



Manuela Saraiva Christofaro da Silva

FLAWLESS VICTORY

Criação de uma coleção de *Mortal Kombat* para o dia a dia
inspirada em *cosplays*.

Centro de Tecnologia da Indústria Química e Têxtil

Faculdade SENAI CETIQT

Curso de Bacharelado em Design

Manuela Saraiva Christofaro da Silva

Flawless Victory

Criação de uma coleção de *Mortal Kombat* para o dia a dia inspirada em *cosplays*.

Rio de Janeiro

2023

Centro de Tecnologia da Indústria Química e Têxtil

Faculdade SENAI CETIQT

Curso de Bacharelado em Design

Manuela Saraiva Christofaro da Silva

Flawless Victory

Criação de uma coleção de *Mortal Kombat* para o dia a dia inspirada em *cosplays*.

Trabalho de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Design, da Faculdade SENAI CETIQT, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design.

Profª Natalia Bruno

Rio de Janeiro

2023

Ficha catalográfica

Saraiva, Manuela.

Flawless Victory: Criação de uma coleção de *Mortal Kombat* para o dia a dia inspirada em *cosplays*./
Manuela Saraiva Christofaro da Silva. – Rio de Janeiro, 2023.

116 p.

Trabalho de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Design, da Faculdade SENAI CETIQT, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design.

1. Design. 2. Coleção I. Título.

Manuela Saraiva Christofaro da Silva

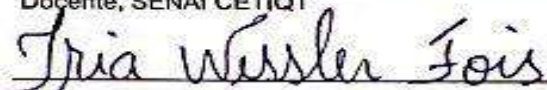
Flawless Victory

Adaptação de elementos e partes de cosplays da franquia *Mortal Kombat* para a criação de uma coleção para o dia a dia.

Banca Examinadora:



Natalia Bruno
Mestre em Design. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro,
Docente, SENAI CETIQT



Iria Wessler Fois
Pós Graduação em Docência do Ensino Superior. Universidade Cândido Mendes,
Docente, SENAI CETIQT



Bruna Luz de Mattos Lopes
Especialista em Design de Estamparia. SENAI CETIQT,
Docente, SENAI CETIQT

Trabalho de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Design, da Faculdade SENAI CETIQT, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design.

Data de Aprovação: 29/06/2023.



Victória Fernandez Bastos
Coordenador do Bacharelado em Design

Agradecimento

Agradeço a Bibi (binha, bicha, nini), minha cachorrinha que viu frequentemente aulas comigo durante a pandemia e foi meu apoio principal desde o início. Agradeço aos meus pais, que desde o início apoiaram minha escolha nada óbvia em fazer moda. Agradeço aos meus avós, que sempre demonstraram interesse mesmo com o trabalho mais simples que já executei. Agradeço a Re, que durante esses anos nunca deixou de me escutar e elogiar minhas criações.

Agradeço aos meus melhores amigos, Laura, Julia e Yuri, que mesmo longe e com uma rotina absurda, nunca largaram a minha mão em todos esses anos. Agradeço aos meus amigos que o Senai me apresentou, Sther, Leticia, Vitoria, Ana e Rhuan, não acreditava que teria amigos como vocês durante o curso.

Agradeço a minha atual orientadora Natalia Bruno, que não largou minha mão durante esse processo e que sempre me acalmou durante todas as orientações semanais e a minha primeira orientadora, Rosa Basin, que desde o início me ajudou e estava comigo abraçando minhas ideias – além, é claro, de me ajudar na parte fotográfica da peça final. Agradeço, também, as professoras Bruna Luz e Iria Wessler que, além de aceitaram participar da minha banca, me aguentaram e sempre disponibilizaram um pouco de seu tempo para me ajudar com esse meu trabalho de conclusão.

Agradeço a música, ao *Seventeen*, ao *BTS*, a um ponta esquerda camisa 15 e a um pirata que estica... Por incrível que pareça, mesmo que indiretamente, o apoio deles foi essencial para a conclusão desse curso.



“Que os sonhos de vocês não fiquem apenas
no plano dos sonhos”

Snooze – Agust D (feat. Ryuichi Sakamoto &
WOOSUNG)

Resumo

Esse trabalho tem como objetivo a criação de uma coleção cápsula inspirada em diferentes elementos de *cosplays* e personagens da franquia *Mortal Kombat*, fugindo das tradicionais roupas de malha que são as mais encontradas nesse segmento. Para a realização desse trabalho foram feitas diferentes pesquisas: marcas que condizem com essa proposta, com o público-alvo, sobre quais personagens da franquia seriam utilizados e sobre as tendências escolhidas, além de uma contextualização sobre *cosplays* e sobre o vídeo game selecionado. A partir dessas pesquisas foram criados 10 (dez) *looks* com peças que seguem as tendências escolhidas – *streetwear* distópico com modularidades e formal não tradicional – ambos acompanhados de *moodboards* indicando as referências utilizadas, para, assim, o protótipo e o processo criativo serem apresentados, mostrando, com isso, mais opções de roupas para esse público consumidor.

Palavras-chave: Design. Mortal Kombat. Cosplay. Coleção cápsula.

Abstract

This work aims to create a capsule collection inspired by different elements of cosplays and characters from the Mortal Kombat franchise, moving away from the traditional knitted clothes that are the most found in this segment. To develop this work, different surveys were carried out: brands that match this proposal, with the target audience, on which characters from the franchise would be used and on the chosen trends, as well as a contextualization on cosplays and on the selected video game. From these surveys, 10 (ten) looks were created with pieces that follow the chosen trends – dystopian streetwear with modularity and non-traditional formal – both accompanied by moodboards indicating the references used, so that the prototype and the creative process can be presented, thus showing more clothing options for this consumer public.

Key-words: Design. Mortal Kombat. Cosplay. Capsule Collection.

Sumário

Introdução.....	11	3. O escolhido: <i>Mortal Kombat</i>	42
1. Vídeo games, cosplay e moda.....	13	3.1 Sua história.....	43
1.1 Vídeo game: definição e história.....	14	3.2 Análise de personagens.....	44
1.2 Cosplay: o que é, história e indústria.....	16	4. Criação e desenvolvimento.....	51
1.3 COSPLAY X MODA.....	22	4.1 Processo criativo.....	52
2. O mercado.....	25	4.1.1 Escolha dos personagens.....	53
2.1 Pesquisa de marcas.....	26	4.1.2 Pesquisa de tendências	56
2.1.1 SparkTrendz.....	26	4.2 Release.....	58
2.1.2 Sayonara Streets.....	28	4.3 Coleção.....	59
2.1.3 Steady Hands.....	30	4.4 Cartelas.....	73
2.1 4 Korshi 01.....	32	4.5 Fichas de desenvolvimento.....	76
2.2 Pesquisa de público-alvo.....	33	4.6 Desenvolvimento do protótipo.....	84
2.3 Personas.....	40	5. Considerações finais.....	90
		Referências	
		Apêndice	



Introdução

Vivemos em um mundo onde tudo está cada vez mais digital e alguns vídeo games e programas televisivos cresceram, uniram e acompanharam algumas gerações – como exemplo e como estudo desse trabalho o *Mortal Kombat*, um jogo onde foram criadas várias versões e adaptações dos personagens, de suas lutas e de seus armamentos.

Durante as etapas de explosões de ideias para a criação de um tema para o trabalho de conclusão de curso, foi difícil de encontrar coleções de roupas inspiradas nesse vídeo game de uma forma mais elaborada, fugindo do tradicional design com imagens estampadas em camisas de malhas e casacos. Em vista desse fato, a pesquisa teve seu início com uma procura mais aprofundada sobre *cosplay* - o ato de se caracterizar como um personagem – e como trazer uma caracterização para o dia a dia com roupas mais elaboradas e detalhadas, visando o uso de vestimentas inspiradas e criadas para diferentes personagens e, até mesmo, objetos presente nesse jogo.

Para o desenvolvimento desse trabalho, foram feitas pesquisas sobre a fusão do mundo da moda com o mundo dos vídeos games e animes e como eles tem se fundido com o mundo dos *cosplays*, trazendo elementos em estampas, acessórios e peças com diferentes estilos para os fãs desse

nicho. A utilização das redes sociais foram, também, de grande influência, mostrando a diferenciação entre *cosplayers* e suas criações, podendo elas serem idênticas às exibidas na tela ou sofrendo adaptações, isto é, se adequando a concepção do usuário que está vestindo o *cosplay*.

Esse projeto visa desenvolver uma criação de coleção inspirada no vídeo game *Mortal Kombat*, se diferenciando das peças encontradas nas lojas de departamento e em algumas lojas cujo seu público-alvo é voltado para quem consome produtos com temáticas *geek* – gíria usada para identificar os fãs de quadrinhos, filmes de super-heróis, games e outras atividades ligadas à cultura pop. Esse trabalho busca entregar uma coleção voltada para quem quer utilizar roupas que remetam a seus gostos e interesses do mundo *geek* de uma forma diferente em modelagem e aplicação de detalhes da habitualmente encontrada.

A metodologia utilizada tem como base uma pesquisa imersiva sobre o jogo escolhido, além da pesquisa sobre *cosplays* e as futuras tendências para o lançamento das peças criadas, promovendo a criação de uma coleção com inspirações e detalhes presentes nas roupas de uma maneira diferente das encontradas nas lojas disponíveis. Esse trabalho utilizou como base as etapas do processo projetual do livro *Design Thinking*, de Ambrose e Harris (2009).

A temática vídeo game, moda e *cosplay* será abordado afundo nesse trabalho, como também um estudo criativo para a criação das peças. Tendo isso como base, os primeiros capítulos serão sobre a contextualização sobre os temas citados acima.

No primeiro capítulo, a abordagem será voltada para o contexto histórico das temáticas vídeo game e *cosplays*, mostrando sua origem e o que seu público-alvo gosta – história em quadrinhos (hqs), animes e filmes - além de os relacionar com o mercado da moda. Finalizaremos esse capítulo apresentando uma discussão sobre como a indústria do *cosplay* funciona no mundo atual e sua relação direta com a moda.

No segundo capítulo, abrangeremos o quesito da pesquisa de lojas e público-alvo, além da criação da persona. Comentando sobre as lojas encontradas em pesquisas nas redes sociais, com a essência e versatilidade que essa criação deseja transmitir.

No terceiro, será comentado brevemente, para uma contextualização, um pouco da história do vídeo game escolhido, além de um aprofundamento em alguns dos personagens mais famosos no universo do jogo, levando em consideração, também, o favoritismo da autora para essa escolha.

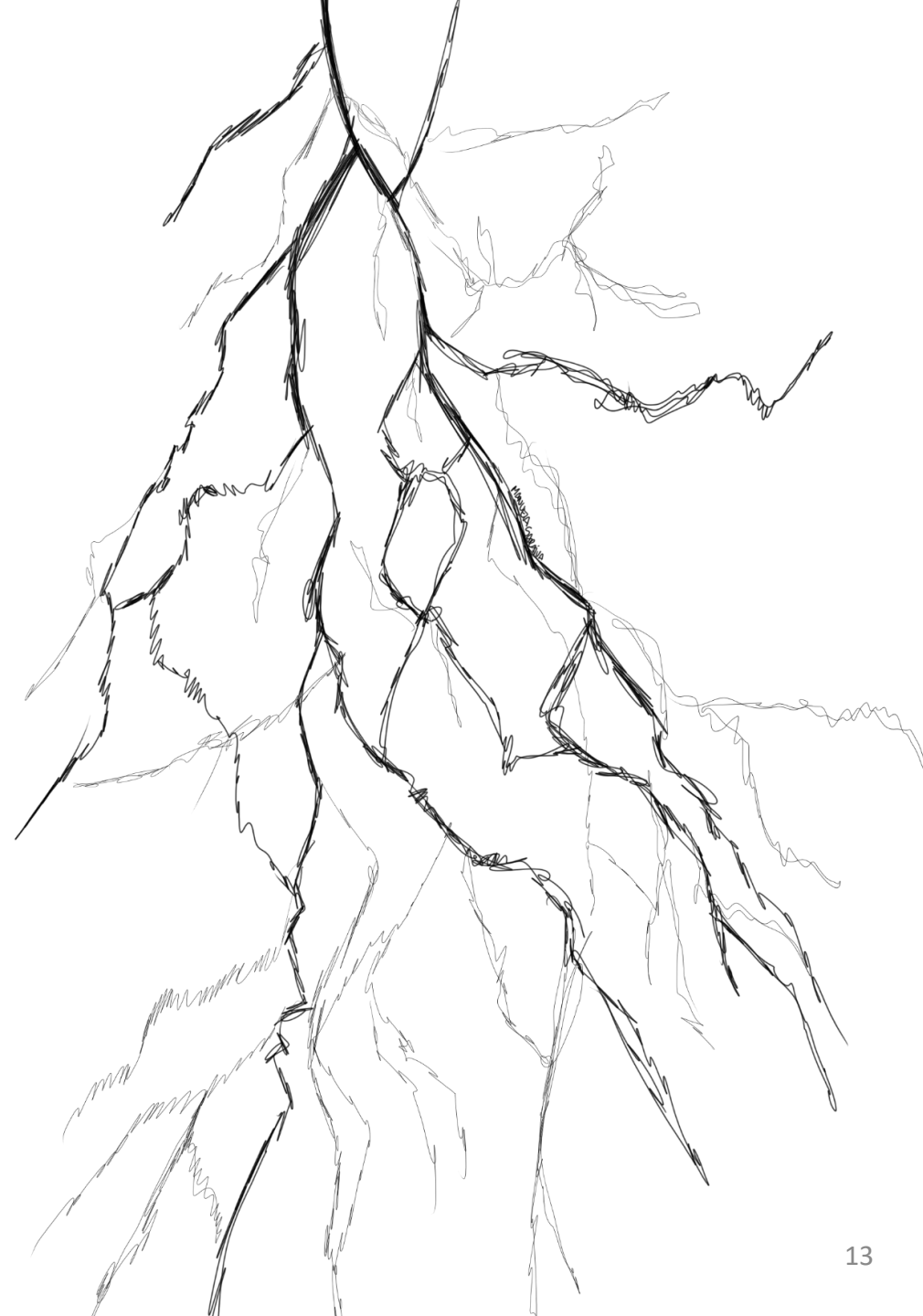
No quarto capítulo, abrangeremos o quesito da criatividade. Narrando o processo de criação de uma coleção cápsula através da apresentação de *moodboards*, apresentação de quais personagens serão utilizados como inspirações e alguns *cosplayers*, a pesquisa de tendências com as temáticas que foram escolhidas, cartelas de cores, esboços, fichas de desenvolvimento, o protótipo da peça escolhido e o produto final criado.

No quinto e último capítulo, será relatado as considerações finais desse trabalho, comentando tudo o que aconteceu e apresentando também as dificuldades e as possíveis mudanças.

1. Vídeo games, *cosplay* e moda

Nesse capítulo inicial será abordado uma contextualização do início da história do vídeo game e do seu significado, além de uma abordagem da temática *cosplay* mais completa e profunda, relacionando essa subcultura com o mercado de moda.

Para um melhor entendimento desse assunto, esse capítulo será separado em seis partes. Sendo as duas primeiras uma breve contextualização sobre os jogos eletrônicos e sua história inicial, e, as demais partes, um estudo mais aprofundado sobre o *cosplay* e seu universo, mergulhando na sua origem, passando por criações, preços, feiras cosplays e animes, além de lojas e colaborações com marcas como a GUCCI.



1.1 Vídeo game: definição e história

Os vídeo jogos que são mais conhecidos por vídeo games, famoso pelo seu anglicismo – uma palavra emprestada por outra língua, segundo o Dicionário Oxford. Segundo o Dicio¹ ela tem como significado:

“programa interativo com jogos cujas imagens são apresentadas numa tela de computador ou de televisão e acessadas através de um controle remoto ou de um teclado.”

No Brasil, esse termo aglutinado de palavras de origem inglesa pode se referir tanto aos próprios jogos quanto aos consoles, que são microcomputadores destinados a rodar jogos de diversas áreas, conhecidos mais popularmente como diversos gêneros (lutas, músicas, *way of life*...), quanto aos próprios jogos, cujo alguns gêneros foram citados anteriormente.

Sobre seu passado histórico, com o decorrer dos anos e o crescimento orgânico da tecnologia, foi possível perceber criações de diferentes consoles – aparelhos que rodam diferentes jogos, como Odissey,

Atari 2600 e Nintendo. O primeiro console criado foi por Ralph Beer, atualmente conhecido como pai dos vídeos games, criando o Brown Box (imagem 1).

O "Brown Box" pode ser programada para jogar uma variedade de jogos, girando os interruptores ao longo da frente da unidade, como pode ser visto na imagem. Cartões de programa foram usados para mostrar quais interruptores precisavam ser configurados para jogos específicos. Os jogos "Brown Box" incluíam pingue-pongue, damas, quatro jogos esportivos diferentes, tiro ao alvo com o uso de uma arma leve e um jogo de colocação de golfe, que exigia o uso de um acessório especial. Sanders licenciou a "Brown Box" para a Magnavox, que lançou o sistema como Magnavox Odyssey em 1972. (National Museum of American History, 2017, tradução nossa)

¹ Videogame. Dicio. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/videogame/>. Acesso em: 4 abr. 2023.

Imagem 1: Brown Box.



Fonte: National Museum of American History, 2017.

Contudo, quando é falado sobre os jogos de vídeo game, dificuldades surgem em afirmar qual foi o pioneiro – o primeiro a ser criado, enquanto muitos dizem que foram o Space War, criado em 1962 por um grupo de amigos, outros falam sobre um jogo de tênis criado 4 anos antes, em 1958, pelo mesmo criador da bomba atômica, Willy Higinbotham. (HISTÓRIA DE TUDO, 2020)

Atualmente, com o crescimento desse mercado, a procura por consoles cada dia mais potentes aumenta, visando sempre um melhor desempenho do jogo escolhido durante as partidas – fugindo das possíveis demoras para carregar fases e as *skins* – modificações possíveis de serem feitas em seus personagens de jogos.

1.2 Cosplay: o que é, história e indústria

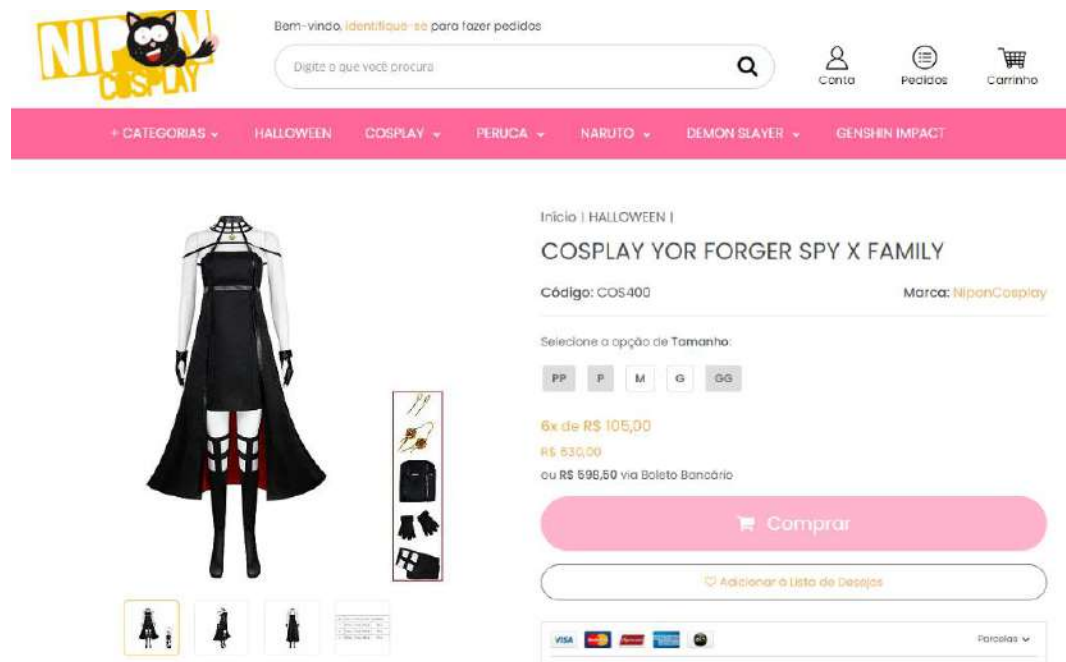
Cosplay, segundo o conhecido site CosplayBr² (2012), é um termo na língua inglesa que consiste em uma abreviação de *costume play*, tendo como tradução uma brincadeira/interpretação de fantasia. Tendo como objetivo se fantasiar de personagens provindos de quadrinhos, animes, jogos, livros, filmes e séries televisivas, podendo ser de outros países ou não, além de reproduzir determinadas características de personalidade do personagem escolhido, como postura, fala, gestos e poses famosas/típicas.

É muito comum encontrar *cosplays* em diversos lugares atualmente, feiras de jogos e de animes são um bom exemplo de tal ato, porém também existem feiras somente para cosplays, independente se é de filme, anime ou jogos. Também é possível encontrar *cosplayers* – pessoa que utiliza o *cosplay* - em lojas ou em lugares onde precisa-se de divulgação sobre o que estão vendendo no estabelecimento, pois essas pessoas caracterizadas tendem a chamar bastante atenção – levando em consideração a vestimenta utilizada.

Vale ressaltar também, que a grande maioria dos *cosplays* são feitos de maneira artesanal, principalmente do Brasil, onde a existência de lojas especializadas para tal aquisição é escassa e, quando encontrada, foge do orçamento de muitos *cosplayers* (imagem 2) – mesmo sendo compreensível que é um trabalho artesanal e que o tempo gasto para a criação ou aquisição de tais vestimentas e acessórios é alto. Porém, com o amplo acesso à internet, muitos acabam comprando algumas peças produzidas em outros países - principalmente as de origem chinesa – e realizando consertos, caso necessário, quando as peças estão em mãos, já que o valor para a compra é consideravelmente menor (imagem 3).

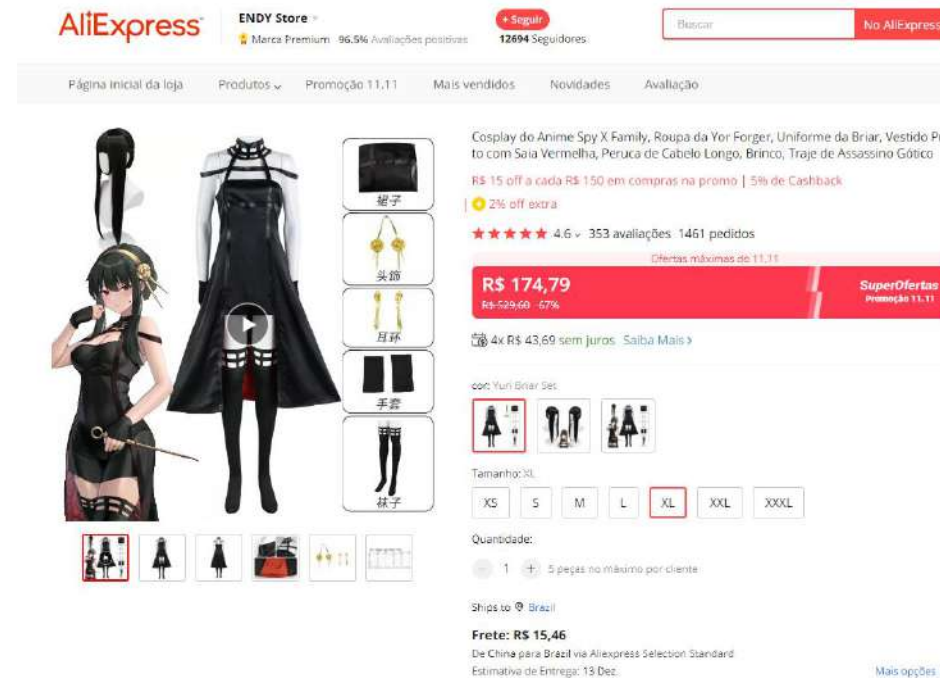
² **O que é Cosplay.** Cosplay Brasil - A comunidade de cosplayers do Brasil. Disponível em: <https://www.cosplaybrasil.com.br/index.php/o-que-e-cosplay>. Acesso em:

Imagem 2: Cosplay do Anime Spy X Family, Roupas da Yor Forger, sendo seu valor para aquisição de R\$630,00.



Fonte: Nippon Cosplay.

Imagem 3: Cosplay do Anime Spy X Family, Roupas da Yor Forger, sendo seu valor para aquisição de R\$174,79.



Fonte: AliExpress.com.

Mesmo sendo notório o dinheiro e o tempo investidos nessa caracterização, esse ato de se vestir é geralmente voltado para um *hobby*, ou seja, uma forma de lazer e distração. Nas feiras existentes de jogos, animes e nas específicas de *cosplay*, é comum de se ver concursos de melhor caracterização, tendo sempre algum prêmio envolvido, como exemplo a CCXP Worlds 21 (*Comic Com Experience 2021*) sendo Julius Caesar – com o *cosplay* de Rengar do jogo *League of Legends* (imagem 4) – levando para casa como prêmio de primeiro lugar um par de ingressos Full Experience da CCXP22 (R\$ 24.000, o par) e uma Honda Elite 0km 125cc na cor preta de ano/modelo 2021, fora as premiações de segundo e terceiro colocados.

Imagem 4: Observamos na foto abaixo, da direita para esquerda, Jeyke com seu *cosplay* de Medicine Seller de Mononoke, Julius de Rengar e Blue Addams de Greta em Gremilins 2.



Fonte: Mundo Cosplayer.

Muitos podem acreditar que a criação do *cosplay* vem da Ásia, principalmente do Japão, porém esse ato de se caracterizar como um personagem começou nos Estados Unidos da América, na 1º *World Science Fiction Convention* ou *WorldCon* em 1939 (1º Convenção Mundial de Ciência Ficcional, tradução nossa), quando Forrest J. Ackerman e, sua amiga, Myrtle R. Douglas, entre um público de aproximadamente 200 pessoas, eram os únicos fantasiados, ele usava um traje espacial rústico, enquanto ela utilizava um vestido inspirado no clássico filme “*Things to Come*”, de 1936, segundo Flynn (1936, *apud* Arquivo Cosplay Brasil, 2012). Isso causou uma euforia no público presente e, segundo Barboza e Silva (2013, p.5) “as fantasias da dupla fizeram tanto sucesso que no ano seguinte dezenas de fãs compareceram à convenção em trajes de ficção científica.”

O termo “*kosupure*” (コスプレ) – pronúncia e escrita em Kanji da palavra *cosplay* – foi originalmente fundado em 1984 no Japão pelo designer de jogos Nobuyuki Takahashi, depois de sua visita a *Worldcon* em 1984, em Los Angeles. O mesmo relatou todos seus vistos em revistas de ficção científica, começando a incentivar uma possível prática desse ato artístico. Cada dia, o ato de trazer os personagens à vida pelo *cosplay* cresce

gradativamente, na Terra do Sol Nascente é notória a criação de lojas, eventos e convenções voltadas para essa cultura, que está se tornando um fenômeno mundial. (KAWANAMI, 2020).

No Brasil, o evento Mangacon, realizado em São Paulo é tido como o marco da difusão do Cosplay em território nacional. O evento realizado pela ABRADEMI (Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações) teve como primeira fantasia de anime – animação japonesa – o “Mu de Áries” personagem de Cavaleiros do Zodíaco, confeccionado e vestido pela Cristiane A. Sato em fevereiro de 1996, se tornando, assim, a primeira *cosplayer* do Brasil em evento de anime e mangá. (ABRADEMI, 2012). No momento atual, é possível encontrarmos eventos desse tipo em todos os quatros cantos nacionais como: Amapá Anime, em Macapá; Nippop, em Vitória e Matsuri Anime Fest, em Rondônia. Esses eventos misturam várias atrações como apresentações e competições de *cosplayers*, dança, jogos e até vendas de produtos como mangás, hqs e suvenires temáticas. Fora eventos de grande porte, como: CCXP (Comic Com Experience), em

São Paulo e Game XP, no Rio de Janeiro, sendo considerados eventos importantes, respectivamente, no mundo e na América Latina.

Já sobre a indústria do cosplay, vemos que de acordo com WINGE (2006 *apud*. MELLO, 2017, p.27) o crescer da subcultura do cosplay faz com que profissões comecem a aparecer para suprir a necessidade desse determinado público, existindo, assim, um mercado que gira em torno da produção de *cosplay*, com *costume makers* ou *cosmakers* – pessoa que realiza a criação e produção de um cosplay – que confeccionam profissionalmente essas vestimentas e acessórios sob medida e demanda, além de um pequeno grupo de *cosplayers* que se tornam competidores profissionais, concorrendo a prêmios em dinheiro.

Atualmente, com uma simples busca nas redes sociais e na plataforma Google, é possível encontrarmos diferentes *costume makers*, podendo eles só criarem acessórios, armamentos, estilizarem perucas e/ou, até mesmo, venderem o kit completo com roupa e os demais itens da caracterização escolhida. Temos

como exemplos de *cosmakers* nacionais a loja Cosplaykeer Ai-Ni³ e a loja King Cosmaker⁴ ambas vendendo desde as roupas completas para o *cosplay*, até perucas lentes e máscaras. Ao ampliarmos nossa busca, encontramos *cosmakers* que produzem roupas sob medidas, como a Clémentine Gelly, na França e a Angel Rosa, da Indonésia (imagem 5).

³ COSPLAYKEER AI NI. Cosplay Xiao. 5 dez. 2022. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C1xfTghO8Xq/>. Acesso em: 4 abr. 2023.

⁴ COSPLAY. King Cosmaker. Disponível em: <https://www.kingcosmaker.com.br/croppedsl/>. Acesso em: 4 abr. 2023.

Imagem 5: Cosplay do personagem Kamisato Ayato - Genshin Impact por Angel Rose, na esquerda e cosplay do personagem Valkyr Graxx – War Frame, feito por Clémentine Gelly, na direita.



Mesmo ambas trabalhando no mesmo ramo de *cosplay*, ao analisarmos suas redes sociais e portfólios, é de fácil percepção que as áreas que cada uma decidiu seguir são bem distintas – é possível notar a diferença em seu estilo, mostrando, também a larga diferença entre o visual dos dois vídeo games – englobando, assim, um número cada vez mais de fãs de jogos com visuais e histórias diferentes, mostrando que o ato do cosplay é possível em uma ampla variedade de temáticas.

Fonte: Imagens retiradas de seus respectivos perfis no Instagram, @angelrosedesign e @arborealkey.

1.4 Cosplay X Moda

Segundo Silva (2008) a prática do consumo institucionalizou a existência das pessoas quando determinadas mercadorias possuem símbolos de diferenciação entre os diversos grupos, onde a diferença entre o real e imaginário – nesse cenário – cada dia passa a ser mais tênue. Ao observarmos essa diferenciação dos grupos tanto na moda quanto no cosplay, notamos que ela atua em cima da definição de identidade de cada cidadão, dizendo - através dos itens utilizados e possuídos – alguma mensagem para quem o observa.

Com isso, é possível observar que o mundo geek, onde o cosplay está inserido, pode e utiliza a moda como inspiração e referência para criação de personagens e vestimentas. Podemos citar como exemplo o anime *Jojo's Bizarre Adventure*, onde os personagens mostram peças e poses com referências da Versace, Vogue e Moschino. (PEDRO, 2022).

O famoso mangaká Hirohiko Araki – criador da obra citada acima – é assumidamente apaixonado por moda e comenta que essa é a sua maior influência para criar seus personagens. No decorrer de sua obra, notamos referência a grandes estilistas através dos nomes dos personagens, como

Ermes Costello (Hermes) e Emporio Alnino (Emporio Armani), além de mostrar a admiração por bandas de rock, ao nomear os ataques de alguns personagens com “Killer Queen” e “Echoes”, por exemplo (PEDRO, 2022). Fora a influência para as famosas “Jojo Pose” – expressão corporal de autoidentificação dos personagens no decorrer do mangá/anime - de seus personagens, sendo tudo e todos possíveis de se tornar uma inspiração para o famoso mangaká japonês (imagem 6).

Imagem 6: Inspirações de “JOJO POSE” para a criação e caracterização dos personagens.



Fonte: Imagem retirada da página no twitter @MangasBrasil.

Segundo Pedro (2022) a relação entre moda e esse mundo voltado para os geeks, também é encontrada em colaborações com revistas e diferentes marcas. *Jojo's Bizarre Adventure* teve em 2010, uma coleção criada por uma grife japonesa que foi o início de uma interação interessante entre

moda e anime/mangá. Com o decorrer dos anos, as grifes passaram a admirar as criações de Araki, com isso, a GUCCI fez parcerias com o famoso mangaká, que produziu alguns personagens com as roupas da coleção outono/inverno do mesmo ano (2011/12), esses desenhos foram publicados pela revista SPUR – moda feminina japonesa – no mesmo período (imagem 7).

Imagem 7: Rohan Kishibe como capa da Spur (na esquerda) e Jolyne Cujoh collab. GUCCI (na direita).



Fonte: Legião dos Heróis.

Segundo Silva e Barboza (2013, p.14 *apud*. NEVES, 2021), como em um processo de retroalimentação, a indústria da moda absorve a cultura *geek* e desenvolve produtos para o público que consome essa cultura em uma busca de formas que demonstram seu pertencimento neste grupo.

Vemos que esses determinados produtos são feitos com uma vasta variedade, podendo eles serem mais discretos, simples, chamativos, alternativos, complexos ou detalhistas. No Brasil, além das lojas de departamento – como Renner e C&A – que produzem esse tipo de vestimenta, temos a marca Piticas, com toda sua produção voltada para o público *geek* e no Japão, temos como exemplo a marca Favorite One, porém, quando analisamos ambas as marcas, vemos estilos completamente diferentes, enquanto a nacional é mais voltada para camisas de malhas e casacos personalizados, muitas vezes com criações próprias, a marca nipônica é voltada para roupas que se pareçam com *cosplays* dos personagens voltadas para a vida rotineira (imagem 8).

Imagem 8: Comparação entre as duas marcas com coleções voltadas para o mundo *geek*, sendo Favorite One, da esquerda e Piticas, da direita.

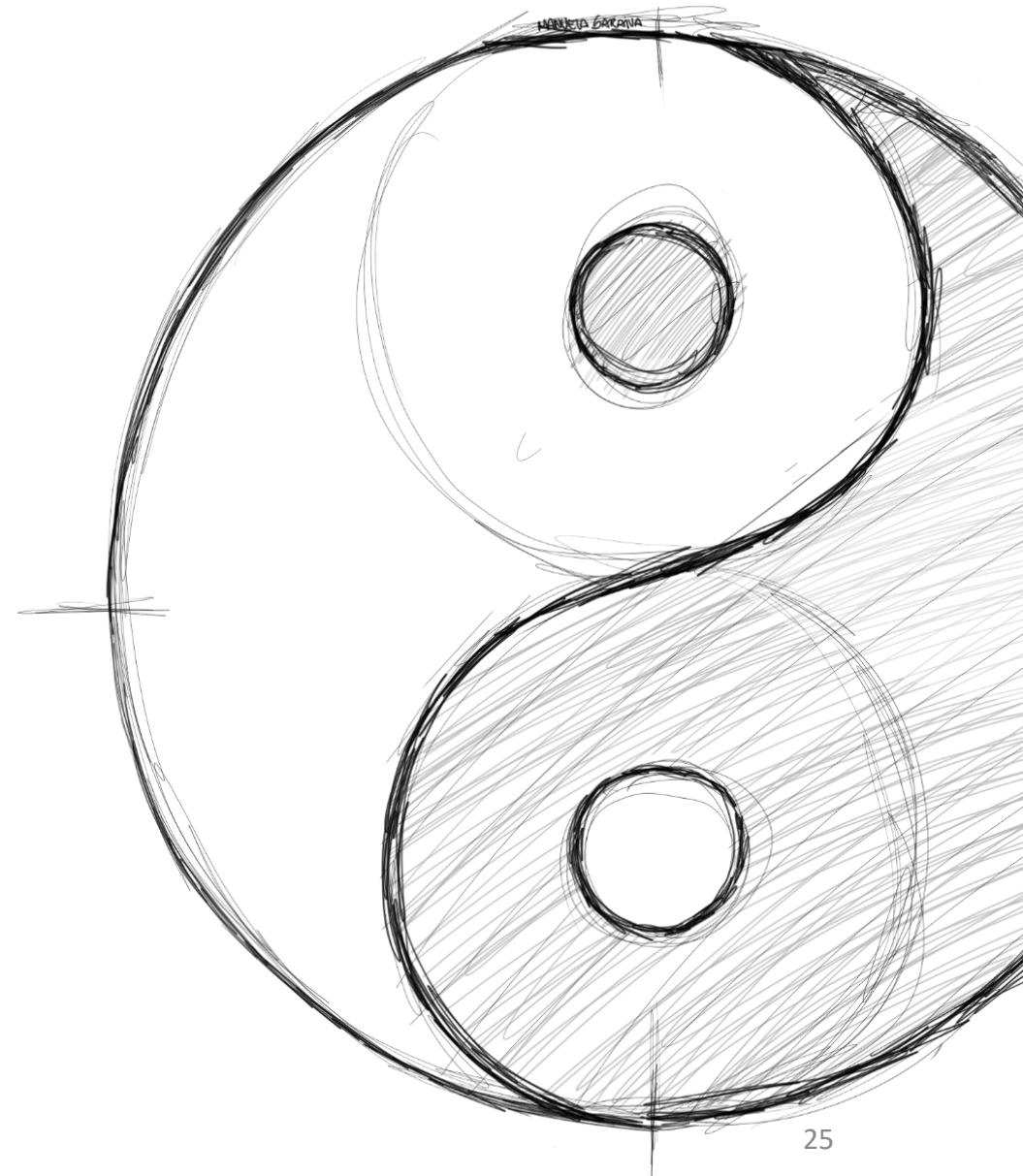


Fonte: Favorite One e Piticas, respectivamente.

Com isso, podemos entender que esse determinado tipo de peça – se assemelhando a um *cosplay* ou que retomem a cultura *geek* – ajuda o usuário a expressar seus gostos no dia a dia, ajudando na descoberta de sua identidade.

2. O mercado

Nesse capítulo encontraremos uma pesquisa de marcas que conversam com o tema proposto desse trabalho – que visa uma criação de roupas com detalhes retirados de cosplays, fugindo de roupas com estampas localizadas -, além de uma pesquisa qualitativa com o público-alvo e, para finalizar, a criação das personas com os resultados obtidos nas pesquisas.



2.1 Pesquisa de marcas

O seguinte tópico tem como objetivo a pesquisa e a procura de marcas dentro do segmento de roupas geek com detalhes mais sutis e peças que fujam da tradicional blusa de malha com estampa localizada e marcas que criam roupas modulares, ou seja, roupas desmontáveis e ajustáveis. O intuito de busca por marcas com essa temática fora mostrar que é possível usar diferentes estilos de roupas com temáticas geeks, se unindo com o propósito da autora de criar uma coleção com esse tema para o uso cotidiano.

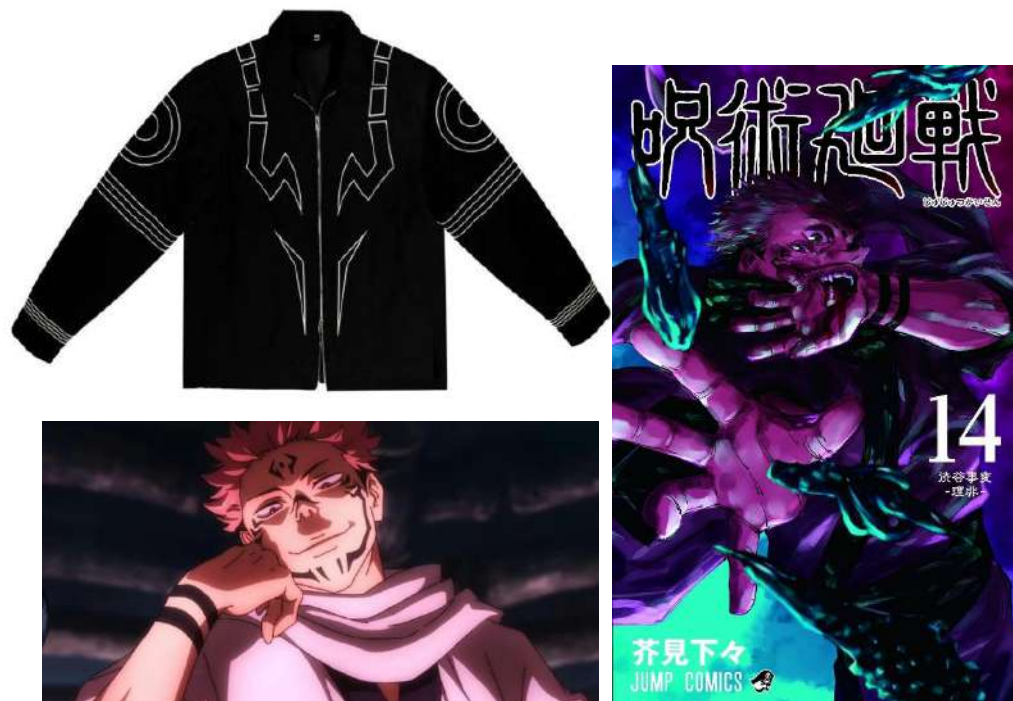
Com isso, as marcas que vendem esse estilo de roupa que foram encontradas passaram por uma análise – mais focada em seus produtos – e as 4 (quatro) escolhidas que serão apresentadas, são: SparkTrendz, Sayonara Streets, Steady Hands e Korshi 01. Vale ressaltar que só foi possível citar uma marca nacional nessa pesquisa, sendo ela a de roupas modulares, mesmo com muita pesquisa, foi difícil achar uma marca no segmento de roupas de anime e vídeo game que converse com as ideias a autora.

2.1.1 SparkTrendz

SparkTrendz é uma marca que ganhou muita visualização no aplicativo TikTok em 2022, ao lançar uma coleção de jaquetas no estilo colegial americano com referência a alguns personagens de animes. Eles seguem um estilo streetwear e são uma marca on-line independente, tendo sua base nos Estados Unidos. Ao comparar com as demais marcas selecionadas, eles são os que mais se diferenciam na quantidade de produtos, indo desde roupas à acessórios, chegando até a vender itens colecionáveis – porém esses não constam mais em seu website (imagem 22).

Eles contam com diversos designs diferentes em seus produtos, variando desde a tradicional blusa de malha – o que esse trabalho pretende se desprender para a criação da coleção – até casacos e jaquetas com designs voltados para detalhes encontrados em diferentes personagens de anime, sendo isso, o fator fundamental para a seleção da mesma para citá-la nesse trabalho. O trazer ideias e elementos dos personagens para personalizar as roupas foi o que ganhou a atenção da autora, deixando roupas consideradas tradicionais, em roupas inspiradas em seus personagens favoritos de uma maneira menos convencional. Contudo, os grandes nomes dos animes estampados em algumas das peças fogem da ideia desse trabalho (imagem 23).

Imagem 22: Produtos da SparkTrendz e suas inspirações.



Fonte: Colagem elaborada pela autora, 2023.

Imagem 23: Roupas da SparkTrendz.



Fonte: Site da respectiva loja, SparkTrendz.com.

Por último, vale ressaltar a ampla grade de tamanho encontrada nas roupas presentes no site, variando do P ao XGG e com preços variando em 35 (trinta e cinco) à 150 (cento e cinquenta) dólares americanos em produtos têxteis vestíveis, deixando seu público, dentro da comunidade que é fã de animações japonesas, bem diversificado.

2.1.2 Sayonara Streets

Durante a pandemia de Covid-19 no ano de 2020, a Sayonara Street foi criada. Seu intuito foi criar roupas que o fundador da marca usaria com orgulho, já que as encontradas para a venda, foram descritas como *“loud clothing”*, ou seja, roupas que chamam muita atenção e, com isso, a marca foi criada.

Por ser uma marca mais recente, ela apresenta uma menor variedade de produtos, mas isso não é um empecilho para suas criações. Atualmente, eles trabalham on-line, com roupas e acessórios, mas seus produtos mais característicos e que mais chamaram a atenção da autora para selecionar essa marca para análise são os casacos com zíperes ¼ e suas blusas com times de animes inspirados em blusas típicas de baseball (imagem 24).

Imagem 24: Produtos da Sayonara Streets.



Mesmo vendendo também blusas de malhas estampadas, elas não estão em tanto peso em seu website e, ainda sim, suas estampas fogem do tradicional encontrado nessas lojas de departamento. Vale ressaltar que, assim como a marca anterior, a grade de tamanhos é ampla, indo do P ao 4GG, contando com peças custando até 55 (cinquenta e cinco) dólares, abrangendo uma boa parte do público que é fã dos determinados animes inspiradores.

Fonte: Imagens retiradas do Instagram da loja, @sayonarastreet.

2.1.3 Steady Hands

Criada por Wesley Marbles em 2017, a Steady Hands é uma marca online independente que tem sua base no norte de Nova Jersey (EUA). Segundo Marbles, na aba de ‘Sobre Nós’ no website, o intuito é criar roupas inspiradas em animes que não deixem transparecer o quão você gosta de determinados seriados orientais para pessoas “normais”, sendo essas as que não conhecem os mesmos. Todos os seus designs são autorais, tendo diferentes inspirações para as criações, e as peças são feitas em confecção própria (imagem 25).

Imagem 25: Peça de roupa e sua inspiração.



Fonte: Colagem elaborada pela autora, 2023.

A escolha dessa marca foi feita a partir do texto que seu criador e fundador disponibilizou no website, nesse texto ele explicava sobre a ideia de poder expressar o que você gosta pelo vestível sem utilizar um cosplay ou alguma peça com a estampa do rosto do personagem – criando design mais discreto e voltado para o cotidiano – se uniu perfeitamente com a ideia da autora, mesmo seguindo por estilos diferentes. Sua grade de tamanho é ampla, indo do PP ao XGG, conseguindo assim, abranger diferentes corpos presentes entre os fãs de animações japonesas, além do valor ser fixo de 45 (quarenta e cinco) dólares americanos para todos os cardigans – que são as peças encontradas em seu site atualmente. As ideias de Wesley, geralmente fogem das tradicionais blusas de malhas, tendo a mesma intenção desse trabalho, porém ele tem seu foco direcionado em cardigans, lançando, também, alguns coletes e calças (imagem 26).

Imagem 26: Produtos da Steady Hands.



Fonte: Colagem elaborada pela autora, 2023.

2.1.4 Korshi 01

Criada por Pedro Korshi e tendo sua estreia no São Paulo Fashion Week em 2018, Korshi 01, segundo seu fundador, “é uma aquariana, independente e cheia de personalidade”. Durante a entrevista para QG, Korshi diz que “[...] usa a moda e o design contemporâneo para sugerir às pessoas maneiras criativas de explorar possibilidades em prol de um futuro consciente. Tudo que existe pode ser utilizado para mais funções” e, com isso, é descrito pelo entrevistador Gabriel Feriani que, como Pedro mora em São Paulo, as mudanças drásticas de temperatura, locomoção insuficiente e alguns outros fatores auxiliam Pedro na criação de um design mais certo e consciente, usando a moda para solucionar situações diárias.

As criações dessa marca se transformam, em pelo menos, mais de uma peça, gerando assim uma diminuição na aquisição de peças para seu guarda-roupa. Temos como exemplo a camisa social destacável (deixando o poder de escolha sobre o tamanho da manga utilizada) e a saia destacável 5 em 1 (que pode ser usada como capa, o capuz como acessório e 3 tipos diferentes de saia: longa, midi e mini) (imagem 27).

Imagem 27: Peças de roupa da Korshi 01.



Fonte: Colagem elaborada pela autora, 2023.

Sobre a grade tamanho, a Korshi 01 não tem uma ampla grade igual as demais marcas selecionadas anteriormente, os tamanhos variam de peça por peça, encontrando assim peças com P, M e G e outras só no tamanho M. Sua faixa de preço também é maior, tendo peças variando de 249 (duzentos e quarenta e nove) reais até 1.749 (mil setecentos e quarenta e nove) reais, porém todas elas são moduláveis – ou seja – mais de uma peça na que foi adquirida.

Com isso, fora percebido na análise realizada das marcas acima, a variedade de produtos que podemos encontrar para incorporar em nosso dia a dia que remetem a séries, filmes e jogos de uma forma mais imperceptível a pessoas não pertencentes a esses círculos sociais, além de conseguirmos criar e adaptar as peças modulares para o nosso dia a dia. Com isso, foi notado que mesmo com diferentes produtos, sendo a maioria deles fugindo da tradicional blusa de malha estampada e de roupas “fixas” – sem o poder de adaptação de forma rápida, é possível criar e vender suas ideias e criações que retomem a diferentes gostos e estilos de uma maneira diferente da encontrada nas lojas atualmente.

2.2 Pesquisa de público-alvo

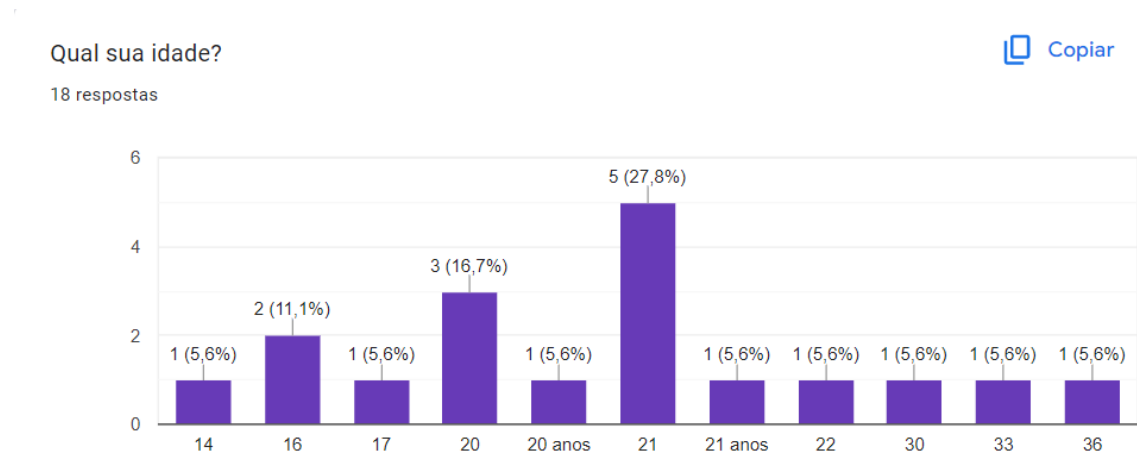
Para a pesquisa de público-alvo, fora criado um formulário qualitativo no *Google Forms* com 11 (onze) perguntas de maioria dissertativa, abrangendo desde a idade de quem estava respondendo, passando por perguntas relacionadas as peças temáticas encontradas hoje para o mundo geeks e se usariam peças diferenciadas dentro desse mesmo tema. Ele foi dividido em 3 (três) partes, a primeira sendo com algumas perguntas mais introdutórias, para conhecermos quem está respondendo, já a segunda parte, foram feitas perguntas mais voltadas para o consumo desse estilo de roupa geeks e, por fim, a terceira leva de perguntas foi voltada para opinião dos entrevistados, perguntando se eles gostariam e estariam dispostos a um novo estilo de roupas desse universo, fugindo das atuais encontradas.

Esse formulário foi encaminhado para amigos e conhecidos da autora, além de ser disseminado em grupos dos amigos de amigos da mesma, totalizando 18 (dezoito) entrevistados. A seguir, será inserido *printscreens* do formulário e das respostas em forma de gráficos, além de uma junção redigida sobre as respostas que mais chamaram atenção. Para quem tiver interesse em ler a pesquisa completa, o formulário também estará presente na íntegra no apêndice desse trabalho.

3.2.1 Perguntas e respostas

O questionário foi iniciado com perguntas introdutórias, para podermos conhecer melhor o público-alvo. Na primeira pergunta, foi questionado qual a idade dos entrevistados e, com isso, foi possível perceber que esse público é bem variado, com idades entre 14 e 36 anos (Imagem 28).

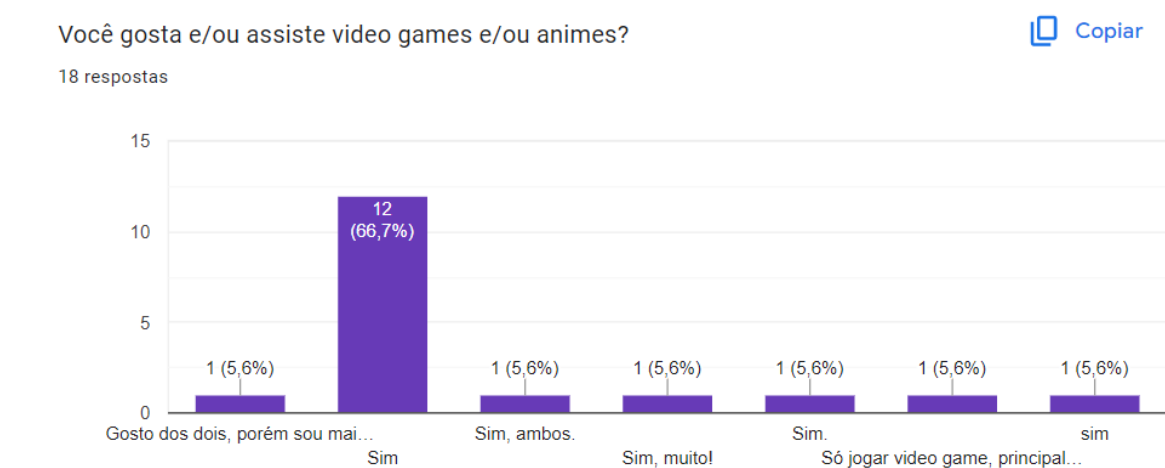
Imagem 28: *Printscreen* da pergunta 1 do questionário.



Fonte: Questionário realizado pela autora, 2023.

Já na segunda pergunta, foi mantido o conceito introdutório e foi perguntado se o entrevistado assiste e/ou gosta de vídeo games e/ou animes e, como o esperado, todas as respostas foram afirmativas (Imagem 29).

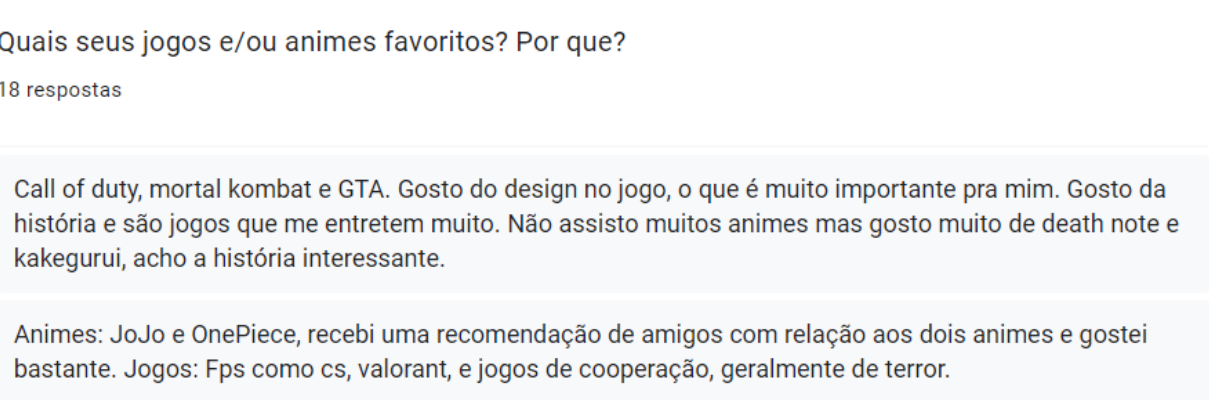
Imagem 29: *Printscreen* da pergunta 2 do questionário.



Fonte: Questionário realizado pela autora, 2023.

A terceira pergunta foi voltada para o gosto dos entrevistados, com o intuito de saber seus animes e jogos favoritos. Com as respostas, percebemos os diferentes gostos do público, até encontrando o jogo que deu início a esse trabalho – *Mortal Kombat* – em algumas respostas. No *printscreen*, foi selecionada a pergunta, seguindo de duas respostas escolhidas pela autora (Imagem 30)

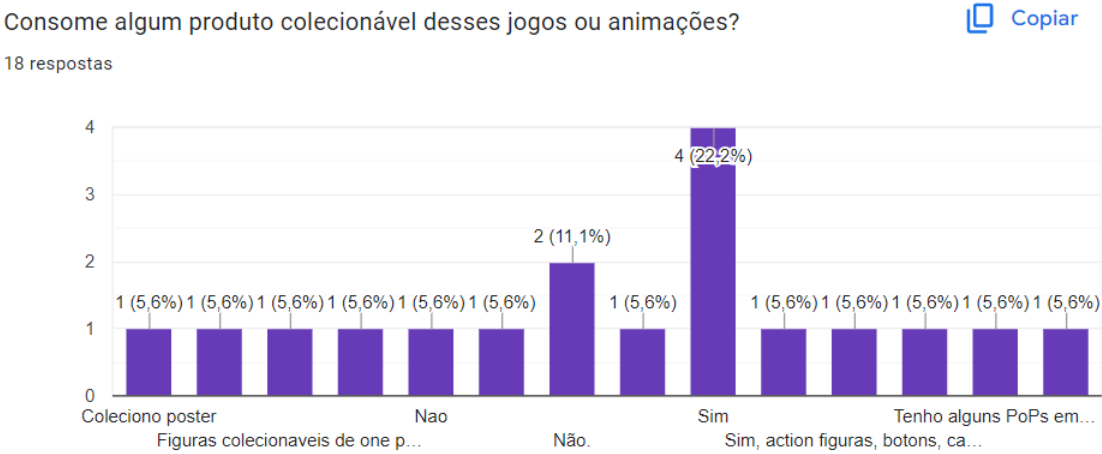
Imagem 30: *Printscreen* da pergunta 3 do questionário.



Fonte: Questionário realizado pela autora, 2023.

Na quarta pergunta, onde foi pedido para responder se o entrevistado possuía algum produto colecionável desses jogos e animações, recebemos a maioria das respostas positivas, alguns até com exemplos desses objetos, como *figure actions* (bonecos de ação), posters e broches (Imagem 31).

Imagem 31: *Printscreen* da pergunta 4 do questionário.



Fonte: Questionário realizado pela autora, 2023.

A quinta pergunta foi focada na parte vestível e, com isso, o questionamento foi se o público consome roupas desses jogos e animes e quais são elas. Mesmo recebendo algumas respostas negativas foi selecionado duas respostas positivas que foram acompanhadas de exemplificações, como as tradicionais blusas de malhas com estampa localizada (Imagem 32).

Imagem 32: *Printscreen* da pergunta 5 do questionário.

Consome algum produto vestível desses jogos e animações? Se sim, quais?

18 respostas

- Sim!! T-shirts com estampa localizada são básicas e fáceis de estilizar em um look.
- Sim, principalmente camisa, mas tenho boné, chinelos.

Fonte: Questionário realizado pela autora, 2023.

A sexta pergunta foi direcionada mais para quem disse que consumia esses produtos vestíveis anteriormente e, com isso, foi pedido algumas indicações de lojas onde essas pessoas encontram seus produtos. A maioria das respostas apontou lojas como Piticas e Renner, presencialmente, e Lolja, AliExpress e NerdUniverse, pela internet (Imagem 33).

Imagem 33: *Printscreen* da pergunta 6 do questionário.

Se você consome roupas, onde compra esses produtos? (Citar nomes de lojas se possível)

18 respostas

- Pitikas
- Piticas, Renner, Studio Geek, Épou Games, Riachuelo.
- Sim, compro no Ali express, mas presencial, compro na Piticas e Iron Studios.

Fonte: Questionário realizado pela autora, 2023.

A sétima pergunta foi direcionada, pedindo para explicarem o que mais gostam nesse estilo de roupa. Fora comentado nas respostas que, eles utilizam esse estilo de roupas como uma forma de expressão, porém apontaram sobre o querer e gostar de peças com referências mais sutis e menos infantilizadas. Com isso, foi selecionado duas respostas do formulário que mais chamaram a atenção da autora (Imagem 34).

Imagem 34: *Printscreen* da pergunta 7 do questionário.

O que você gosta nesse estilo de roupas?

18 respostas

É uma forma de expressão da minha personalidade, incluindo meus gostos particulares.

Apesar de serem camisetas de animes e jogos, procuro as menos infantilizadas e adapto ao meu estilo. Gosto porque sempre acabo encontrando alguém que comenta sobre o assunto, q se identifica.

Fonte: Questionário realizado pela autora, 2023.

A oitava pergunta era se os entrevistados mudariam alguma coisa nas roupas encontradas atualmente e o que seriam essas mudanças. Tivemos respostas de que não mudariam nada, pois esse estilo é o que eles preferem, porém, selecionamos algumas das respostas que pediram uma mudança desde o material até a modelagem e as cores. (Imagem 35).

Imagem 35: *Printscreen* da pergunta 8 do questionário.

Você mudaria alguma coisa nesse estilo de roupa? Se sim, o que ?

18 respostas

Uma maior variedade seria ótimo; somente peças comuns de roupa (camisas simples e bonés, por exemplo) são usados para estampas e bordados personalizados. Camisas sociais, calças e bermudas não são encontrados para isso.

Apesar de gostar de alguns animes aquele look clássico de camisa estampada (geralmente preta) e jeans não tem NADA a ver com o meu estilo/personalidade.

Sim; a maioria é unissex, masculino ou padronizado. Gostaria de designs que não sejam apenas babylook ou com as mesmas estampas de sempre.

Uma maior variedade seria ótimo; somente peças comuns de roupa (camisas simples e bonés, por exemplo) são usados para estampas e bordados personalizados. Camisas sociais, calças e bermudas não são encontrados para isso.

Fonte: Questionário realizado pela autora, 2023.

Na nona pergunta, os entrevistados responderam se usariam roupas temáticas *geeks* voltadas para estilos como *streetwear* e um formal desconstruído e, surpreendentemente, as respostas foram quase unânimes – todas positivas e comentando que estariam dispostos a usar, fugindo do básico tradicional e dos grandes nomes dos animes e jogos estampados em suas vestimentas (Imagem 36).

Imagem 36: *Printscreen* da pergunta 9 do questionário.

Você usaria roupas com referências de animes e jogos com um visual diferente das que encontramos atualmente? Como por exemplo: roupas com um estilo mais *streetwear* e um formal desconstruído (roupas mais soltas e com recortes diferentes do formal padrão, mas mantendo uma linha mais clássica e moderna).

18 respostas

Sim desde que mantenha a discrição. Por exemplo, um roupa formal com o escrito "One Piece" não é desejável porém se fosse uma estampa de algum símbolo relevante da série aí seria ótimo.

Sim

Com absoluta certeza! É exatamente o que acabo fazendo. Compro camisetas básicas e dou nós ou compro números bem maiores para rasgar e estilizar. Amaria encontrar o produto pronto.

Fonte: Questionário realizado pela autora, 2023.

A décima pergunta comenta sobre os detalhes discretos e pouco perceptíveis às pessoas fora desse público-alvo e se os entrevistados gostam desse estilo em roupas. As respostas obtidas foram positivas, com comentários de que essa ideia é procurada por eles, além de ser uma roupa que somente os fãs perceberiam os detalhes (Imagem 37).

Imagem 37: *Printscreen* da pergunta 10 do questionário.

Como as roupas seriam com detalhes mais discretos comparados aos que encontramos hoje, quem não conhece e/ou não acompanha video games e animes não descobriria de cara sobre quem são os produtos... Tendo isso em mente, esse estilo de roupa é de seu agrado? Por que?

18 respostas

Sim. É algo que inclusive procuro muito. Gosto de saber que estou vestindo algo que faz referencia ao meu personagem preferido, por exemplo, e amo que nem todos vão entender o que essa roupa significa. Isso significa que está discreto e não parece uma fantasia.

Sim, acho que tira a cara de "infantil" que as peças geralmente carregam, trazendo a oportunidade de utilizar essas peças em outros locais. Como estudante de moda ter a opção de utilizar looks com peças *geeks* saindo do óbvio torna tudo mais interessante ao meu ver.

Fonte: Questionário realizado pela autora, 2023.

Na décima primeira e última pergunta, foi perguntado se, com uma roupa com detalhes mais implícitos, a gama de lugares para serem utilizadas aumentaria e, com isso, tivemos uma unanimidade de respostas positivas. Foi comentado nas respostas que seria interessante sair do ambiente casual com essas roupas, além do aumento do número de locais onde vestimentas *geeks* seriam aceitas (Imagem 38).

Imagem 38: *Printscreen* da pergunta 11 do questionário.

Com uma peça mais trabalhada e com detalhes não tão óbvios presentes nela, mas ainda remetendo ao universo geek, você acha que ela abrange uma gama maior de lugares onde possa ser utilizada?

18 respostas

Com certeza. Os detalhes ficam implícitos mas você ainda tem em mente do tema de desenvolvimento da peça.

Com certeza. Seria ótimo poder usar as referências dos animes, mesmo que de forma mais discreta e em outros ambientes

Com certeza, acho que quando sai do óbvio é que se torna tão interessante. Trazendo as peças mais utilidades do que só o ambiente casual e fugindo da infantilização

Fonte: Questionário realizado pela autora, 2023.

2.3 Personas

A partir da pesquisa qualitativa de público-alvo, das análises sobre as lojas selecionadas e as previsões das coleções de Outono/Inverno 2024/2025, foi definida a criação de 2 (duas) personas fictícias - os consumidores ideais para os produtos futuramente criados.

A primeira persona é Mel Lima, de 20 anos e estudante universitária de Artes Visuais, que se envolve mais com a parte criativa além de só assistir animes e filmes e jogar videogames. Ela está presente em competições de cosplays tanto como participante quanto como *cosmaker* – quem produz roupas e acessórios para *cosplay*. Para ela, mesmo que o conforto seja importante para a escolha de suas roupas, ela gosta de transmitir sua personalidade e seus interesses através da mesma, visando a utilização de roupas customizadas e mais diferentes (Imagem 39).

PERSONA



Imagem por lookstudio no FreePic

Mel Lima
20 anos
Universitária

SOBRE A PERSONA

- Caloura de Artes Visuais
- Solteira
- Signo: Escorpião
- Utiliza o TikTok para mostrar suas criações;
- Rio de Janeiro, RJ.

HOBBIES

- Ver animes
- Jogar vídeo games
- Customizar peças de roupa
- Participar de concursos de cosplay
- Ir a shows

EXPERIENCIA PROFISSIONAL

- Atua como freelancer desde os 18 anos
- Faz camisetas com estampas personalizadas de suas próprias artes para seus amigos de presente
- Produção de acessórios personalizados para cosplays - venda por encomendas.

O QUE GOSTA DE VESTIR?

- Para a faculdade, roupas mais leves e frescas - por conta do calor.
- Para sair, procura sempre inovar em suas roupas, buscando peças temáticas e que remetam a seus gostos pessoais.

IMPORTANCIA DOS ITENS TEMÁTICOS:

- "Refletir meus interesses, mas não deixando de lado minha personalidade e meus gostos pelas roupas diferentes e customizadas."

Imagem 39: Painel de persona.

Fonte: Painel criado pela autora, 2023.

Já a segunda persona, é um psicólogo chamado Rafael Melo, de 31 anos que é um pouco mais velho que a primeira persona e inserido em um diferente mercado de trabalho. Mesmo com uma diferença de idade, ele também gosta de utilizar roupas que condizem com seus gostos, porém visando a simplicidade e o conforto além de comentar que não gosta muito das blusas de malha com estampas relacionadas à filmes, jogos e animes. Comenta, também, que gosta quando está usando alguma roupa ou objeto que tenha referência a um de seus gostos e hobbies favoritos e é elogiado ou recebe comentários legais sobre a peça ou item (Imagem 40).

Seguindo os painéis das respectivas personas, além de todos os outros estudos e análises feito nos subtópicos acima, fora decidido a temática inspiracional da coleção e, com isso, ela começou a ser pensada e criada.

Imagem 40: Painel de persona.

PERSONA



Imagem por FreePic

Rafael Melo

31 anos

Psicólogo

SOBRE A PERSONA

- Formado em Psicologia;
- Namorando;
- Signo: Touro;
- Usa somente Instagram;
- Nascido em São Paulo, SP;
- Atualmente morando no Rio de Janeiro, RJ.

HOBBIES

- Jogar vídeo games
- Ir a feiras de jogos e animes
- Assistir filmes de ação e comédia.
- Ir a shows
- Ler mangás.

EXPERIENCIA PROFISSIONAL

- Atua como psicólogo clínico há 4 anos;
- Atende adultos e crianças, em grupos ou individuais;
- Participou de voluntariado no hospital de sua cidade com atendimento ao público.

O QUE GOSTA DE VESTIR?

- No trabalho, procura usar roupas mais simples e confortáveis, porém com algum detalhe sobre seus gostos pessoais.
- Para sair, procura roupas com uma pegada descontraída e ama roupas temáticas de jogos - mas não gosta das blusas de malha.

IMPORTANCIA DOS ITENS TEMÁTICOS:

- "Usar roupas e ter itens colecionáveis me deixam bem feliz, sinto que meu dia fica melhor quando uso ou posto algo que remete a um jogo e as pessoas elogiam e comentam sobre os novos lançamentos."

Fonte: Painel criado pela autora, 2023.

3. A escolha: *Mortal Kombat*

Nesse capítulo, abrangeremos uma breve contextualização da temática escolhida para ser a inspiração da coleção cápsula criada no final desse trabalho, o famoso vídeo game *Mortal Kombat*. Será comentado sobre esse universo que não fora criado só para o vídeo game, mas para filmes e quadrinhos também.

Além disso, será introduzido uma apresentação sobre alguns personagens mais famosos presentes nos lançamentos em geral e de alguns armamentos/acessórios característicos dos mesmos no decorrer da história.



3.1 Sua história

Tendo seu primeiro lançamento em 1992 e o mais recente em 2019, a franquia *Mortal Kombat* conta não só com algumas versões de vídeo games, mas com adaptações cinematográficas e algumas revistas em quadrinhos sobre o mesmo universo (imagem 41).

Imagem 41: capa da edição 3 da revista em quadrinhos e poster de um dos filmes sobre a história do jogo.



Fonte: Guia dos Quadrinhos e *Mortal Kombat Fandom*, respectivamente.

Desde o lançamento nas simples máquinas de fliperamas nos anos 90, muitas pessoas faziam filas para jogar o mais novo jogo que incluía músicas, enredo – que mistura mitologia, história e lendas orientais com ação - e uma jogabilidade nada habitual - coisas que atraíam os recém-criados fãs dessa franquia. Já o enredo do jogo e seu universo, não constam somente em lutas agressivas ou na ideia do bem contra o mal, mas sim, em todo o contexto mitológico dos mundos e dos personagens (PREDADOR, 2020).

Porém, o jogo não é tão simples quanto se diz. O universo desse vídeo game é composto por 6 (seis) mundos com diferentes raças habitantes: Reino da Terra, Submundo, Mundo Exterior, Seydo (Mundo da Ordem), Mundo do Caos e Éden. Como ambos os mundos querem algo uns dos outros, como território, capturar relíquias e riquezas e até mesmo escravizar outras raças, os mais fortes escolhidos representantes dos mundos são levados as arenas. Os duelos fazem jus ao nome da franquia – *Mortal Kombat* – sendo todas as lutas com o intuito de só um participante restar em pé, se tornando o vitorioso da partida e levando a vitória para seu Mundo.

3.2 Análise dos personagens

No decorrer dos lançamentos dessa franquia, foram aparecendo diferentes personagens de diferentes raças, além de suas respectivas histórias e, com isso, os fãs dessa sequência foram escolhendo seus favoritos e se apegando a eles, até mesmo os donos criadores desse universo deixaram mais explícito seu favoritismo, aprofundando os personagens no enredo do jogo.

” [...] os criadores do jogo também têm seus “favoritos” que sempre o acompanharão durante todo o enredo do jogo. Alguns dos lutadores simples e simples se transformaram em lendas reais da comunidade de jogos e se tornaram um símbolo real da marca. Eles crescem, desenvolvem, organizam suas vidas pessoais e, é claro, se preparam para novas lutas. Esses personagens do jogo incluem: Sub-Zero, Ryden, Sonya Blade, Johnny Cage, etc.” (Predator, 2020).

A seguir, será analisado alguns dos personagens mais famosos e seus armamentos da franquia *Mortal Kombat*, ilustrando com imagens deles.

3.2.1 SUB-ZERO

Segundo o site *Mortal Kombat Fandom* (2021), o nome Sub-Zero é um título de conquista, adquirido – em tempos diferentes - por dois personagens irmãos da franquia, o primeiro chamado Bi Han – o mais esperto ladrão e assassino do clã lendário chinês *Lin Kuei* e o segundo – permanecendo com esse título até hoje, chamado Kuai Liang – o atual *Grandmaster* do mesmo clã de assassinos (imagem 42).

Imagem 42: Representação do personagem Sub-Zero.



Fonte: Legião dos Heróis.

Mesmo crescendo em um clã e sendo mestres em combate corpo a corpo, os irmãos são considerados criomantes, ou seja, uma raça de sub-humanos nascidos no Mundo Exterior com a habilidade de manipulação de gelo (MATTOS, 2022).

3.2.2 NOOB SAIBOT

O ninja das sombras é, na verdade, é Bi Han – o ex-assassino ninja e o primeiro Sub-Zero. Segundo Mortal Kombat Fandom, após sua morte, ele se tornou um *wraith*, também conhecidos como Spectre, que são considerados a raça que nasce no Submundo, são criaturas que relembram um espírito que faleceu antigamente e que “renasce” como guerreiros zumbis (imagem 43).

Imagem 43: Representação do personagem Noob Saibot.



Fonte: Villains Fandom.

Ao se tornar o Noob Saibot, seus poderes passaram a girar em torno de aspectos sombrios e fantasmagóricos, utilizando-os para se tornar invisível, se teletransportar, criar várias versões de si mesmo e podendo controlar a intensidade de poderes de si próprio e de outros indivíduos, além de, no filme *Armageddon*, portar uma arma semelhante a um martelo de guerra. (Mortal Kombat Wiki, 2021)

3.2.3 SCORPION

Segundo Mortal Kombat Fandom (2021): “Scorpion é um ninja ressuscitado na série de jogos de luta de *Mortal Kombat*. [...] Ainda vivo, Scorpion foi um codinome para um assassino ninja humano e um dos melhores do clã de guerreiros *Shirai Ryu*: Hanzo Hasashi.” O ninja usa uma máscara criando uma ilusão de que seu rosto seja humano, porém quando está em sua forma verdadeira, somente seu crânio permanece igual – mas geralmente em chamas. (Imagem 44).

Imagem 44: Representação do personagem Scorpion.



Fonte: Mortal Kombat Wiki e TecMundo, respectivamente.

Segundo Mortal Kombat Fandom (2021) e TecMundo (2023), o considerado anti-herói pelo fandom desse universo – pois executa as ações que beneficiam as ideias das forças do bem, apesar de sua maneira vigilante e horrenda – porta 3 armas consigo, sendo elas, duas espadas nas costas e uma kunai – arma ninja - presa em uma corda amarrada em seu cinto, além de manipular o fogo e a lava, ter extrema habilidade, abrir portais e se teletransportar para o Submundo.

3.2.4 KITANA

Princesa de Edén, filha do Rei Jerrod e da Rainha Sindel, Kitana também tem um dos elementos naturais presente em sua vida: o ar. Ela consegue trabalhar com levitação, tornados, ventanias, impulsos por meio do ar e outras táticas muito poderosas no embate corporal (TecMundo, 2023).

A estrategista é portadora de algumas armas mais famosas: o *Steel Fans* (Ventiladores de aço), a *Flying Blade* (Lâmina voadora) e o *Cyclone Thrower* (lançador de ciclone) (imagem 45).

Imagem 45: Representação da personagem Kitana.

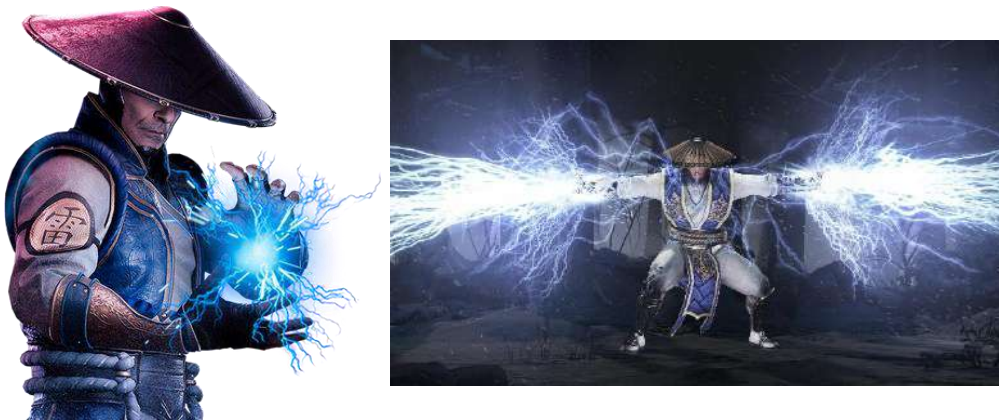


Fonte: TecMundo e Mortal Kombat Wiki , respectivamente.

3.2.5 RAIDEN

Raiden é o deus do Trovão e protetor do Reino da Terra. Ele tem habilidades como controle de raios e teletransporte e, além de liderar as forças do bem contra o mal, tem um papel essencial nos jogos da série. Fora isso, esse personagem é tão poderoso que mesmo seu corpo sendo mortal, ele é imortal, com isso, é improvável que seja morto – mesmo que sua forma humana seja destruída, ele voltará e se remateriaizará em algum lugar no futuro (MORTAL KOMBAT FANDOM, 2021) (imagem 46).

Imagem 46: Representação do personagem Raiden.

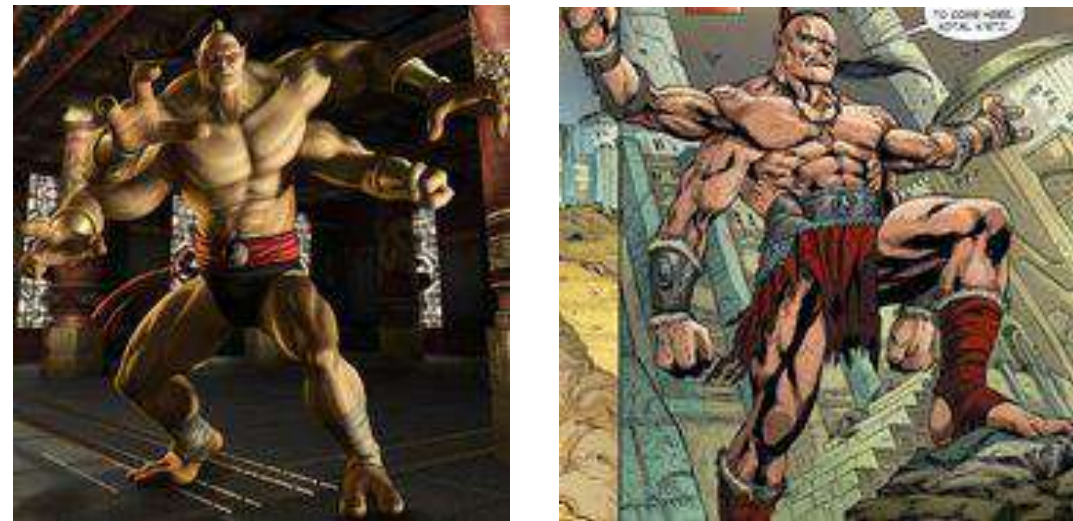


Fonte: Mortal Kombat Fandom e WallpaperCave, respectivamente.

3.2.6 GORO

O príncipe dos Shokans – uma das raças do Mundo Exterior – e general dos exércitos do mesmo mundo, ele luta pela vitória de seu povo. Com quase 2000 anos, possui muita força e agilidade e permaneceu invicto por 500 anos (Mortal Kombat Fandom, 2021) (imagem 47).

Imagem 47: Representação do personagem Goro.



Fonte: Mortal Kombat Fandom.

Pelo seu tamanho consideravelmente maior que um humano comum, os Shokans já entram nas batalhas e nas guerras com uma presença muito ameaçadora, além, é claro, da presença dos 4 (quatro) braços em cada um, já que sua raça conta com uma mistura de dragão e humanos (RANTIM, 2018).

3.2.7 SONYA BLADE

A primeira mulher a ser adicionada no jogo sempre chamou a atenção dos fãs, mesmo não sendo tão poderosa quanto outros personagens do jogo – não possuindo muitas habilidades especiais – ela consegue ser tão forte e letal quanto quaisquer outras lutadoras (Rantin, 2018) (Imagem 48).

Imagem 48: Representação da personagem Sonya Blade.



Fonte: Legião dos Heróis.

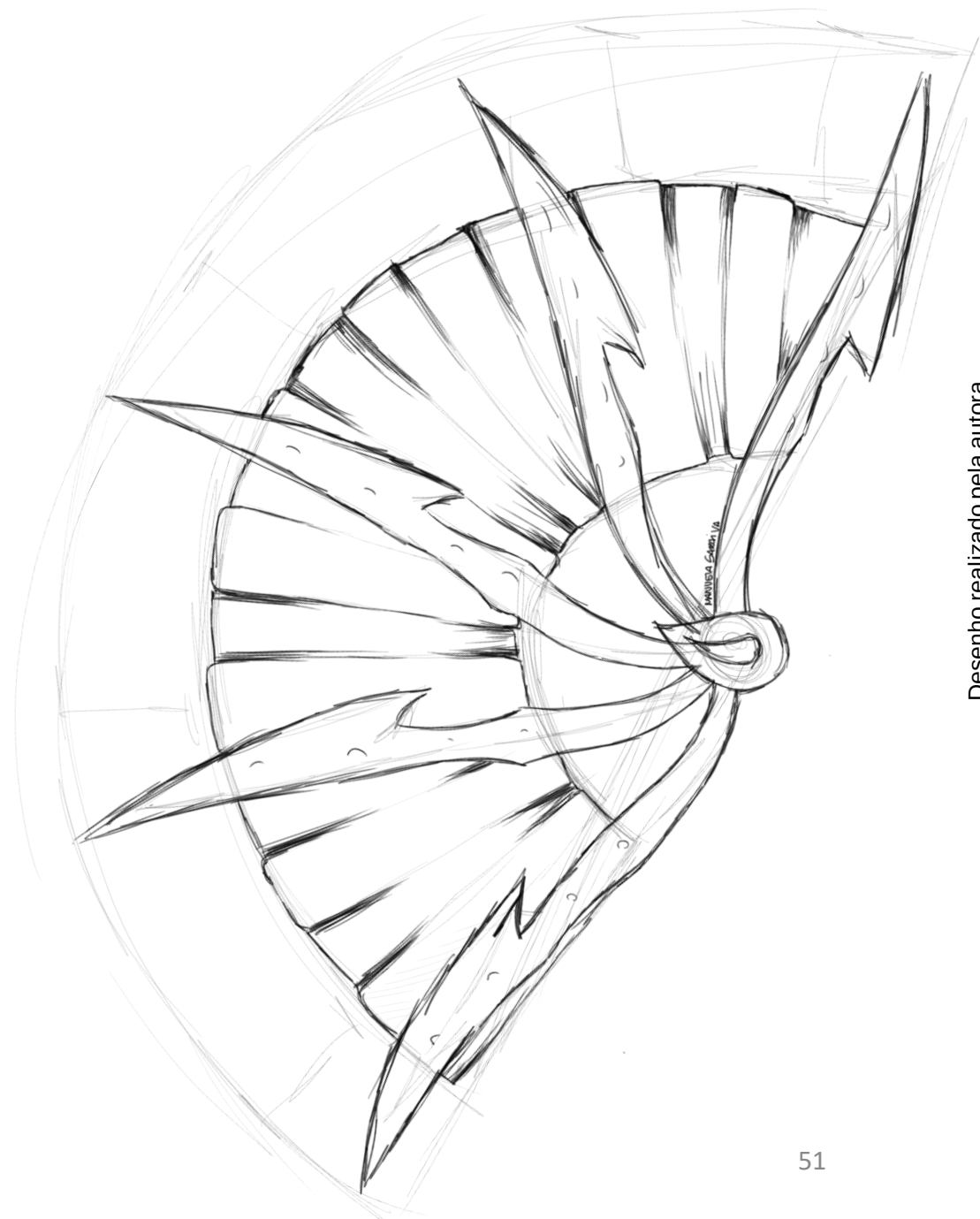
Segundo Rantin (2018): “[...] Sonya era uma humana “comum”. Suas habilidades surgem de uma série de equipamentos especiais de alta tecnologia que a lutadora utiliza. Em *MKX (Mortal Kombat X)*, além de utilizar rajadas de energias ela é capaz de utilizar granadas especiais e o drone das Forças Especiais.”

Com a contextualização da história do jogo e com os personagens selecionados acima, seguiremos para o próximo capítulo com a geração de ideias e o processo criativo da coleção cápsula desse trabalho. A seguir, além contextualizar as criações, será feito um filtro dos personagens que foram descritos anteriormente, selecionando alguns deles e adicionando imagens de *cosplays* dos mesmos.

4. Criação e desenvolvimento

Nesse capítulo será apresentado todo o processo criativo e as escolhas para a criação de uma coleção cápsula com 10 (dez) looks completos e a realização de um protótipo escolhido, indo desde *moodboard*, a cartela de tecidos, aviamentos e cores até a experimentação dos desenhos e das peças esboçadas.

Como metodologia para o processo criativo, fora usado o livro *Design Thinking* de Gavin Ambrose e Paul Harris (2009) como uma base para situar e ajudar a autora durante a execução do trabalho. Será apresentado, também, o release da coleção e a explicação da mesma, de onde vieram as ideias colocadas nesse trabalho, assim como a apresentação final dos croquis e da peça piloto confeccionada na Faculdade Senai Cetiq, com orientação da Professora Iria Wessler.



Desenho realizado pela autora.

4.1 Processo criativo

Quando a autora iniciou as pesquisas sobre os possíveis temas que ela poderia escrever seu trabalho de conclusão de curso (TCC), a única certeza que tinha em mente foi em fazer algo relacionado ao universo *geek* – podendo ser jogos, animes, *cosplays* e filmes. Com isso, levando algumas referências sobre diferentes *cosplays* para seus professores, a ideia de criar uma coleção cápsula inspirada em elementos dos personagens e dos *cosplays* surgiu. O “incorporar” o ato de se vestir como um personagem foi extremamente importante para esse trabalho, pois, para a autora, é difícil se vestir com roupas inspiradas em seu personagem favorito no dia a dia, pois não se encontra roupas que remetam ao mesmo sem ser as tradicionais blusas de malhas com estampas localizadas.

Tendo esses pensamentos e com opinião de alguns professores, foram surgindo as ideias de onde essa criação seria inspirada, ou seja, qual jogo ou anime seria a base desse projeto. Depois de muito pensar, fora decidido seguir com um jogo que é bem conhecido e que estava na infância e adolescência da autora e de, possivelmente, outras duas gerações – já que essa franquia está desde os anos 90 (noventa) no mercado: o *Mortal Kombat*.

Não fora separado um jogo, filme ou quadrinho específico dessa franquia, já que os personagens mais famosos e os favoritos da autora estão em diferentes versões, por isso, a análise dos personagens inspiradores para a criação da coleção abrangeu todo o universo da franquia.

Com isso, será definido a seguir os personagens inspiradores e as tendências que serão usadas como base do site WGSN para que seja possível a criação dessa coleção.

4.1.1 Escolha dos personagens

Após analisar alguns dos personagens mais famosos da franquia - tendo esses dados levantados por *sites* como Legião dos Heróis e The Enemy - e as suas respectivas armas, fora decidido com quais deles a parte criativa terá sua inspiração para as criações.

Para a decisão dos personagens, foi levado em consideração não somente a fama de cada um deles, mas a preferência e o favoritismo da autora, além das cores e de alguns detalhes específicos de cada personagem que foram encontrados em diferentes cosplays e em objetos relacionados à franquia que será mencionado mais adiante durante o desenvolvimento criativo.

Como o objetivo de criação são 10 (dez) looks, foram selecionadas 5 (cinco) dos 7 (sete) personagens descritos no capítulo anterior, e eles foram:

- **Noob Saibot:** vestimenta e arma (imagem 49).

Imagem 49: Cosplay do personagem Noob Saibot e imagem de sua arma.



Fonte: Amazon.com e Villains Fandom, respectivamente.

- **Kitana:** vestimentas das versões de 2011 e 2019 e leque de facas (imagem 50).

Imagem 50: Cosplay da personagem Kitana imagem de sua arma.



Fonte: AliExpress, AliExpress e GameVicio, respectivamente.

- **Goro:** vestimenta e anos invicto (imagem 51).

Imagem 51: Cosplay do personagem Goro e um enfoque nas vestimentas.



Fonte: Reddit e DeviantArt, respectivamente.

- **Scorpion:** vestimenta e sua kunai (imagem 52).

Imagem 52: Cosplay do personagem Scorpion feito por Just Yeliz com todas as armas e um zoom na famosa réplica de sua kunai – vendida para cosplay.



Fonte: Mundo Cosplayer e Etsy, respectivamente.

- **Raiden:** vestimenta e poder (imagem 53).

Imagem 53: Cosplay do personagem Raiden feito por Knightmage e representação de seu poder.



Fonte: Facebook e IGN Brasil, respectivamente.

4.1.2 Pesquisa de tendências

A pesquisa de tendencias foi realizada pelo site WGSN, uma plataforma onde o intuito é estudar e levantar as futuras tendencias das próximas estações, detalhando desde principais temáticas até cartela de cores, tecidos, aviamentos e alguns modelos de peças.

Feita a análise das previsões gerais de Outono-Inverno 2024/2025, foi possível separar duas microtendências voltadas para o público feminino que mesmo diferentes, tem um grande potencial para se mesclarem, pois ambas

prezam por roupas com recortes e silhuetas diferentes, além de seu grande potencial para a criação de roupas que abrange ambos os públicos feminino e masculino. As escolhidas foram: *Dystopian Streets* e *Untraditional Tailoring* (imagem 54), onde a primeira nos traz o conceito das roupas serem criadas com um design mais modular e práticas, contando com detalhes ajustáveis e elementos removíveis, já a segunda, nos mostra uma abordagem não convencional do tradicional vestuário de carreira, nos mostrando peças desconstruídas e torcidas, consideradas diferentes do padrão.

Imagem 54: Moodboard da união das tendencias e de cores.



Fonte: Elaboração da autora a partir de WGSN, 2023.

O fator principal para a união dessas duas diferentes microtendências é, além do gosto pessoal da autora, a escolha do tema desse trabalho. A franquia de *Mortal Kombat* mesmo sendo vasta sobre mundos e raças, se mantém na similaridade de itens para a venda, como por exemplo: roupas de malha com estampas serigráficas. E, retomando a pesquisa realizada com o público-alvo, a procura de diferentes itens relacionados a vestimentas têxteis com temáticas geek é real, visando procurar peças com detalhes mais implícitos e roupas saindo do óbvio das encontradas nesse segmento.

4.2 Release

A coleção criada traz elementos que encontramos e que nos relembram detalhes de cosplays, porém com um olhar que fuja do fantasioso. Ela foi inspirada em um universo que marcou, pelo menos, duas gerações: o *Mortal Kombat*. A coleção recebeu o nome de “*Flawless Victory*” que, no jogo, significa uma vitória em que quem ganhou não sofreu nenhum dano durante a batalha. Para o desenvolvimento do projeto, a autora trouxe alguns personagens favoritos do público-alvo dessa franquia – segundo sites como Legião dos Heróis e The Enemy - e os seus favoritos. A coleção foi elaborada focando na criação de peças que fujam das convencionais roupas de malha que encontramos com uma certa facilidade, abrindo, também, um maior leque sobre onde podemos ir usando as vestimentas que fazem referência à temáticas *geeks*.

Em termos de formas, fora seguido como base a bibliografia Modelagem Plana Masculina e Modelagem Plana Feminina, ambas escritas por Paulo Fulco (2008) – recebendo algumas adaptações para as peças se encaixarem nas tendências e nas inspirações da autora - foram criadas partes de cima que vão de jaquetas à coletes até blusas que possam ser ajustadas conforme o gosto do usuário, já nas partes de baixo, foram criados desde

minissaias à meia saia até calças com e sem detalhes ajustáveis. Quanto as cores, fora seguido uma tonalidade mais sóbria, mas não deixando de trazer as cores relacionadas aos personagens escolhidos. Com isso, unimos esses aspectos em tecidos com um caimento mais pesado, priorizando o brim e focando em diferentes detalhes nas peças, como couro sintético e cadarços que remetem as cores dos personagens.

Essa coleção busca levar ao público fã de *Mortal Kombat*, peças diferentes com detalhes mais implícitos, visando um uso com maior amplitude de lugares e chamando atenção de uma forma diferente quando comparada as famosas camisas de malha estampadas.

4.3 Coleção

A coleção que será criada foi iniciada pela elaboração de um moodboard geral, envolvendo diferentes personagens e *cosplayers* (imagem 55). Ela contará com 1 (um) *look* completo para cada personagem, totalizando 5 (cinco) *looks* inspirados individualmente. Contudo, temos presente na coleção, a adaptação de algumas peças, as inspiradas na tendência do *streetwear* modular, que se transformam e – algumas – se desmontam.

O trabalho foi iniciado com desenhos brutos e feitos rapidamente, em um momento de criatividade da autora, para, em seguida, eles irem se refinando e vestindo os croquis (imagem 56). Com isso, totalizaremos a *Flawless Victory* com 10 (dez) *looks* completos, contando com as peças com e sem adaptações e a mesclagem entre elas, demonstrando que, por mais que o *look* tenha recebido inspiração de determinado personagem, não significa que ele só possa ser usado com as peças inspiradas no mesmo personagem, mostrando a versatilidade presente na criação.

Para iniciar a coleção, a autora pesquisou sobre as possíveis tendências de tecidos do seu agrado e que atendem aos requisitos projetuais das peças e conversou bastante com a professora de costura e modelagem,

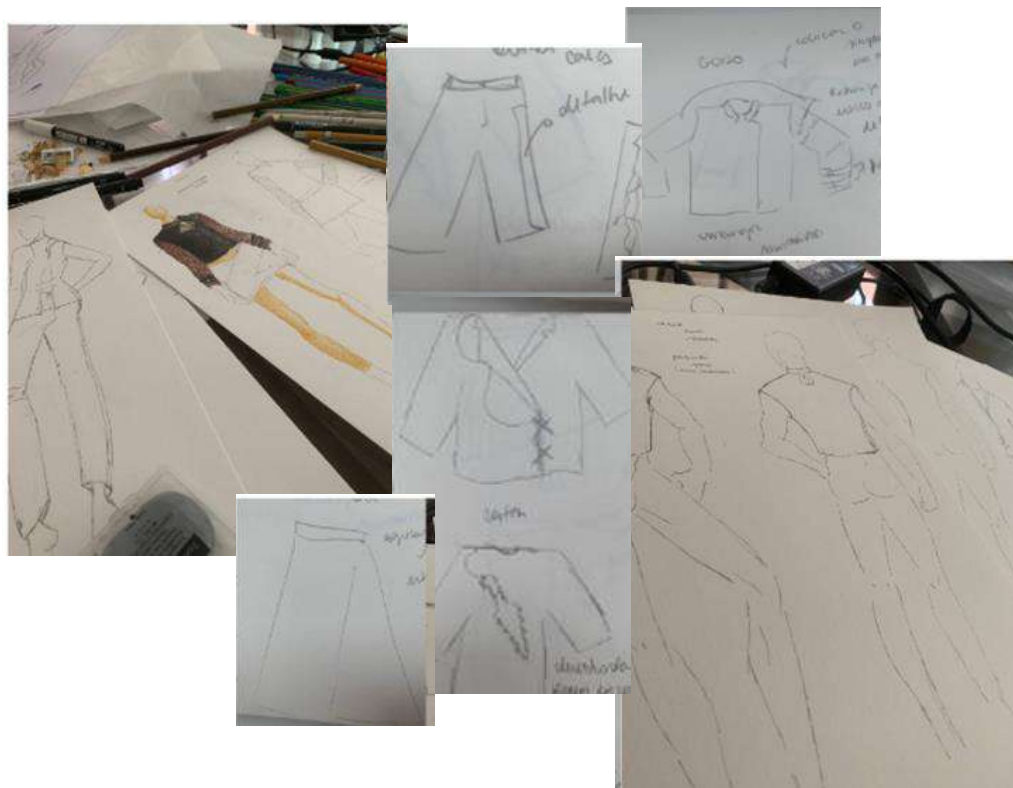
Iria Wessler e a monitora, Camila Paes, visando escolher um look para ser retirado do papel e ganhar sua forma física vestível com os melhores materiais, para que as peças tomem a forma esperada e que os resultados sejam positivos. Com isso, a peça protótipo foi escolhida e será mostrada mais adiante.

Imagem 55: *Moodboard* geral.



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 56: Moodboard com os desenhos corridos iniciais e o início dos croquis.



A seguir, serão exibidos os croquis feitos pela autora, seguido do *moodboard* individual inspirador criado para cada personagem. A partir do 6º (sexto) croqui, os *moodboards* terão 2 (dois) ou mais personagens presentes, pois as roupas presentes nos croquis serão mescladas umas com as outras (*mix&match*), além de mostrar uma possível adaptação para a mesma.

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 57: Croqui inspirado no personagem Goro e *moodboard* de inspiração.

O número 500 (quinhentos) no ombro em bordado significa a quantidade de anos que o personagem ficou invicto em suas lutas.



Brim.



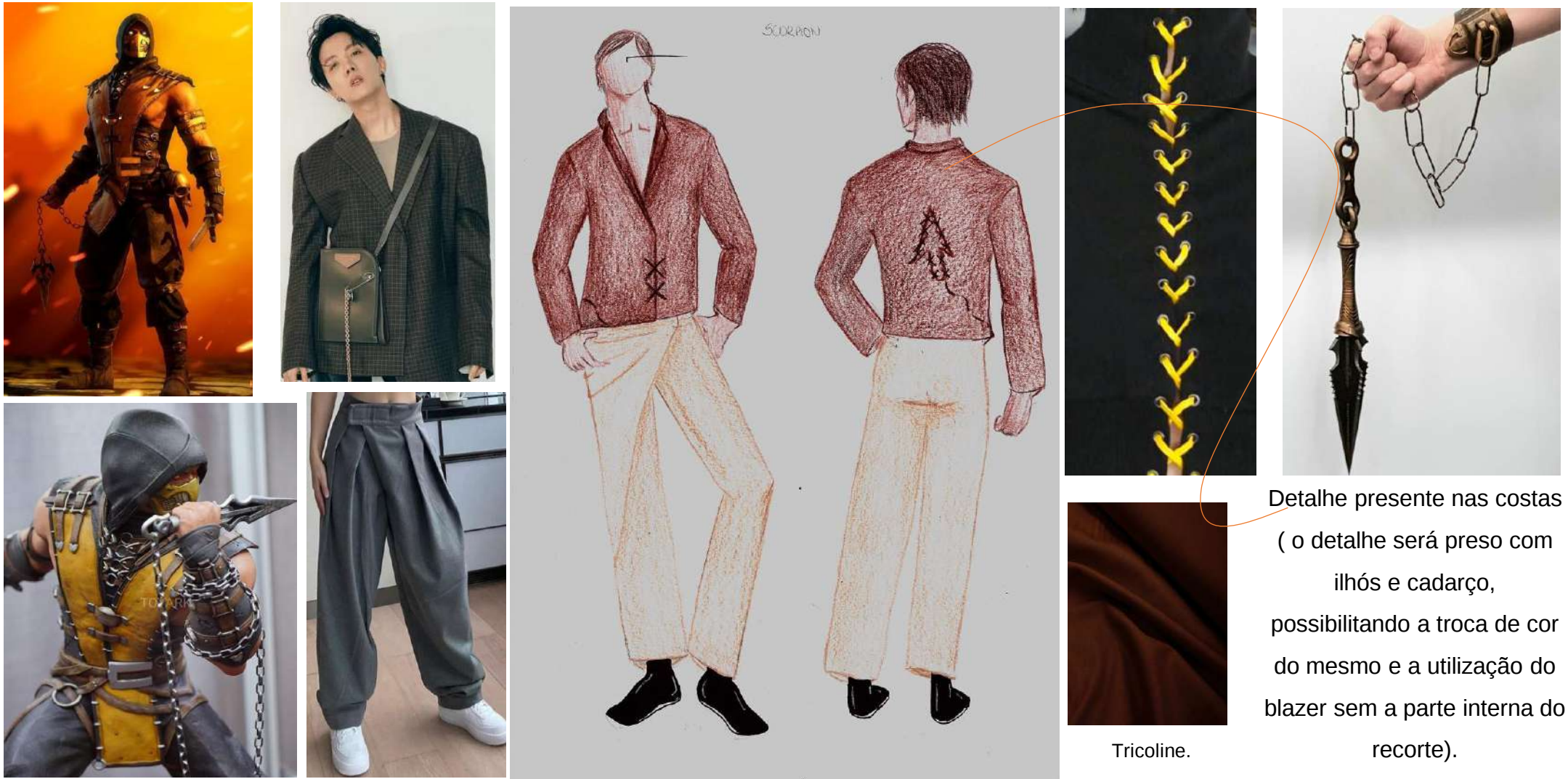
Couro Sintético.



Símbolo presente na roupa mais antiga do personagem.



Imagem 58: Croqui inspirado no personagem Scorpion e *moodboard* de inspiração.



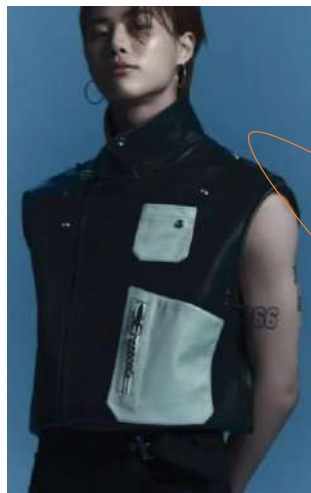
Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 59: Croqui inspirado na personagem Kitana e *moodboard* de inspiração.



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

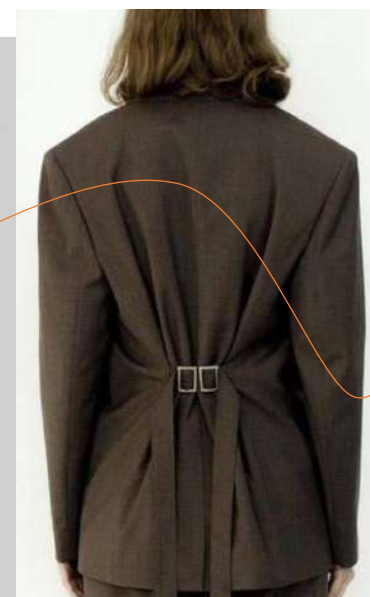
Imagem 60: Croqui inspirado no personagem Noob Saibot e *moodboard* de inspiração.



Inspiração para o detalhe lateral da calça (as tiras de tecidos caídas na roupa do personagem).



Inspiração para o detalhe no colo e nas costas.



Inspiração para a parte ajustável da blusa.

Couro Sintético.



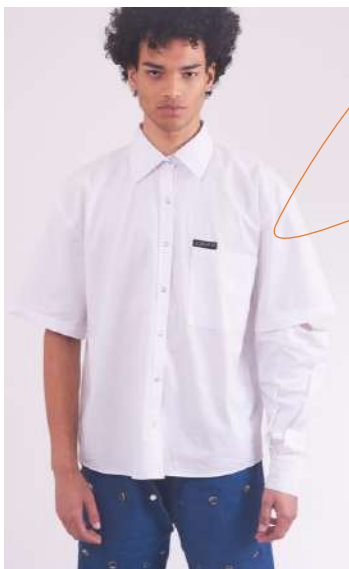
Brim.

Inspiração para o detalhe no joelho.

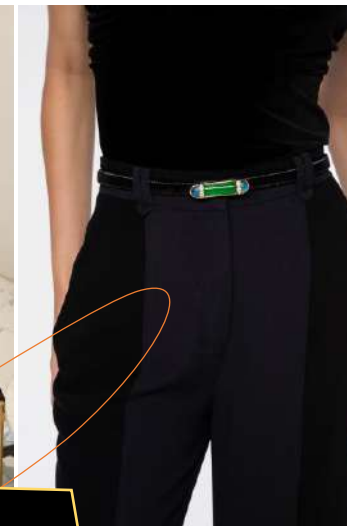
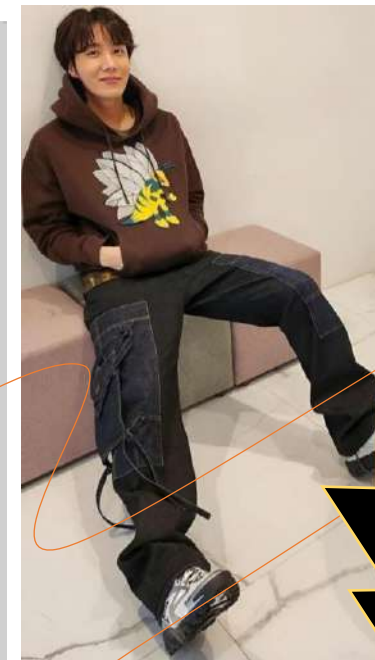


Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 61: Croqui inspirado no personagem Raiden e moodboard de inspiração.



Inspirações para manga modular – podendo ser usada em 3 (três) diferentes tamanhos e para a camisa estilo quimono..



Inspirações para a calça com raios (os raios serão de couro, se destacando do brim do restante da calça).



Brim.

Tricoline.

Couro Sintético.

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 62: Croqui *mix&match* de Scorpion e Goro e *moodboard* de inspiração.

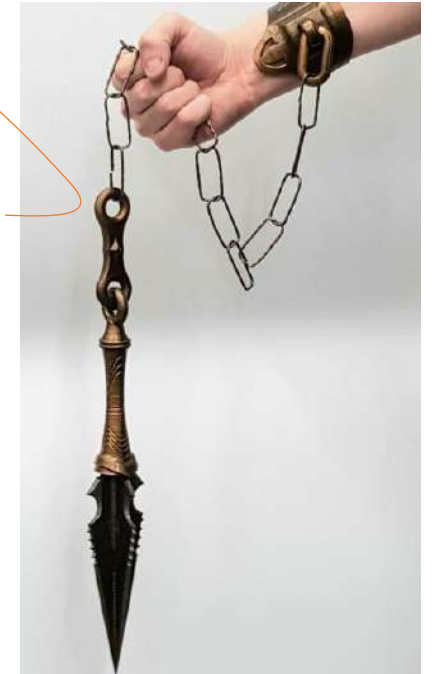
Couro Sintético



Tricoline.

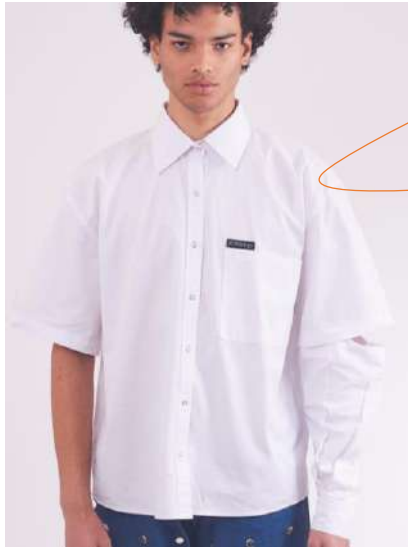


Blazer sendo utilizado sem o detalhe amarrado nas costas e com outra cor de cadarço no fechamento.



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 63: Croqui *mix&match* de Raiden e Noob Saibot e *moodboard* de inspiração.



Blusa estilo
quimono com
mangas modulares
mostrando uma das
diversas
possibilidades de
ser estilizada.



Calça sendo utilizada com
o detalhe de abertura no
joelho fechada, além de
mostrar a bainha caída –
usando sem estar
dobrada.



Brim.



Couro Sintético.



Tricoline.

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 64: Croqui *mix&match* de Noob Saibot e Scorpion e *moodboard* de inspiração.



^ Novo modo de utilização



Blusa sendo usada sem ajustar ao corpo com a amarração nas costas, deixando o cadarço como um detalhe.



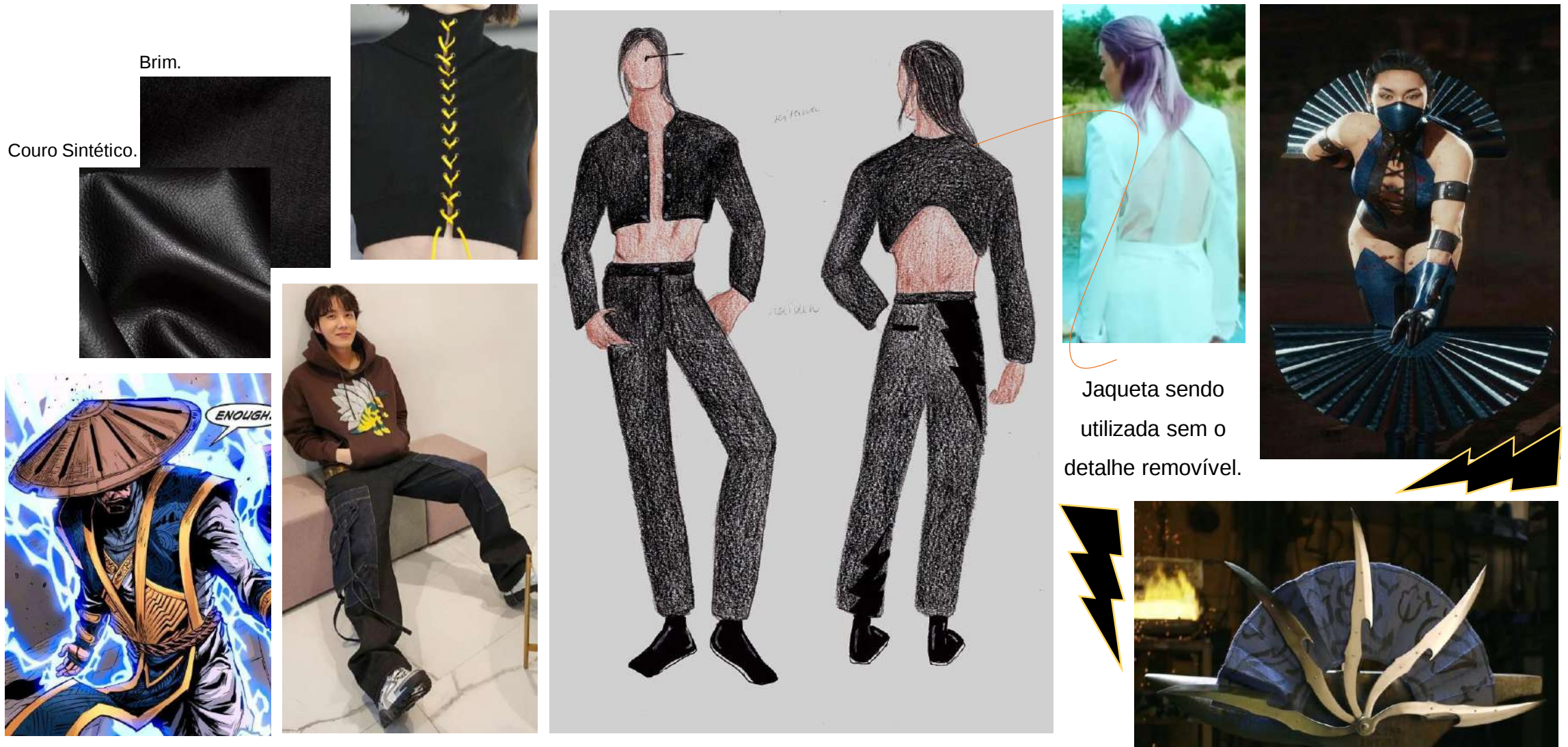
Tricoline.

Couro Sintético.

Brim.

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 65: Croqui *mix&match* de Kitana e Raiden e *moodboard* de inspiração.



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 66: Croqui *mix&match* de Kitana e Goro e *moodboard* de inspiração.



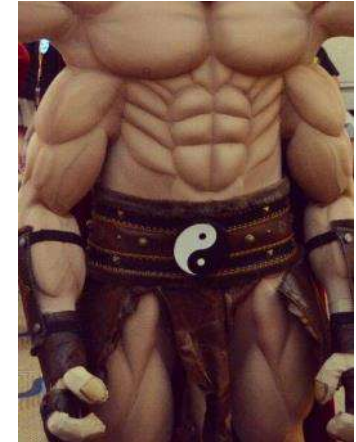
Couro Sintético.



Brim.



Calça sendo utilizada sem a meia saia removível.



Jaqueta sendo utilizada sem as mangas removíveis.



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 67: Croquis lado a lado.



4.4 Cartelas

Nesse subcapítulo, falaremos sobre as 3 (três) diferentes cartelas que serão trabalhadas na criação da coleção cápsula.

Para definir a cartela de cores, utilizamos o *moodboard* geral (imagem 55) criado que fora inspirado nos personagens escolhidos (apresentado no subtópico acima), visando também cores mais frias e sóbrias, por ser uma coleção Outono/Inverno (imagem 68).

Imagem 68: Cartela de cores com numeração Pantone.

CARTELA DE CORES



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Para a definição da cartela de tecidos, foi pensado muito no caimento e no calor dos mesmos, tentando utilizar um material mais pesado para algumas peças porém não tão quente, levando em consideração o clima do país tropical que vivemos.

Outro fator que definiu os tecidos foram os detalhes das peças, ou seja, alguns recortes (croquis Scorpion e Noob Saibot) e elementos de possível remoção (croquis Kitana, Raiden e Goro), visando diferenciar tecidos para chamar mais atenção, mesmo sendo de uma forma mais sutil (imagem 69).

Imagem 69: Cartela de tecidos.

CARTELA DE TECIDOS



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Já na cartela de aviamentos, também vista previamente pela professora de costura e modelagem, fora selecionado além dos itens essenciais para a confecção das peças, como também os itens que estarão presentes em detalhes mais específicos, como por exemplo: o cadarço em diferentes opções de cores e a linha para bordado também com variação de cor (Imagem 70).

Imagem 70: Cartela de aviamentos.

CARTELA DE AVIAMENTOS



LINHA DE COSTURA



**LINHA DE BORDADO
DOURADA, AZUL E
VERMELHA**



**CADARÇO REDONDO
(PRETO, AZUL E AMARELO)**



ILHÓIS



ZÍPER



ZÍPER INVISÍVEL



BOTÃO



**BOTÃO DE
PRESSÃO**



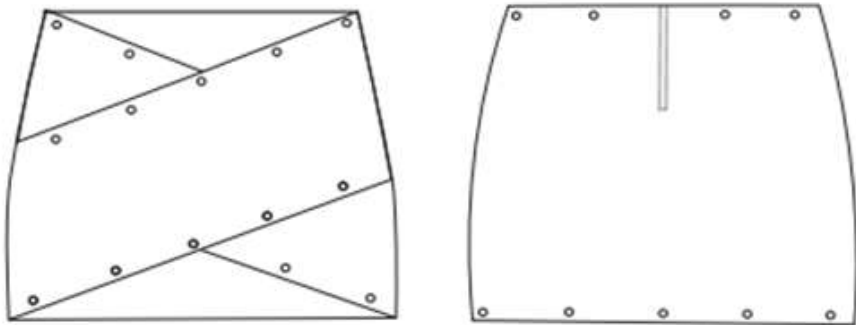
VELCRO

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

4.5 Fichas: desenvolvimento e técnicas.

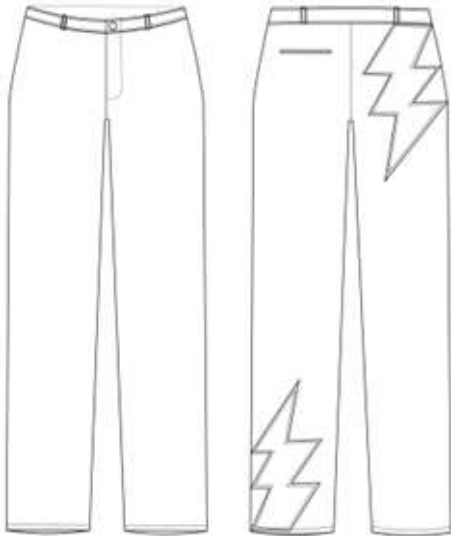
Nesse subcapítulo, será abordado as fichas de desenvolvimento de cada produto desenhado e detalhado no subcapítulo “Coleção”. A ficha do protótipo escolhido será apresentada por último, criando assim, uma ligação mais coerente com o próximo tópico – o desenvolvimento do protótipo e da peça piloto.

Imagem 71: Ficha de desenvolvimento 1.

Ficha de Desenvolvimento		
Croqui	Persoagem: Goro	Peça: Saia Cinturão
	Referencia: INV0524	Segmento: feminino/masculino
	Descrição: saia de couro sintético com corte em v frontal em cima, detalhes em ilhós e fechamento em zíper na parte de trás.	
Desenho Técnico		
		
Material: Couro sintético marrom.		
Aviamentos: Zíper, ilhós prateado e linha marrom.		
Cores: Marrom e prata.		

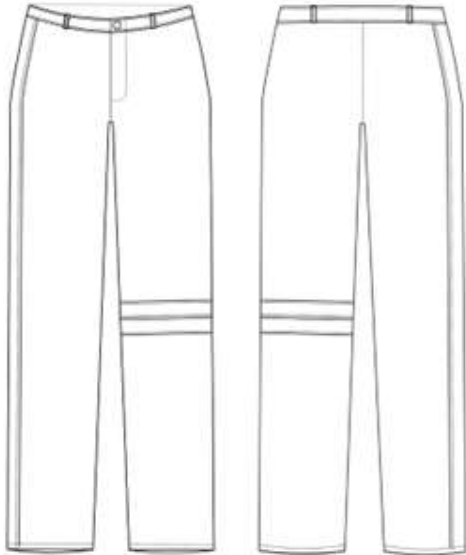
Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 72: Ficha de desenvolvimento 2.

Ficha de Desenvolvimento		
	Personagem: Raiden	Peça: Calça Raios
	Referencia: INV0524	Segmento: feminino/masculino
	Descrição: Calça social sem bolso frontal com raios em couro sintético nas costas, além de um bolso embutido na parte das costas.	
Desenho Técnico		
		
Material: Brim e couro sintético.		
Aviamentos: Botão, zíper e linha preta.		
Cores: Preta.		

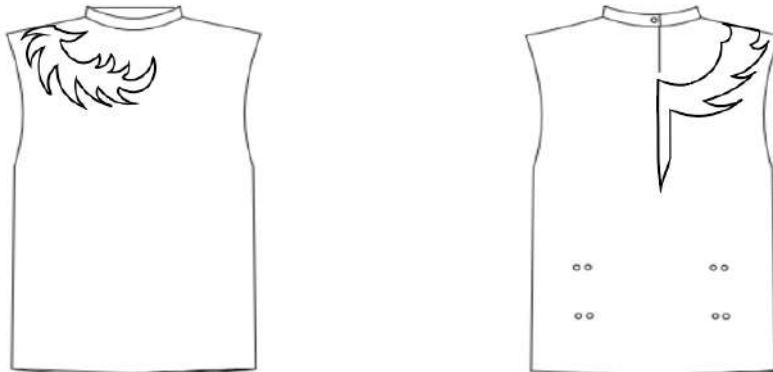
Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 73: Ficha de desenvolvimento 3.

Ficha de Desenvolvimento		
Croqui	Personagem: Noob Saibot	Peça: Calça Armadura
	Referencia: INV0524	Segmento: feminino/masculino
	Descrição: Calça sem bolso no estilo social, com detalhe lateral do lado direito em couro sintético e detalhe de abertura com zíper no joelho esquerdo - também em couro sintético.	
Desenho Técnico		
		
Material: Brim e couro sintético.		
Aviamentos: Botão e zíper.		
Cores: Preta.		

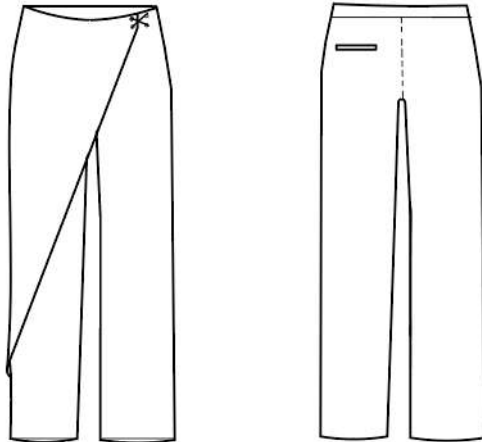
Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 74: Ficha de desenvolvimento 4.

Ficha de Desenvolvimento		
Croqui	Personagem: Noob Saibot	Peça: Blusa Arma Circular
	Referencia: INV0524	Segmento: feminino/masculino
	Descrição: Blusa sem mangas com detalhe em couro sintético pegando da parte da frente até as costas e detalhe de ajuste da peça na parte das costas.	
Desenho Técnico		
		
Material: Brim e couro sintético.		
Aviamentos: Ilhós, cadarço e linha preta.		
Cores: Preta.		

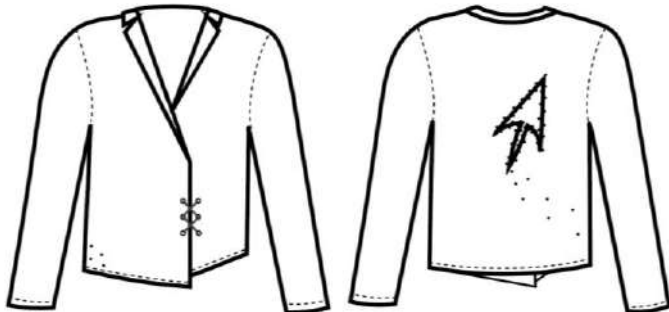
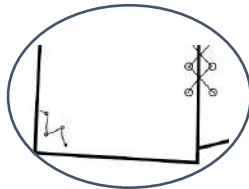
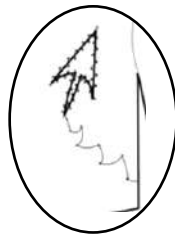
Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 75: Ficha de desenvolvimento 5.

Ficha de Desenvolvimento		
Croqui	Personagem: Scorpion	Peça: Calça Amarração
	Referencia: INV0524	Segmento: feminino/masculino
	Descrição: Calça social com zíper e botão frontal mas com um fechamento falso em amarração lateral estilo saia envelope.	
Desenho Técnico		
 Zoom: 		
Material: Tricoline bege.		
Aviamentos: Botão, zíper, ilhóis, cadarço marrom e/ou amarelo e linha bege.		
Cores: Bege, marrom e amarela.		

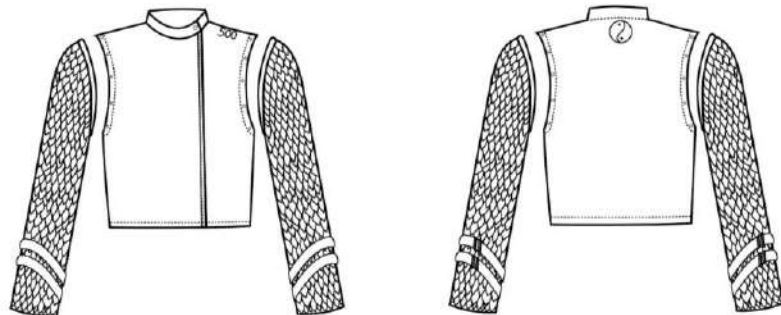
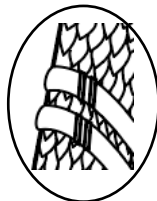
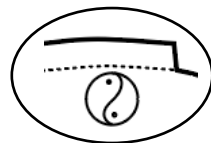
Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 76: Ficha de desenvolvimento 6.

Ficha de Desenvolvimento		
Croqui	Personagem: Scorpion	Peça: Blazer Kunai
	Referencia: INV0524	Segmento: feminino/masculino
	Descrição: Blazer com fechamento não centralizado em cadaço, com tamanho irregular frontal e detalhe nas costas de uma kunai preso por ilhóis e cadaço.	
Desenho Técnico		
		
Zoom:	 	
Material: Tricoline marrom.		
Aviamentos: Linha de costura marrom, ilhóis e cadaço amarelo e/ou marrom.		
Cores: Marrom e amarela.		

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 76: Ficha de desenvolvimento 7.

Ficha de Desenvolvimento		
Croqui	Personagem: Goro	Peça: Jaqueta 500 Invicto
	Referencia: INV0524	Segmento: feminino/masculino
	Descrição: Jaqueta de brim com couro sintético com mangas removíveis, bordado preto e branco nas costas e borado dourado no ombro esquerdo com o número 500 (quinhentos). Detalhes nas mangas com fivelas e a textura da mesma é feita pela costura de pequenos pedaços de couro, estilo uma escama de peixe.	
Desenho Técnico		
		
Zoom:	  	
Material: Brim, couro sintético marrom e couro sintético preto.		
Aviamentos: Linha de costura marrom e preta, fivela, linha de bordado dourada, preta e branca e zíper.		
Cores: Marrom, preta e dourada.		

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 78: Ficha de desenvolvimento 8.

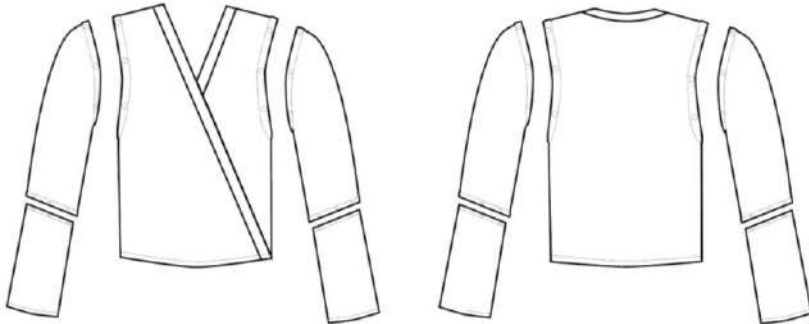
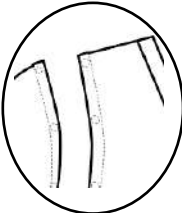
Ficha de Desenvolvimento		
Croqui	Personagem: Raiden	Peça: Blusa Quimono Modular
	Referencia: INV0524	Segmento: feminino/masculino
	Descrição: Blusa estilo quimono fechada com amarração e mangas modulares. As mangas se montam e desmontam em duas áreas, podendo utilizar a blusa de maneiras diferentes.	
Desenho Técnico		
		
Zoom:		
Material: Tricoline cinza escuro e branco acinzentado.		
Aviamentos: Botão de pressão e linha branca e cinza escura.		
Cores: Cinza escuro e branca.		

Imagem 79: Ficha técnica 1.

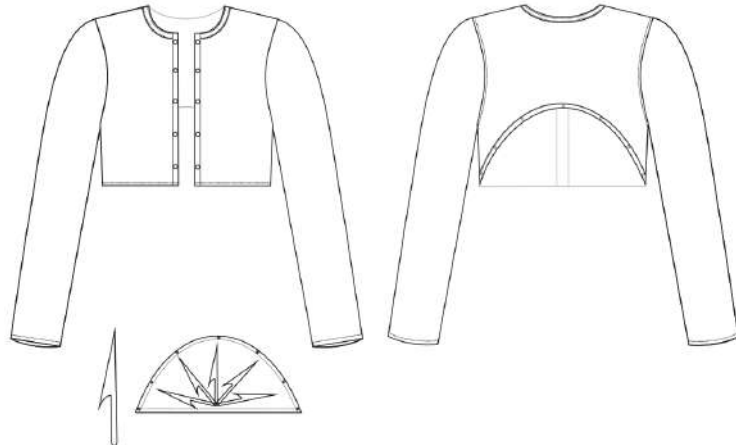
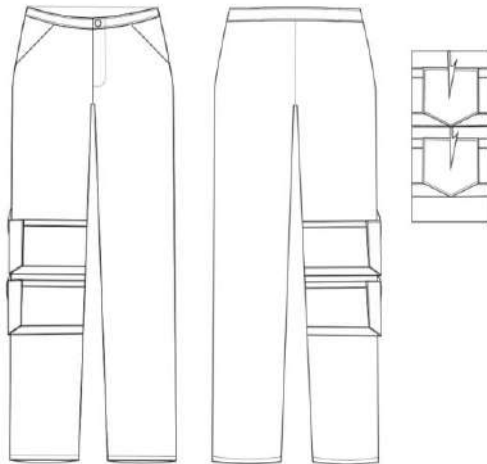
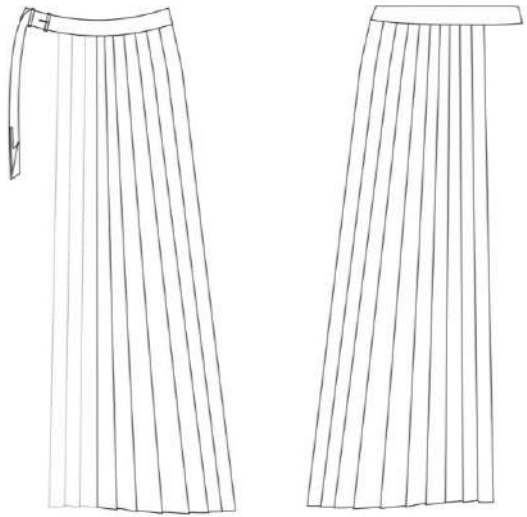
Ficha Técnica					
Croqui	Personagem: Kitana	Peça: Jaqueta Leque Modular	Sequência Operacional	Partes Componentes	Tipo de Máquina
	Referencia: INV0524	Modular	Juntar ombros	Corpo frente e costas	Reta e Overloque
	Segmento: masc/fem	Data: 15/05/23	Prender mangas	Mangas e corpo	Reta e Overloque
	Descrição: Jaqueta cropped de brim preto, com fechamento frontal com amarração e detalhe de couro sintético e tule removível de leque nas costas.		Bainha mangas	Mangas	Reta
			Viés na gola da parte do corpo	Corpo	Reta
			Fechamento lateral	Corpo e mangas	Reta e Overloque
			Viés na bainha do corpo	Corpo	Reta
			Prender botões de pressão no viés bainha	Corpo costas	Manual
Desenho Técnico					
			Viés no modular (parte superior)	Detalhe modular costas	Reta
			Prender as facas	Detalhe modular costas	Cola de tecido.
			Fazer bainha	Detalhe modular costas	Reta
			Prender botões de pressão no superior	Detalhe modular costas	Manual
Material: Brim - Casa Miro Tecidos; Couro Sintético - Casa Miro Tecidos; Tela - Casa Miro Tecidos					
Aviamentos: Ilhós - Caçula ; Botão de pressão manual - Caçula; Cadarço Azul - Caçula.					
Cores: Preta, bege e azul.					

Imagem 80: Ficha técnica 2.

Ficha Técnica					
Croqui	Personagem: Kitana	Peça: Calça Cargo Facas	Sequência Operacional	Partes Componentes	Tipo de Máquina
	Referencia: INV0524	Data: 15/05/23	Embutir o bolso frontal	Frente calça e bolso	Reta
	Segmento: masc/fem		Juntar e costurar laterais	Frente e costas	Reta e overloque
	Descrição: Calça cargo em brim com bolsos laterais e fechamento do bolso lateral com velcro em formato de faca.		Fechar detalhe bolsos	Bolso parte inferior	Reta
			Prender bolsos e tiras de couro laterais	Bolso e lateral calça	Reta
			Fechar o entre pernas	Calça inteira	Reta e overloque
			Prender braguilha completa	Braguilha (pertingal/zíper)	Reta
			Embutir o cós	Cós e calça	Reta
Desenho Técnico			Bainha	Calça pernas	Reta
			Fazer a casa de botão	Cós	Caseadeira
			Prender o botão	Cós	Manual
			Prender as facas laterais e o velcro	Calça, facas cortadas e velcro	Colagem manual
Material: Brim - Casa Miro Tecidos; Couro Sintético- Casa Miro Tecidos.					
Aviamentos: Botão Madeira - Midala ; Zíper - Midala; Velcro Preto - Midala .					
Cores: Preta.					

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 81: Ficha técnica 3.

Ficha Técnica					
Croqui	Personagem: Kitana	Peça: Meia Saia Leque de Facas	Sequência Operacional	Partes Componentes	Tipo de Máquina
	Referencia: INV0524	Data: 15/05/23	Medir pregas de 7 cm	Retangulo de tecido	Ferro
	Segmento: masc/fem		Costurar pregas	Retangulo de tecido	Reta e Overloque
	Descrição: Meia saia preguiada em brim, com fechamento em fivela e ilhós e detalhe de faca no fim da tira de tecido.		Costurar córs nas pregas	Retangulo de tecido	Reta
			Fazer bainha	Retangulo de tecido	Reta
			Prender a fivela	Cós	Manual e Reta
			Colocar Ilhós	Cós	Manual
			Prender detalhe de faca no final da tira.	Ponta longa do córs	Colagem manual.
Desenho Técnico					
					
Material: Brim - Casa Miro Tecidos; Couro Sintético - Casa Miro Tecidos;					
Aviamentos: Ilhós - Caçula ; Fivela - Simples Armarinho.					
Cores: Preta.					

4.5 Desenvolvimento do protótipo

O desenho escolhido para a criação do protótipo foi o último apresentado no subtópico anterior: o da personagem Kitana – englobando um total de 3 (três) peças, sendo elas uma jaqueta com detalhe removível nas costas e amarração frontal, uma calça cargo com dois bolsos laterais com fecho e um traseiro e uma sobreposição de meia saia com pregas que retoma a arma da mesma.

Para a criação dessas peças, a autora utilizou os livros do Paulo Fulco citados anteriormente, fazendo algumas adaptações. A parte modular da peça foi produzida por teste de materiais, primeiramente foi pensando, para a junção da parte modular, um fechamento com zíper, porém, depois de conversar com a Professora Iria e a Monitora Camila, a conclusão obtida foi na utilizações de botões de pressão costurados manualmente.

As peças foram todas realizadas com base na tabela de medidas (imagem 82) também do livro Modelagem Plana Masculina, escrito por Fulco e as fotos foram tiradas no modelo de prova Rhuan Salerno que, além de ser um dos melhores amigos da autora, se encaixou perfeitamente na tabela de medidas e nas peças produzidas.

Imagem 82: Tabela de medidas.

TABELA

TAMANHO INDICADO NA ETIQUETA

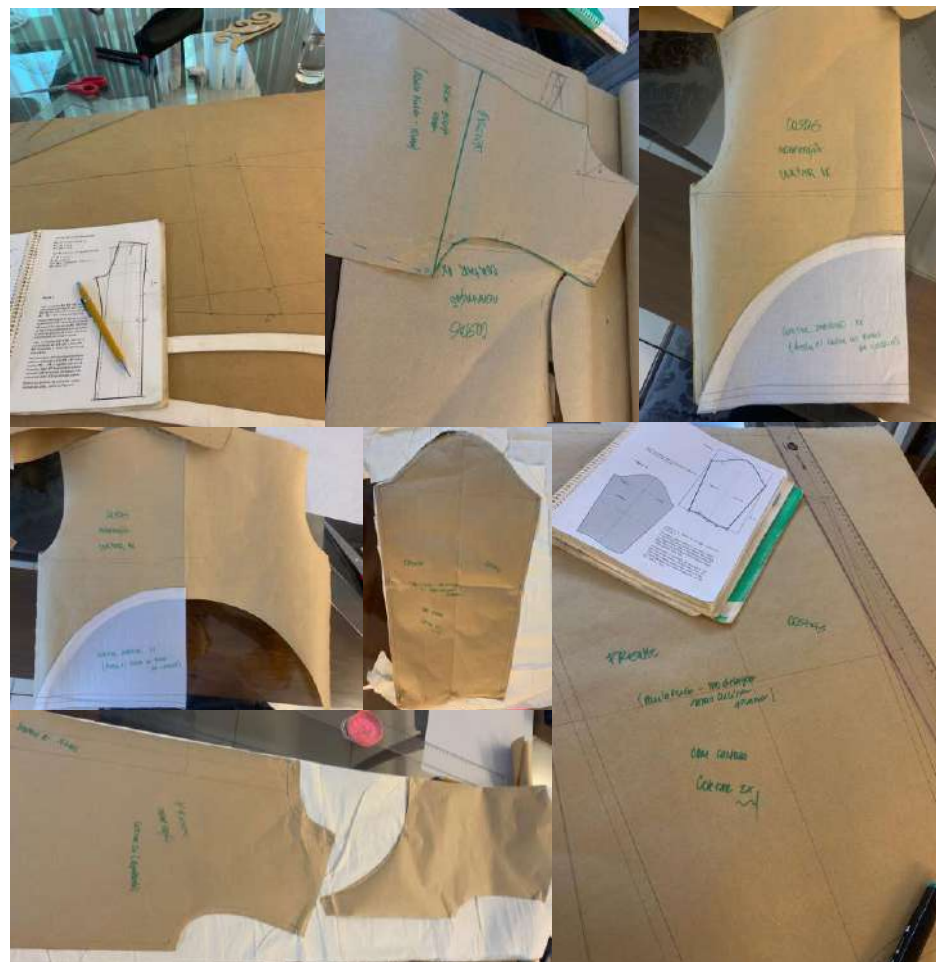
	36	38	40	42	44	46
CAMISA SOCIAL (COLARINHO)	36	38	40	42	44	46
CAMISA ESPORTE (TAMANHO)	0	1	2	3	4	5
CALÇA (TAMANHO /CINTURA)	36	38	40	42	44	46
1. TÓRAX (PEITO)	88	92	96	100	104	108
2. CINTURA	72	76	80	84	88	92
3. QUADRIL	88	92	96	100	104	108
4. PESCOÇO (COLARINHO)	36	38	40	42	44	46
5. PUNHO (MÃO)	21	22	23	24	25	26
6. ALTURA DAS COSTAS	44,5	45	45,5	46	46,5	47
7. LARGURA DAS COSTAS	39	40	41	42	43	44
8. COMPRIMENTO DA MANGA	60,5	61	61,5	62	62,5	63
9. COMPRIMENTO DA CALÇA	107	108	109	110	111	112
10. ALTURA DA ENTREPERNA	84,25	84,5	84,75	85	85,25	85,5
11. ALTURA DO GANCHO	22,75	23,5	24,25	25	25,75	26,5
12. ALTURA DO JOELHO	61,5	62	62,5	63	63,5	64

MEDIDAS TOMADAS NO CORPO

Fonte: Modelagem Plana Masculina, 2008.

As peças iniciais – os protótipos - foram realizado em algodão cru, para testar a modelagem feita pela autora. Todas as peças foram costuradas nas salas de costura da Faculdade Senai Cetiqt e as modelagem foram realizadas em dois ambientes diferentes: a casa da autora e nas salas da faculdade. A seguir, vemos algumas fotos tiradas durante o processos de desenho e corte das peças protótipo (imagem 83) e a primeira prova da calça cargo, da jaqueta com detalhe modular e da saia no modelo (imagem 84).

Imagem 83: Registros do desenho e corte das peças.



Fonte: Colagem elaborada pela autora, 2023.



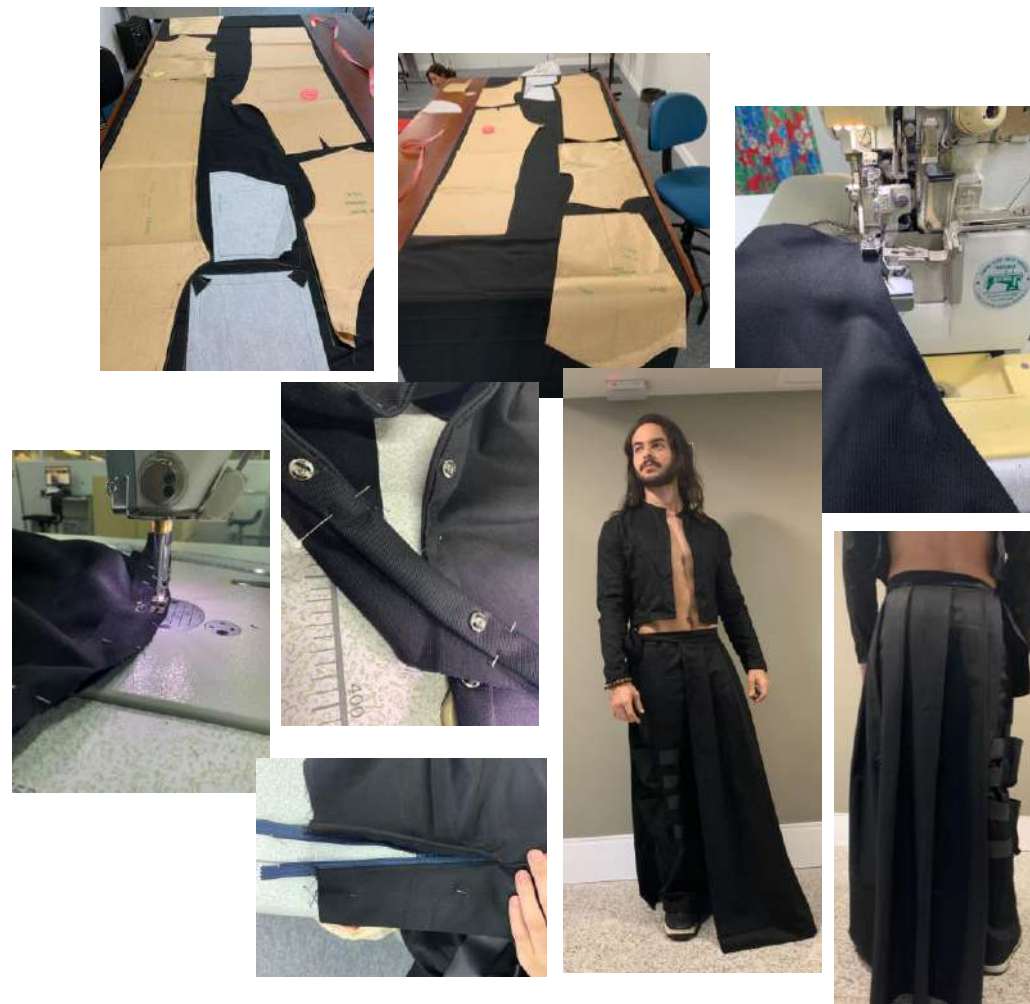
Imagem 84: Primeira prova das peças protótipo.

Fonte: Fotos tiradas pela autora, 2023.

Com as peças protótipos feitas, foi possível fazer pequenos ajustes, para que a peça final fique o mais adequada possível, com isso, foi aumentado 1 (um) centímetro em toda a lateral da calça, o gancho foi ajustado e a cava do braço da jaqueta também precisou descer em 1 (um) centímetro, para uma maior facilidade e conforto durante a movimentação e ao vestir.

Ao realizar esses ajustes, as peças e seus detalhes foram cortadas nos tecidos escolhidos: o brim preto e o couro sintético preto. Com todas as partes já devidamente cortadas, o processo de costurar e montar a roupa foi iniciado (imagem 85).

Imagem 85: Registros do corte e costura do look escolhido.



Fonte: Colagem elaborada pela autora, 2023.

A seguir, vemos a roupa finalizada no modelo em diferentes poses e um enfoque nos detalhes presentes, além de zoom na parte modular da jaqueta e na meia saia removível (imagens 86 e 87).

Imagem 86: Roupas finalizadas no modelo.



Fonte: Colagem elaborada pela autora, 2023.

Imagem 86: Roupas finalizadas no modelo.



5. Considerações finais

Esse projeto teve como principal objetivo a criação de uma coleção cápsula sobre *Mortal Kombat*, sendo ela inspirada em diferentes elementos dos personagens e dos *cosplays*, além de fugir do tradicional encontrado nas lojas que vendem produtos temáticos *geeks*.

Para a realização da pesquisa e da criação foram desenvolvidos alguns objetivos. O primeiro foi a definição do que criar, como desde pequena a autora sempre gostou do universo *geek* e *cosplay*, esses foram os lugares de onde o tema sairia. O segundo objetivo fora decidir o que seria realizado nesse trabalho dentro do mercado da moda, com isso, a autora pensou nas roupas existentes para o público desse mercado e se ela realmente gostava delas ou não. Com isso, o trabalho gira em torno da criação de roupas com a temática *geek* de uma forma diferente da habitual.

Os outros objetivos já foram mais sintetizados depois da definição geral realizada. Objetivos como qual anime/vídeo game usar para essa criação, qual o estilo de roupa que a autora quer trazer nas criações, as tendências futuras com base na plataforma WGSN, algumas marcas que já fazem roupas *geeks* com uma diferente proposta das lojas de departamento e pesquisa de um possível público-alvo para o consumo dessas peças foram analisados, colocados e explicados no decorrer dessa criação.

O trabalho visou suprir, segundo o público-alvo e a autora, uma parte mais criativa dentro da moda vestível para os fãs de vídeo games e animações, mostrando que é possível criar roupas com referências e deixá-las com um outro estilo – fugindo da tradicional blusa de malha e de casacos de moletom. Com isso, fora desenvolvida uma coleção cápsula que engloba dois diferentes estilos e que, ainda sim, transmitisse algumas referências de determinados personagens.

Na execução do protótipo, foram alteradas poucas coisas – descida de gancho da calça e um aumento na cava da manga – porém, quando as 3 (três) peças, após serem feitas novamente no brim, começarem a receber os detalhes do couro sintéticos, alguns detalhes foram alterados. A alteração foi resolvida de forma simples e rápida, utilizando super cola nos detalhes das facas presas em todos os *looks*.

A relevância desse trabalho para o mercado de moda se constrói pela capacidade de criação de roupas diferenciadas para os fãs do mundo *geek* com a inspiração nos diferentes *cosplays*, despertando, assim tanto a criatividade do *designer*, quando o ato de se expressar – com roupas relacionadas a temáticas que agradam esse público – aos possíveis consumidores.



Referências

ABRADEMI. **MANGÁCON I – O 1o Evento de Mangá e Animê.** Disponível em: <https://www.abrademi.com/index.php/mangacon-i-o-1o-evento-de-manga-e-anime/>. Acesso em: 12 nov 2022.

AliExpress. **Cosplay do Anime Spy X Family, Roupas da Yor Forger.** Disponível em: https://pt.aliexpress.com/item/1005004282027690.html?spm=a2g0o.productlist.0.0.636a13b9LLVvS6&algo_pvid=7f3d88d8-6937-45f1-b363-476cefe2a961&aem_p4p_detail=202211120519181991176532249400016075006&algo_exp_id=7f3d88d8-6937-45f1-b363-476cefe2a961-0&pdp_ext_f=%7B%22sku_id%22%3A%2212000028616746286%22%7D&pdp_npi=2%40dis%21BRL%21529.6%21174.79%21%21%2115.46%21%21%402103143616682591581188042e3ea4%2112000028616746286%21sea&curPageLogUid=NUhO7IC8Dwvd&ad_pvid=202211120519181991176532249400016075006_1. Acesso em: 21 mar 2023.

AliExpress. **Mortal Kombat 11 Kitana Kahn Cosplay Máscara Facial Mk 11 Princesa Kitana Traje Jogo Adulto Trajes De Halloween Para Mulher - Fantasia De Jogos.** AliExpress.com. Disponível em: https://pt.aliexpress.com/item/4001256299465.html?spm=a2g0o.productlist.m.ain.15.12e617d2ITz4gE&algo_pvid=b3a81d5b-3f8b-4650-9c17-fcc089d1e316&algo_exp_id=b3a81d5b-3f8b-4650-9c17-fcc089d1e316-7&pdp_ext_f=%7B%22sku_id%22%3A%2210000015489072055%22%7D&pdp_npi=3%40dis%21BRL%21605.8%21496.76%21%21%21%21%21%40211beca116800378102625769d0703%2110000015489072055%21sea%21BR%210&curPageLogUid=rlPC7BjqZ121. Acesso em: 21 mar 2023.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design Thinking.** AVA Publishing SA. 2011.

BARBOZA, Renata Andreoni; DA SILVA, Rogério Ramalho. **Subcultura Cosplay:** a Extensão do Self em um Grupo de Consumo. Revista Brasileira de Marketing, 2013. Acesso em: 12 nov 22.

Blusa Tricot Senhor dos Anéis Vespertina. Piticas. Disponível em: <https://www.piticas.com.br/blusa-tricot-senhor-dos-aneis-vespertina-20147/p>. Acesso em: 12 nov 2022.

Botão Calça Social 4 furos. Armarinho São José. Disponível em: https://www.armarinhosaojose.com.br/botao-calca-social-4-furos-c1067_22--d11148_22-pct-c_144-und.33481.html. Acesso em: 17 abr 2023.

Colchete de Pressão Nº 08 - 24 Unidades. Bazar Horizonte. Disponível em: https://www.bazarhorizonte.com.br/colchete-de-pressao-n-08---24-unidades-042928/p?idsku=213418&gclid=Cj0KCQjwslejBhDOARIsANYqkD1HRfh-PIPUMzjph-YAFFp47MkmD1a9X61rLwktb5S6uQLu9bJ9CjlaAgznEALw_wcB. Acesso em: 15 mai 2023.

COLLINS CREATIONS3D. **Mortal Kombat 2021 Scorpion Kunai and Vambrace | Available With Scorpion Vambrace and Matching Display Plinth.** ETSY. Disponível em: <https://www.etsy.com/listing/953850892/mortal-kombat-2021-scorpion-kunai-and>. Acesso em: 21 mar 2023.

Como os Leques de Kitana ficariam na vida real, e como funcionariam? O Man at Arms nos mostra. GameVício. Disponível em: <https://www.gamevicio.com/noticias/2016/01/como-os-leques-de-kitana-ficariam-na-vida-real-e-como-funcionariam-o-man-at-arms-nos-mostra/>. Acesso em: 28 mar 2023.

DIOGO, Edson. **Mortal Kombat nº 3/Escala | Guia dos Quadrinhos.** Guia dos Quadrinhos. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/mortal-kombat-n-3/mo040101/58019>. Acesso em: 15 mar 2023.

FANDOM. **Noob Saibot.** Mortal Kombat Wiki. Disponível em: <https://mortalkombat.fandom.com/wiki/Bi-Han>. Acesso em: 16 abr 2023.

FERIANI, Gabriel. **Conheça a Korshi 01, marca de peças modulares que vai estreiar no SPFW.** GQ. Disponível em: <https://gq.globo.com/Estilo/Moda-masculina/noticia/2018/10/conheca-korshi-01-marca-de-pecas-modulares-que-vai-estrear-no-spfw.html>. Acesso em: 5 mai 2023.

FULCO, Paulo. **Modelagem Plana Feminina.** 3ª reimpressão. SENAC. 2008.

FULCO, Paulo. **Modelagem Plana Masculina.** 3ª reimpressão. SENAC. 2008.

GANIKO, Priscila. **Parece que o dedo do Sukuna, de Jujutsu Kaisen, virou um doce - NerdBunker.** Jovem Nerd. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/parece-que-o-dedo-do-sukuna-de-jujutsu-kaisen-virou-um-doce/>. Acesso em: 24 mar 2023.

GASA979. **Goro Mortal Kombat PNG**. Deviantart.com. Disponível em: <https://www.deviantart.com/gasa979/art/Goro-Mortal-Kombat-PNG-714951484>. Acesso em: 21 mar 2023.

GELLY, C. **Valkyr Graxx. Skin by Faven**. Instagram. 26 set 2021. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CUSkXTQjPve/>. Acesso em: 13 nov 2022.

Goro from Mortal Kombat cosplay. reddit. Disponível em: https://www.reddit.com/r/gaming/comments/9sqb9q/goro_from_mortal_kombat_cosplay/. Acesso em: 21 mar 2023.

Goro. Mortal Kombat Wikia. Disponível em: <https://mortalkombat.fandom.com/pt/wiki/Goro#Curiosidades>. Acesso em: 18 mar 2023.

História do Videogame. História de Tudo. Disponível em: <https://www.historiadetudo.com/videogame>. Acesso em: 13 nov. 2022.

Ilhós Niquelado. Mercado Livre. Disponível em: https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1329037417-ilhos-sem-arruela-niquelado-ferro-n-45-15mm-externo-100pcs-_JM?matt_tool=26099705&matt_word=&matt_source=google&matt_campaignid=14302215519&matt_ad_group_id=134553699588&matt_match_type=&matt_network=g&matt_device=c&matt_creative=539425477813&matt_keywor

[=&matt_ad_position=&matt_ad_type=pla&matt_merchant_id=138822834&matt_product_id=MLB1329037417&matt_product_partition_id=1805041505732&matt_target_id=pla-1805041505732&gclid=Cj0KCQjwiZqhBhCJARIsACHHEH-dytNX0rVFiORYWTpaXGsWW6s3okUN7pblIT82P3V8ZBreeLbMOQAaAuWYEALw_wcB](#). Acesso em: 31 mar 2023.

Interested woman with wavy hair taking selfie Free Photo. Freepik. Disponível em: https://www.freepik.com/free-photo/interested-woman-with-wavy-hair-taking-selfie_12859971.htm?query=woman&collectionId=1669&&position=10&from_view=collections. Acesso em: 24 mar 2023.

Jujutso Kaisen. **Jujutsu Kaisen Volume 14 cover features Sukuna. The manga has now reached 15 million copies in circulation**. 15 dez. 2020. Twitter: @JujutsoKaisen. Disponível em: <https://twitter.com/jujutsukaisen/status/1339030173329580033?lang=zh-Hant>. Acesso em: 24 mar 2023.

KAWANAMI, Silvia. **As Origens do Fenômeno Cosplay no Japão**. Japão em Foco. 2020, Disponível em: <https://www.japaoemfoco.com/as-origens-do-cosplay/>. Acesso em: 12 nov 2022

KESLER, Taylina. **10 Times Reki Kyan Was The Best Character In Sk8 The Infinity**. CBR. Disponível em: <https://www.cbr.com/reki-kyan-best-sk8-the-infinity-character/#when-he-lost-the-race-but-found-his-joy>. Acesso em: 24 mar 2023

Kitana. Mortal Kombat Wikia. Disponível em: <https://mortalkombat.fandom.com/pt/wiki/Kitana>. Acesso em: 17 mar 2023.

Knightmage. Facebook.com. Disponível em: [https://www.facebook.com/Knightmage1/photos/pcb.2320348658026299/2320348634692968/?type=3&eid=ARApCeqPLiLV9_87AU_ATLIPuTjIZtVRak1GwWC9SSv3FmOCMvDOjoU5uteWblgOPvnoHsqi-DmILRD&__xts__\[0\]=68.ARCBERK4pciq4mUD9NmRSKWgj77JutCsbtK79pSsrGglUmEXrX64HnPFbj8K9MKfdgbT_t2xBUVaJsLDjqCpy7E67p3_ZT3bezHHIVCr3A0JCj5untVYlelz_gFhDg9RwA7h8GMRD_M7yZ_4hF0D4nmXyY50YUhofVOTQOAQoSADY8KDyeJWtJ2JMmlGH2IfP6Chu29aIXwtZjitX0-4JnavtLbalV3Dv9_96elnsBrHY6NvS-AbKXEu0VODOpnYkSuKaXGZa0NBzd6YBBAExiarQuiwVXT4](https://www.facebook.com/Knightmage1/photos/pcb.2320348658026299/2320348634692968/?type=3&eid=ARApCeqPLiLV9_87AU_ATLIPuTjIZtVRak1GwWC9SSv3FmOCMvDOjoU5uteWblgOPvnoHsqi-DmILRD&__xts__[0]=68.ARCBERK4pciq4mUD9NmRSKWgj77JutCsbtK79pSsrGglUmEXrX64HnPFbj8K9MKfdgbT_t2xBUVaJsLDjqCpy7E67p3_ZT3bezHHIVCr3A0JCj5untVYlelz_gFhDg9RwA7h8GMRD_M7yZ_4hF0D4nmXyY50YUhofVOTQOAQoSADY8KDyeJWtJ2JMmlGH2IfP6Chu29aIXwtZjitX0-4JnavtLbalV3Dv9_96elnsBrHY6NvS-AbKXEu0VODOpnYkSuKaXGZa0NBzd6YBBAExiarQuiwVXT4). Acesso em: 21 mar 2023.

Korshi 01. Korshi 01. Disponível em: <https://korshi01.com.br/>. Acesso em: 5 mai 2023.

LIMA, Diego. **Mortal Kombat**: Os 20 melhores personagens da franquia. The Enemy. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/mortal-kombat-melhores-personagens>. Acesso em: 6 jun 2023.

LINHA RICAMARE PARA BORDADO 4.000M. Tecidosnobre.com.br. Disponível em: https://www.tecidosnobre.com.br/linha-para-bordar-ricamare-4000m/p?gclid=Cj0KCQjwiZqhBhCJARIsACHHEH9K-TRsXpVOoGbSHKSWYRJGhAaGmQGzCoAJjzxiBE4V1ZkBhJxeZEaAisTEALw_wcB. Acesso em: 31 mar 2023.

LUCIMAR. **Tecido Tricoline Poeirinha Marrom Escuro**. Bazar Setti. Disponível em: <https://www.bazarsetti.com.br/tecidos/tricoline/tecido-tricoline-poeirinha-marrom-escuro--p>. Acesso em: 17 abr 2023.

MAGGIONI, Sara. **Womenswear Forecast A/W 24/25**: Future Terrains. WGSN. Disponível em: <https://www.wgsn.com/fashion/article/63c190254954ef49c16d7fd5?lang=en>. Acesso em: 6 abr 2023.

Mangás Brasil. **Jojo's Pose – Inspirações**. 21 ago 2021. Twitter: @MangasBrasil. Disponível em: <https://twitter.com/mangasbrasil/status/1429166722892828678>. Acesso em: 12 nov 2022.

Medium shot night portrait Free Photo. Freepik. Disponível em: https://www.freepik.com/free-photo/medium-shot-night-portrait_15401984.htm#query=asian%20men&position=19&from_view=search&track=ais. Acesso em: 24 mar 2023.

MELLO, Rafael. **Vestindo o personagem:** A contribuição da experiência cosplay para o bem-estar do consumidor. PUCRS. Disponível em: <https://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/10823/1/000485158-Texto%2bCompleto-0.pdf>. Acesso em: 6 jun 2023.

Mortal Cos Kombat - Kitana Biquini Maiô Cosplay. AliExpress. Disponível em: https://pt.aliexpress.com/item/1005004265546645.html?pdp_npi=2%40dis%21BRL%21R%24%20105.11%21R%24%2081.99%21%21%21%21%21%402101ec1f16816782255346459ecff0%2112000028568538860%21btf&_t=pvid%3A3a767a93-df27-480b-ba8d-9c8bea44f3d6&afTraceInfo=1005004265546645__pc__pcBridgePPC__xxxxxx__1681678225&spm=a2g0o.ppclist.product.mainProduct&gatewayAdapt=glo2bra. Acesso em: 11 mai 2023.

Mortal Kombat Raiden Wallpapers - Wallpaper Cave. Wallpapercave.com. Disponível em: https://wallpapercave.com/mortal-kombat-raiden-wallpapers#google_vignette. Acesso em: 18 mar 2023.

Mortal Kombat: Annihilation. Mortal Kombat Fandom. Disponível em: https://mortalkombat.fandom.com/wiki/Mortal_Kombat:_Annihilation. Acesso em: 16 mar 2023.

MOTA, P.H. **Mortal Kombat - História por trás da franquia de luta dos vídeo games.** Segredos do Mundo. Disponível em: <https://segredosdomundo.r7.com/mortal-kombat/>. Acesso em: 15 mar 2023.

Mundo Cosplayer. **Julius Caesar com cosplay de Rengar é o Campeão do Concurso Cosplay da CCXP Worlds 21.** Disponível em: <https://mundocosplayer.com.br/2021/12/julius-kaesar-com-cosplay-de-rengar-e-o-campeao-do-concurso-cosplay-da-ccxp-worlds-21/> . Acesso em: 12 nov 2022.

NEVES, Rebeka. **COS3D:** Experimentos de Aplicações da Impressão 3D no Cosplay. 2021. TCC. Graduação.

NiponCosplay. Cosplay Yor Forger Spy X Family. Disponível em: [COSPLAY YOR FORGER SPY X FAMILY - NIPONCOSPLAY](https://niponcosplay.com/cosplay-yor-forger-spy-x-family). Acesso: 12 nov 2022.

Noob Saibot (Mortal Kombat). Villains Wiki. Disponível em: [https://villains.fandom.com/wiki/Noob_Saibot_\(Mortal_Kombat\)](https://villains.fandom.com/wiki/Noob_Saibot_(Mortal_Kombat)). Acesso em: 16 mar 2023.

Pantone Connect. Pantone.com. Disponível em: <https://connect.pantone.com/#!/picker/update/822c8c0e-708b-4f2a-98af-d21e97690400?id=822c8c0e-708b-4f2a-98af-d21e97690400&pantoneBook=pantoneFhCottonTcx>. Acesso em: 6 abr 2023.

PEDRO, Flávia. **Jojo Pose**: A influência da moda no universo de JoJo's Bizarre Adventure. Legião dos Heróis. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2022/influencia-moda-jojos-bizarre-adventure.html>. Acesso em: 6 jun 2023.

Por que os jogadores adoram Mortal Kombat e qual é o objetivo principal do jogo? - Blog de esportes e jogos de computador. Egamersworld.com. Disponível em: <https://pt.egamersworld.com/blog/za-cto-igroki-lyubyat-mortal-kombat-i-v-chem-glav-NJLSXSLq-#:~:text=O%20objetivo%20do%20jogo%3F,local%20mostram%20suas%20principais%20caracter%C3%ADsticas>. Acesso em: 15 mar 2023.

PRINCIOTTI, Rogerio. **Cosplayer faz belíssimas fotos como Scorpion de Mortal Kombat.** Mundo Cosplayer. Disponível em: <https://mundocosplayer.com.br/2019/03/cosplayer-faz-belissimas-fotos-como-scorpion-de-mortal-kombat/>. Acesso em: 21 mar 2023.

Raiden. Mortal Kombat Wiki. Disponível em: <https://mortalkombat.fandom.com/wiki/Raiden>. Acesso em: 18 mar. 2023.

RANTIN, Chris. **10 fatos e curiosidades sobre a Sonya Blade de Mortal Kombat!** Legião dos Heróis. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-fatos-e-curiosidades-sobre-a-sonya-blade-de-mortal-kombat.html>. Acesso em: 21 mar 2023.

RANTIN, Chris. **10 fatos e curiosidades sobre a Sonya Blade de Mortal Kombat!** Legião dos Heróis. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-fatos-e-curiosidades-sobre-a-sonya-blade-de-mortal-kombat.html>. Acesso em: 21 mar 2023.

RANTIN, Chris. **10 fatos e curiosidades sobre o Goro de Mortal Kombat!** Legião dos Heróis. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-fatos-e-curiosidades-sobre-o-goro-de-mortal-kombat.html#list-item-3>. Acesso em: 18 mar 2023.

RocailleCos. **Mortal Kombat Noob Saibot Cosplay Costume Suit Mens Ninja Black Fighter Uniform: Clothing, Shoes & Jewelry.** Amazon.com. Disponível em: <https://www.amazon.com/Mortal-Kombat-Saibot-Cosplay-Costume/dp/B0B19GVLYN>. Acesso em: 21 mar 2023.

ROLLATEXTIL. **Atacador/cadarço redondo poliéster - 4mm - (rolo com 100mts) - Ref: B716.** Rollatextil. Disponível em: https://loja.rollatextil.biz/atacador-redondo-poliester-4mm-rolo-com-100-e-150mts?gclid=Cj0KCQjwiZqhBhCJARIsACHHEH-I83mnUEtkwUAhurxv_gAe1UFm8sR6N0xGMENVy3MPawEz6YC3ZasaAmHkEALw_wcB. Acesso em: 31 mar 2023.

ROSE, A. **Kamisato Ayato - Genshin Impact.** Instagram. 18 ago 2022. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/ChZ29A6h0tP/>. Acesso em: 13 nov 2022.

Sayonara Street. **BLUE LOCK JERSEY PRE-ORDERS WILL END THIS WEEKEND!!** - no restocks on this so get them now. 23 jan. 2023. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CnxEGLlutJy/>. Acesso em: 24 mar 2023.

Sayonara Street. **wait a min... i've seen him on tiktok before** - more details about the pullover: -made with polar fleece fabric (cotton/poly blend) - the inside is smooth -2 subtle pockets -woven manga panel on the back - embroidered design on the front. 2 fev. 2023. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CoLJcTyuM-N/>. Acesso em: 24 mar. 2023.

Scorpion. Mortal Kombat Wiki. Disponível em: <https://mortalkombat.fandom.com/pt-br/wiki/Scorpion>. Acesso em: 16 mar 2023.

Seady Hands. **Reki my love.... of cardigans!** This cardi week drop is full of sk8 the infinity designs, like full of them, and we even made a special S pin to go with them! 30 dez. 2022. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Cmzt0aDv3V3/>. Acesso em: 24 mar 2023.

SILVA, Caroline. **O consumo de moda como influenciador da estetização do cotidiano.** UFRGS, 2022. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/16569>. Acesso em: 12 nov 2022.

SILVA, Matheus. **Confira 11 curiosidades sobre Kitana do Mortal Kombat.** Tecmundo.com.br. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/259709-confira-11-curiosidades-kitana-mortal-kombat.htm>. Acesso em: 17 mar 2023.

SILVA, Matheus. **Confira 7 curiosidades sobre Scorpion do Mortal Kombat.** Tecmundo.com.br. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/259512-confira-7-curiosidades-scorpion-mortal-kombat.htm>. Acesso em: 17 mar 2023.

Couro Sintético Ecológico. Armazemtecidos.com.br. Disponível em: <https://armazemtecidos.com.br/tecidos/decoracao/produto/couro-ecologico/5990-7.htm>. Acesso em: 17 abr 2023.

SOUZA, Guilherme. **10 Personagens mais queridos em Mortal Kombat!** Legião dos Heróis. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/10-personagens-mais-queridos-em-mortal-kombat.html>. Acesso em: 6 jun 2023.

SPARKTRENDZ. **IT'S FINALLY HAPPENING! ONE PIECE VARSITY JACKETS DROP FRIDAY MAY 27TH 2022 AT 12PM PST!.** SPARKTRENDZ. 24 mai. 2022. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Cd9liJlvGhc/>. Acesso em: 24 mar. 2023.

SPARKTRENDZ. **Jujutsu Kaisen Sukuna Bomber Jacket.** SparkTrendz. Disponível em: <https://sparktrendz.com/collections/featured-items/products/jujutsu-kaisen-sukuna-bomber-jacket>. Acesso em: 24 mar 2023.

SPARKTRENDZ. **tanjiro hoodie from @rreuna** - demon slayer collection & more now available on our site :). 24 jan. 2022. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CZGRSdxrW5n/>. Acesso em: 24 mar 2023.

Steady Hands. **Tag someone you know that loves free (or free 50% off)!** Calling all Iwatobi swim club members, this cardi is available for preorder now along with a bunch of new cardigan designs. 13 fev. 2023. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Conl3taPt1E/>. Acesso em: 28 mar 2023.

Steady Hands. **These may be our favorite thing we made in 2022 tbh!** These law jeans just hit the shop and they are our go-to jeans rn! 23 dez. 2022. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Cmhst5lvVSK/>. Acesso em: 24 mar 2023.

Steady Hands. **you know the drill!** here's our next two #steadyhands100k winners for day five of the giveaway! 4 fev. 2022. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CZkkUzhvYMc/>. Acesso em: 24 mar 2023.

Sub-Zero. Mortal Kombat Wikia. Disponível em: <https://mortalkombat.fandom.com/pt/wiki/Sub-Zero#Hist%C3%B3rico>. Acesso em: 16 mar 2023.

Tecido Tule Ilusion 100% Poliéster 3mt Largura Pele. Mercadolivre.com.br. Disponível em: https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-3057139760-tecido-tule-ilusion-100-poliester-3mt-largura-pele-_JM?matt_tool=14804773&matt_word=&matt_source=google&matt_campaign_id=14302215543&matt_ad_group_id=134553705348&matt_match_type=&matt_network=g&matt_device=c&matt_creative=539425529185&matt_keyword=&matt_ad_position=&matt_ad_type=pla&matt_merchant_id=681965200&matt_product_id=MLB3057139760&matt_product_partition_id=1802634062617&matt_target_id=aud-315891067179:pla-1802634062617&gclid=CjwKCAjw3POhBhBQEIwAqTCuBp2EsYf17blmpsFbQj4hmpU2neILCTKz9Y2jjeAaUa0GpkG3ojg6DhoCiiUQAvD_BwE. Acesso em: 17 abr 2023.

The Brown Box, 1967–68. National Museum of American History. Disponível em: https://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1301997. Acesso em: 8 nov 2022.

TRAY TECNOLOGIA. **Action Figure Goro: Mortal Kombat Classic 1/12**
- Storm Collectibles - Toyshow Tudo de Marvel DC Netflix Geek Funko Pop
Colecionáveis. Toy Show. Disponível em:
<https://www.toyshow.com.br/colecionaveis/action-figures/boneco-goro-mortal-kombat-classic-112-storm-collectibles>. Acesso em: 7 mai 2023.

Zíper Tratorado Extra Forte P/ Moletom Jaqueta Blusa - Nº 8.
Mercado Livre. Disponível em: https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1956114490-ziper-tratorado-extra-forte-p-moletom-jaqueta-blusa-n-8-_JM?matt_tool=71406470&matt_word=&matt_source=google&matt_campaign_id=14302215573&matt_ad_group_id=134553711588&matt_match_type=&matt_network=g&matt_device=c&matt_creative=539425529659&matt_keyword=&matt_ad_position=&matt_ad_type=pla&matt_merchant_id=149801414&matt_product_id=MLB1956114490&matt_product_partition_id=1800928019753&matt_target_id=aud-387561341739:pla-1800928019753&gclid=Cj0KCQjwiZqhBhCJARIsACHHEH9ac3NEyO29ZSEeBwJ45Q28Zv0EveG5_8eOJcVEqyoCh129jPfrawQaAtZoEALw_wcB. Acesso em: 31 mar 2023.

ワンピース専門店Favorite 森ガール ナチュラル スカート ボトムス ユニセックス *Favoriteオリジナル* ふんぼさんデザインコラボ企画 *ふんぼさんデザインコラボ企画第4弾 リボンアレンジもこふわスカート Arrange Fluffy Skirt 【2022年9月中旬新作】 【新作予約：1月上旬頃順次発送予定】 | 全商品 || Favorite公式オンラインサイト. Favorite公式オンラインサイト. Disponível em: <https://favorite-one.co.jp/ffcohunbo4/>. Acesso em: 12 nov 2022.

Apêndice

Respostas obtidas no questionário de público-alvo realizado pela autora.

04/04/2023, 16:59

Pesquisa de público-alvo.

Pesquisa de público-alvo.

TCC - Design de Moda - Manuela Saraiva

Qual sua idade? *

21

Você gosta e/ou assiste video games e/ou animes? *

Sim

Quais seus jogos e/ou animes favoritos? Por que? *

Gosto de outlast e resident evil, gosto de jogos de terror

Consome algum produto colecionável desses jogos ou animações? *

Coleciono poster

Consome algum produto vestível desses jogos e animações? Se sim, quais? *

Não

Se você consome roupas, onde compra esses produtos? (Citar nomes de lojas se possível) *

Pitikas

https://docs.google.com/forms/d/1Aq7TxcOJIMqW1zJ-yxc1hpCDDL9QZofQr-GqFDtmU/edit#response=ACYDBRhm__9LbjeC1c2QAUFRRYJgS9K... 1/2

04/04/2023, 16:59

Pesquisa de público-alvo.

O que você gosta nesse estilo de roupas? *

Acho que a qualidade de estampas

Você mudaria alguma coisa nesse estilo de roupa? Se sim, o que? *

Acho que explorar novas modelagens

Você usaria roupas com referências de animes e jogos com um visual diferente das que encontramos atualmente? Como por exemplo: roupas com um estilo mais streetwear e um formal desconstruído (roupas mais soltas e com recortes diferentes do formal padrão, mas mantendo uma linha mais clássica e moderna). *

Sim, foi sempre o que procurei

Como as roupas seriam com detalhes mais discretos comparados aos que encontramos hoje, quem não conhece e/ou não acompanha vídeo games e animes não descobriria de cara sobre quem são os produtos... Tendo isso em mente, esse estilo de roupa é de seu agrado? Por que? *

Sim pois eu vejo que ainda seria um produto do meu interesse

Com uma peça mais trabalhada e com detalhes não tão óbvios presentes nela, mas ainda remetendo ao universo geek, você acha que ela abrange uma gama maior de lugares onde possa ser utilizada? *

Sim, acredito que em shows, festivais, festas

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

https://docs.google.com/forms/d/1Aq7TxcOJIMqW1zJ-yxc1hpCDDL9QZofQr-GqFDtmU/edit#response=ACYDBRhm__9LbjeC1c2QAUFRRYJgS9K... 2/2

Pesquisa de público-alvo.

TCC - Design de Moda - Manuela Saraiva

Qual sua idade? *

21

Você gosta e/ou assiste video games e/ou animes? *

Sim

Quais seus jogos e/ou animes favoritos? Por que? *

Meus jogos favoritos são Resident Evil e The Last of Us, e meu anime favorito é Castlevania. Eles têm em comum uma ambientação fantasiosa e distópico, com criaturas sobrenaturais, muita ação e, ao mesmo tempo, muito drama e sentimentalismo. São obras que te envolvem por inteiro.

Consome algum produto colecionável desses jogos ou animações? *

Sim!

Consome algum produto vestível desses jogos e animações? Se sim, quais? *

Sim!! T-shirts com estampa localizada são básicas e fáceis de estilizar em um look.

Se você consome roupas, onde compra esses produtos? (Citar nomes de lojas se possível) *

Pittcas, Renner, Studio Geek, Épou Games, Riachuelo.

O que você gosta nesse estilo de roupas? *

Para mim o que mais me chama atenção e me faz querer consumir o produto é a criatividade do design da modelagem e das estampas, além de um acabamento de qualidade.

Você mudaria alguma coisa nesse estilo de roupa? Se sim, o que? *

Sim. Torná-las mais usáveis e versáteis para diversas ocasiões. Poder usar a mesma peça para trabalhar e depois passear com os amigos, por exemplo. Outra coisa que às vezes me incomoda é o fato de morarmos no Rio de Janeiro, e só se encontram peças de filmes/games favoritos em modelagens e tecidos que não são apropriados (você morre de calor com blusa de manga grossa, mas morre feliz).

Você usaria roupas com referências de animes e jogos com um visual diferente das que encontramos atualmente? Como por exemplo: roupas com um estilo mais streetwear e um formal desconstruído (roupas mais soltas e com recortes diferentes do formal padrão, mas mantendo uma linha mais clássica e moderna).

Sim!!

Como as roupas seriam com detalhes mais discretos comparados aos que encontramos hoje, quem não conhece e/ou não acompanha video games e animes não descobriria de cara sobre quem são os produtos... Tendo isso em mente, esse estilo de roupa é de seu agrado? Por que?

Claro, porque quem está usando sou eu e não a pessoa. Quem está usando que tem que saber do que se trata, e a graça é justamente só quem souber do que se trata se entender.

Com uma peça mais trabalhada e com detalhes não tão óbvios presentes nela, mas ainda remetendo ao universo geek, você acha que ela abrange uma gama maior de lugares onde possa ser utilizada?

Com certeza. Os detalhes ficam implícitos mas você ainda tem em mente do tema de desenvolvimento da peça.

Pesquisa de público-alvo.

TCC - Design de Moda - Manuela Saraiva

Qual sua idade? *

33

Você gosta e/ou assiste video games e/ou animes? *

Sim

Quais seus jogos e/ou animes favoritos? Por que? *

Pokémon e Dragon Ball

Consome algum produto colecionável desses jogos ou animações? *

Sim, action figures diversos

Consome algum produto vestível desses jogos e animações? Se sim, quais? *

Sim, principalmente camisa, mas tenho boné, chinelos.

Se você consome roupas, onde compra esses produtos? (Citar nomes de lojas se possível) *

Sim, compro no Ali express, mas presencial, compro na Píticas e Iron Studios.

O que você gosta nesse estilo de roupas? *

Gosto de ser original e usar algo que realmente representa aquilo que gosto

Você mudaria alguma coisa nesse estilo de roupa? Se sim, o que? *

Não mudaria pois gosto do jeito mais padrão/clássico.

Você usaria roupas com referências de animes e jogos com um visual diferente das que encontramos atualmente? Como por exemplo: roupas com um estilo mais streetwear e um formal desconstruído (roupas mais soltas e com recortes diferentes do formal padrão, mas mantendo uma linha mais clássica e moderna). *

Estou aberto a usar, embora não seja o que eu procuraria em primeira opção

Como as roupas seriam com detalhes mais discretos comparados aos que encontramos hoje, quem não conhece e/ou não acompanha video games e animes não descobriria de cara sobre quem são os produtos... Tendo isso em mente, esse estilo de roupa é de seu agrado? Por que? *

Sim, acho jeito legal a idéia de ter algo discreto, mas que continue com a referência do que gosto. Seria importante da mesma forma que uma camisa com um grande picachu na frente.

Com uma peça mais trabalhada e com detalhes não tão óbvios presentes nela, mas ainda remetendo ao universo geek, você acha que ela abrange uma gama maior de lugares onde possa ser utilizada? *

Com certeza. Seria ótimo poder usar as referências dos animes, mesmo que de forma mais discreta e em outros ambientes

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Pesquisa de público-alvo.

TCC - Design de Moda - Manuela Saraiva

Qual sua idade? *

21

Você gosta e/ou assiste video games e/ou animes? *

Sim

Quais seus jogos e/ou animes favoritos? Por que? *

One piece
Diablo 3
Minecraft

Simplesmente por serem jogos e animes que eu tenho muito apego

Consome algum produto colecionável desses jogos ou animações? *

Figuras colecionáveis de one piece

Consome algum produto vestível desses jogos e animações? Se sim, quais? *

Algumas peças de vestuário de one piece

Se você consome roupas, onde compra esses produtos? (Citar nomes de lojas se possível) *

Lojas de departamento como renner

O que você gosta nesse estilo de roupas? *

Representam algo que eu gosto

Você mudaria alguma coisa nesse estilo de roupa? Se sim, o que? *

Quase tudo. Desde a estampa ate modelagem

Você usaria roupas com referências de animes e jogos com um visual diferente das que encontramos atualmente? Como por exemplo: roupas com um estilo mais streetwear e um formal desconstruido (roupas mais soltas e com recortes diferentes do formal padrão, mas mantendo uma linha mais clássica e moderna). *

Sim

Como as roupas seriam com detalhes mais discretos comparados aos que encontramos hoje, quem não conhece e/ou não acompanha video games e animes não descobriria de cara sobre quem são os produtos... Tendo isso em mente, esse estilo de roupa é de seu agrado? Por que? *

Sim. So quem conhece iria reconhecer

Com uma peça mais trabalhada e com detalhes não tão óbvios presentes nela, mas ainda remetendo ao universo geek, você acha que ela abrange uma gama maior de lugares onde possa ser utilizada? *

Não necessariamente mas possivelmente

Pesquisa de público-alvo.

TCC - Design de Moda - Manuela Saraiva

Qual sua idade? *

21

Você gosta e/ou assiste video games e/ou animes? *

Sim

Quais seus jogos e/ou animes favoritos? Por que? *

Jogos rpg

Consome algum produto colecionável desses jogos ou animações? *

Sim

Consome algum produto vestível desses jogos e animações? Se sim, quais? *

Nao

Se você consome roupas, onde compra esses produtos? (Citar nomes de lojas se possível) *

Nao consumo

O que você gosta nesse estilo de roupas? *

Acho que demonstra a personalidade da pessoa

Você mudaria alguma coisa nesse estilo de roupa? Se sim, o que? *

Nao

Você usaria roupas com referências de animes e jogos com um visual diferente das que encontramos atualmente? Como por exemplo: roupas com um estilo mais streetwear e um formal desconstruído (roupas mais soltas e com recortes diferentes do formal padrão, mas mantendo uma linha mais clássica e moderna). *

Não, usaria apenas casacos ou camisas normais nesses temas

Como as roupas seriam com detalhes mais discretos comparados aos que encontramos hoje, quem não conhece e/ou não acompanha video games e animes não descobriria de cara sobre quem são os produtos... Tendo isso em mente, esse estilo de roupa é de seu agrado? Por que? *

Sim, acho legal que apenas pessoas q conhecem do assunto reconheçam o tema da roupa

Com uma peça mais trabalhada e com detalhes não tão óbvios presentes nela, mas ainda remetendo ao universo geek, você acha que ela abrange uma gama maior de lugares onde possa ser utilizada? *

Sim

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google

Formulários

Pesquisa de público-alvo.

TCC - Design de Moda - Manuela Saraiva

Qual sua idade? *

20

Você gosta e/ou assiste video games e/ou animes? *

Sim

Quais seus jogos e/ou animes favoritos? Por que? *

Call of duty, mortal kombat e GTA. Gosto do design no jogo, o que é muito importante pra mim. Gosto da história e são jogos que me entrem muito. Não assisto muitos animes mas gosto muito de death note e kakegurui, acho a história interessante.

Consome algum produto colecionável desses jogos ou animações? *

Não.

Consome algum produto vestível desses jogos e animações? Se sim, quais? *

Sim, uma blusa de death note e mortal kombat. Também já tive uma fantasia de mortal kombat.

Se você consome roupas, onde compra esses produtos? (Citar nomes de lojas se possível) *

Já comprei pro meu namorado na piticas mas admito que não curto muito, prefiro comprar em pequenas lojas que vendem produtos mais criativos (não lembro o nome)

O que você gosta nesse estilo de roupas? *

Prefiro roupas mais criativas, ao inves de uma camisa estampada de harry potter, por exemplo, eu preferia comprar a capa ou varinha.

Você mudaria alguma coisa nesse estilo de roupa? Se sim, o que ? *

Eu tentaria fazer roupas mais usaveis no dia a dia com essa pegada criativa. Não curto usar tshits, o que é o que vejo ser vendido o tempo todo sobre animes e games. Gostaria que vendessem roupas como tops ou vestidos inspirados em personagens.

Você usaria roupas com referências de animes e jogos com um visual diferente das que encontramos atualmente? Como por exemplo: roupas com um estilo mais streetwear e um formal desconstruído (roupas mais soltas e com recortes diferentes do formal padrão, mas mantendo uma linha mais clássica e moderna).

Sim!

Como as roupas seriam com detalhes mais discretos comparados aos que encontramos hoje, quem não conhece e/ou não acompanha video games e animes não descobriria de cara sobre quem são os produtos... Tendo isso em mente, esse estilo de roupa é de seu agrado? Por que? *

Sim. É algo que inclusive procuro muito. Gosto de saber que estou vestindo algo que faz referencia ao meu personagem preferido, por exemplo, e amo que nem todos vao entender o que essa roupa significa. Isso significa que está discreto e não parece uma fantasia.

Com uma peça mais trabalhada e com detalhes não tão óbvios presentes nela, mas ainda remetendo ao universo geek, você acha que ela abrange uma gama maior de lugares onde possa ser utilizada? *

Sim

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Pesquisa de público-alvo.

TCC - Design de Moda - Manuela Saraiva

Qual sua idade? *

16

Você gosta e/ou assiste video games e/ou animes? *

Gosto dos dois, porém sou mais fã de video games.

Quais seus jogos e/ou animes favoritos? Por que? *

Animes: JoJo e OnePiece, recebi uma recomendação de amigos com relação aos dois animes e gostei bastante. Jogos: Fps como cs, valorant, e jogos de cooperação, geralmente de terror.

Consome algum produto colecionável desses jogos ou animações? *

Tenho alguns PoPs em casa, adoro colecioná-los.

Consome algum produto vestível desses jogos e animações? Se sim, quais? *

Não.

Se você consome roupas, onde compra esses produtos? (Citar nomes de lojas se possível) *

Geralmente eu consumo algumas camisas geek ou da Píticas ou da própria Renner.

O que você gosta nesse estilo de roupas? *

Não sou muito fã de me vestir de cosplays, mas acho interessante a ideia, e gosto de usar umas camisas personalizadas dos jogos e animes que gosto.

Você mudaria alguma coisa nesse estilo de roupa? Se sim, o que? *

Acho que não, respeito bastante quem gosta.

Você usaria roupas com referências de animes e jogos com um visual diferente das que encontramos atualmente? Como por exemplo: roupas com um estilo mais streetwear e um formal desconstruído (roupas mais soltas e com recortes diferentes do formal padrão, mas mantendo uma linha mais clássica e moderna). *

É uma ideia interessante e comovente, talvez eu usaria, não tenho certeza por que não sou muito fã de me vestir assim.

Como as roupas seriam com detalhes mais discretos comparados aos que encontramos hoje, quem não conhece e/ou não acompanha video games e animes não descobriria de cara sobre quem são os produtos... Tendo isso em mente, esse estilo de roupa é de seu agrado? Por que? *

Não para usar, mas curto ver quem usa e respeito bastante a ideia deles.

Com uma peça mais trabalhada e com detalhes não tão óbvios presentes nela, mas ainda remetendo ao universo geek, você acha que ela abrange uma gama maior de lugares onde possa ser utilizada? *

Depende muito de como a pessoa se sente com a roupa, mas acredito que abrange uma gama maior de lugares quando se tem uma peça mais trabalhada de roupa.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Pesquisa de público-alvo.

TCC - Design de Moda - Manuela Saraiva

Qual sua idade? *

20

Você gosta e/ou assiste video games e/ou animes? *

Sim

Quais seus jogos e/ou animes favoritos? Por que? *

Não tenho necessariamente um favorito. É difícil escolher

Consome algum produto colecionável desses jogos ou animações? *

Sim

Consome algum produto vestível desses jogos e animações? Se sim, quais? *

Hoje em dia tenho uma bolsa de sailor moon. Acho que só isso mesmo

Se você consome roupas, onde compra esses produtos? (Citar nomes de lojas se possível) *

Internet

O que você gosta nesse estilo de roupas? *

Já usei aquelas camisas bem comuns de malha/algodão com estampas de jogos/ animes, mas hoje em dia acho que não usaria.

Você mudaria alguma coisa nesse estilo de roupa? Se sim, o que ? *

Talvez se as roupas que tivessem referências de jogos e animes fossem mais minimalistas, que tivessem a referência mas de forma não tão caricata/ parecendo fantasia. Algo simples que pudesse combinar com outras peças.

Apesar de gostar de alguns animes aquele look clássico de camisa estampada (geralmente preta) e jeans não tem NADA a ver com o meu estilo/personalidade.

Você usaria roupas com referências de animes e jogos com um visual diferente das que encontramos atualmente? Como por exemplo: roupas com um estilo mais streetwear e um formal desconstruído (roupas mais soltas e com recortes diferentes do formal padrão, mas mantendo uma linha mais clássica e moderna). *

Talvez

Como as roupas seriam com detalhes mais discretos comparados aos que encontramos hoje, quem não conhece e/ou não acompanha video games e animes não descobriria de cara sobre quem são os produtos... Tendo isso em mente, esse estilo de roupa é de seu agrado? Por que? *

Sim. Acho que seria mais versátil. Poderia usar em mais ambientes e ao mesmo tempo quem conhece saberia o que estou usando

Com uma peça mais trabalhada e com detalhes não tão óbvios presentes nela, mas ainda remetendo ao universo geek, você acha que ela abrange uma gama maior de lugares onde possa ser utilizada? *

Com certeza

Pesquisa de público-alvo.

TCC - Design de Moda - Manuela Saraiva

Qual sua idade? *

20

Você gosta e/ou assiste video games e/ou animes? *

Sim

Quais seus jogos e/ou animes favoritos? Por que? *

Cs-go, LOL e The Sims: creio que por costume, por jogar desde criança. Naruto, Attack on Titan e One piece - infância também e AOT por ser um anime que prende muito a atenção

Consome algum produto colecionável desses jogos ou animações? *

Sim

Consome algum produto vestível desses jogos e animações? Se sim, quais? *

Sim, camisas.

Se você consome roupas, onde compra esses produtos? (Citar nomes de lojas se possível) *

Lolja, pela internet.

O que você gosta nesse estilo de roupas? *

É uma forma de expressão da minha personalidade, incluindo meus gostos particulares.

Você mudaria alguma coisa nesse estilo de roupa? Se sim, o que ? *

Sim; a maioria é unissex, masculino ou padronizado. Gostaria de designs que não sejam apenas babylook ou com as mesmas estampas de sempre.

Você usaria roupas com referências de animes e jogos com um visual diferente das que encontramos atualmente? Como por exemplo: roupas com um estilo mais streetwear e um formal desconstruído (roupas mais soltas e com recortes diferentes do formal padrão, mas mantendo uma linha mais clássica e moderna). *

Com certeza!

Como as roupas seriam com detalhes mais discretos comparados aos que encontramos hoje, quem não conhece e/ou não acompanha video games e animes não descobriria de cara sobre quem são os produtos... Tendo isso em mente, esse estilo de roupa é de seu agrado? Por que? *

Sim! Seria perfeito. Porque quem tem que gostar sou eu, o objetivo não é necessariamente fazer uma propaganda delas, então se eu gostar e alguém que realmente curte identificar, já é bacana.

Com uma peça mais trabalhada e com detalhes não tão óbvios presentes nela, mas ainda remetendo ao universo geek, você acha que ela abrange uma gama maior de lugares onde possa ser utilizada? *

Com certeza! E parece ser um sonho, de verdade. Seria o tipo de peça ideal pra mim.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Pesquisa de público-alvo.

TCC - Design de Moda - Manuela Saraiva

Qual sua idade? *

30

Você gosta e/ou assiste video games e/ou animes? *

Sim

Quais seus jogos e/ou animes favoritos? Por que? *

"Undertale", "Dark Souls" e "Outer Wilds". Por razões sentimentais e pelo forte engajamento desses jogos.

Consome algum produto colecionável desses jogos ou animações? *

Não.

Consome algum produto vestível desses jogos e animações? Se sim, quais? *

Sim. Desses favoritos tenho um boné personalizado e (no futuro) uma camisa personalizada.

Se você consome roupas, onde compra esses produtos? (Citar nomes de lojas se possível) *

Eu mesmo peço pra personalizar.

O que você gosta nesse estilo de roupas? *

O prazer de usar algo que faz referência a o que gosto ao mesmo tempo que é discreto e aí somente outros fãs irão entender.

Você mudaria alguma coisa nesse estilo de roupa? Se sim, o que? *

Uma maior variedade seria ótimo; somente peças comuns de roupa (camisas simples e bonês, por exemplo) são usados para estampas e bordados personalizados. Camisas sociais, calças e bermudas não são encontrados para isso.

Você usaria roupas com referências de animes e jogos com um visual diferente das que encontramos atualmente? Como por exemplo: roupas com um estilo mais streetwear e um formal desconstruído (roupas mais soltas e com recortes diferentes do formal padrão, mas mantendo uma linha mais clássica e moderna). *

Sim desde que mantenha a discrição. Por exemplo, um roupa formal com o escrito "One Piece" não é desejável porém se fosse uma estampa de algum símbolo relevante da série aí seria ótimo.

Como as roupas seriam com detalhes mais discretos comparados aos que encontramos hoje, quem não conhece e/ou não acompanha video games e animes não descobriria de cara sobre quem são os produtos... Tendo isso em mente, esse estilo de roupa é de seu agrado? Por que? *

SIM. Porque contém o prazer de vestir algo relacionado ao que gosto ao mesmo tempo que mantém a discrição.

Com uma peça mais trabalhada e com detalhes não tão óbvios presentes nela, mas ainda remetendo ao universo geek, você acha que ela abrange uma gama maior de lugares onde possa ser utilizada? *

Absolutamente sim.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Pesquisa de público-alvo.

TCC - Design de Moda - Manuela Saraiva

Qual sua idade? *

17

Você gosta e/ou assiste video games e/ou animes? *

Sim.

Quais seus jogos e/ou animes favoritos? Por que? *

Meus jogos favoritos são Fran Bow e Doki Doki Literature Club, ambos são jogos indie de terror/terror psicológico. Já meus animes favoritos são Revue Starlight, que é um yuri (implícito) sobre musica teatral com bastante drama, e Higurashi When They Cry, que é um anime de gore/horror longo com varias partes que tem uma lore super complexa e interessante.

Consome algum produto colecionável desses jogos ou animações? *

Infelizmente não.

Consome algum produto vestível desses jogos e animações? Se sim, quais? *

Não, normalmente por ser caro e difícil de achar.

Se você consome roupas, onde compra esses produtos? (Citar nomes de lojas se possível) *

Normalmente eu procuraria na Aliexpress.

O que você gosta nesse estilo de roupas? *

Eu acho muito foda estampas simples, de uma cor só, sem chamar muita atenção.

Você mudaria alguma coisa nesse estilo de roupa? Se sim, o que? *

Seria legal levar essas estampas pra outros formatos de roupa, sem ser só aquelas camisetas comuns, mas também com croppeds e outros.

Você usaria roupas com referências de animes e jogos com um visual diferente das que encontramos atualmente? Como por exemplo: roupas com um estilo mais streetwear e um formal desconstruído (roupas mais soltas e com recortes diferentes do formal padrão, mas mantendo uma linha mais clássica e moderna). *

Sim.

Como as roupas seriam com detalhes mais discretos comparados aos que encontramos hoje, quem não conhece e/ou não acompanha video games e animes não descobriria de cara sobre quem são os produtos... Tendo isso em mente, esse estilo de roupa é de seu agrado? Por que? *

SIM. Hoje em dia é realmente muito difícil de achar esse tipo de roupa mais discreta ou em estilos diferentes, pra uma pessoa poder usar normalmente, principalmente pelos meus interesses de mídia não serem muito reconhecidos.

Com uma peça mais trabalhada e com detalhes não tão óbvios presentes nela, mas ainda remetendo ao universo geek, você acha que ela abrange uma gama maior de lugares onde possa ser utilizada? *

Sim.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Pesquisa de público-alvo.

TCC - Design de Moda - Manuela Saraiva

Qual sua idade? *

16

Você gosta e/ou assiste video games e/ou animes? *

Sim

Quais seus jogos e/ou animes favoritos? Por que? *

Hotline miami e goblin slayer. Porque possui uma historia muito boa e bem escrita

Consome algum produto colecionável desses jogos ou animações? *

Nao

Consome algum produto vestível desses jogos e animações? Se sim, quais? *

Nenhum

Se você consome roupas, onde compra esses produtos? (Citar nomes de lojas se possível) *

Nao, consumo roupas

O que você gosta nesse estilo de roupas? *

Se eu tivesse eu gostaria do estilo delas

Você mudaria alguma coisa nesse estilo de roupa? Se sim, o que? *

Nao

Você usaria roupas com referências de animes e jogos com um visual diferente das que encontramos atualmente? Como por exemplo: roupas com um estilo mais streetwear e um formal desconstruído (roupas mais soltas e com recortes diferentes do formal padrão, mas mantendo uma linha mais clássica e moderna). *

Sim, eu usaria

Como as roupas seriam com detalhes mais discretos comparados aos que encontramos hoje, quem não conhece e/ou não acompanha video games e animes não descobriria de cara sobre quem são os produtos... Tendo isso em mente, esse estilo de roupa é de seu agrado? Por que? *

Sim, é do meu agrado. Porque eu nunca fui alguém de roupas chamativas.

Com uma peça mais trabalhada e com detalhes não tão óbvios presentes nela, mas ainda remetendo ao universo geek, você acha que ela abrange uma gama maior de lugares onde possa ser utilizada? *

Sim, acho

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Pesquisa de público-alvo.

TCC - Design de Moda - Manuela Saraiva

Qual sua idade? *

36

Você gosta e/ou assiste video games e/ou animes? *

Sim, muito!

Quais seus jogos e/ou animes favoritos? Por que? *

Jogos de Playstation 4, como The Last Of Us 1 e 2, RDR2, The Witcher, Cyberpunk, etc... Jogo também 1x por semana com os amigos RPG D&D e Savage Worlds. Animes, meu predileto é Attack on Titan, mas gosto tb de Demon Slayer e Blade.

Consome algum produto colecionável desses jogos ou animações? *

Sim, action figuras, botons, camiseta.

Consome algum produto vestível desses jogos e animações? Se sim, quais? *

Camisetas.

Se você consome roupas, onde compra esses produtos? (Citar nomes de lojas se possível) *

Costumo comprar na Pitticas e lojas do bairro da Liberdade.

O que você gosta nesse estilo de roupas? *

Apesar de serem camisetas de animes e jogos, procuro as menos infantilizadas e adapto ao meu estilo. Gosto porque sempre acabo encontrando alguém que comenta sobre o assunto, q se identifica.

Você mudaria alguma coisa nesse estilo de roupa? Se sim, o que? *

Sim, geralmente são infantilizadas. Não curto.

Você usaria roupas com referências de animes e jogos com um visual diferente das que encontramos atualmente? Como por exemplo: roupas com um estilo mais streetwear e um formal desconstruído (roupas mais soltas e com recortes diferentes do formal padrão, mas mantendo uma linha mais clássica e moderna). *

Com absoluta certeza! É exatamente o que acabo fazendo. Compro camisetas básicas e dou nós ou compro números bem maiores para rasgar e estilizar. Amaria encontrar o produto pronto.

Como as roupas seriam com detalhes mais discretos comparados aos que encontramos hoje, quem não conhece e/ou não acompanha video games e animes não descobriria de cara sobre quem são os produtos... Tendo isso em mente, esse estilo de roupa é de seu agrado? Por que? *

Não me importaria não descobrir logo de cara, porque somente quem conhece mesmo perceberia que é e isso me atrairia mais ainda em comprar essa roupa.

Com uma peça mais trabalhada e com detalhes não tão óbvios presentes nela, mas ainda remetendo ao universo geek, você acha que ela abrange uma gama maior de lugares onde possa ser utilizada? *

Com certeza. Conseguiria aumentar o número de ambientes em q essa vestimenta fosse aceita.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Pesquisa de público-alvo.

TCC - Design de Moda - Manuela Saraiva

Qual sua idade? *

21

Você gosta e/ou assiste video games e/ou animes? *

Só jogar video game, principalmente ps5

Quais seus jogos e/ou animes favoritos? Por que? *

Fifa, COD, Mortal Kombat, UFC, God of War , The Last of Us, Homem Aranha e Mario (Kart e Bros)

Consome algum produto colecionável desses jogos ou animações? *

Não

Consome algum produto vestível desses jogos e animações? Se sim, quais? *

Sim, camisas de the last of us e Mortal Kombat

Se você consome roupas, onde compra esses produtos? (Citar nomes de lojas se possível) *

Cea e Renner

O que você gosta nesse estilo de roupas? *

A simplicidade e conforto

Você mudaria alguma coisa nesse estilo de roupa? Se sim, o que ? *

Faria modelos de roupa mais diversificados, acho a maioria de roupas de jogos bem parecidas

Você usaria roupas com referências de animes e jogos com um visual diferente das que encontramos atualmente? Como por exemplo: roupas com um estilo mais streetwear e um formal desconstruído (roupas mais soltas e com recortes diferentes do formal padrão, mas mantendo uma linha mais clássica e moderna).

Sim

Como as roupas seriam com detalhes mais discretos comparados aos que encontramos hoje, quem não conhece e/ou não acompanha video games e animes não descobriria de cara sobre quem são os produtos... Tendo isso em mente, esse estilo de roupa é de seu agrado? Por que?

Sim, acho ainda mais interessnte se nao ficar tão na cara o fato da roupa ser de um jogo

Com uma peça mais trabalhada e com detalhes não tão óbvios presentes nela, mas ainda remetendo ao universo geek, você acha que ela abrange uma gama maior de lugares onde possa ser utilizada?

Sim! A maioria das roupas que encontro de games são bem basicas, seria bom comprar roupas desse universo mais bem trabalhadas

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Pesquisa de público-alvo.

TCC - Design de Moda - Manuela Saraiva

Qual sua idade? *

14

Você gosta e/ou assiste video games e/ou animes? *

Sim

Quais seus jogos e/ou animes favoritos? Por que? *

Haikyuu. Me deixa feliz e sempre foi um esporte que me interessa por.

Consome algum produto colecionável desses jogos ou animações? *

Sim

Consome algum produto vestível desses jogos e animações? Se sim, quais? *

Sim. Camisetas.

Se você consome roupas, onde compra esses produtos? (Citar nomes de lojas se possível) *

Lojas no shopping (não tenho um nome).

O que você gosta nesse estilo de roupas? *

Por ser do que eu gosto, acho legal.

Você mudaria alguma coisa nesse estilo de roupa? Se sim, o que? *

Ter mais roupas desses assuntos, videogames/animes, para sair e não só ficar em cass.

Você usaria roupas com referências de animes e jogos com um visual diferente das que encontramos atualmente? Como por exemplo: roupas com um estilo mais streetwear e um formal desconstruído (roupas mais soltas e com recortes diferentes do formal padrão, mas mantendo uma linha mais clássica e moderna). *

Sim!

Como as roupas seriam com detalhes mais discretos comparados aos que encontramos hoje, quem não conhece e/ou não acompanha video games e animes não descobriria de cara sobre quem são os produtos... Tendo isso em mente, esse estilo de roupa é de seu agrado? Por que? *

Sim. Acho que usamos esse tipo de roupa para atrair pessoas que conhecem sobre o assunto, então mesmo se fossem discretos e pessoas que não tem em mente o que signifique não faria diferença.

Com uma peça mais trabalhada e com detalhes não tão óbvios presentes nela, mas ainda remetendo ao universo geek, você acha que ela abrange uma gama maior de lugares onde possa ser utilizada? *

Sim, com certeza.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Pesquisa de público-alvo.

TCC - Design de Moda - Manuela Saraiva

Qual sua idade? *

21 anos

Você gosta e/ou assiste video games e/ou animes? *

Sim, ambos.

Quais seus jogos e/ou animes favoritos? Por que? *

De jogos, os meus favoritos são Europa Universalis IV e FIFA. O primeiro é porque é um jogo de estratégia, geopolítica, administração de países e guerra. O segundo é porque eu posso jogar multiplayer com meus amigos, cada um jogando como um atleta diferente em campo, então funcionamos como um time, assim ganhamos e perdemos juntos, além de nos divertirmos quando algo inusitado acontece.

De animes, os meus favoritos são JoJo's Bizarre Adventure, Monogatari e Full Metal Alchemist Brotherhood. Gosto muito do humor do primeiro, além da ação e aventura, sem falar que foi o primeiro anime que vi. Quanto ao segundo, eu gosto muito das reflexões sobre a vida que ele faz. Já o terceiro é o anime mais bem feito e completo que eu conheço, nunca ouvi uma reclamação sobre ele.

Consome algum produto colecionável desses jogos ou animações? *

Pior que não.

Consome algum produto vestível desses jogos e animações? Se sim, quais? *

Também não.

Se você consome roupas, onde compra esses produtos? (Citar nomes de lojas se possível) *

Não consumo, mas provavelmente compraria na Shopee ou na Wish.

O que você gosta nesse estilo de roupas? *

Gosto do conforto, principalmente.

Você mudaria alguma coisa nesse estilo de roupa? Se sim, o que ? *

Eu não consegui pensar em nada, mas talvez deixá-las mais discretas seja uma boa ideia, algumas são realmente exageradas.

Você usaria roupas com referências de animes e jogos com um visual diferente das que encontramos atualmente? Como por exemplo: roupas com um estilo mais streetwear e um formal desconstruído (roupas mais soltas e com recortes diferentes do formal padrão, mas mantendo uma linha mais clássica e moderna).

Usaria.

Como as roupas seriam com detalhes mais discretos comparados aos que encontramos hoje, quem não conhece e/ou não acompanha video games e animes não descobriria de cara sobre quem são os produtos... Tendo isso em mente, esse estilo de roupa é de seu agrado? Por que?

Seria do meu agrado porque me permitiria usá-la em contextos mais amplos.

Com uma peça mais trabalhada e com detalhes não tão óbvios presentes nela, mas ainda remetendo ao universo geek, você acha que ela abrange uma gama maior de lugares onde possa ser utilizada?

Com toda certeza.

Pesquisa de público-alvo.

TCC - Design de Moda - Manuela Saraiva

Qual sua idade? *

22

Você gosta e/ou assiste video games e/ou animes? *

sim

Quais seus jogos e/ou animes favoritos? Por que? *

Valorant, demon slayer, JoJo, sailor moon gosto das história, personagem e dos traço dos desenhos

Consome algum produto colecionável desses jogos ou animações? *

poucos

Consome algum produto vestível desses jogos e animações? Se sim, quais? *

sim casaco e camisetas

Se você consome roupas, onde compra esses produtos? (Citar nomes de lojas se possível) *

geralmente on-line, não lembro nome de nenhuma q comprei

O que você gosta nesse estilo de roupas? *

quando tem estilos, estampas e modelos diferentes

Você mudaria alguma coisa nesse estilo de roupa? Se sim, o que ? *

serem menos "infantis e chamativas"

Você usaria roupas com referências de animes e jogos com um visual diferente das que encontramos atualmente? Como por exemplo: roupas com um estilo mais streetwear e um formal desconstruído (roupas mais soltas e com recortes diferentes do formal padrão, mas mantendo uma linha mais clássica e moderna). *

usaria sim

Como as roupas seriam com detalhes mais discretos comparados aos que encontramos hoje, quem não conhece e/ou não acompanha video games e animes não descobriria de cara sobre quem são os produtos... Tendo isso em mente, esse estilo de roupa é de seu agrado? Por que? *

sim, roupas de animes ou jogos possuem uma característica meio infantil e elas dão a impressão que quem a produziu não conhece o jogo/anime

Com uma peça mais trabalhada e com detalhes não tão óbvios presentes nela, mas ainda remetendo ao universo geek, você acha que ela abrange uma gama maior de lugares onde possa ser utilizada? *

sim

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários