem se identifiquem com o ambiente construído por colonizadores italianos.

Para chegar às ideias da coleção, a pesquisadora escolheu o tema de inspiração, a praça central Humberto Bortoluzzi, e desta, selecionou os elementos necessários para a criação.

Após o estudo da temática desta pesquisa, foram decididas as etapas para formar a coleção final. As mesmas foram:

- Painel de Inspiração;
- Cartela de Cores;
- Cartela de Materiais;
- Cartela de Superfícies;
- Esboços;
- Croquis;
- Ficha técnica;
- Modelagem;
- Prototipagem;
- Corte;
- Costura;
- Acabamento.

5.1 CRIAÇÃO: TEMÁTICA DA COLEÇÃO

Para dar início a coleção, foi buscado inspiração no centro de Nova Veneza – Santa Catarina, um lugar muito visitado por turistas e pelos próprios moradores, a praça central Humberto Bortoluzzi, que apresenta muitas

atratividades, como por exemplo, restaurantes de comida típica italiana, sorveterias, bares, pizzarias e lojas de lembranças, incluindo a Gôndola Lucille, que permite aos que a visitam, ter a experiência de se sentir nos canais de Veneza.

Então desta forma a pesquisadora desenvolveu o painel de inspiração, que segundo Jones (2011, p. 212):

Mediante observação apurada, você conseguirá perceber o que acha realmente inspirador, inquietante ou belo no mundo ao seu redor. Essas pesquisas visuais incluem flores, animais, paisagens e temas urbanos, como a arquitetura, a decadência das cidades, suas luzes etc.

De acordo com a afirmação, a autora buscou referências na arquitetura do local, nas cores e na construção de pedras que se espalha por todo o ambiente da praça, inspirou-se nas paisagens mais características do local para elaborar o painel, idealizando uma coleção que represente aspectos do local. Observando os elementos da praça, criou o painel de inspiração.

Figura 24 – Painel de Inspiração



Fonte: Autora (2019)²⁴

²⁴ Disponível em:

< <https://pt.foursquare.com/v/g%C3%B4ndola-lucille/568c4b36498edfb06a047ba0/photos> >

Treptow (2013) aponta que a proposta de tema, seja qual for o meio de pesquisa e de origem, convém apenas ao designer converter em uma informação inspiradora para uma coleção de moda, sendo ela conceitual ou comercial.

Deste modo, a pesquisadora definiu a partir dos elementos de inspiração, que os *looks* seriam um deles conceitual e os outros dois *fashion*.

5.1.1 Cartela de Cores

Seguindo as etapas, a cartela de cores, conforme Treptow (2013, p. 109) retrata, “A cartela deve reportar ao tema escolhido para a coleção. Por exemplo, tema romântico: cores pastel, gama de rosados; tema gótico: cores escuras; tema “energético”: cores fortes e intensas. ”

Treptow (2013, p. 109) reflete “Para facilitar a visualização, a cartela básica de cores deve ser apresentada sobre fundo branco e deve ser mantido um intervalo mínimo de 1 cm entre uma amostra de cor e outra. ”

Nota-se abaixo que todas as cores seguem as normas de uma cartela, cada uma com sua referência e características do painel de tema, criando uma harmonia na coleção.

As cores foram extraídas com base no painel de inspiração, e na estação escolhida outono/inverno, que refletem a praça nos tons de marrom ao cinza. A origem das cores selecionadas, basearam-se nos seguintes elementos como a roda d’água que se encontra em frente à gôndola, e as pedras que estão construídas por toda a praça, em passarelas, bancos, colunas e na base de construção do coreto.

< <https://viajeibonito.com.br/o-que-fazer-em-nova-veneza-em-santa-catarina/nova-veneza-santa-catarina-praca-humberto-bortoluzzi/> >

< <https://www.dedmundoafora.com.br/2018/01/o-que-fazer-em-nova-veneza-santa-catarina.html> >

< <https://www.casadedoda.com/2017/12/06/o-que-fazer-em-nova-veneza-a-italia-catarinense/> >

Figura 25 – Cartela de Cores



Fonte: Autora (2019)

Sendo as cores selecionadas para o desenvolvimento da coleção tons terrosos acinzentados como o Âmbar e o Nácar, e tons mais amarelados como o Citrino e o Ágata que se encontram em paisagens na Praça Central Humberto Bortoluzzi.

5.1.2 Cartela de Materiais

Pensado conforme o estilo das peças e a época que se planeja expor a coleção, o tecido escolhido apresenta um caimento leve, muito utilizado na confecção de roupas casuais e de festa. O Moss Crepe é um tecido muito maleável e se adequa a qualquer tipo de produto, não é considerado pesado, porém se adapta muito bem à estação outono/inverno, sendo ele um tecido 95% poliéster e 5% elastano, próprio para a sublimação. Como expressa Treptow (2013) em sua fala, é por meio dos tecidos que as ideias do criador serão

transformadas em uma coleção de vestuário que expressará todo o conceito por trás das peças.

Aponta Jones (2011, p. 142):

O tecido é para o estilista o que a tinta é para o artista: meio de expressão criativa. Alguns estilistas trabalham diretamente com o tecido, enquanto outros podem desenhar ideias no papel e depois procurar o material apropriado. Escolher os tecidos adequados é a chave do sucesso na criação de moda.

Segundo as informações, entende-se que a escolha desse material é de grande importância no decorrer da criação de uma coleção de moda.

Figura 26 – Cartela de Materiais



Fonte: Autora (2019)

Além dos tecidos, as peças contam com aviamentos, que de acordo com o que *Fashion* (2016), afirma: "...pode ser de fechamento, de estrutura ou de decoração." Então, percebe-se que existem aviamentos para complementar

a peça, como tem também os de necessidade para a estrutura de uma roupa, ou fechamento. Os aviamentos utilizados são fundamentais para a confecção das peças, como por exemplo o zíper, as linhas, entretela para sustentação, elástico e colchetes de gancho. Porém, percebe-se que há também aviamento de decoração, como a argola que fará parte da coleção.

Neiva (2012), afirma que “Aviamentos são os materiais necessários à conclusão de uma peça de roupa no que diz respeito à funcionalidade e/ou adorno desta peça. Tem papel fundamental na confecção do vestuário.”

Conforme o relato anterior, os aviamentos são de grande importância em uma coleção, escolher materiais inadequados à peça, podem atrapalhar a vestibilidade ou funcionalidade do mesmo.

Treptow (2013, p. 123) diz: “Todos os aviamentos devem ser listados na ficha técnica do produto, com o respectivo consumo por peça.”

De acordo com a coleção, e a partir de testes, foram escolhidos os aviamentos conforme os tamanhos das peças, incluindo o tecido utilizado, foi definido o tamanho de cada material, como o zíper, barbatana gorgorão e o elástico por exemplo, já no caso das entretelas, para cada peça que precisava de estrutura, a autora escolheu a entretela cavalinha, e a de tecido, para os ganchos de sutiã e argola, foi selecionada apenas a quantidade.

5.1.3 Superfícies

Tratando-se de superfícies, este passo serviu para desenvolver uma estampa para reproduzir no tecido, que conforme a pesquisadora buscou, encontrou a imagem das pedras para se basear, entretanto houveram outras. Como mostrado em etapas anteriores, seguindo a temática da coleção, foi analisado de acordo com os elementos do painel de inspiração e extraída uma ideia de estampa em tons frios, que se assemelha muito com a paisagem do ambiente de inspiração.

De acordo com Jones (2011, p. 147)

Estampar tecidos tem sido há tempos um dos meios mais populares de decorar e arrematar um tecido plano. Há vários métodos de estamparia, como batique, decalque e serigrafia, e cada um cria um efeito diferente.

O elemento escolhido para extrair a estampa, foi a construção das pedras que se encontra por toda a parte na praça central Humberto Bortoluzzi, fazendo com que a imagem das peças finalizadas, remetam a este local.

Figura 27 – Cartela de Superfícies



Fonte: Autora (2019)

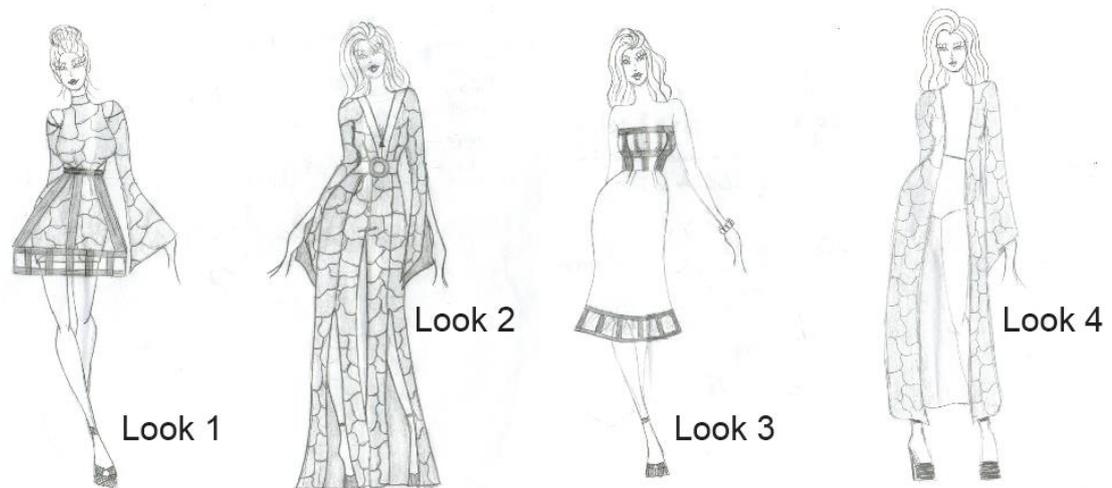
Segundo a imagem acima, nota-se que as cores escolhidas para a coleção estão de acordo com a estampa escolhida, com tons frios acinzentados, que vão do marrom a uma variação de ocre, cores fortes para o outono/inverno.

5.1.4 Esboços

Após todas as etapas anteriores definidas, a pesquisadora iniciou os esboços, baseando-se na estação e no painel de inspiração, elaborando 10 *looks* completos (apêndice A), e destes, 3 foram designados para seguirem no processo de modelagem, prototipagem e confecção.

Treptow (2013) aponta que, os esboços devem ter o objetivo de transferir uma série de ideias do designer para o papel de forma ágil. Não tem necessidade de apresentar os dois lados da peça, frente e costas, apenas demonstrar o que se pretende fazer. Nesta etapa a criatividade não tem limites, pois estas ideias serão aprimoradas e melhoradas no decorrer do processo de criação.

Figura 28 – Esboços



Fonte: Autora (2019)

Iniciando os esboços, a pesquisadora optou por fazer uma coleção mais leve, porém com um aspecto mais *fashion*, com o objetivo de serem peças que podem ser usadas tanto durante o dia, quanto à noite, tendo como inspiração a praça central Humberto Bortoluzzi, surgiu a ideia de uma peça conceito (*look 1*), que baseou-se em extrair inspiração do elemento “Roda d’água” pois é uma parte do ambiente que remete a imagem da praça, transformando-a em uma saia de armação que sobrepõe uma saia com modelagem mais justa, juntamente à estampa selecionada pela pesquisadora, e com mangas mais fluidas. O segundo esboço (*look 2*), partiu da ideia de uma peça *fashion*, com abertura nas mangas e fendas frontais nas pernas, fazendo assim o *look* ser mais confortável e leve, utilizando-se apenas da estampa, e da cor Ágata da cartela de cores, utilizada no decote e no cinto removível que acompanha um aviamento decorativo como forma geométrica refletindo a roda d’água utilizada no *look 1*. No *look 3*, a ideia da autora veio das partes que compõem a roda d’água, as madeiras e os

intervalos entre elas, aplicando na barra do vestido e na parte superior, busto e cintura, e nas partes lisas da peça, a cor Ágata é aplicada, e novamente uma peça com leveza, pensando em uma modelagem evasê para a saia. Como a coleção é outono/inverno, o *look* 4 acompanha uma peça complementar, (*look* 3) que tem como objetivo sobrepor o vestido anterior, sendo uma peça leve, podendo ser agregada a qualquer combinação de *looks* com tons semelhantes ou cores como o preto e o branco.

5.1.5 Croquis

Após os esboços das peças desenvolvidos e com as devidas alterações feitas, a pesquisadora inicia os croquis, conforme os esboços e as suas respectivas mudanças.

Hopkins (2009) declara que o croqui de moda, geralmente tem o intuito de desenhar uma veste em uma figura humana estilizada, por isso precisa entender um pouco sobre o corpo humano.

Figura 29 - Croquis



Fonte: Autora (2019)

Conforme visto nos esboços, foi apresentado todas as ideias de *looks*, e na parte de desenhar os croquis (apêndice B), foram adicionadas as alterações necessárias, como as pences de busto, frontais e traseiras, algumas costuras, no *look* 2 foi alterado o cinto removível por exemplo.

5.1.6 Desenhos e Ficha Técnica

Logo após as ilustrações dos croquis estarem prontas de forma estilizada, parte-se para a elaboração das peças em desenhos técnicos produzidos no *software Corel Draw*. Este fará o trabalho de deixar as peças mais visíveis para seguir ao desenvolvimento, isento de silhueta, o produto fica de forma plana, possibilitando que se possa colocar todas as especificações necessárias, mostrando como a peça fica sem estar em um manequim. Hopkins (2009, p. 80) descreve: “Um desenho técnico é o desenho 2D de uma peça (ou uma série de peças) de roupa feito para representar uma forma tridimensional como se ela fosse estendida sobre uma superfície plana e vista de cima.”

Para elaborar os desenhos informatizados, a pesquisadora partiu de uma base de manequim para o auxílio na modelagem, para que tenha a forma correta de cada peça de roupa. Unindo retas e curvas, o resultado dos desenhos ficaram desta forma como visto abaixo (apêndice C).

Figura 30 – Fichas Técnicas

<p>FICHA TÉCNICA</p>	<p>Referência: 001</p> <p>Descrição da peça: Vestido Conceito</p> <p>Beneficiamento: Estampa Corrida</p> <p>Tamanho da Base: 40</p> <p>Obs.: Acompanha Armação de Gorgurão</p>	<p>FICHA TÉCNICA</p>	<p>Referência: 002</p> <p>Descrição da peça: Macacão</p> <p>Beneficiamento: Estampa Corrida</p> <p>Tamanho da Base: 40</p> <p>Obs.: Acompanha Cinto Removível</p>	
<p>Coleção Inspirada na Praça Central Humberto Bortoluzzi</p> <p>Matéria-prima: Tecido Moss Crepe 95% poliéster 5% elastano</p>	<p>Coleção Inspirada na Praça Central Humberto Bortoluzzi</p> <p>Matéria-prima: Tecido Moss Crepe 95% poliéster 5% elastano</p>	<p>FICHA TÉCNICA</p>	<p>FICHA TÉCNICA</p>	<p>Referência: 003</p> <p>Descrição da peça: Vestido Tomar: que caia</p> <p>Beneficiamento: Aplicação de Gorgurão</p> <p>Tamanho da Base: 40</p> <p>Obs.: Acompanha 004</p>
<p>Coleção Inspirada na Praça Central Humberto Bortoluzzi</p> <p>Matéria-prima: Tecido Moss Crepe 95% poliéster 5% elastano</p>	<p>Coleção Inspirada na Praça Central Humberto Bortoluzzi</p> <p>Matéria-prima: Tecido Moss Crepe 95% poliéster 5% elastano</p>	<p>Obs.: Acompanha 003</p>		

Fonte: Autora (2019)

Em todos os *looks* foram especificados os benefícios como estampa, tamanho da peça, descrição, acompanhamentos das peças, comprimento e os detalhes.

Conforme Hopkins (2009, p. 80) os desenhos devem ser apresentados em uma ficha técnica, que disponibilizará informações detalhadas para utilizá-las na produção, como as etapas de montagem, tecidos utilizados, aviamentos, acabamentos e o custo final da peça. Sabe-se que este é o que conecta o designer e quem produz as peças, por isso deve ser feito de forma especificada para não haver erros na hora da produção.

5.2 PRODUÇÃO E DESENVOLVIMENTO: MODELAGENS

Para iniciar a produção das peças, foram tiradas as medidas do manequim da pesquisadora para os produtos serem modelados e conforme as medidas corretas, as modelagens foram produzidas. A autora decidiu utilizar da modelagem plana manual para prosseguir com o desenvolvimento das peças, que consoante Treptow (2013), os moldes serão riscados em um papel empregando o uso de uma fita métrica, para medição de circunferências como o busto ou o tórax, cintura e quadril. Há também outras medidas que tem grande importância como a distância entre os seios, largura das costas e medidas de altura por exemplo.

Devido à um conhecimento restrito da pesquisadora, nas etapas de modelagem, corte, prototipagem e confecção dos produtos, foi solicitado o auxílio de uma profissional da área de moda, com 40 anos de experiência para ajudar nestes processos.

Iniciando os moldes, foi utilizada uma base de blusa simples com as medidas da pesquisadora. Baseando-se nos croquis elaborados, chegou nos moldes das partes superiores do *look* 1, 2, 3 e complemento do *look* 3. A autora elaborou alguns moldes, como a parte inferior do *look* 1, e a superior do *look* 3, já utilizando do auxílio da profissional, as modelagens restantes foram sendo desenvolvidas passo a passo, juntamente a pesquisadora, proporcionando um maior conhecimento sobre as peças.

Figura 31 – Processo de Modelagem



Fonte: Autora (2019)

Para completar os moldes, foram feitas marcações como piques de pences e encontros das partes como por exemplo frente e costas, lateral e frente, facilitando o serviço da costureira na hora de unir as partes corretas, possibilitando que não houvesse margem de erros.

5.2.1 Prototipagem e Peça Piloto

Finalizando os moldes, como salienta Jones (2011), é essencial que seja testado em um tecido similar ao comportamento do que será utilizado na peça final. O material geralmente indicado para isso é o morim, que é de uma cor crua, impedindo de haver dispersão na montagem do protótipo, como em tecidos estampados por exemplo.

Nesta etapa que ocorrem as mudanças necessárias da peça, conforme Treptow (2013, p. 155) aponta, “Quando um protótipo é diagnosticado com defeito, o molde deve ser corrigido e outro protótipo deve ser produzido pelo

novo molde.” Então qualquer alteração feita nesta peça de teste, deve ser alterado no molde para não ocorrerem erros na hora do corte, por isso é importante que o designer esteja presente nessas etapas para acompanhar a montagem e analisar os defeitos e alterações.

Figura 32 – Processo de costura do protótipo



Fonte: Autora (2019)

Com base nisso, a pesquisadora produziu os protótipos com base nas modelagens, porém não completou todos por falta de experiência e agilidade, que consequentemente atrasariam todo o processo de construção das peças originais. Sendo assim a autora iniciou um protótipo, e vendo que não teria o resultado rapidamente optou por fazer diretamente as peças com o auxílio da profissional na parte da costura.

5.2.2 Corte e Costura

Após os protótipos devidamente corretos terminados, os moldes serão utilizados para cortar as peças no tecido original. O processo de corte é simples, porém requer muita atenção na hora de cortar uma parte da peça que

seja dupla por exemplo, dar os piques nos locais estratégicos para encontro de todas as partes do tecido e cortar com as devidas folgas de costura.

Para iniciar, foi feito o encaixe dos moldes sobre o tecido, poupando espaço para melhor otimização do mesmo, após tudo encaixado, foi cortado corretamente e enrolado cada parte das peças com suas devidas modelagens e amarradas a um pedaço de tecido, possibilitando não perder nenhum trabalho nem se perder na hora de unir as partes.

Finalizado o corte, a pesquisadora contou com a ajuda da profissional para prosseguir o trabalho, contando com sua agilidade e eficácia no processo de montagem. Deste modo, seguindo as marcações feitas nas modelagens, como os piques de encontro e das pences, a costureira iniciou o processo seguindo esses passos, unindo cada parte e provando na pesquisadora a qual utilizou-se de suas próprias medidas.

Antes de iniciar a costura de cada peça, todas as partes foram passadas na máquina overloque para ficar com um acabamento melhor e também impedir que o tecido desfie, logo após essa etapa, começou a costura de cada uma individualmente.

Figura 33 – Processo de costura das peças originais



Fonte: Autora (2019)

Com o auxílio da profissional, o processo foi mais rápido facilitando o trabalho, as peças foram unidas corretamente, a pesquisadora trabalhou juntando partes e alfinetando as fitas e demais aviamentos.

5.2.3 Acabamento e Finalização

Depois de todas as peças costuradas, elas recebem os devidos acabamentos para deixar um produto impecável para a exposição, sem fios soltos ou tecido amassado, elementos decorativos que podem ser colocados apenas depois da peça pronta e dentre outros.

Como afirma Jones (2011, p. 203):

O sucesso da apresentação de uma roupa depende dos ajustes finais em um modelo de carne e osso e de colocar a roupa em sua forma definitiva, passando-a a ferro. Muitas costuras, junções e pences precisam ser passadas e vincadas quando a roupa é finalizada.

Refletindo a fala de Jones, as peças merecem uma atenção mais delicada nesse momento, pois sempre pode se passar despercebido uma junção de costuras sem vincar, e dependendo do tecido, se for mais mole, as costuras vão aparecer no corpo, por isso é importante ter cuidado com esses detalhes para a peça estar em perfeita condição de ser usada.

Nas peças desenvolvidas pela pesquisadora, os acabamentos foram tirar os fios que estavam visíveis, e passar a ferro vincando as costuras e impedindo que o tecido não fique com aspecto de amassado.

De início, foi preparada a saia armada do *look* 1, a roda d'água, preparando duas duplas de fitas largas, medindo conforme o comprimento desejado pela pesquisadora. Primeiramente foram unidos os cantos das laterais das fitas de gorgorão, logo após cortadas em tiras a entretela cavalinha e inserida no meio das fitas, e para finalizar a preparação das fitas foi colocado duas barbatanas nas circunferências da roda como visto abaixo.

Figura 34 – Saia Roda D'água



Fonte: Autora (2019)

Em seguida foram cortadas tiras mais estreitas na vertical que vão entre as duas circunferências, alfinetadas corretamente e depois costuradas à mão. Por final foram unidas seis duplas de fitas largas como no primeiro processo, com tiras de entretela cavalinha no meio, porém sem a barbatana, logo depois foi medido na circunferência da cintura da pesquisadora e cortado duas fitas estreitas na mesma medida para fazer o topo desta saia.

Depois de preparar todas essas fitas, foram unidas todas as partes medindo corretamente a distância entre uma e outra, formando a roda que foi vista na imagem a cima.

Conforme será exibido abaixo, as peças tiveram seus acabamentos finalizados e com todos os últimos detalhes aplicados, estando assim, prontas para serem expostas na Festa da Gastronomia Típica Italiana de Nova Veneza.

Figura 35 – Vestido Peça Conceito



Fonte: Autora (2019)

A peça teve inspiração nas pedras que se encontram no entorno da praça e o elemento Roda D'água foi utilizado como saia de armação, e com a modelagem da parte superior representando um pilar de uma construção de um restaurante do local em forma de gola alta e os recortes na cintura. A peça final foi elaborada conforme planejada e finalizada corretamente.

Já para a segunda peça, foi pensada em um *look fashion* com a modelagem mais leve e confortável, com recortes nas mangas e fendas nas

pernas, que acrescentam charme e comodidade e acompanhando um cinto removível com uma argola.

Figura 36 - Macacão Peça Fashion



Fonte: Autora (2019)

Foi elaborada corretamente conforme planejada e este foi o resultado final da peça *fashion*.

Figura 37 - Vestido e Quimono Peças Fashion Complementares



Fonte: Autora (2019)

As últimas peças *fashion*, que fazem complemento uma a outra, foram inspiradas nas pedras novamente e no elemento Roda D'água aplicado na parte superior e inferior do vestido de cor lisa, ressaltando bastante a fita que reflete o elemento tradicional na peça, com uma modelagem evasê, e também o quimono que é a peça complementar, com as mangas mais leves fazendo assim um *look* mais confortável.

6 EXPOSIÇÃO

Neste capítulo, serão apresentadas as fotos da exposição que, conforme o planejado foi realizada nos dias 20, 21, 22 e 23 de junho na Festa da Gastronomia Típica Italiana de Nova Veneza.

A exposição trouxe um retorno muito bom para a pesquisadora, pois as ficou exposta em um local próximo ao palco principal, onde muitos turistas passavam e olhavam, muitos se interessaram em saber sobre a coleção, e tiveram muitos elogios, inclusive uma futura compradora para uma das peças, o macacão.

Figura 38 – Exposição na Festa da Gastronomia



Fonte: Autora (2019)

Ficou localizada em um stand montado próximo ao palco principal e ao lado das vendas de máscaras, então foi um local de grande visibilidade da coleção.

Figura 39 – Peças Individuais



Fonte: Autora (2019)

As peças ficaram em um local onde ao mesmo tempo que combinava com o ambiente, realçava a coleção, um ambiente com bastante claridade e uma boa decoração.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como percebe-se atualmente, a moda está em um nível de mudança incessante, onde novas tendências aparecem em novelas, site e blogs, revistas e redes sociais. Diversos gostos para serem aderidos pelo consumidor e também muitas coleções com o intuito de trazer alguma mensagem por trás das peças exibidas. A pesquisa realizada, teve o princípio de desenvolvimento de produto, o qual teve como inspiração a praça central Humberto Bortoluzzi de Nova Veneza, Santa Catarina, tendo como objetivo fazer o processo de criação e desenvolvimento de uma coleção de moda com três *looks*, trazendo a imagem deste local nas peças finais.

A finalidade desta pesquisa, foi apresentar nas peças a identidade do local de inspiração, fazer com que seja uma forma de valorizar um lugar muito conhecido e visitado, e para isso a autora observou os elementos mais importantes e relevantes da praça, visando incluí-los nos produtos finais. A partir desses objetivos, a pesquisadora se encaminhou para os preparos de uma pesquisa de coleção, iniciando todos os passos para a criação e logo após o desenvolvimento, contando com o auxílio de duas profissionais na área de modelagem e costura para acelerar o processo, já que a autora não possui muita experiência.

Este estudo foi de grande importância para a pesquisadora, pois é um lugar em que cresceu próxima a ele, e tem marcas das suas origens, tradição e cultura italiana. Também foi uma experiência que proporcionou criar uma coleção com os traços desse local tão adorado, adicionando mais conhecimento à bagagem, trabalhando com seus próprios pensamentos.

Desde o início desta pesquisa, foram impostos todos os conhecimentos da pesquisadora, os quais obteve durante todo o caminho percorrido pelo curso de graduação de Design de Moda, seja pesquisando tendências e temáticas, e criando uma gama de painéis necessários para uma coleção, como o de inspiração, cores, materiais e assim por diante. Aprendeu de que forma pensar e elaborar croquis, fazer todo o processo de desenvolvimento e a partir da terceira fase da graduação, iniciou seus aprendizados na área da costura, podendo então, seguir para a parte de construção de peças de coleção,

finalizando com acabamentos e logo após a preparação para os desfiles. Os projetos e trabalhos que o curso proporcionou, geraram muita informação boa de se obter, tanto os projetos em grupo que ensinou a trabalhar em união, juntar as ideias e formar uma só, quanto os individuais, que mostraram que é sim possível trabalhar sozinho, com muito esforço, mas também com muita gratidão no final de tudo.

O conhecimento adquirido durante todo esse caminho percorrido no curso Design de Moda foi de grande importância, pois ensinou que devemos exercitar mais a nossa mente no seu lado criativo e colocar nossos sentimentos naquilo que fazemos, seja expressando algo muito bom querendo mostrar como tal coisa é tão boa, ou também algo ruim, com o intuito de reverter alguma situação ou alertar algo ou uma sociedade.

A pesquisadora incentiva aos que iniciaram os estudos para a futura carreira de moda, que busquem aprendizado constantemente, e nunca deixem de confiar no seu potencial, pois todos tem capacidade de fazer qualquer coisa, deixe a imaginação fluir, a criatividade é algo de muita importância nessa carreira e se acreditar em si mesmo, poderá ser um grande *designer*.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, João. **A importância do briefing no desenvolvimento da coleção.** Disponível em: <http://www.textilia.net/materias/ler/moda/book-blue-jeans/2_a_importancia_do_briefing_no_desenvolvimento_da_colecao>. Acesso em: 19 nov. 2018.

AMORIM, Carolina Carioni. **DESENVOLVIMENTO DE BASE DE MODELAGEM PLANA COMPUTADORIZADA A PARTIR DO INKSCAPE.** 2015. Disponível em: <<http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202015/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO6-PROCESSOS-PRODUTIVOS/CO-6-DESENVOLVIMENTO-DE-BASE-DE-MODELAGEM-PLANA.pdf>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

ARAÚJO, Patrícia. **A arte de se disfarçar uma história das máscaras de Veneza.** Disponível em: <<https://artrianon.com/2016/08/26/a-arte-de-se-disfarcar-uma-historia-das-mascaras-de-veneza/comment-page-1/>>. Acesso em: 18 nov. 2018.

ARAÚJO, M. **Tecnologia do Vestuário.** Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1996.

AUDACES. **Importância da peça piloto na confecção de roupas.** Disponível em: <<https://www.audaces.com/importancia-da-peca-piloto-na-confeccao-de-roupas/>>. Acesso em: 22 nov. 2018.

_____. **Planejando a coleção: tendências, criação, desenvolvimento e vendas.** Disponível em: <<https://www.audaces.com/planejando-a-colecao-tendencias-criacao-desenvolvimento-e-vendas/>>. Acesso em 18 nov. 2018.

_____. **Sistemas CAD e CAM na confecção.** 2013. Disponível em: <<https://www.audaces.com/sistemas-cad-e-cam-na-confeccao/>>. Acesso em: 22 nov. 2018.

_____. **Tipos de desenho de moda: você conhece todos eles?** 2013. Disponível em: <<https://www.audaces.com/tipos-de-desenho-de-moda-voce-conhece-todos-eles/>>. Acesso em: 05 mar. 2019.

ARRUDA, Maria. **Máscaras italianas de carnaval.** Disponível em: <<http://viagemitalia.com/mascaras-italianas-de-carnaval/>>. Acesso em: 18 nov. 2018.

BORTOLOTTI, Zulmar Hélio. **História de Nova Veneza.** Nova Veneza: Prefeitura Municipal de Nova Veneza, 1992. 339 p.

BRASIL, Fespa. **Serigrafia.** 2013. Disponível em: <<https://www.fespabrasil.com.br/pt/segmentos/serigrafia>>. Acesso em: 23 maio 2019.

CATARINENSE, Diário. **Gôndola Lucille retorna à Praça Humberto Bortoluzzi para a Festa da Gastronomia de Nova Veneza.** 2014. Disponível em: <<http://dc.clicrbs.com.br/sc/noticias/noticia/2014/06/gondola-lucille-retorna-a-praca-humberto-bortoluzzi-para-a-festa-da-gastronomia-de-nova-veneza-4529872.html>>. Acesso em: 02 maio 2019.

CORRÊA, Marcela Krüger. **Projeto de Coleção.** Disponível em: <https://wiki.ifsc.edu.br/mediawiki/images/b/b8/Aru_Marcela_apostila_projeto_d_e_colecao.pdf>. Acesso em: 18 nov. 2018.

DISCACCIATI, Isa. **A história e curiosidades do Carnaval de Veneza.** 2017. Disponível em: <<http://italiaperamore.com/historia-e-curiosidades-carnaval-veneza/>>. Acesso em: 12 maio 2019.

ECOTEX. **Estamparia corrida sublimação.** Disponível em: <<https://www.ecotexestamparia.com.br/estamparia-corrída-sublimacao>>. Acesso em: 19 jan. 2019.

FASHION, Sigbol. **A IMPORTÂNCIA DOS AVIAMENTOS PARA O ESTILISTA.** 2016. Disponível em: <<https://blogsigbolffashion.com/2016/10/08/a-importancia-dos-aviamentos-para-o-estilista/>>. Acesso em: 15 maio 2019.

FERRAZ, Queila. **Tecnologia da Confecção: do protótipo à confecção (etapas e conceito) – Parte 3.** 2007. Disponível em: <<https://www.fashionbubbles.com/estilo/tecnologia-da-confeccao-da-prototipo-a-confeccao-etapas-e-conceito-parte-3/>>. Acesso em: 22 nov. 2018.

FRANCO, Gabriela. **Segundo o Filósofo Manuel Fontan de Junco a moda.** Disponível em: <<https://www.coursehero.com/file/p1ub7e8/Segundo-o-fil%C3%B3sofo-Manuel-Font%C3%A1n-de-Junco-a-moda-conseguiu-estabelecer-uma/>>. Acesso em: 18 nov. 2018.

HOPKINS, John. **Desenho de Moda.** 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009. 167 p.

JONES, Sue Jenkyn. **Fashion Design: Manual do Estilista.** 3. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2011. 271 p.

LANDI, Carolina. **Pesquisa de tendências: o que você precisa saber para entrar nessa.** 2014. Disponível em: <<http://trendnotes.com.br/pesquisa-de-tendencias-o-que-voce-precisa-saber-para-entrar-nessa/>>. Acesso em: 19 fev. 2019.

MARCON, Liliann Cristina. **COMO SURGIU.** Disponível em: <<http://www.carnaxe.com.br/history/mascaras/comosurgiu.html>>. Acesso em: 18 nov. 2018.

MEGALE, Thaa. **Cartela de aviamentos.** Disponível em: <<http://socorro-tcc.blogspot.com/2013/05/cartela-de-aviamentos.html>>. Acesso em: 29 nov. 2018.

MODELISTA, Blog do. **Tutorial Digiflash**. 2016. Disponível em: <<https://blogdomodelista.files.wordpress.com/2016/10/tutorial-digiflash.pdf>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

NEIVA, Tânia. **Entenda os Aviamentos**. 2012. Disponível em: <<https://tanianeiva.com.br/2012/02/15/entenda-os-aviamentos/>>. Acesso em: 15 maio 2019.

_____. **Introdução ao desenho técnico de moda**. Disponível em: <<https://tanianeiva.com.br/2017/10/14/introducao-ao-desenho-tecnico-de-moda/>>. Acesso em 19 nov. 2018.

PIRES, Grazielle. **Ficha técnica de moda da modelagem com a produção**. Disponível em: <<https://www.audaces.com/ficha-tecnica-de-moda-da-modelagem-a-producao/>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

PICOLI, Julia. **Como montar uma cartela de cores e materiais em um projeto de moda?** 2014. Disponível em: <<https://www.audaces.com/como-montar-uma-cartela-de-cores-e-materiais-em-um-projeto-de-moda/>>. Acesso em: 03 mar. 2019.

PORTAL, Colunista. **Serigrafia: O que é**. 2019. Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/idiomas/serigrafia-o-que-e/48455>>. Acesso em: 23 maio 2019.

PORTÁTIL, Escola. **O carnaval italiano**. Disponível em: <<https://www.escolaportatil.com/blog/italianoportatile/o-carnaval-italiano/>>. Acesso em: 18 nov. 2018.

PRINTI. **O que é Serigrafia**. 2014. Disponível em: <<https://www.printi.com.br/blog/o-que-e-serigrafia>>. Acesso em: 19 jan. 2019.

RENFREW, Elinor; RENFREW, Colin. **Desenvolvendo uma Coleção**. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009. 167 p.

SÁ, Pedro. **As belas e misteriosas máscaras do carnaval de Veneza**. Disponível em: <<http://blogideias.com/2011/03/as-belas-e-misteriosas-mascaras-do-carnaval-de-veneza.html>>. Acesso em: 18 nov. 2018.

SALEH, Francys. **A importância da cartela de cores nas coleções de moda**. 2016. Disponível em: <<https://www.audaces.com/a-importancia-da-cartela-de-cores-nas-colecoes-de-moda/>>. Acesso em: 14 fev. 2019.

SANTANA, Ana Lucia. **Carnaval de Veneza**. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/artes/carnaval-de-veneza/>>. Acesso em: 18 nov. 2018.

TEXTILE INDUSTRY. **Definição de moda, o que é a moda.** Disponível em: <<http://textileindustry.ning.com/forum/topics/definicao-de-moda-o-que-e-a-mo>>. Acesso em 18 nov. 2018.

TORQUATO, Amanda. **Carnaval de Veneza, história da festas e dos trajes.** Disponível em: <<http://italianospelomundo.com/carnaval-de-veneza-historia-da-festa-dos-trajes/>>. Acesso em: 18 nov. 2018.

TREPTOW, Doris. **Inventando Moda: Planejamento de Coleção.** 5. ed. São Paulo: Treptow, 2013. 207 p.

TREVISOL, Márcia Elisa Madeira. **Apostila de metodologia científica.** Criciúma, 2018-2. (Material catalogado para a disciplina de TCCI do Curso de Design de Moda UNESC\SENAI).

TRIVIÑOS, Augusto N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação.** São Paulo: Atlas, 1987.

TUDOELA. **Croquis de moda.** Disponível em: <<https://tudoela.com/croquis-de-moda/>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

VALEJET.OM. **O que é Sublimação em tecido?** 2018. Disponível em: <<http://blog.valejet.com/o-que-e-sublimacao-em-tecido/>>. Acesso em: 19 jan. 2019.

VENEZA, Turismo Nova. **Praça Humberto Bortoluzzi.** Disponível em: <<https://turismo.novaveneza.sc.gov.br/equipamento/index/codEquipamento/9443>>. Acesso em: 12 maio 2019.

APÊNDICE A - ESBOÇOS







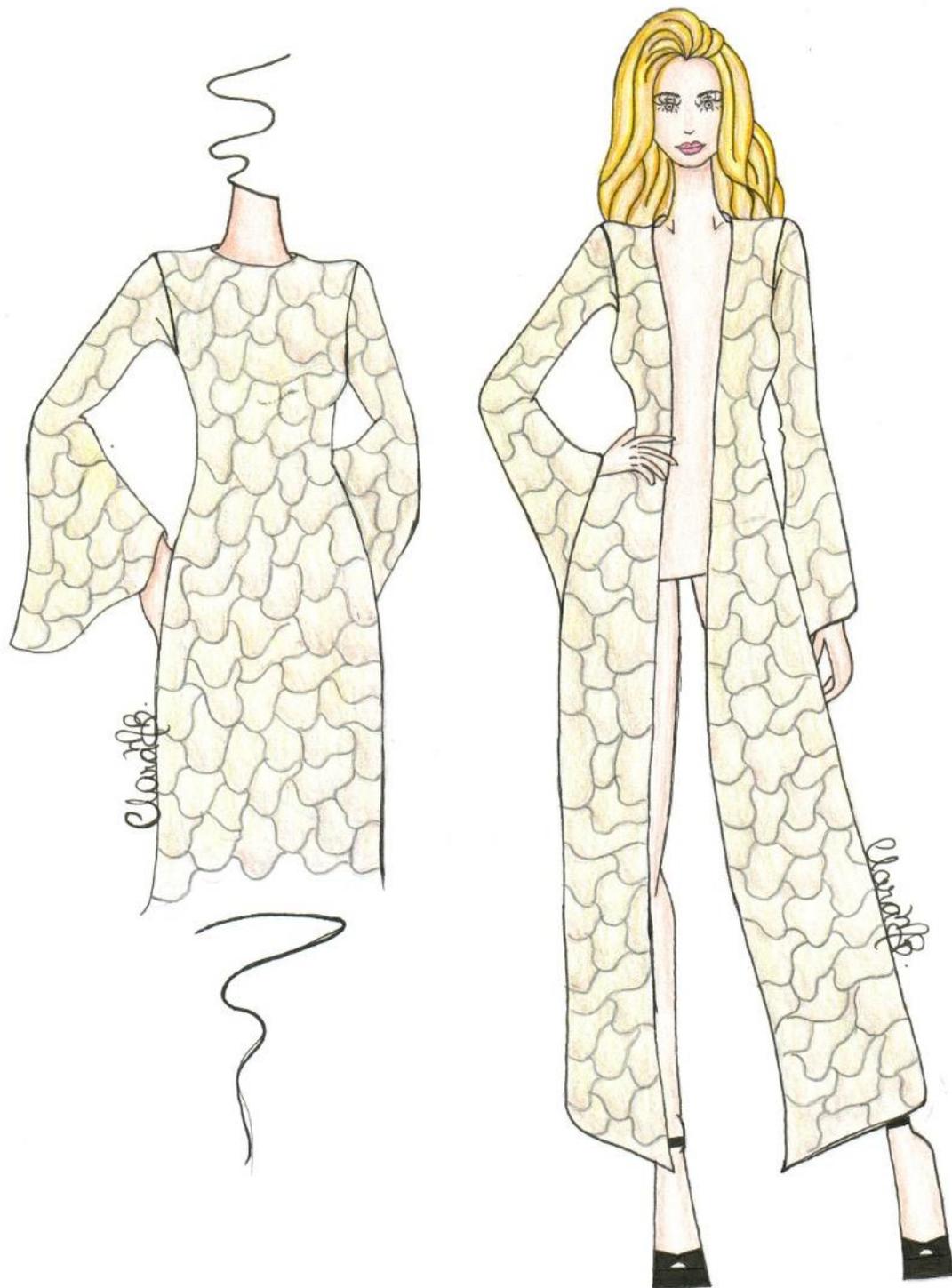




APÊNDICE B – CROQUIS





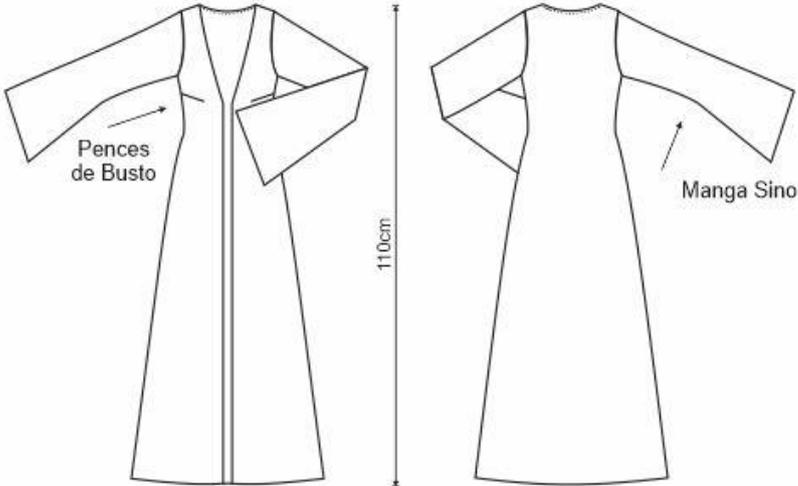


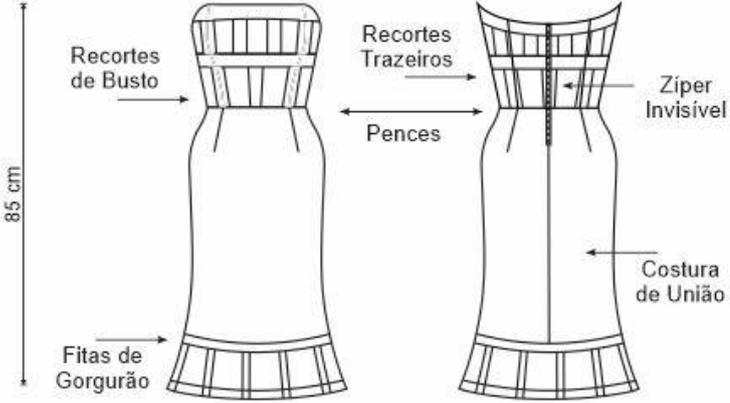


APÊNDICE C – FICHAS TÉCNICAS

<h1>FICHA TÉCNICA</h1>		Referência: 001
		Descrição da peça: Vestido Conceito
		Beneficiamento: Estampa Corrida
		Tamanho da Base: 40
Coleção Inspirada na Praça Central Humberto Bortoluzzi		Obs.: Acompanha Armação de Gorgurão
Matéria-prima: Tecido Moss Crepe 95% poliéster 5% elastano		

<h1>FICHA TÉCNICA</h1>		Referência: 002
		Descrição da peça: Macacão
		Beneficiamento: Estampa Corrida
		Tamanho da Base: 40
Coleção Inspirada na Praça Central Humberto Bortoluzzi		Obs.: Acompanha Cinto Removível
Matéria-prima: Tecido Moss Crepe 95% poliéster 5% elastano		

FICHA TÉCNICA		Referência: 003
	Descrição da peça: Quimono	
	Beneficiamento: Estampa Corrida	
	Tamanho da Base: 40	
Coleção Inspirada na Praça Central Humberto Bortoluzzi		Obs.: Acompanha 004
Matéria-prima: Tecido Moss Crepe 95% poliéster 5% elastano		

FICHA TÉCNICA		Referência: 004
	Descrição da peça: Vestido Tomara-que-caia	
	Beneficiamento: Aplicação de Gorgurão	
	Tamanho da Base: 40	
Coleção Inspirada na Praça Central Humberto Bortoluzzi		Obs.: Acompanha 003
Matéria-prima: Tecido Moss Crepe 95% poliéster 5% elastano		