



Instituto Federal de Brasília
Campus Taguatinga
Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda

LUCKIANE ALVES PEREIRA

MODA E *ONE PIECE*:
Uma coleção casual para o público *otaku* através de estampas conceituais.

Brasília
2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo bibliotecário
Marcelo José Rodrigues da Conceição (CRB1-2323)

Pereira, Luckiane Alves

P436m Moda e one piece: uma coleção casual para o público otaku através de estampas conceituais / Luckiane Alves Pereira. Brasília-DF, 2025.

112 f. : il.

Trabalho de Conclusão de Curso Superior (Tecnologia em Design de Moda)
Instituto Federal de Brasília, *Campus* Taguatinga, 2025.

Orientadora: Prof.^a Ma. Suzana Curi Guerra.

Inclui referências.

1. Moda. 2. Desenho de moda. 3. Moda - Coleção. 4. Tecidos - Estampa. 5. Modelagem. 6. Moda - Criação I. Título. II. Guerra, Suzana Curi. III. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília.

CDU 391.4:687.021



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

FICHA DE APROVAÇÃO EM BANCA EXAMINADORA

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC

Aluna: Luckiane Alves Pereira

Título: Moda e *One Piece*: Uma coleção casual para o público *otaku* através de estampas conceituais

Aprovado em: 29/07/2025

Banca Examinadora

(Assinado eletronicamente)

Orientadora (Presidente): Suzana Curi Guerra

(Assinado eletronicamente)

Examinador: Francisco Nunes dos Reis Junior

(Assinado eletronicamente)

Examinadora: Priscila Bosquê

Documento assinado eletronicamente por:

- Suzana Curi Guerra, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 04/08/2025 14:15:28.
- Francisco Nunes dos Reis Junior, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 04/08/2025 14:25:20.
- Priscila Bosque de Almeida Stevanato, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 08/08/2025 19:25:38.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 04/08/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 634785

Código de Autenticação: f6e350809e



Campus Taguatinga
QNM 40 A/E 01, None, TAGUATINGA
NORTE, TAGUATINGA / DF, CEP 72.146-
050
(61) 2103-2200

Dedico este trabalho ao meu eu criança que sempre assistiu a desenhos e dizia para si e a todos: “Eu serei uma estilista quando crescer!”; sem imaginar que futuramente realmente faríamos uma faculdade de moda. Também dedico este trabalho aos meus pais, meus irmãos, meu tio e aos meus amigos, uma vez que independentemente do que diziam sobre o ramo da moda, eles me apoiam de forma incondicional e nunca me falaram para desistir.

AGRADECIMENTOS

Venho por meio deste, agradecer inicialmente a Deus, por me proporcionar viver momentos que nunca imaginei e que sempre me ilumina e protege a cada dia.

Agradeço também a minha família, em especial a minha mãe Dejanira por me ensinar a mexer em sua máquina doméstica antiga e me mostrar que costurar não é apenas juntar dois tecidos e mexer em papéis, mas que é necessário paciência e acabamentos, isso tudo no meio da pandemia; a minha irmã, Maria Beatriz, por me ajudar em inúmeros trabalhos, seja dando um ponto a mão mesmo sem saber colocar uma linha na agulha, segurando ou carregando algo para mim, correndo na esquina para comprar um material ou bater um botão no armarinho. E ao meu pai, Lucas, que em meio a pandemia me levou ao campus para que eu pudesse pegar um material disponibilizado pela professora; que sempre me falou que não eram gastos, mas sim investimentos, toda vez que eu achava algo caro demais; por tentar mexer na máquina de costura para me ensinar, mesmo falhando junto comigo; por me ajudar a comprar materiais, me levar para comprar tecidos e inclusive carregar trabalhos meus em seu carro; por acordar cedo e me deixar no ponto de ônibus ou me esperar até tarde da noite nele.

Aos meus amigos ou melhor, irmãos de outras mães, Erica, Pedro Lucas, Brayan, Isamara, Marcus, Gisele e Harley que sempre me apoiaram em minha vida e na escolha profissional, seja me mandando foto de um livro de moda, avaliando meus desenhos quando pedia opinião, dando ideias, mandando uma simples mensagem de apoio, indo a exposições e principalmente, por sempre estarem ao meu lado.

Também agradeço especialmente ao Instituto Federal de Brasília, por me proporcionar não só um ensino gratuito e de qualidade ou uma boa infraestrutura no curso de Design de Moda, mas também, uma casa, uma nova família. No campus Taguatinga, conheci pessoas incríveis, agora amigos de alma e que levarei para toda a minha vida, um corpo docente mais que maravilhoso, acolhedor e inspirador, cresci tanto mentalmente quanto profissionalmente e guardarei para sempre os momentos que jamais imaginei viver.

Fica aqui registrado também, o meu mais carinhoso agradecimento a minha incrível orientadora, Suzana Guerra, que me acompanhou desde o início do curso quando lhe encaminhei um simples e-mail apenas solicitando informações das aulas de moda em meio a pandemia, mas que para além disso, me acolheu como se fosse sua filha, enxergou em mim

uma capacidade que eu mesma não via, me deu oportunidades, me escutou, inspirou, aceitou as minhas loucuras ao longo dos semestres e principalmente, ao longo deste trabalho de conclusão, as orientações que o digam.

Para além disso, deixo aqui o meu agradecimento a todas as pessoas e instituições que apesar de não citadas, porque senão eu escreveria um livro, me ajudaram bastante ao longo dessa caminhada seja com uma palavra amiga, um ensinamento ou uma dica de onde comprar um material ou tecido. Pessoas que talvez nem saibam a influência que tiveram em minha vida, mas que ainda assim, merecem o meu muito obrigada!

“Mesmo que se afaste do caminho de homem, e do caminho de mulher, o que não pode é errar o caminho enquanto ser humano.”

— **Mr.2, Bon Clay** (*One Piece*).

RESUMO

O presente trabalho aborda o desenvolvimento de uma coleção casual para a tribo *otaku*, por meio da temática estético-visual do *animê* e *mangá* denominado *One piece* mediante a criação de estampas conceituais, a fim de propor uma solução alternativa dentro do âmbito da moda para este nicho específico sem retratar o óbvio: camisetas com estampas localizadas; a famosa calça jeans e os cosplays. A metodologia que o permeia foi inspirada em minhas experiências criativas através de duas matérias da faculdade de design de moda, permitindo uma criação com mais liberdade artística. Para além de criar uma coleção, mas também conscientizar e sanar curiosidades, apresenta-se brevemente neste trabalho, a história dos *mangás*, dos *animês* e dos eventos que contribuem para uma amizade internacional entre o Brasil e o Japão e fomentam ainda mais vossas ricas culturas.

Palavras-chave: tribo *otaku*; *geek*; coleção de moda; estamparia; animação.

ABSTRACT

This work addresses the development of a casual collection for the tribe *otaku*, through the aesthetic-visual theme of *anime and manga* called *One piece* through the creation of conceptual prints, aiming to propose an alternative fashion solution for this specific niche without portraying the obvious: t-shirts with localized prints; the famous jeans; and cosplays. The methodology behind it was inspired by my creative experiences through two fashion design courses at college, allowing for creation with greater artistic freedom. In addition to creating a collection, but also raising awareness and addressing curiosities, this work briefly presents the history of *manga*, of the *anime* and events that contribute to international friendship between Brazil and Japan and further foster your rich cultures.

Keywords: tribe *otaku*; *geek*; fashion collection; printing; animation.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
1.1 Objetivos.....	13
1.1.2 Objetivo Geral.....	13
1.1.3 Objetivo Específico.....	13
2. DESENVOLVIMENTO TEÓRICO.....	13
2.1 Origem dos <i>animês</i> e <i>mangás</i>	13
2.2 Machiko Hasegawa e Osamu Tesuka: Os pais do <i>mangá</i>	22
2.3 A Tribo <i>Otaku</i>	25
3. METODOLOGIA.....	36
4. DESENVOLVIMENTO PRÁTICO.....	41
4.1 <i>One Piece</i> : O <i>animê</i> e <i>mangá</i> de Eiichiro Oda.....	41
4.2 Painel de Público-Alvo: A Tribo <i>Otaku</i>	49
4.3 Painel de Estampas.....	51
4.4 Painel de Cores.....	52
4.5 Painel de Modelagens.....	54
4.6 Esboços.....	55
4.7 Croquis e Ilustrações.....	57
4.8 Painel de aviamentos.....	67
4.9 Coleção.....	68
5. CONCLUSÃO.....	103
6. REFERÊNCIAS.....	105
APÊNDICE A: CARACTERÍSTICAS E CLASSIFICAÇÃO DOS <i>ANIMÊS</i> E <i>MANGÁS</i>	109

1 INTRODUÇÃO

Tendo como marco histórico a imigração japonesa para o Brasil no século XX, a cultura japonesa popularizou-se no território brasileiro, fazendo com que uma ligação muito forte de amizade entre estes dois países crescesse cada vez mais, tanto em cunho humano quanto comercial; principalmente após a assinatura do Tratado de Amizade, Comércio e Navegação em 1895, facilitando assim a disponibilização dos conteúdos da Terra do Sol Nascente¹ para o Brasil; e que por sua vez, nos anos 90 e 2000, consolidou-se ainda mais o crescimento de uma nova comunidade em solo brasileiro. Essa comunidade ou tribo, batizada pelo termo: *otaku*, é conhecida por ter pessoas aficionadas pelos conteúdos japoneses, que partem em sua maioria de *mangás* e *animês*; se destacando quando o assunto é *cosplay*, lançamentos televisivos ou cinematográficos relacionados ao Japão e em eventos com foco na cultura japonesa.

Pertencentes, de modo geral e comercial, à tribo *geek*, os *otakus* estão em constante crescimento; em que segundo a Associação Brasileira de Licenciamento (ABRAL) de Marcas e Personagens é o responsável por mais de 40% da média nacional, dando uma margem de 5 a 10% de crescimento ao ano deste setor no Brasil, conquistando cada vez mais espaço. Quer um exemplo deste crescimento? Basta observar as tendências comerciais das indústrias relacionadas ao vestuário durante e após a Pandemia de 2020, em que estampas da *Akatsuki*², da tripulação dos Chapéus de Palha e de *Demon Slayer*³ foram expostas em sessões e vitrines de lojas de departamento como *Renner*, *C&A* e *Riachuelo*, além disso, este estilo *geek* e *otaku* de se vestir também apareceu em passarelas, coleções, colaborações com artistas pertencentes à tribo e editoriais de moda.

¹ Este termo teve sua origem através de uma adaptação feita por meio do dialeto chinês para os ideogramas japoneses, significando origem do sol e representando que o Japão fica a leste da China, onde o sol nasce.

² Organização criminosa do *animê* *Naruto*.

³ *Animê* em que os personagens usam *kimonos* com padrões diferenciados.



Imagem 1: Parceria da grife espanhola *Loewe* em conjunto ao famoso *Studio Ghibli* de Hayao Miyazaki.
Fonte: www.loewe.com

Entretanto, apesar da popularização dos conteúdos *otakus*, além da *T-shirt* estampada centralmente e dos famosos *Cosplays*, este público não possui muitas opções de vestuário para expressar seus ideais e exercer uma comunicação direta ou indireta com demais indivíduos; visto que ficam restritos a usar tais peças em sua residência ou a eventos voltados a eles e ao uso de acessórios como colares e brincos.

Logo, uma forma inicial de normalizar o consumo e a essência do público *otaku* tanto dentro e fora da tribo, pode-se começar através de uma mudança dentro da área do vestuário, uma vez que segundo Barnard (1958: 50) a moda é considerada um instrumento pelos quais as pessoas se integram à sociedade sem perder a individualidade e na vertente de Castilho (2004:82) a vestimenta declara que um indivíduo está “assinalando um momento propício para o olhar e, paradoxalmente o exercício de atrair atenção sobre si mesmo”.

Portanto, levando em consideração os fatos citados, este trabalho será voltado inteiramente para esta cultura no que se diz respeito ao aspecto temático dos *animês* conjuntamente aos *mangás*, a fim de propor uma coleção com estampas conceituais voltada para este nicho específico, tendo como inspiração estético-visual um *animê* e

mangá, este desenvolvido pelo *mangaká*⁴ Eiichiro Oda, conhecido por: *One Piece* e também, ao utilizar a vertente do estilo casual, em que através de peças únicas e confortáveis, a tribo seja capaz de vestir-se sem precisar recorrer a apenas *looks* básicos ou esportivos, em busca de dar voz aos gostos particulares de cada um, independente do ambiente ou limitar-se somente a típica calça jeans e a camiseta com estampa localizada referenciando-se a um personagem ou a um *cosplay* em eventos.

1.1 OBJETIVOS

➤ OBJETIVO GERAL: Desenvolver uma coleção casual para a tribo otaku através do *animê One Piece* mediante estampas conceituais.

➤ OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Obter informações sobre o tema;
- Estudar o público;
- Definir requisitos da coleção;
- Desenvolver a coleção.

2 DESENVOLVIMENTO TEÓRICO

2.1 ORIGEM DOS *ANIMÊS* E *MANGÁS*

Sucintamente falando, quando alguém considerado leigo pergunta para uma pessoa que gosta da cultura nipônica: “- O que viria a ser *animê* ou *mangá*?” A outra parte lhe responde de maneira brusca e reduzida: “- São desenhos ou histórias japonesas.” Ou que *animê* é animação japonesa e *mangá* são histórias em quadrinhos japoneses. Essa explicação rápida pode ser considerada uma resposta geral em um

⁴ Nome dado ao desenhista profissional de *mangá* no Japão.

contexto vivido, pessoal e observador que se dá pelo fato de que nós, adeptos da cultura, cremos que essa pessoa não irá se interessar momentaneamente a saber de forma mais concreta acerca destes termos e que se futuramente isso vier a ocorrer, será por conta própria ou se dado aquele momento, ela pedirá indicações para conhecer melhor. Tendo isso em vista e o meio acadêmico ao qual este texto será inserido, vê-se a necessidade de aprofundar - mesmo que resumidamente aqui neste trabalho – de maneira conceitual e histórica estes meios de comunicação visuais, sociais e principalmente de massa; não só para que seja fonte de aprendizado para os leigos, mas também para abranger quem se sente atraído pelo assunto.

Em decorrência disto e dos estudos feitos acerca da temática, é imprescindível explicar sobre o que se refere os *animês* sem introduzir os *mangás* previamente. Logo, eles podem ser definidos por meio da junção dos vocábulos: “man” (involuntário, irresponsável) e “gá” (desenho, imagem), podendo ser traduzido literalmente por “desenhos involuntários”, ou “desenhos irresponsáveis” ou ainda, seguindo o olhar de Vasconcellos (2006), como:

A palavra mangá significa rabiscos descompromissados, ou ainda imagens involuntárias, expressão que reflete muito bem o caráter gráfico de formas sintéticas, caricaturadas e muitas vezes espontâneas presentes no mangá desde sua pré-história. O termo se originou com o trabalho do artista de ukiyo-e (escritura do mundo flutuante) Katsushika Hokusai, que criou o Hokusai Manga, uma série de livros com ilustrações em 15 volumes de 1814 a 1878. (VASCONCELLOS, 2006, p,19).



Imagem 2: representação visual de *mangá*.

Fonte: Pinterest

Quando olhamos no viés gramatical e linguístico do oriente, vemos que a escrita japonesa se deu através dos *kanjis*, ideogramas chineses, que trazem referências imagéticas e significativas para as letras, em que Moliné (2004, p. 29) considera que o “Japão é a civilização da imagem”; Enquanto Luyten (2001, p.33) defende que “vivemos em uma sociedade extremamente visual” onde “a ilustração é o esperanto da aldeia global”; não obstante, Kishimoto (2009) destaca que: “A linguagem japonesa é rica em palavras que imitam sons.” onde “*Mangás* usam onomatopeias e outras palavras desse tipo para dar mais dinâmica à situação”.

あ い う え お
か き く け こ
さ し す せ そ
た ち つ て と
な に ぬ ね の
ま み む め も
や ゃ ゆ ょ
ら り る れ ろ

Hiragana

- Curvy look
- Soft and gentle impression

ア イ ウ エ オ
カ キ ク ケ コ
サ シ ス セ ソ
タ チ ツ テ ト
ナ ニ ヌ ネ ノ
マ ミ ム メ モ
ヤ ャ ュ ョ
ラ リ ル レ ロ

Katakana

- Used to express foreign words
- Simple & Straight look
- Cool and smart impression

亜 位 雨 江 尾
火 氣 九 毛 子
左 市 酢 世 祖
多 血 津 手 戸
名 煮 奴 根 野
真 見 無 目 萌
矢 湯 余
等 理 流 列 路

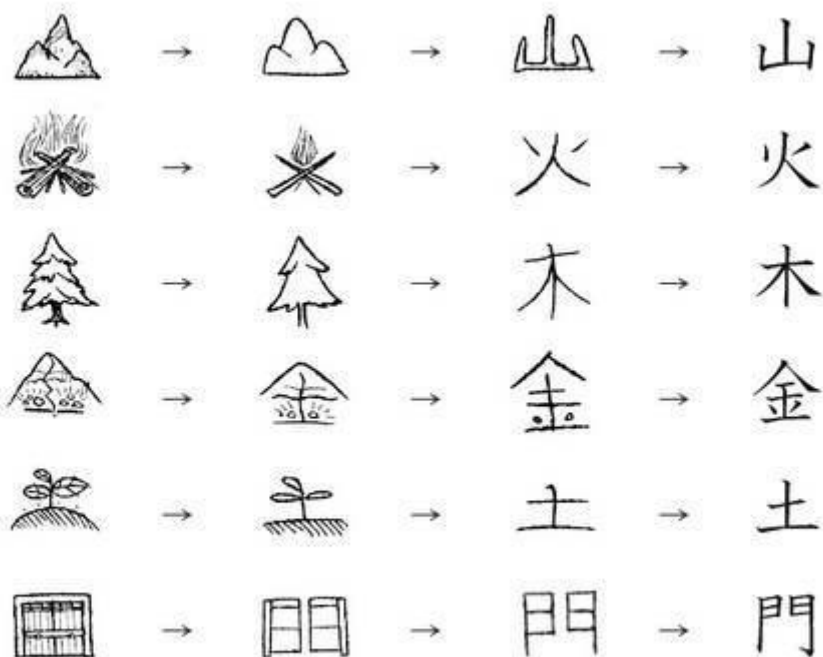
Kanji

- Derived from China
- Each letter has meaning
- Unique and cool impression

Imagem 3: Alfabeto japonês.

Fonte: | Pinterest

Evolução do kanji



Japãoemfoco.com

Imagem 4: Representação visual do alfabeto japonês por meio da evolução do kanji, através de desenhos.

Fonte: Japãoemfoco.com

Enquanto em um viés histórico, os *emakimono* ou *emakis* datados do Período *Nara* (século VIII d.C.), são os primeiros registros que se tem sobre os *mangás*, tratando-se de pinturas japonesas com narrativas ilustradas dispostas em um rolo, onde por meio de um suporte horizontal eram desenhados e escritos os registros referentes aos romances, contos, batalhas, religião e outras histórias deste marco temporal. Sua primeira citação moderna foi feita pelo mangaká Rakuten Kitazawa (1876-1955), que em 1912 escreve o *mangá Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (A Viagem a *Tokyo* de *Tagosaku* e *Morukubei*), que foi um marco no que se diz respeito a técnicas e sucesso em sua construção, servindo de base para atrair diversas pessoas a este ramo e mais adiante revolucionando a editoração com a criação de revistas voltadas para o público. E assim como afirma Schodt (1997, p.15) “os temas dos quadrinhos japoneses são tão variados quanto os seus leitores”.



Imagem 5: Acima *Chōjū-giga*, o *emakimono* mais famoso da história e abaixo, o mangá *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu*.

Fontes: Pinterest e Wikipédia

E assim como tudo tem uma evolução, a indústria dos *mangás* cresceu ao ponto de uma nova forma artística se desenvolver no setor da indústria gráfica e cinematográfica junto a animação na Europa e nos Estados Unidos; em que no começo do século XX, tem-se o surgimento do primeiro curta metragem japonês com duração de três segundos, denominado: *Katsudō Shashin*, significando em sua tradução, como: “Imagens em Movimento” e se tornando um marco para o advento primordial da animação nipônica que conhecemos hoje, os famosos *animês*.

Traduzidos como animações orientais proeminentes da Terra do Sol Nascente, em decorrência da abreviação da palavra em inglês: *animation* e de como a cultura do entretenimento americano, mais conhecido como *comics*, influenciaram a cultura japonesa; e somando a este fator, as variadas obras ocidentais que foram exibidas no Japão neste período, por si sós bastaram para inspirar outros artistas a divulgar seus trabalhos nacionalmente.

Após esse marco, a base para o início das animações dentro do Japão nasceu em 1917 em que o lançamento do primeiro filme animado originado inteiramente do Japão, denominado: *Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki*, foi desenvolvido pela companhia *Tennenshoku Katsudo Shashin (Tenkatsu)* que mesmo sem muitas informações do ocidente, conseguiu abrir portas para que outros artistas da época pudessem divulgar seus trabalhos sem medo.

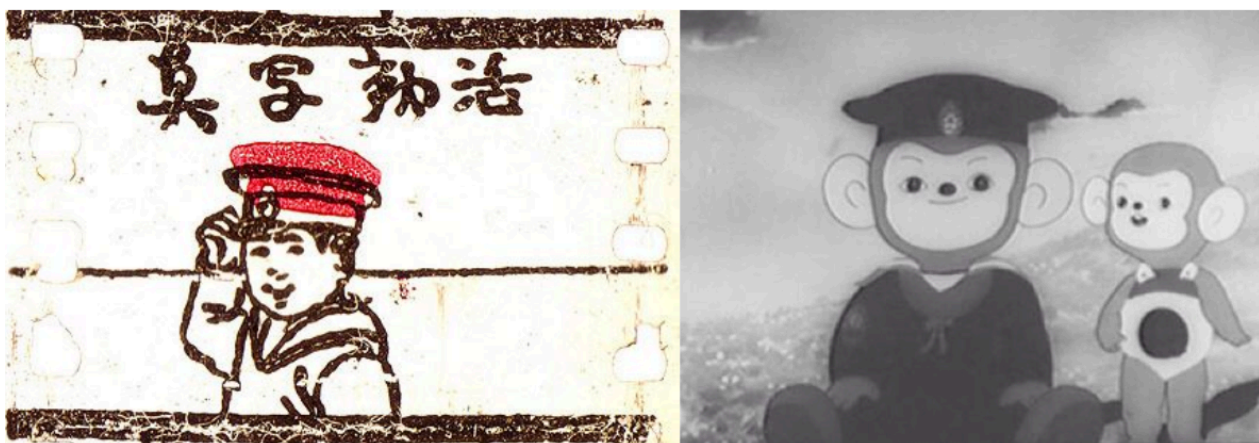


Imagem 6: à esquerda temos *Katsudō Shashin*, o primeiro curta japonês e, à direita, *Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki*, primeiro filme animado do Japão.

Fontes: Wikipédia e www.imdb.com

E com o Japão entrando na Segunda Guerra Mundial, diversos artistas foram contratados pelo governo japonês a fim de aumentar a moral do exército para criarem propagandas, inclusive para as crianças, com isso nasce a obra *Momotaro no umiwashi* dentre outros filmes com a mesma finalidade. Sato (2005, p.128) diz que “apesar da censura e falta de liberdade de expressão, foi no período militar que a animação japonesa mais evoluiu tecnicamente, graças ao incentivo financeiro do governo para a produção de seu material”. Infelizmente o bombardeamento de Hiroshima e Nagasaki marcam o final da guerra, a perda do Japão e o início de uma crise dentro do país, entretanto, a partir disso e da vontade de recomeçar, via-se a necessidade de entretenimento a baixo custo pela população e em 1952 as animações voltam a ser criadas e exibidas. E desde as décadas de 1960 e 1970, tanto os *mangás* quanto os *animês* crescem a cada ano, conquistando vários públicos e influenciando outras culturas.

O Japão é a prova de que uma nação não-caucasiana, e que se segue um raciocínio diferente da tradição judaico-cristã, pode se tornar industrializada, desenvolvida e rica sem abrir mão de sua herança cultural, e parece que isso é visto como algo inspirador por muitos jovens, inclusive na Ásia e na América Latina. (SATO, 2005 p.201)

Com o marco da imigração japonesa em 1908, em terras brasileiras, a cultura japonesa chega ao ocidente e apesar de enfrentar disparidades raciais frente a uma sociedade com ideais eugenistas no final do século XIX; em 1960 respectivamente após seu imenso sucesso, na Europa e nos Estados Unidos; os *animês* e *mangás* ganham espaço na cultura brasileira, tendo como principais animês responsáveis por isso: Cavaleiros do Zodíaco, *Pokémon*, *Doraemon*, *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Rama*^{1/2} e as animações do *Studio Ghibli*, por exemplo, na década de 1990 quando ocorreu sua maior expansão após o período militar no Brasil e do surgimento da internet.



Imagem 7: Representação dos animês citados acima: Cavaleiros do Zodiaco, *Pokémon*, *Doraemon*, *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Ranma 1/2* e as animações do Studio Ghibli.

Fonte: Pinterest

2.3 MACHIKO HASEGAWA E OSAMU TEZUKA: “OS PAIS” DO *MANGÁ*

Machiko Hasegawa, considerada a “mãe” dos *mangás*, foi influenciada pelas novas formas de desenhos e edição advindos dos Estados Unidos no pós-guerra e foi a primeira mulher a escrever um *mangá* na história japonesa. Ela é a responsável por revolucionar o *mangá* moderno, em que sua obra chamada *Sazae-san* lançada em 1969 é considerada o *mangá/animê* mais longo do mundo, sendo produzida e exibida até hoje; e está inclusive registrado no famoso *Book Guinness World Records*.

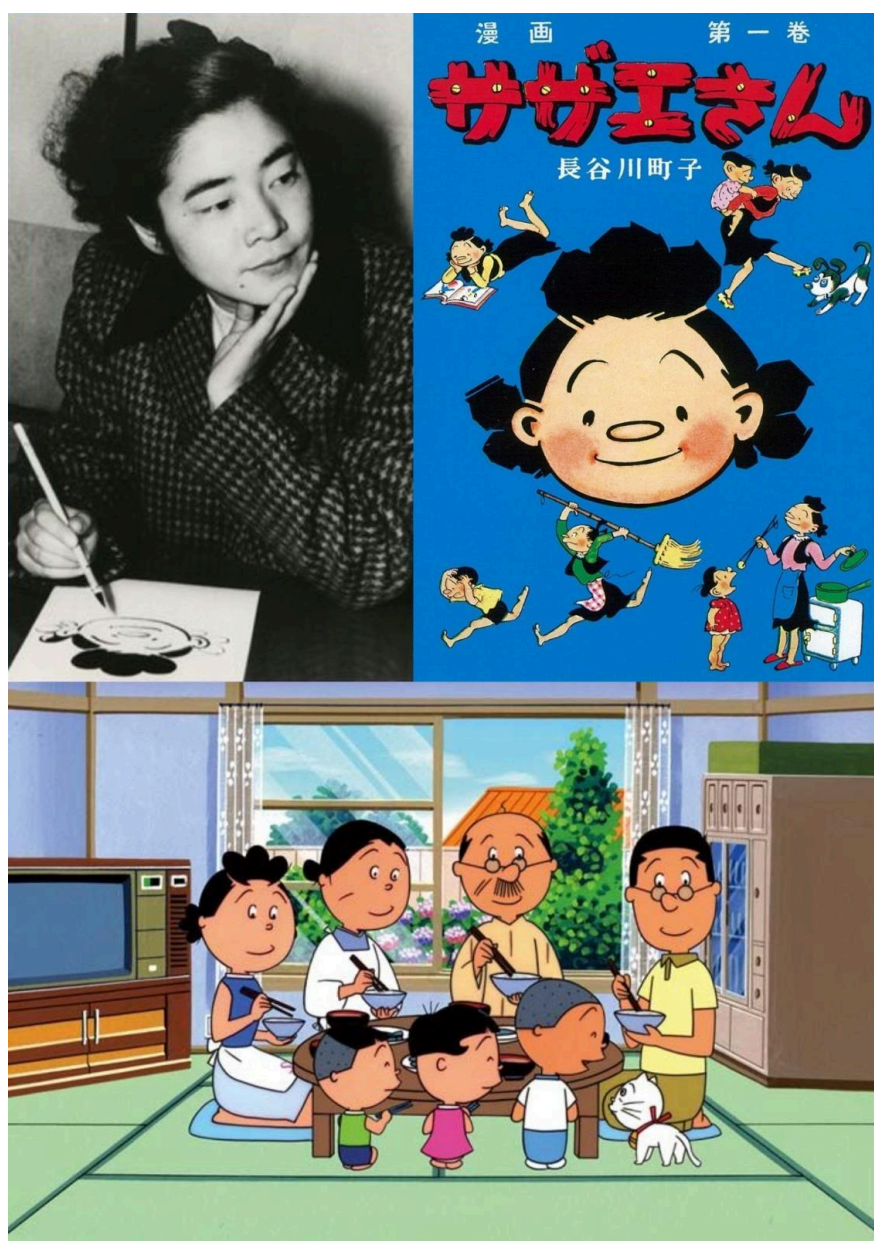


Imagem 8: Machiko Hasegawa e sua obra *Sazae-san*.

Fonte: Pinterest

Conjuntamente a ela, o *mangaká* Osamu Tezuka é considerado o “pai” dos *mangás*. Responsável por revolucionar os *mangás* e popularizá-los para o mundo ao utilizar os enquadramentos cinematográficos em suas técnicas de animação e trazer sentimentalismo em suas obras com olhos grandes e brilhantes, foi o primeiro a ter uma animação popularmente chamada de *animê* baseada em um *mangá*. Esta obra, lançada em 1963, recebeu o nome de *Astro Boy* e foi o ponto de partida para que um novo setor

de entretenimento com baixo custo e acessibilidade a todos começasse a receber muito investimento, gerando emprego e renda para a Terra do Sol Nascente.



Imagem 9: Osamu Tezuka e sua obra *Astro Boy*.

Fonte: Pinterest

Tezuka só foi capaz de realizar o seu sonho, após assistir a um filme americano e se propor a criar algo o mais cativante quanto, para o público japonês. E na visão de Gravett (2006):

Ele foi o principal agente da transformação do mangá, graças à abrangência de gêneros e temas que abordou, à nuances de suas caracterizações, aos seus planos ricos em movimento e, acima de tudo, à sua ênfase na necessidade de uma história envolvente, sem medo de confrontar as questões humanas mais básicas: identidade, perda, morte e injustiça (Gravett, 2006, p.28).

2.4 A TRIBO OTAKU

Do mesmo modo que não se pode falar de *animê* sem dizer algo sobre os *mangás*, é inevitável nos perguntarmos: “Para quem ou o que foi feito?”; de tal modo, podemos definir o “Quem?” desta pesquisa a partir das diferentes tribos urbanas que fundamentam a junção de diferentes indivíduos, segmentados em subgrupos que destacam sua essência coletiva e unitária no que se diz respeito ao estilo de viver, lugares que frequentam e personalidade. Quer um exemplo vivido? Basta observar uma sala de aula e perceber que há uma vasta classificação para identificar um pequeno grupo ou apenas uma pessoa dentro de um ambiente. Portanto, ao vermos a vertente apresentada por Maffesoli (2005), temos que a tribo se torna, então, um agrupamento de indivíduos de acordo com afinidades sensíveis, que se dá exatamente pela necessidade de estar junto. Necessidade que no Japão se deu:

[...]durante e após a 2ª. Grande Guerra Mundial [...] Nenhum herói solitário surgiu para salvar a humanidade das atrocidades cometidas, mas heróicos grupos de indivíduos que lutaram em conjunto para a libertação humana, quando a obra visual e o poder da comunicação comungam do mesmo ideal (Rahde, Pase, 2004, p. 2).

Ou seja, em uma nação onde o individualismo tem destaque, a amizade e o coletivo mostrados tanto nos *animês* quanto nos *mangás*, fez surgir os micros agrupamentos como se pode ver em Maffesoli (2005, p112). Dito isso, Carvalho (2017) cita que, *geek*, é o termo utilizado para designar quem gosta de conteúdos ligados, por exemplo: a tecnologia, histórias em quadrinhos, seriados e filmes de ficção científica; sem limitar este público à palavra *Nerd*.

De modo concreto, define-se *Geek* quem possui interesse em um conteúdo específico, de forma detalhada, uma vez que, estudam e se interessam por tudo ao redor da temática, tecnicamente um fã; sendo considerados um público mais antissocial e reservado devido à baixa aceitação da sociedade que tem sua concepção ligada a infantilidade e desinteresse pela realidade, um exemplo bem vívido deste comportamento pode ser visto no *animê Kuragehime*, onde em uma casa que não permitem homens, residem seis mulheres que isoladas do mundo exterior curtem seus

gostos pessoais por assuntos específicos que vão desde bonecas a águas-vivas, sendo consideradas diferentes e dispensáveis pelo mundo afora. E no anime *Wotakoi: Love is hard for otaku*, que nos traz *otakus* do tipo *gamer*, *cosplay*, leitor de *mangá*, escritor de *novels* japonesas e até mesmo um não *otaku* em sua trama e protagonizando os personagens no estilo de vida cotidiano do trabalho, do romance, da socialização (fazer amigos) e que conjuntamente a isto, estes mesmos personagens, lutam para escolher entre dizer ou esconder que são *otakus* para os demais, devido ao medo da rejeição e do preconceito. A partir do ponto citado, considera-se que há diversas subclasses ou tipos que englobam este termo em sua classificação e significância, em que indivíduos que gostam da cultura japonesa não são excluídos.



Imagem 11: A primeira imagem é a representação do público *otaku* dentro de casa em suas várias vertentes. A segunda representa o *animê Kuragehime* e a terceira o *animê Wotakoi: Love is hard for otaku*.

Fonte: Pinterest.

A palavra *otaku*, termo nascido no Japão, significando literalmente casa, é o nome utilizado para definir os aficionados pelos conteúdos japoneses, que partem em sua maioria de *mangás* e *animês*; esta palavra também pode ser usada para designar tanto o público masculino quanto o feminino desta tribo, entretanto, aqui no ocidente, as

jovens garotas que adentram este universo, são designadas aos termos *otaka* ou *otome*, como uma versão feminina da palavra *otaku*, uma vez que, inicialmente, o público masculino se destacava mais nesta tribo.

Entretanto, esta tribo que está em constante crescimento, já foi sinônimo de negatividade, em Sato (2007) e Barral (2000) vemos que, advindo após o alto desenvolvimento econômico Pós-Segunda Guerra Mundial, em decorrência do bombardeamento nas cidades de Hiroshima e Nagasaki pelos Estados Unidos, o Japão adotou de maneira similar, o estilo de vida americano, atribuindo um espírito consumista nos residentes e contribuindo para que passassem mais tempo em frente às telas e em suas casas; ocasionando uma visão mais dura da sociedade quanto aos que viviam fora do “mundo real”; e onde casos criminais envolvendo suspeitos ditos pertencentes ao universo *otaku* - como no caso do assassino em série Tsutomu Miyazaki - acarretaram na repudição da palavra *otaku*, até mesmo entre seus integrantes, onde todos que passavam seu tempo dentro de casa eram julgados como criminosos e temidos, mesmo sem ter características violentas ou ser propriamente dito, um *otaku*.

Hiroki Azuma (2001) cita que esta concepção, só mudou depois que o criador do *animê Neon Genesis Evangelion*, disse que os *otakus* eram pessoas normais com um olhar estético e gostos diferentes como qualquer outra. Um adendo importante é que diferente dos *otakus* japoneses, os brasileiros abraçam o termo, como afirmado por Brito (2009) e reforçado pela vertente de Nagato (2005) ao dizerem que os *otakus* brasileiros demonstram orgulho em ser um fã da cultura pop japonesa e que estão ligados entre si por uma pulsão afetiva, mesmo diante dos preconceitos.

A partir deste ponto, temos o surgimento dos eventos voltados para este público, uma vez que, na época não existiam muitas formas de se consumir este conteúdo no Brasil por ser originado no Japão e correspondentemente, não ser barato. Hoje, o consumo tornou-se mais acessível para todos que se interessam por este conteúdo, temos diversos eventos para celebrar e conhecer pessoas que compartilham dos mesmos gostos como: o Festival do Japão Brasília e o Anime Summit Brasil que foram sediados no ano de 2023 no Distrito Federal, tendo sua continuação nos anos de 2024 e 2025, aos quais eu pude presencialmente participar.

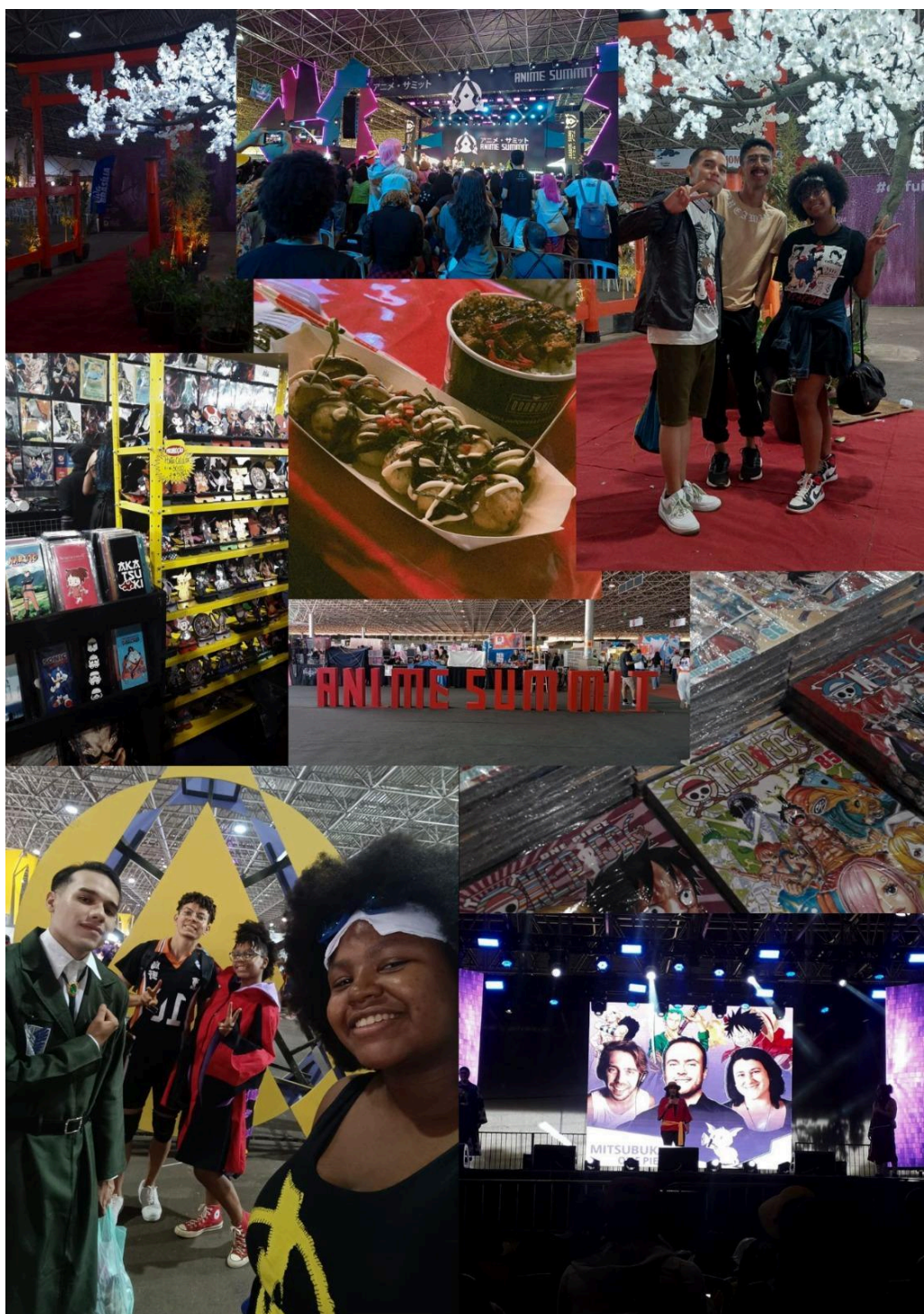


Imagem 12: Registros pertencentes ao acervo pessoal da autora quando participou dos eventos em Brasília destinados aos *otakus* em 2023, 2024 e 2025, citados no texto.

Fonte: Acervo Pessoal

Além de diversos produtos para usufruir e se sentir pertencente à tribo, onde adereços, cosplays e roupas que fazem referências a um personagem (uma jaqueta

personalizada, por exemplo) ou estilo *lolita*⁵ ou *visual Kei*⁶ são totalmente liberados e livres de julgamento. Ao participarem destes eventos sentem-se em casa e acolhidos “como se, ao disfarçar-se de personagens de desenhos animados, os jovens chegassem a encontrar sua verdadeira personalidade. Como se a roupa insípida de todos os dias fosse de fato o verdadeiro disfarce” (BARRAL, 2000, p. 140).

⁵ Estilo japonês criado na década de 1970 e inspirado no vestuário de bonecas vitorianas combinado com elementos da cultura pop nipônica.

⁶ Movimento e uma subcultura musical que surgiu no Japão no final dos anos 1980. É caracterizado pela ênfase na estética e na performance, com visuais definidos pelo uso de maquiagem, cabelos elaborados, trajes extravagantes e muitas vezes aparência andrógina.



Imagem 13: Representação visual de *cosplay*, *moda lolita*, *visual kei*, acessórios e roupas inspiradas em *animês*.

Fonte: Pinterest.

Logo, em um perfil mercadológico, vestir-se mantendo a relação com os *animês* e os *mangás* aqui no Brasil acaba se resumindo aos *cosplays* em departamentos voltados às fantasias, impossibilitando o seu uso em um dia comum e em determinados locais quando olhamos o viés detalhista que beira ao teatral e a dramaticidade do personagem e que mesmo em um *look* mais simples voltado para o cenário colegial, ainda chama bastante a atenção em território brasileiro devido a disparidade estético-visual deles em comparação aos uniformes do Brasil que são mais básicos quando observados dentro do ambiente escolar brasileiro.

Por consequência, observa-se no cotidiano, que fora destes eventos, a camiseta é a peça de vestuário mais utilizada pela tribo *otaku* e um marco para os *looks* casuais, uma vez que possui um custo benefício de fácil acesso e é conhecida por ser a forma mais famosa no que se diz respeito a ação de vestir-se com uma temática no cotidiano, tendo uma grade variada e vastas estampas para escolher; carregada de contextos históricos, ela é um símbolo político, de carácter comunicativo como afirmado por Cranes (2006, p.355) ao dizer que “a camiseta fala de assuntos ligados a ideologia, diferença e mito: política, raça, gênero e lazer”.

Outro ponto que merece destaque quando nos referimos ao estilo feminino ou masculino de se vestir dentro da temática dos *animês* e *mangás* no Brasil foi a aderência do estilo “*punk e gótico*” e “*meigo e delicado*” abordados nas personagens do *mangá* escrito pela *mangaká* Ai Yazawa, chamado Nana que se popularizou nas ruas brasileiras entre os *otakus* e que até foi publicado em 2010 na revista denominada *Made In Japan* em sua edição de nº 148. E que inclusive, homenageia a designer de moda britânica: Vivienne Westwood.



Imagem 14: Na imagem temos a representação da camiseta usada por ambos os gêneros pertencentes a tribo; os uniformes japoneses e o *animê* Nana.

Fonte: Pinterest.

Tendo isso em vista, além do alto nível de crescimento deste público, como podemos observar após a pandemia e em reportagens presentes no site do G1, datadas desde o ano de 2017 e recentemente de 2022, 2023 e 2024 ao pesquisar por mercado

geek, vê-se que o investimento neste mercado referindo-se a área do vestuário é muito promissor e uma vez que o consumo desta tribo é característico ao sentir-se pertencente e exaltar a essência e o estilo de seus personagens favoritos e também de quem a veste, a tendência, é este mercado crescer cada vez mais.

G1

Loja de produtos geek aproveita boom do mercado para faturar mi...

Loja de produtos **geek** aproveita boom do **mercado** para faturar milhões Em 2021, o setor de licenciamento no Brasil, que reúne... — ... e, depois, abriu a loja física que atrai milhares de fãs no **mercado geek**. No início da loja, ele focou na venda de bonecos e estátuas...

28/09/2022 22h32

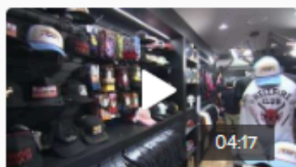


G1

Super-Con 2024: evento de cultura geek acontecerá no próximo fi...

... Pessoa. O evento está em sua 13ª edição, e reúne um vasta programação do universo **geek**, será realizada no Espaço Cultural... — ..., como a batalha de rap. Artistas e ícones **geeks** estarão no evento, assim como competidores que estarão nas arenas de games com várias...

há 1 dia

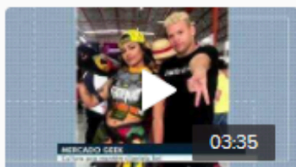


PEQUENAS EMPRESAS & GRANDES NEGÓCIOS

Loja de produtos geek aproveita boom do mercado para faturar mi...

Em 2021, o setor de licenciamento no Brasil, que reúne os produtos ligados aos personagens mais famosos, faturou mais de R\$ 21 bilhões.

14/08/2022 07h28

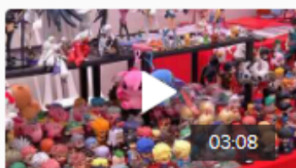


AB TV 2ª EDIÇÃO

Mercado Geek em Caruaru

Cultura pop mantém clientela fiel na cidade.

30/09/2023 11h38



DIÁRIO TV 2ª EDIÇÃO

Mercado Geek movimenta comércio do Alto Tietê.

Peças, livros e roupas de filmes e séries são muito vendidos em lojas da região.

26/05/2023 07h53



TEM NOTÍCIAS 1ª EDIÇÃO – BAURU/MARÍLIA

Mercado de produtos geek está em alta no interior de SP

Um **mercado** que cada vez mais cresce e se especializa - o **mercado** de produtos **geek** - está em alta no interior de SP.

19/08/2023 13h19

Imagem 15: reportagens do site do G1, a partir da pesquisa por mercado **geek**. Fonte: Site do G1.

3. METODOLOGIA

A metodologia que guiou este trabalho foi fundamentada através da minha experiência de erros, acertos e superações em dois trabalhos de criação que realizei nas componentes de “Oficina de Prototipagem”, a qual foi ministrada pela professora: Priscila Bosquê durante o 4º semestre do curso de design de moda no ano de 2022; em que a proposta de criação desta matéria era utilizarmos uma memória afetiva como repertório temático para criar um vestuário através da modelagem de um objeto de nossa preferência ao invés de um corpo humano, seja essa memória ruim ou boa. E para realizar a atividade, minha escolha temática foi minha experiência com o *animê Bleach* e o objeto que escolhi utilizar foi a tampa de uma caixa d’água de 1000 litros que possuo em casa.

Fonte: acervo pessoal.

⁷ *Bleach* é um *animê* e *mangá shounen* japonês, escrita pelo *mangaká* Tite Kubo, que conta a história de Ichigo Kurosaki após ganhar poderes de um ceifeiro de almas (mais conhecido como *shinigami*), ao se encontrar com a ceifeira Rukia Kuchiki enquanto ela lutava contra um *Hollow* (monstro espiritual maligno). Esta animação foi a minha escolha para guiar o viés conceitual e temático do trabalho citado acima.

E na componente optativa ofertada no 6º semestre do curso de design de moda no ano de 2023, chamada de: “Modelaria: integração da modelagem e da estamparia”, a qual foi ministrada pelas professoras: Suzana Guerra e Priscila Bosquê, por meio do tema: “Encantamento” e da técnica de estamparia “Estampa de engenharia”; em que elas nos fizeram questionar o que nos motiva, aquilo que nos causa um encanto, seja um momento feliz, uma superação, algo que nos surpreendeu, uma memória afetiva, um filme, um desenho, uma foto e o que mais vier à imaginação; nos mostrando que sempre há mais para criar se procurarmos em nós e nos dermos uma chance, além de ter sido eternizada em um artigo no 19º Colóquio de Moda, juntamente ao docente e atual coordenador do curso, Francisco Nunes. E para mim, encantamento se resume nos desenhos que assistia quando criança, portanto, escolhi trabalhar com a animação denominada W.I.T.C.H. como meu encantamento e traduzir sua história em uma estampa feita para caber em um macaquinho.



Imagem 17: Fotos pertencentes ao acervo pessoal da autora deste trabalho, com objetivo de ilustrar o processo de criação mencionado no parágrafo acima, em que há o processo de produção da peça envolto na temática da animação “*W.I.T.C.H.*”⁸ e o produto gerado juntamente a uma foto da turma com as professoras da componente.

Fonte: acervo pessoal.

⁸ *W.I.T.C.H.* é uma série televisiva de animação franco-americana, baseada nas histórias em quadrinhos italianas de mesmo nome e permeando a história de cinco garotas comuns: Will, Irma, Taranee, Cornelia e Hay Lin, que são dotadas de habilidades elementares e se tornam “As Guardiões do Vêu”. Esta animação foi a minha escolha para guiar a parte conceitual e temática do trabalho que realizei na componente de modelaria.

Estes dois trabalhos citados acima, além de me ajudarem a encontrar meu lado criativo que achei ser inexistente e desafiar-me pessoal e academicamente falando, abriu-me novos horizontes para possíveis áreas de atuação profissional e serviram de inspiração para a idealização deste trabalho de conclusão de curso. Deste modo, segue abaixo o painel com as seguintes etapas da metodologia que guiaram este trabalho e suas respectivas descrições:



Imagem 18: Painel metodológico.

Fonte: Recursos do Canva e autoria própria.

1º TEMA: A obra *One Piece* de Eichiro Oda foi o *animê* que escolhi para guiar o imaginário, a estética e a conexão com o público *otaku* no que tange o âmbito da moda. Além de aumentar a minha conexão com o mesmo e me divertir no processo.

2º PESQUISA: Aqui foram realizadas pesquisas com o objetivo de instigar a curiosidade do público no que se refere a temática dos *animês*, dos *mangás*, do público *otaku*, do

animê One Piece e sua relação com a moda. Fundamentando e estruturando este trabalho com uma parte mais conceitual e histórica.

3° RECORTE TEMÁTICO: Ao pesquisar sobre o *animê One Piece*, escolhi como corte temático trabalhar com os seguintes arcos desta gigantesca animação: *East Blue*, *Alabasta*, *Sky Piea*, a Ilha no Céu, *Water 7*, *Enies Lobby* e *Thriller Bark*, com o intuito de poder explorar suas diferentes estéticas e demonstrar um pouco das aventuras da tripulação dos Chapéus de Palha e da construção de seu bando.

4° MOODBOARD: Aqui temos uma pesquisa imagética a fim de ilustrar os recortes do *animê One Piece* escolhidos para fazer parte deste trabalho, bem como o esquema de cores, de modelagens, de estampas, de possíveis materiais e de público-alvo.

5° ESBOÇOS: Aqui desenvolvi os desenhos iniciais das peças e das estampas, ao observar os *moodboards* criados, a fim de iniciar a parte prática deste trabalho.

6° CROQUIS E ILUSTRAÇÕES: Aqui desenvolvi os croquis com movimentos através dos esboços elaborados anteriormente e iniciei a etapa digital deste trabalho, onde utilizei *softwares* de vetorização e ilustração digital.

7° COLEÇÃO: Aqui temos o resultado completo deste trabalho, após todas as etapas terem sido cumpridas.

5. DESENVOLVIMENTO PRÁTICO

5.1 ONE PIECE: O *animê* e *mangá* de Eiichiro Oda

Tema escolhido para guiar esta coleção de modo conceitual e imagético, esta obra escrita e ilustrada pelo famoso *mangaká* Eiichiro Oda batizada por *One Piece*, conta a história de Monkey D. Luffy, um menino cujo sonho é sair em aventuras assim como seu amigo pirata “Shanks, O Ruivo”, principalmente, depois de ter sido salvo por

ele quando criança e herdar o seu chapéu como forma de incentivo e promessa deste grande desejo de viajar pelo mundo em busca de sua própria tripulação, ir atrás do maior tesouro de todos e realizar o seu maior sonho, como ele mesmo diz ao longo da trama: “Eu vou me tornar o Rei dos Piratas!”. Este tesouro por sua vez, chama-se One Piece, ninguém sabe o que ele verdadeiramente é, apenas que foi mencionado pelo lendário Gol D. Rogers, antigo Rei dos Piratas, no momento de sua pública execução como forma de manter o seu legado e instigar os jovens piratas a sair em aventuras em busca deste tesouro, sem temer a famosa Marinha (Poder máximo retratado na obra, que vai contra os piratas) e os perigos que os aguardam na *Grand Line* (O oceano mais perigoso, vasto de monstros, ilhas desconhecidas e inimagináveis aventuras piratas presentes nesta história), sendo que Rogers juntamente a sua tripulação, foram os únicos a ver tal tesouro.



Imagem 20: Na imagem temos Eiichiro Oda segurando seu *mangá* quando jovem e uma foto dele mais velho; bem como Oda se apresenta atualmente aos fãs para manter a sua privacidade e sua obra batizada por: *One Piece*.

Fonte: Pinterest

Esta obra de Eiichiro Oda, pertencente ao gênero *shounen*, teve sua estreia no ano de 1997 na revista japonesa *Weekly Shōnen Jump*, sendo que só chegou ao Brasil

pela editora *Conrad*, no ano de 2002, devido ao período de tradução do *mangá* da versão americana para a língua portuguesa. Devido ao seu sucesso tanto em vendas quanto em popularidade pelo mundo, no ano de 1999, *One Piece* ganhou uma versão televisionada no Japão, produzida pelo estúdio de animação *Toei Animation*, esta versão animada, por sua vez, chegou ao Brasil dublada e adaptada em 2006 quando foi transmitida no canal norte-americano: *Cartoon Network* e em 2007, quando foi transmitida brevemente, em rede aberta na emissora brasileira: SBT e que hoje, já ultrapassou mais de 1000 episódios no *animê* e capítulos no *mangá*, possuindo um total de 15 filmes, diversos jogos de videogame, além de uma adaptação televisionada do *animê* em *live action* pela emissora *Netflix* em 2023.

Sendo assim, o que torna *One Piece* uma trama tão famosa, emocionante e amada por muitos além de sua arte visualmente e tecnicamente falando, são as diversas temáticas que Eiichiro Oda transmite por meio de seus personagens e das sagas que desenvolve, como: o racismo e o preconceito; o absolutismo e a pobreza; a importância da história; as relações internacionais e a globalização; guerra química; corrupção e uso de posições do poder para intimidação; escravidão; ditadura; canibalismo; sequestro e experimentos químicos em crianças; tráfico humano; massacre; negligência familiar; traumas; dentre outros que aparecem ao assisti-lo.

Entretanto, apesar de temas sérios como os apresentados acima, o *mangá* conseguiu transmitir sobretudo, mensagens de amizade e companheirismo, além de incentivar muitas pessoas a realizarem seus sonhos, tudo isso através do protagonista Luffy, seu bando heterogêneo denominado: Chapéus de Palha e demais personagens que estão presentes no enredo.

Outro fator que chama muito a atenção nesta obra é o fato de que Eiichiro Oda traz como foco temático principal: a pirataria, apresentando-nos a um mundo onde cada ilha é totalmente diferente a cada saga e utilizando dos pontos cardeais para nomear os quatro oceanos existentes na *Red Line*, nome dado ao continente criado para dar vida a história de Oda, em que ao centro está localizada a temida, mas, desejada por todos os piratas: a *Grand Line*, oceano mais perigoso, vasto de mistérios e lugares para explorar que nos vão sendo apresentados ao longo da trama deste *animê*, por meio da tripulação de Luffy.



Imagem 21: A imagem apresenta a formação da tripulação do chapéu de palha até o arco de *Thriller Bark*, por meio de seus cartazes de procurados.

Fonte: Pinterest.



Imagem 22: A imagem apresenta os navios batizados de *Going Merry* e *Thousand Sunny* pertencentes ao

bando do chapéu de palha para viver inúmeras aventuras e o mapa de *One Piece*, tendo foco nos quatro oceanos principais da trama.

Fonte: Pinterest

Portanto, a fim de ter um recorte temático desta gigantesca obra, escolhi utilizar como referencial estético visual, os seguintes arcos: *East Blue*, *Alabasta*, *Sky Piea*, a *Ilha no Céu*, *Water 7*, *Enies Lobby* e *Thriller Bark*, com o intuito de poder mostrar mais as aventuras dos piratas nessas sagas, vistos que já as assisti e para poder ter mais liberdade criativa ao desenvolver a coleção para um público de nicho como os *otakus*, onde posso abordar as histórias dos próprios personagens que compõem o bando dos chapéus de palha até estes arcos, utilizar as construções e cenários diversos para texturas, contar a história de cada ilha as enfatizando ou até mesmo, mesclar ambas as sagas, por exemplo.

E para ter um ponto referencial desta obra e narrativas que são tão distintas, ao decorrer da coleção, segue abaixo o painel correspondente ao moodboard geral do animê. Tendo também como objetivo, me auxiliar ao criar as estampas conceituais que agregaram valor a este trabalho.

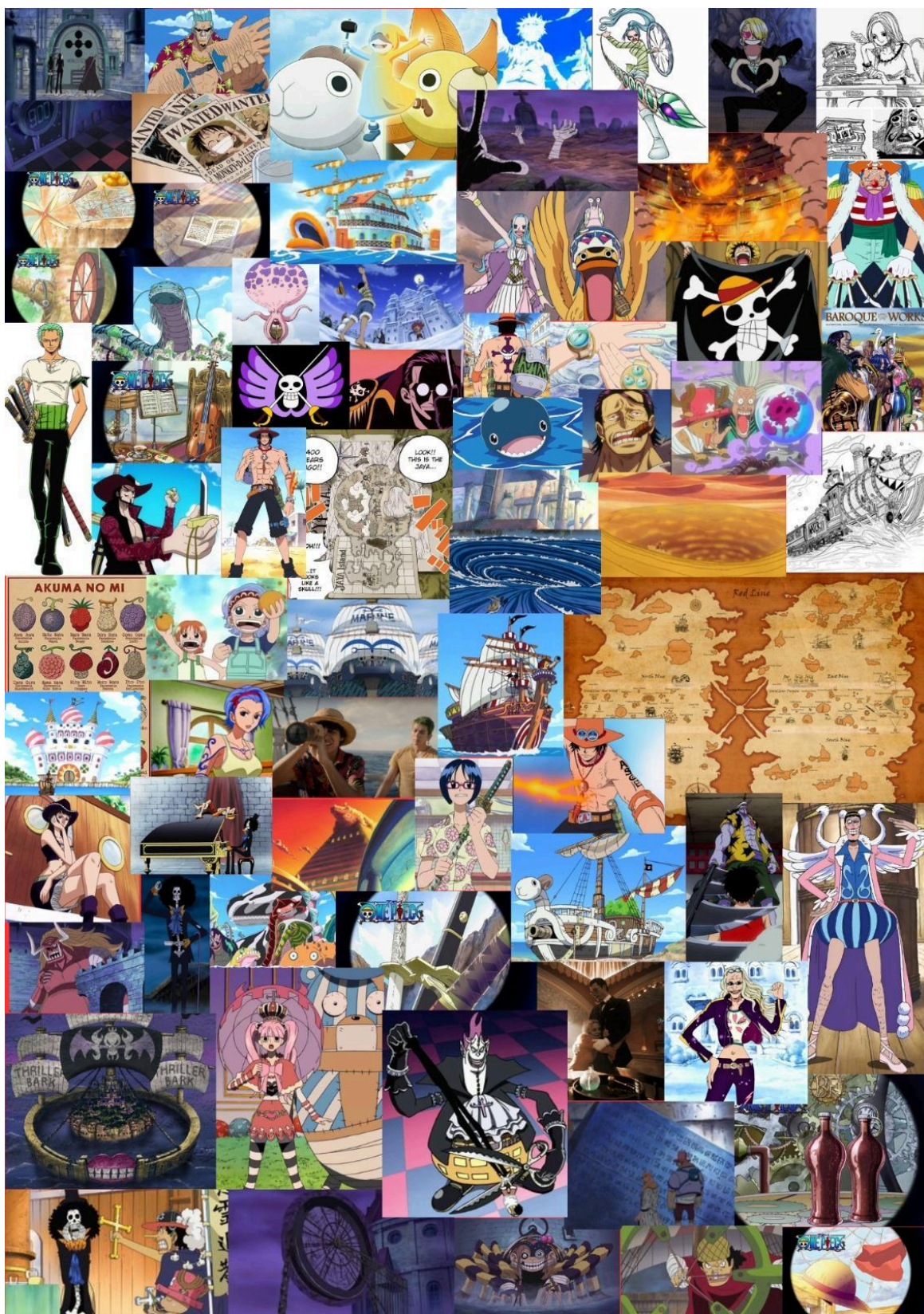


Imagem 23: Moodboard geral representando os arcos do *animê One Piece*, de *East Blue* até *Thriller Bark*.

Fonte: Pinterest

5.2 PAINEL DE PÚBLICO-ALVO: A Tribo *Otaku*

O painel de público-alvo disposto abaixo, tem como objetivo representar visualmente a essência do público *otaku* e reforçar imagneticamente o que foi retratado acima no texto: um público pertencente a uma subtribo geek que ama expressar seus interesses pela cultura japonesa através de *animês*, *mangás* e que preza pelo conforto e estilo próprio ao se vestir. Também é possível notar três personagens da novela adolescente malhação: viva a diferença, transmitida em 2017 pela Rede Globo, que trazem em seus looks uma leitura de *styling otaku*, *geek* e *nerd* de modo mais casual e que referenciam bem o modo brasileiro de se vestir em seu cotidiano mais encontrado quando se pertence a esta tribo. Sem contar sua presença maior em lojas de departamento, em eventos e inclusive entre os artistas famosos, o ator Michael B. Jordan, por exemplo.

Imagem 24: Painel de público da coleção.

Fonte: Pinterest.

5.4. PAINEL DE ESTAMPAS

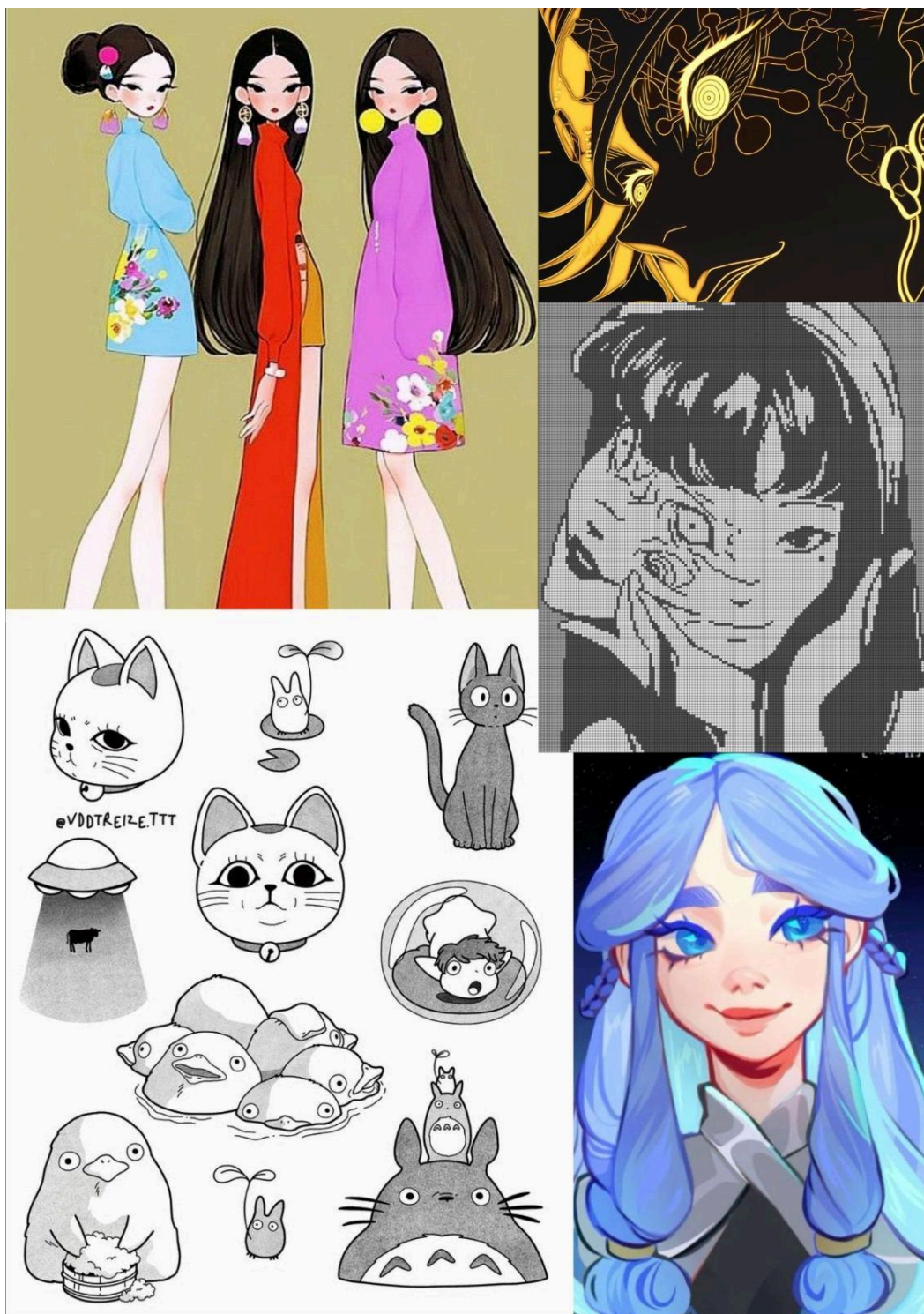


Imagem 25: Pannel de estampas da coleção.

Fonte: Pinterest.

A fim de guiar a parte prática de se pensar e fazer uma estampa, este painel traz em si referências de como quero traduzir a série de *One Piece* nesta coleção, para torná-la única e utilizando da ilustração digital para fazê-la ganhar vida em meus croquis por meio de traços simples, mas vastos em cores.

5.5. PAINEL DE CORES

Para esta coleção, que tem como elemento estético, visual e temático o *animê One Piece*, defini que a cartela principal de cores deveria fazer referência a tripulação dos chapéus de palha, o que também explica o formato escolhido para abordar estas cores na tabela, sendo estas coletadas por meio do Canva, plataforma de design gráfico, através da observação das cores presentes nos personagens e com uma aproximação de tonalidades, onde foram escolhidas as seguintes cores:

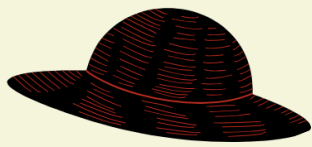
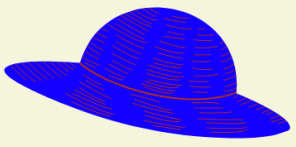
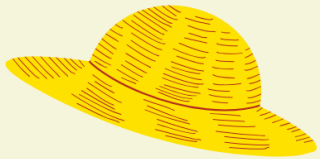
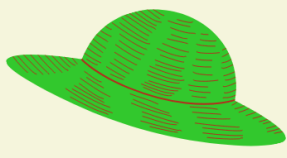
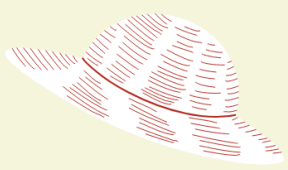
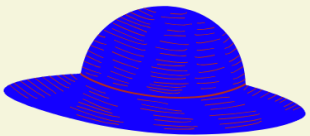
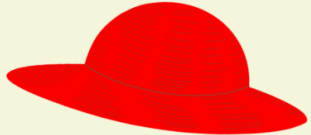
LARANJA APAGADO #ff88b7 	LARANJA APAGADO #ff88b7 	ROSA NÉON VÍVIDO #a902db 
PRETO #000000 	AZUL VÍVIDO #1400ff 	LARANJA #ff6201 
AMARELO #ffe500 	ROSA NEÓN ESCURO #660360 	VERDE #35cb2d 
MARROM #763820 	BRANCO #ffffff 	AZUL VÍVIDO #399aff 
VERMELO VÍVIDO #fa0000 		

Imagem 26: tabela de cores da coleção.

Fonte: Recursos do canva e autoria própria.

Mas vale ressaltar que, as cores apresentadas acima, ao longo da elaboração criativa desta coleção terão suas nuances entre mais claras e escuras, além de estarem sujeitas a futuras alterações caso necessário, dado o método que será usado para colorir as estampas que serão produzidas nesta coleção por meio digital através do software de desenho vetorial: Inkscape e pelo software de ilustração e pintura digital: Krita.

5.6. PAINEL DE MODELAGENS



Imagem 27: Painel de modelagens da coleção

Para este painel de modelagens, disposto acima, busquei por referências imagéticas que mostrassem o conforto que o público *otaku* procura em seu vestuário com peças que não marcam tanto o corpo, que possuem respirabilidade e são mais alternativas. Além de pesquisar diretamente pela moda japonesa, que é o mais diversificada possível e com peças que abrangem tanto os corpos femininos quanto masculinos com muito estilo, indo do básico ao extravagante e por transmitir diversas texturas, seja em composição de cores e recortes. Para pesquisar as imagens foram utilizadas as seguintes palavras chaves: moda japonesa, moda japonesa masculina, moda japonesa feminina, moda *otaku* e moda no Japão.

5.7. ESBOÇOS

Através das pesquisas e dos *moodboards* elaborados até aqui, iniciei os traçados das peças de forma manual e sem me prender a um corpo inicialmente, o que me ajudaria a formular de fato esta coleção inspirada em *One Piece* e tendo em mente uma coisa desde o início: Nada de camiseta! Uma vez que a minha proposta é justamente fugir dessa opção comum de vestuário presente no guarda-roupa da grande maioria dos *otakus*, incluindo o meu; portanto, parti do princípio de modelagens como: coletes, kimonos, saias, macacões, vestidos, bermudas, shorts, corsets simples de cintura, blusas transpassadas e calças, que representam bem, em minha visão, a vertente do estilo casual ligado a uma vertente estética da moda japonesa somando-se as estampas conceituais que elaborei.

A fim de ilustrar visualmente este processo, segue abaixo algumas imagens digitalizadas de alguns dos esboços desenvolvidos inicialmente para esta coleção através da observação dos moodboards citados acima ao longo do texto:

Imagem 28: Esboços desenvolvidos manualmente pela autora deste trabalho.

5.8. CROQUIS E ILUSTRAÇÕES

Após a elaboração dos esboços de maneira rápida e sem obrigação de um corpo ou arte específica, chegou a hora de estudar e elaborar a vertente mais artística deste trabalho: os croquis de moda. E com certeza, aqui eu teria de ter uma certa originalidade, um diferencial que me representasse diante da coleção; logo, decidi que todos os meus croquis usariam *AllStar* e fariam o sinal de V com as mãos, uma vez que as encaro como minhas marcas registradas dentro do cotidiano. Mas como se isso não fosse suficiente, resolvi dar movimento aos croquis, onde estes deveriam representar alguns personagens ou poses icônicas do *animê One Piece*, como a pose de despedida da princesa Vivi no arco de Alabasta, a pose da frase “Super!” do Franky, as mãos da Robin ao utilizar seu poder advindo da fruta Hana Hana no Mi e a separação de corpo do Buggy ao utilizar o poder da Bara Bara no Mi.

Ao realizar esta etapa, busquei referências visuais e ao observá-las fiz todos os desenhos inicialmente de forma manual em um papel sulfite com auxílio de papel vegetal para facilitar as demais cópias e ajustes deles e em seguida os fotografei, arrumei a escala e os digitalizei por meio do *software* de vetorização *Inkscape*, o que me ajudou bastante no momento de desenhar as roupas, uma vez que não precisei redesenhá-los diversas vezes após vetorizar, o que teria sido diferente ao escolher fazer os desenhos com papel.

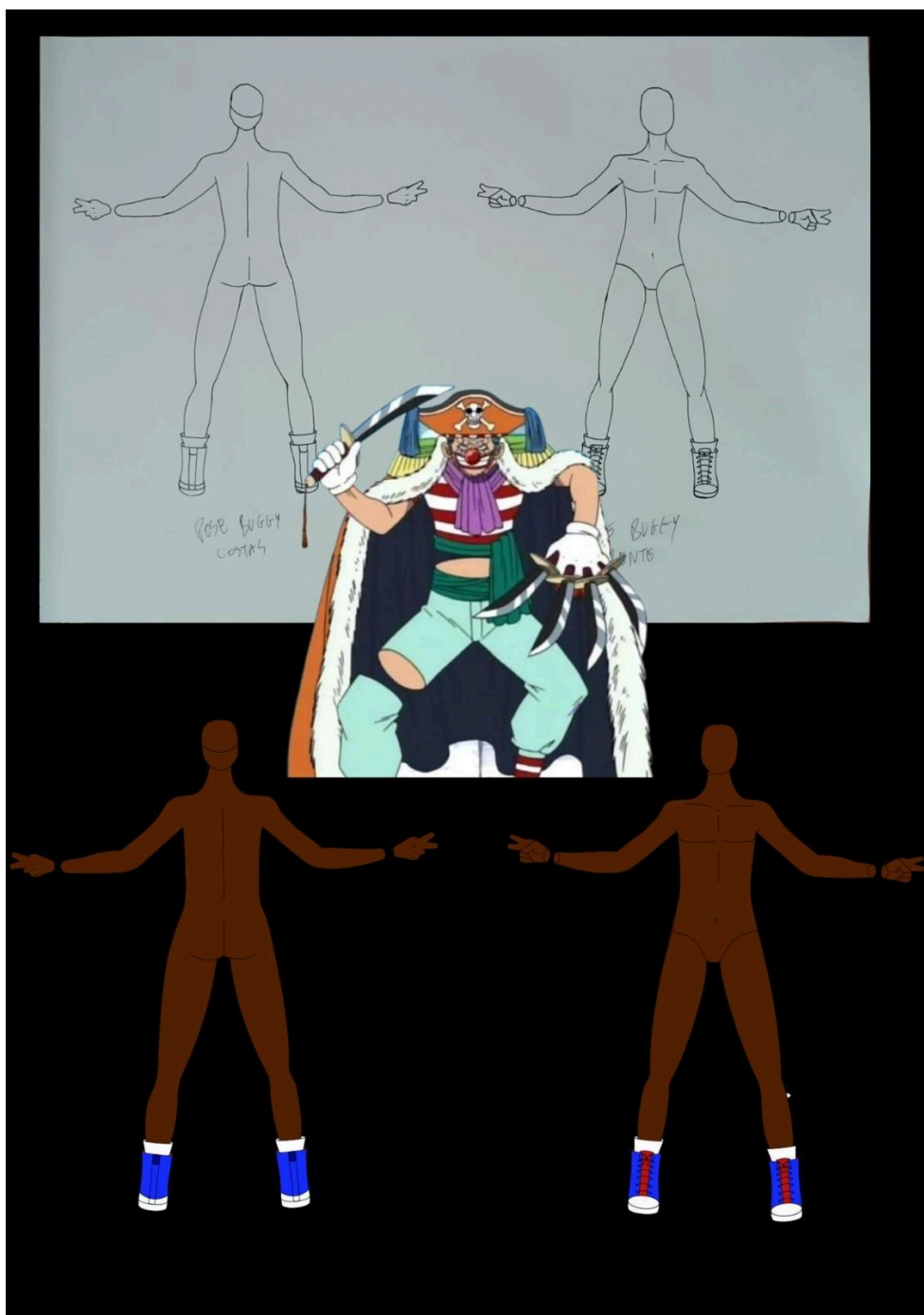


Imagem 29: Croqui com movimento sem roupa feito em papel manualmente e vetorizado com o *software Inkscape*, inspirado no personagem “Buggy, O palhaço”.
Fonte: Acervo pessoal.

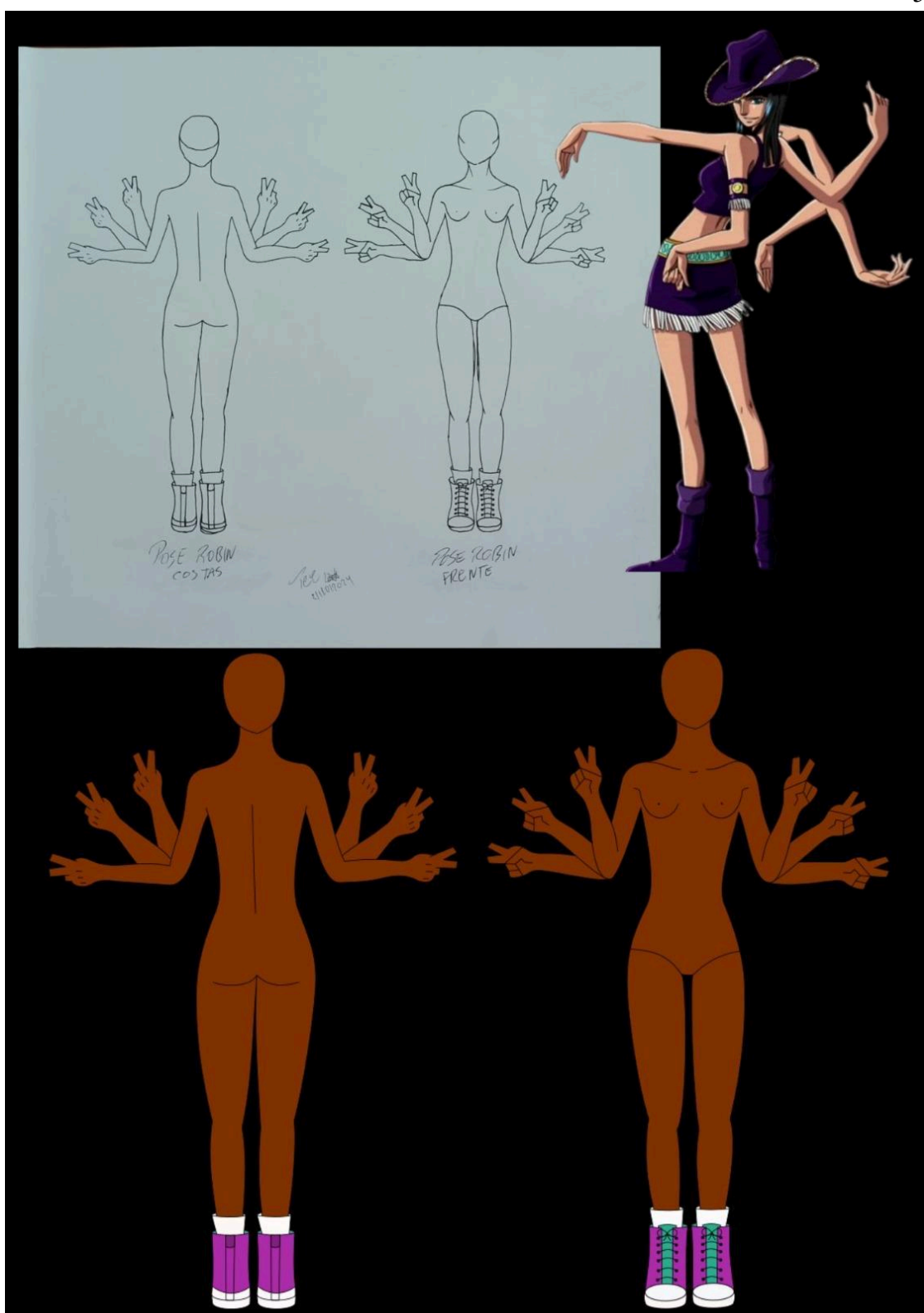


Imagem 30: Croqui com movimento sem roupa feito em papel manualmente e vetorizado com o software *Inkscape*, inspirado na personagem Robin, a historiadora dos Chapéus de Palha.
Fonte: Acervo pessoal.

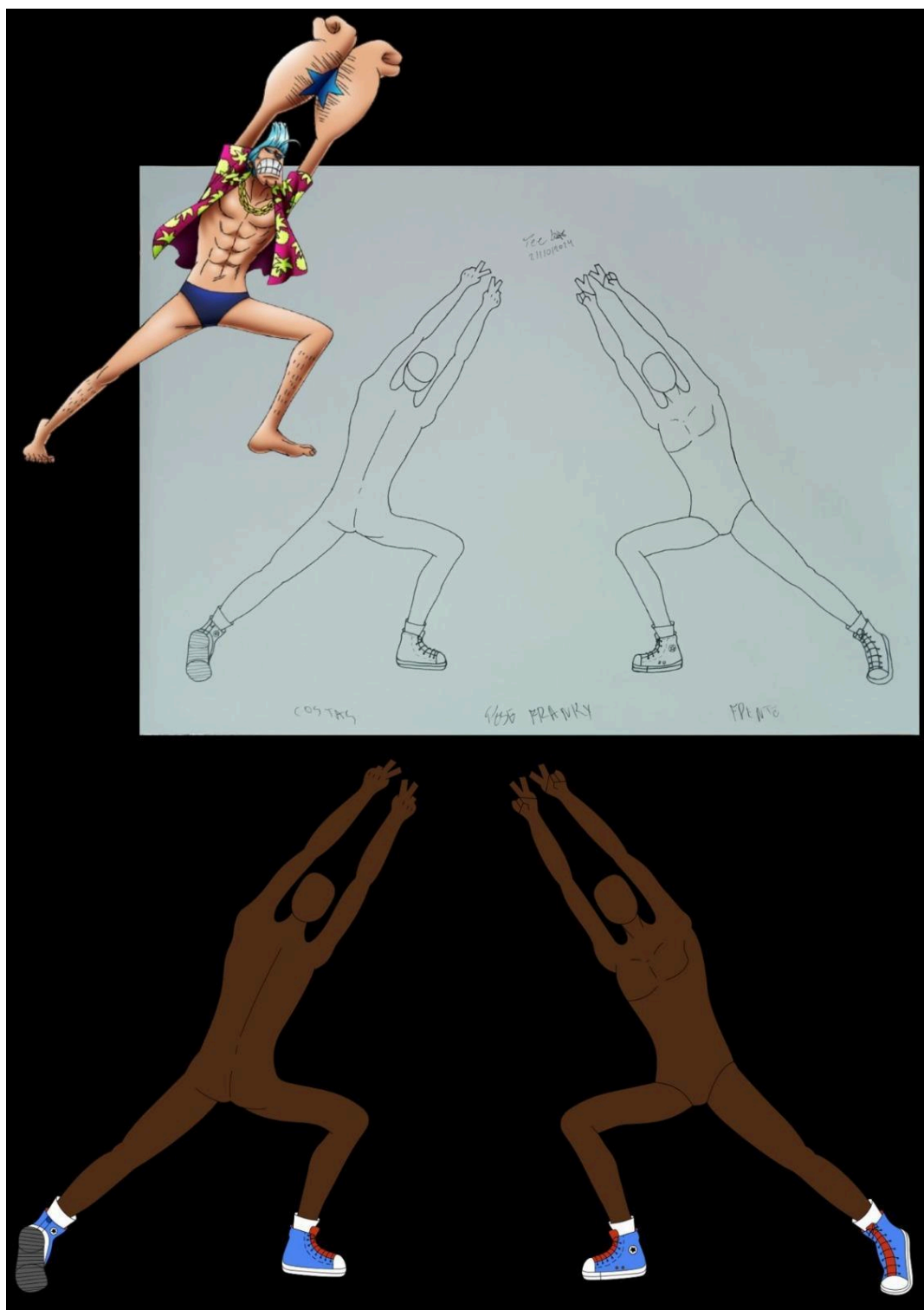


Imagem 31: Croqui com movimento sem roupa feito em papel manualmente e vetorizado com o *software Inkscape*, inspirado no personagem Franky, o carpinteiro dos Chapéus de Palha.

Fonte: Acervo pessoal.

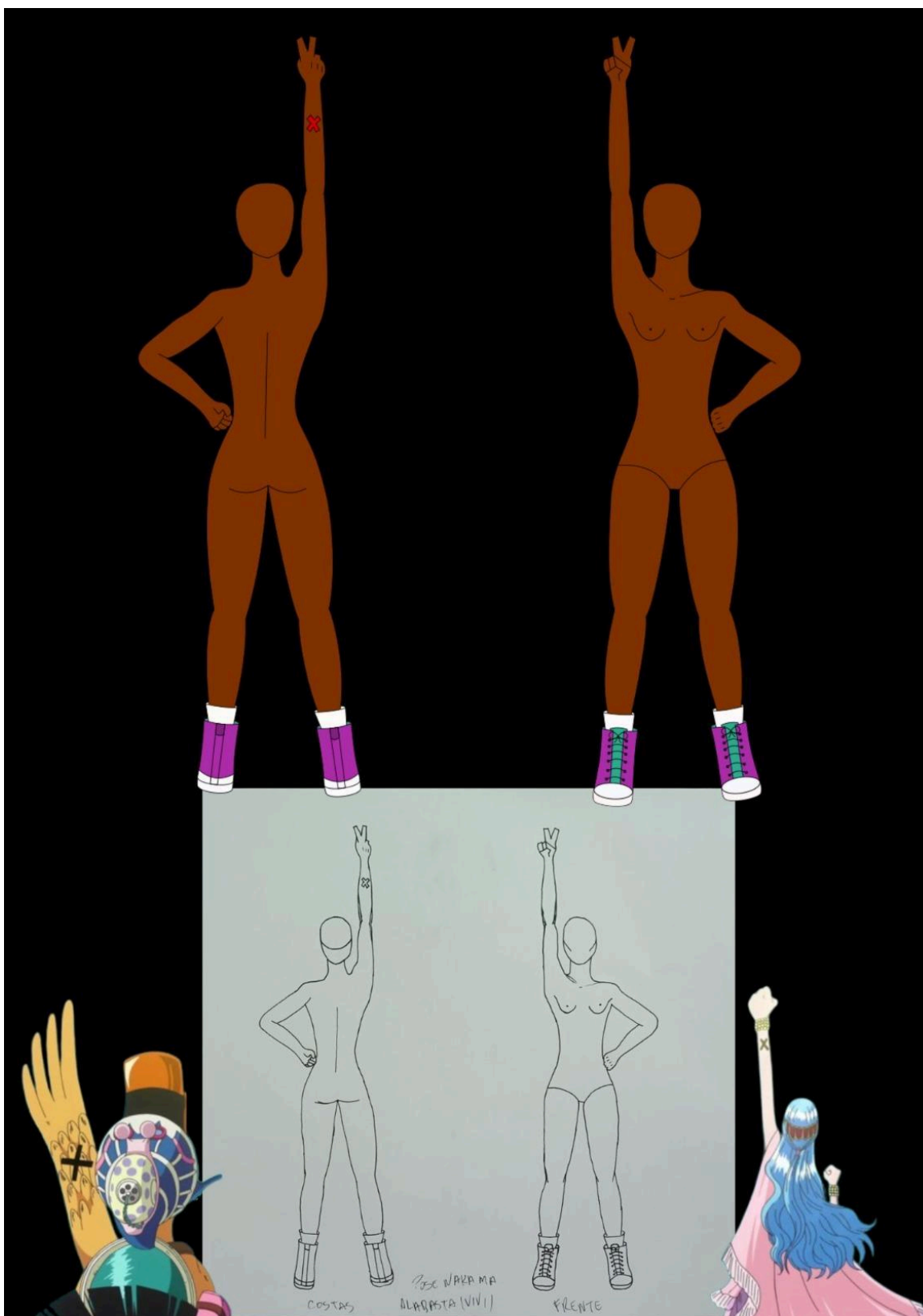


Imagem 32: Croqui com movimento sem roupa feito em papel manualmente e vetorizado com o *software Inkscape*, inspirado na personagem Princesa Vivi de Alabasta.
Fonte: Acervo pessoal.

A fim de agilizar o processo de desenhar, estampar e colorir as peças esboçadas anteriormente sobre os corpinhos e sem me prender as métricas do processo de vetorização, onde tudo precisa ser bem certinho, resolvi fazer algo novo e que não possuía experiência, mas tinha muita vontade de fazer: a famosa ilustração digital. Logo, investi em uma mesa digitalizadora e iniciei pesquisas acerca de *softwares* gratuitos que poderiam me ajudar neste processo e que eu conseguisse me adaptar inicialmente apoiada ao *software* de vetorização *Inkscape* que já conhecia e tinha certo domínio.

No meio do caminho, encontrei o *software* de ilustração e pintura digital com código aberto chamado *krita*, onde ele possui as duas vertentes em suas ferramentas, tanto a vetorização quanto a ilustração, me permitindo transferir os arquivos dos corpinhos vetorizados para fazer as ilustrações e ainda assim, alterar cores e traços em um só documento, assim comecei a fazer experimentações dentro deste aplicativo para aprender a usá-lo. Houveram algumas complicações durante o processo, as quais já eram previstas devido ao meu conhecimento limitado com o *Software Krita*, mas recebi ajuda de pessoas experientes e através de tutoriais do *youtube*.

Para não esquecer nenhuma das ações que fiz neste processo e que vire e mexe precisavam ser repetidas, escrevi tudo em um grupo que criei separado para mim no *WhatsApp*, funcionando como um mini tutorial, e facilitando quando esquecia um pincel que usei ou uma ação que realizei para conseguir algum resultado em uma estampa. Aprendi e me diverti bastante ao longo dessa nova aventura.



Imagem 33: Aparência do software krita.
Fonte: Aplicativo para computadores do *Krita*.

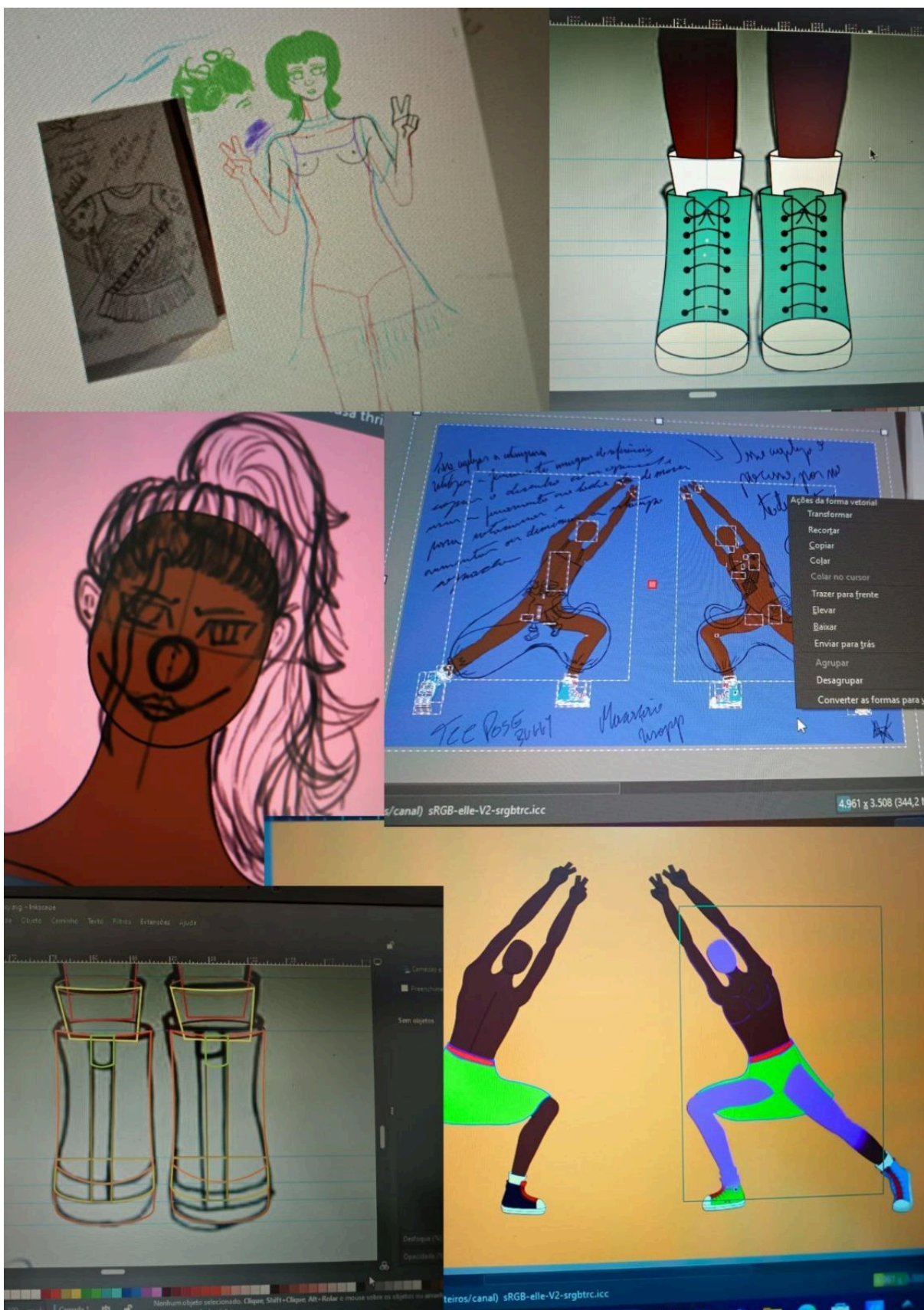


Imagem 34: Digitalização dos croquis no *Inkscape* e testes realizados no *krita* para poder fazer as ilustrações da coleção.

Durante o desenvolvimento dos croquis por meio da ilustração, comecei abrindo e salvando diversos arquivos novos dentro do *krita* e adicionando os corpos já digitalizados no *inkscape*, separando-os por pose e peça que se encaixaria melhor naquele corpo. Para assim, iniciar o desenho das roupas sobre os corpos pelados ali dispostos, onde os fiz observando os esboços que havia desenhado anteriormente e os redesenhando para ajustá-los ao meu gosto posteriormente.

Após ajustar os desenhos das vestimentas nos corpinhos, foi a hora de esboçar as estampas presentes nos esboços e ajustá-las aos desenhos com proporções e escalas equivalentes, além de incrementar e alterar algumas, bem como os modelos originais das peças, para só em seguida inserir cabelo, rosto e cor aos croquis desenvolvidos.

No meio deste processo, experimentei criar um modelo direto no meio digital e usá-lo de teste para ver como ficaria a pintura após conseguir um método mais fácil de se pintar dentro do *krita*, e adivinha? Deu certo, mas o pixel não me agradou muito de início, então pensei: e se eu utilizasse o *krita* apenas para desenhar o esboço das roupas com mais facilidade e deixar para pintar e organizar os desenhos usando o *inkscape*? Testei e deu certo, só que eu havia conseguido um detalhe de chama no *krita* que não consegui replicar no *Inkscape*. No fim das contas resolvi fazer tudo no *krita* mesmo e o resultado deu mais certo do que imaginei.



Imagem 35: Etapas do processo de ilustração no *software krita*, desde o esboço até a coloração dos croquis junto ao teste de coloração no *krita* realizada no top e no *inkscape* realizado na bermuda do croqui.

Fonte: Acervo pessoal.

5.9. PAINEL DE AVIAMENTOS

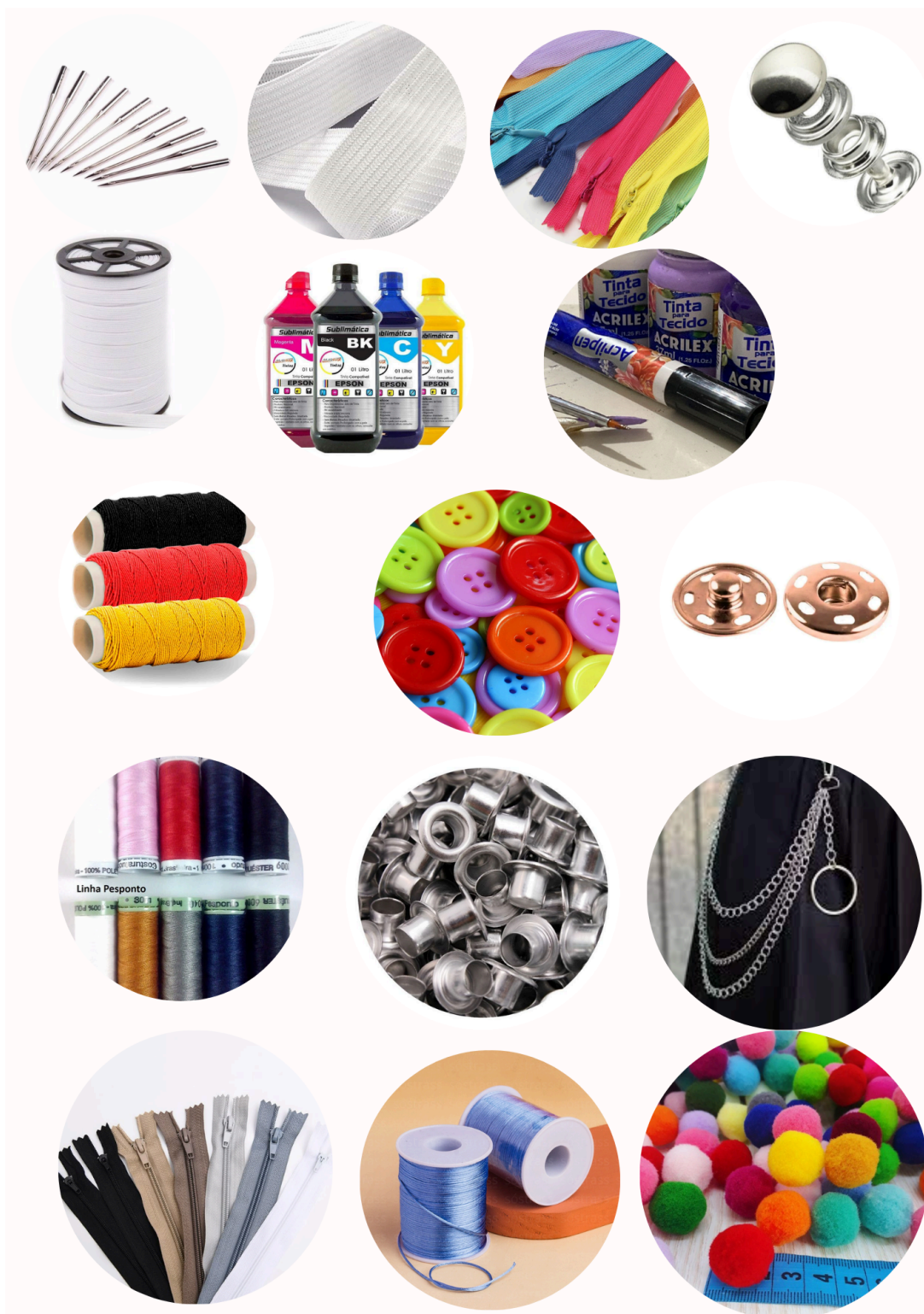


Imagem 36: Paineis de aviamentos.
Fonte: Pinterest.

Neste painel temos todos os aviamentos que serão utilizados nesta coleção com o intuito de fechar ou agregar valor estético as peças, são eles: Ilhós; Rabo de Rato; Botão de Pressão; Elástico reforçado de 4 cm; Elástico fino de 1 cm; Lastex; Correntes; Argolas; Mosquetão; Zíper comum; Zíper Invisível; Linha Comum de costura; Botões; Tinta para sublimação; Pompons; Agulhas para Máquina de costura nas numerações Nº 10, 12 e 14; Tintas e Pincéis para Pintura em Tecidos; Canetas de Marcação em Tecidos e Colchete de Pressão. Todos com o objetivo de trazer conforto e praticidade às peças desenvolvidas nesta coleção.

5.10. COLEÇÃO

Aqui lhes apresento o resultado desta pesquisa, uma coleção casual para o público *otaku* através de estampas conceituais, sem foco em camisetas, sem calças jeans e inspirado em *One Piece*.

Um detalhe perceptível em comum nas imagens a seguir, são as mandalas que representam particularmente o esquema de cores utilizado em cada peça criada, incluindo a cor branca. Para melhor assimilação dos conceitos presentes nas estampas e visualização de detalhes, seguem duas imagens para cada look: uma com as imagens de referência sinalizadas por setas vermelhas e a outra sem a presença do corpinho dos croquis (Nestes estarão presentes alguns espaços vazios que representam onde os corpinhos estavam originalmente na ilustração.).



Imagem 37: Blusa de alcinha, Buggy Circo. Fonte: Acervo Pessoal

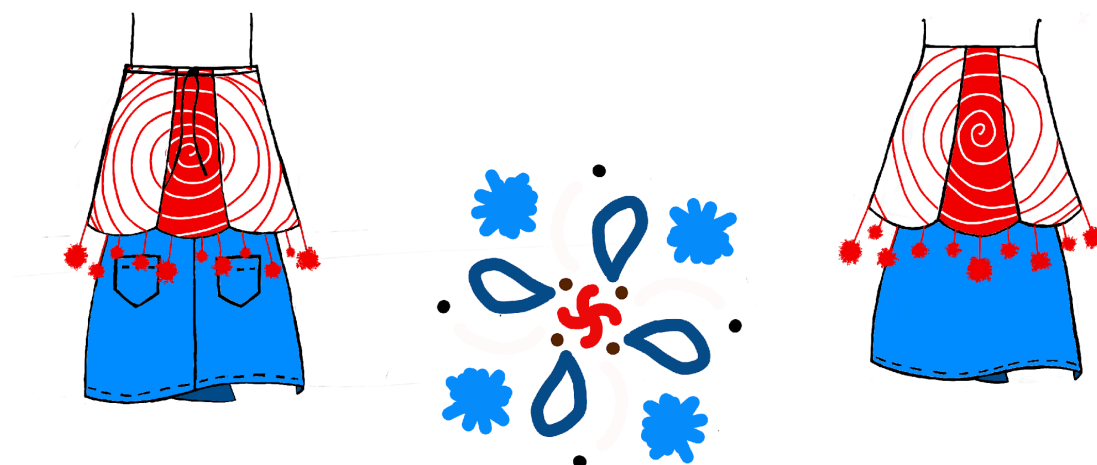


Imagem 38: Blusa de alcinha, Buggy Circo, peça sem o corpo. Fonte: Acervo Pessoal

Neste primeiro *look* temos uma blusa de alcinha que foi inspirada no circo do personagem Buggy, O Palhaço. Onde os pompons lembram o seu enorme nariz vermelho e a modelagem mais evasê com recortes e com uma barra arredondada lembram a tenda de um circo. A espiral estampada pode representar duas coisas: o tempo bom e duradouro dentro de um circo, bem como a hipnotização que temos por ele. Para a vestibilidade da peça, ela possui uma alça inteira ajustável por meio de amarração nas costas que passa por dentro de uma canaleta após passar pelos ombros e ir para as costas.



Imagem 39: Calça com detalhe transpassado, Buggy Circo. Fonte: Acervo Pessoal.

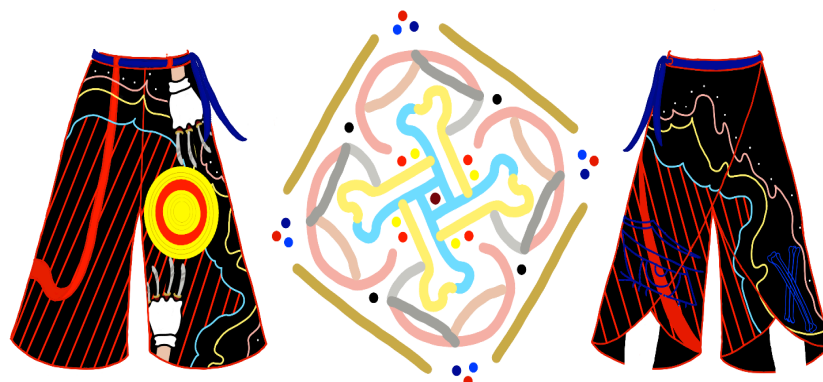


Imagem 40: Calça com detalhe transpassado, Buggy Circo. Fonte: Acervo Pessoal.

Neste segundo *look* temos uma calça que também foi inspirada no vilão Buggy e em seu covil, o circo. Nela vemos uma estampa que se destaca por suas diversas linhas coloridas que nos lembram as entradas estruturadas e elaboradas de um circo, bem como na parte frontal e costas da peça onde notamos o olho e as mãos do personagem que fazem referência a sua *akuma no mi*, chamada: *Bara Bara no Mi*, que o permite separar as partes de seu corpo quantas vezes quiser. Na frente também notamos os ossos cruzados e uma listra vermelha que estão sempre presentes em sua maquiagem de pirata palhaço, além do chapéu de palha pertencente a Luffy sendo mirado pelas facas na parte traseira da peça. Para sua vestibilidade e estética de circo, a peça conta com uma modelagem mais evasê, um detalhamento frontal transpassado que lembra a tenda de um circo em seu barrado e ao mesmo tempo permite um ajuste na cintura da peça por meio de amarração lateral apoiado a uma casa de botão na frente e passantes de cinto nas costas para ter sustentação e facilitar o vestir da peça. Ela também possui um gancho mais ou menos na altura da metade da coxa com direito a braguilha como forma de abertura e fechamento da peça e bolsos laterais invisíveis.

✓ Vestido Merry

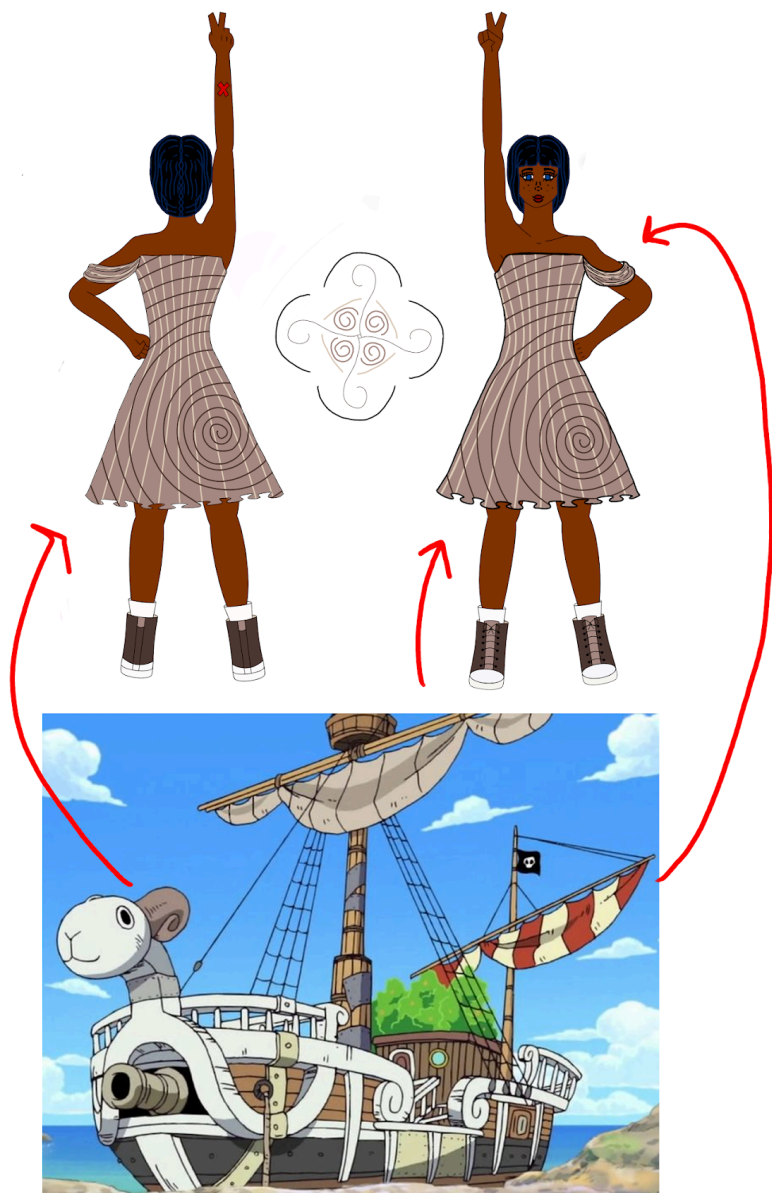


Imagem 41: Vestido Merry. Fonte: Acervo Pessoal.

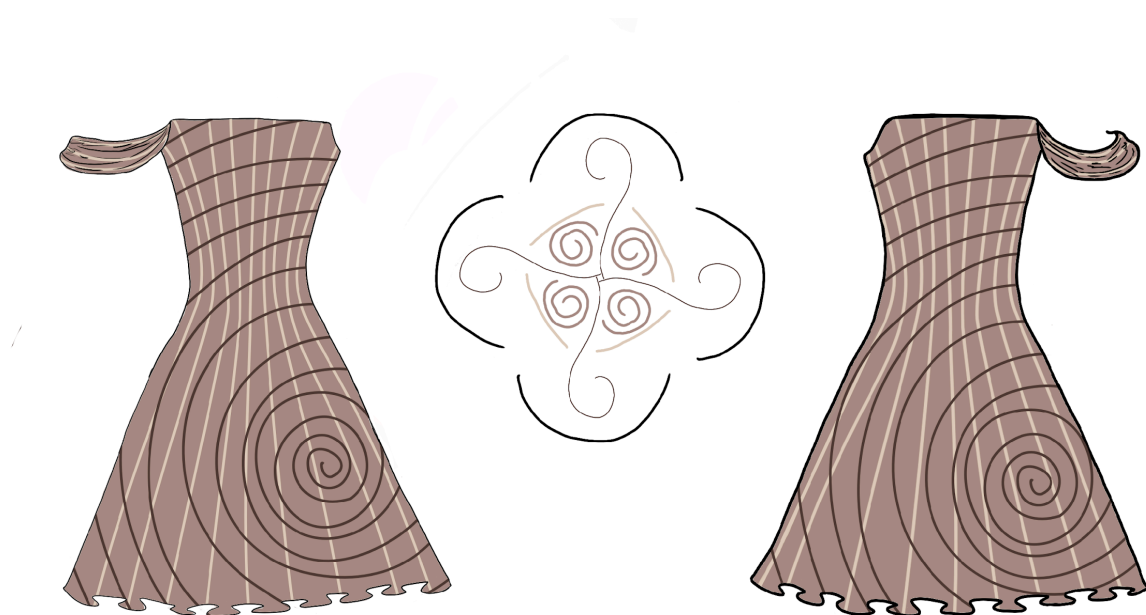


Imagem 42: Vestido Merry. Fonte: Acervo Pessoal.

Neste terceiro *look* temos um vestido inspirado no primeiro navio dos Chapéus de Palha, o Merry. Ele possui um decote reto um pouco acima do busto, com uma manga apenas no lado direito da peça, onde nos lembra as velas do navio e sua fluidez, assim como a estampa listrada da peça e sua espiral que faz referência ao cifre do Merry. Em sua modelagem mais fluída, também é possível remeter-se ao balanço do vento nas velas do navio. Para sua vestibilidade, possui um zíper invisível na lateral oposta da manga.

Vestido Sobreposto Bon Chan

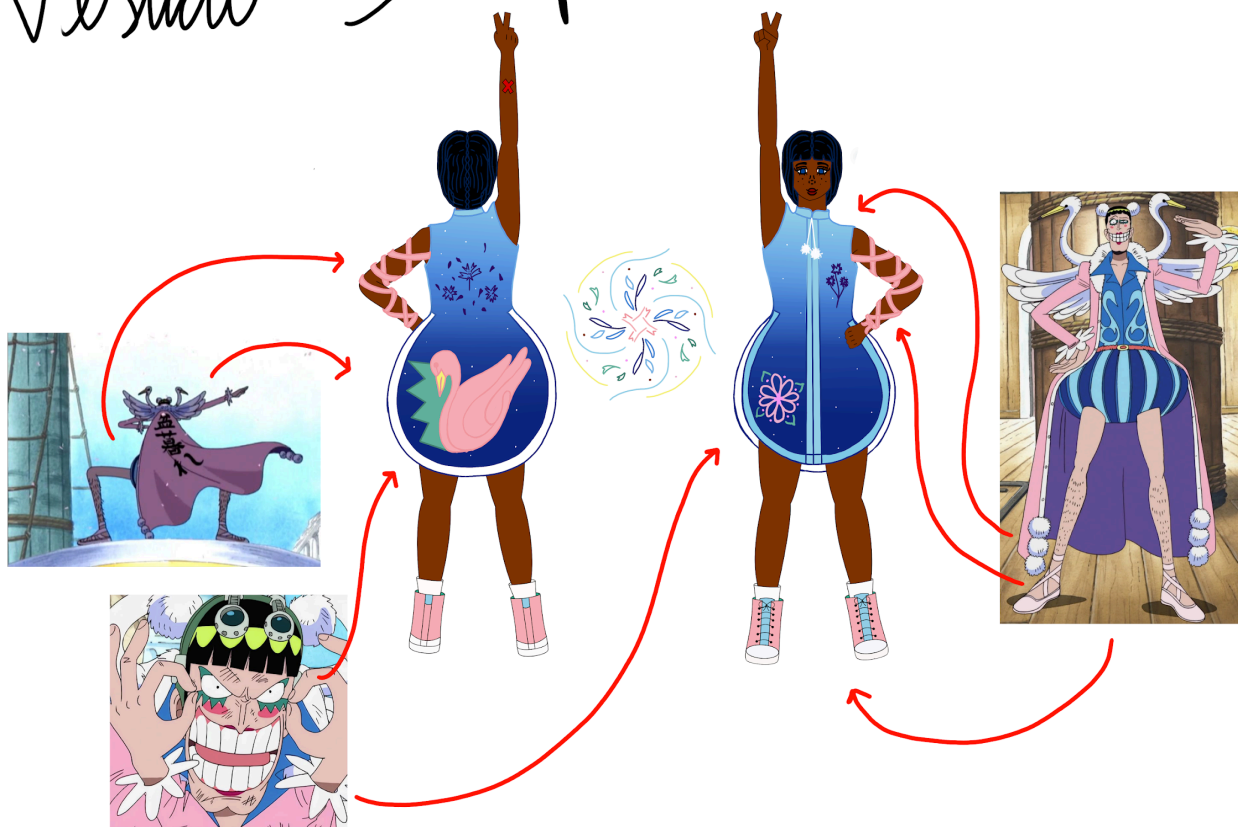


Imagem 43: Vestido Bon Chan. Fonte: Acervo Pessoal.

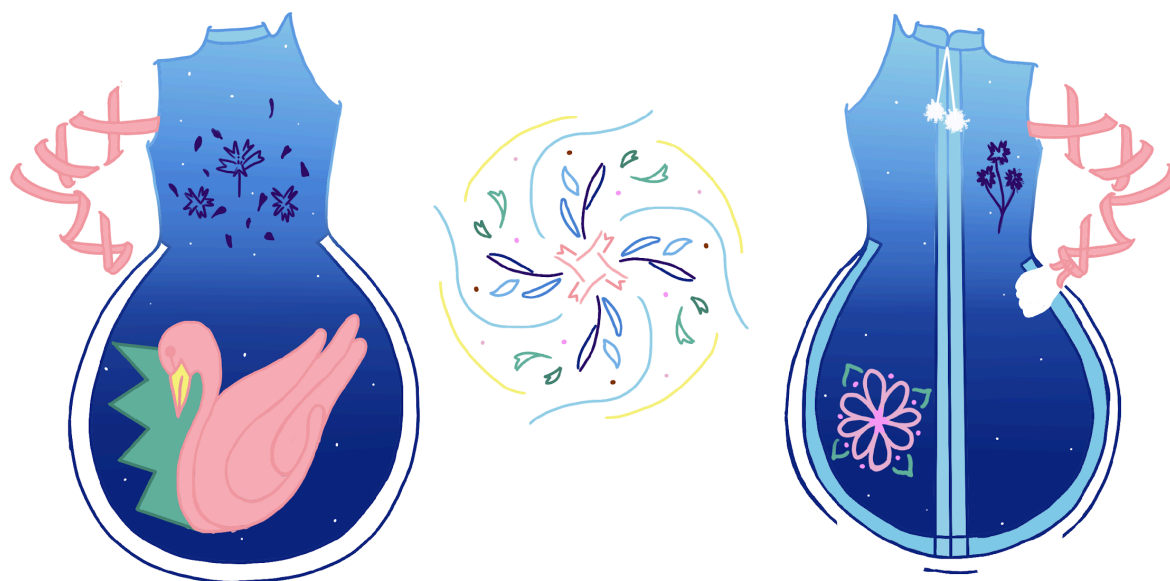


Imagem 44: Vestido Bon Chan. Fonte: Acervo Pessoal.

Neste quarto *look* temos um vestido inspirado no personagem Bon Clay, também conhecido por Mr.2 ou Bon Chan. Sua estampa está repleta de flores que representam uma de suas maiores virtudes, o florescer da amizade. Também possui um cisne que é sua marca registrada em seu figurino original e em seu navio. Para fazer referência ao balé presente em sua luta *Kenpô* e calçados, a peça possui um detalhe de amarração em fita no lado direito da peça. Pompons como detalhe no decote que remetem os pelinhos de sua vestimenta e um detalhe circular na parte inferior da peça, referindo-se também a sua roupa no arco de Alabasta. Sua modelagem possui decote com gola padre e tem caimento mais estruturado, principalmente no detalhe circular inferior, onde há barbatanas para sua sustentação. Para sua vestibilidade, a abertura e o fechamento da peça se dá por meio de um zíper invisível localizado no centro frente da peça e sua parte superior vai apenas até a linha da cintura, deixando fendas laterais que facilitam a movimentação e o conforto ao vestir e utilizar a peça. Este vestido deve ser usado sobreposto a alguma outra vestimenta de preferência, uma vez que é totalmente aberto nas laterais abaixo da linha da cintura.



Imagem 45: *Cropped* transpassada, Mapa da *Grand Line*. Fonte: Acervo Pessoal.

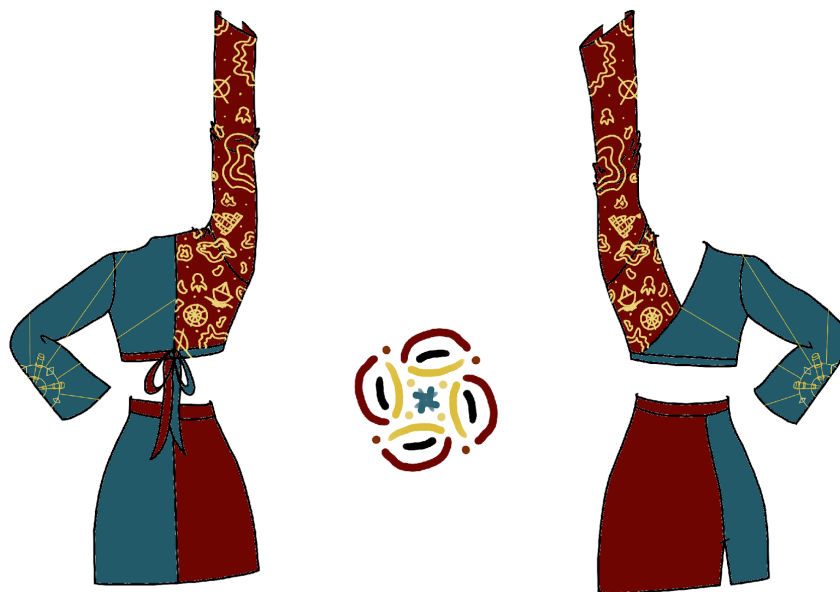


Imagem 46: *Cropped transpassada*, Mapa da *Grand Line*. Fonte: Acervo Pessoal.

Neste quinto *look* temos como peça principal uma blusa no modelo *cropped transpassado*; inspirada no mapa da *Grand Line* esse modelo nos traz a representação das diversas ilhas aos quais os piratas embarcam em diferentes aventuras, monstros do *Calm Belt* mais conhecidos como Reis dos Mares e o castelo de *Mont Blanc Noland* que aparece em *Sky Piea* estampadas na manga esquerda com fundo em tom de vinho avermelhado. Enquanto na manga direita, com um fundo em um tom semelhante a um azul mar, vemos uma estampa que lembra uma bússola apontando para os quadrantes do mundo, tendo lunetas como elementos de agulhas magnéticas e detalhes em losangos do *Log Pose* (bússola de *One Piece*) como setas de direção. Este modelo de blusa transpassada traz versatilidade, conforto e uma melhor vestibilidade ao corpo, uma vez que pode ser ajustada por meio de amarração e utilizada em diferentes ocasiões.

Short Saia Alabasta



Imagem 47: Short Saia, Alabasta. Fonte: Acervo Pessoal.

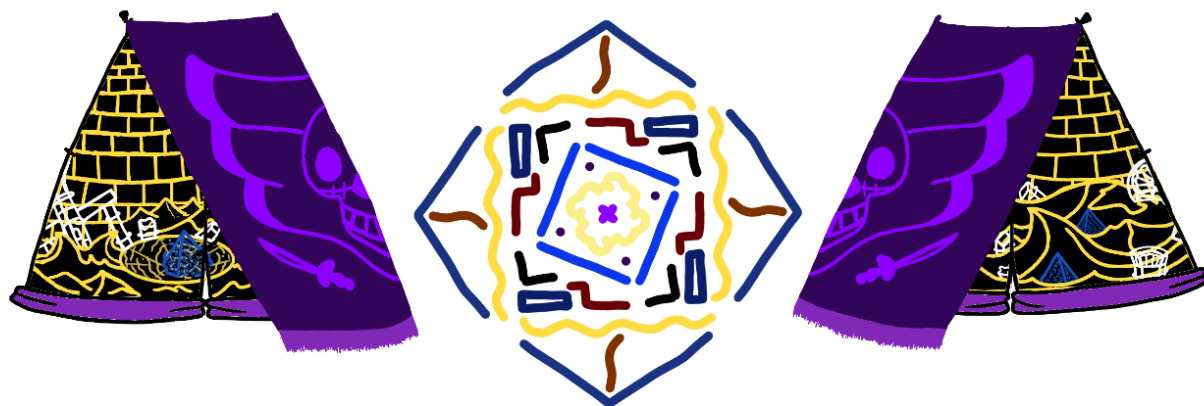
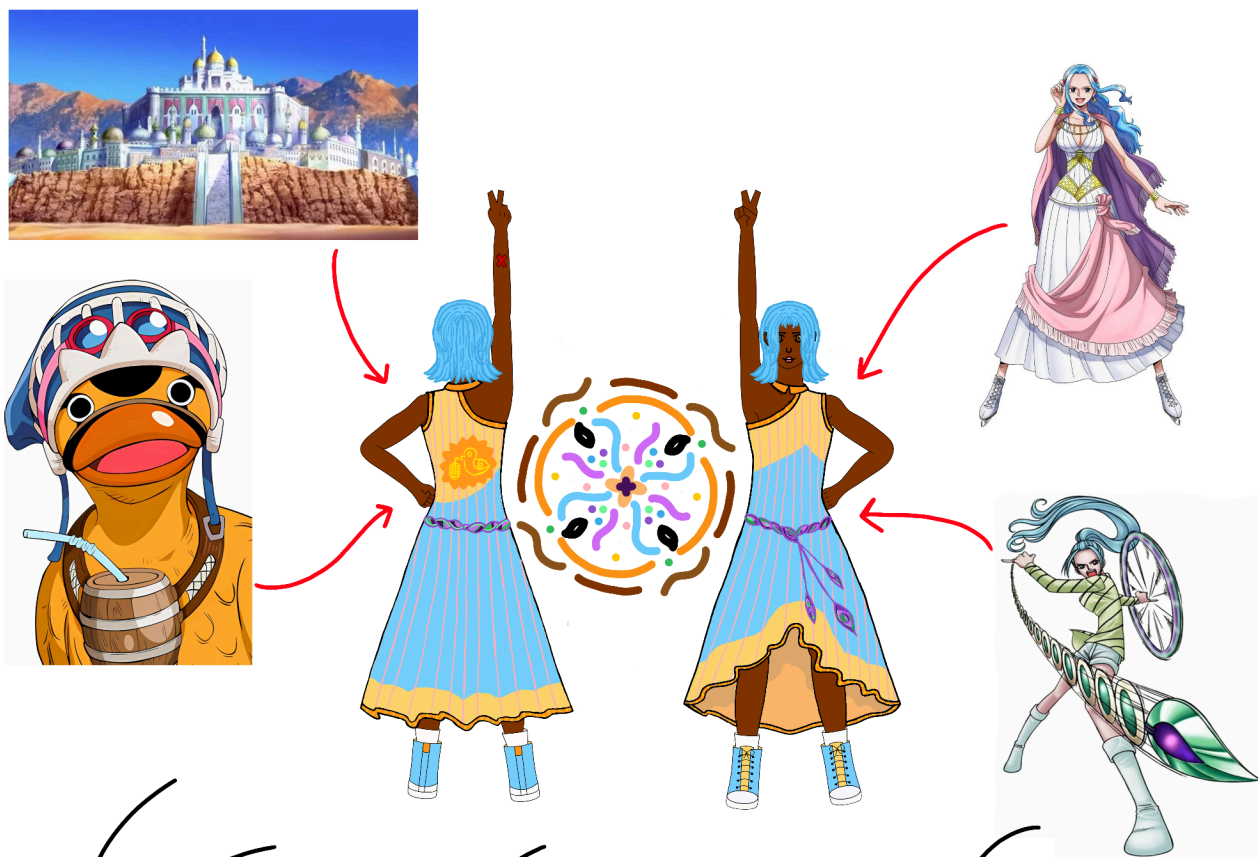


Imagem 48: Short Saia, Alabasta. Fonte: Acervo Pessoal.

Neste sexto *look* temos um *short* saia inspirado no arco de Alabasta e na personagem Robin, conhecida anteriormente como *Miss All Sunday*, tripulante dos chapéus de palha; em sua modelagem contamos com um short saia evasê um pouco diferente onde o short é aparente e a saia se sobrepõe a ele na lateral direita da peça estando inclinada e possuindo em seu barrado um detalhe de franja, presente no primeiro figurino da personagem Robin. Ambos estão juntos por meio de um revel no short e para sua vestibilidade, há um zíper invisível na lateral oposta da saia. Já em sua estampa temos uma leve releitura do símbolo do *Baroque Works* (Organização criminoso chefiada pelo *Shichibukai*, conhecido como Crocodile ou *Mr.0*, no Reino de Alabasta) presente na saia. Para o short temos um barrado em barra italiana de 3 cm de espessura na cor roxa, enquanto o short possui um fundo preto para destacar a pirâmide em amarelo que representa o covil do Crocodile; os indestrutíveis *Poneglyphs* em azul que contam a história do Século Perdido e as ruínas de Alabasta, restos arqueológicos e históricos deste reino em branco. Além é claro do famoso deserto de Alabasta também em amarelo e do redemoinho de areia presente na estampa traseira da peça, que representa o uso da fruta *Suna Suna no Mi* de Crocodile em sua batalha contra Luffy dos Chapéus de Palha, em um tom de areia semelhante ao amarelo queimado.



Vestido Nakama Vivi

Imagem 49: Vestido Nakama Vivi. Fonte: Acervo Pessoal.

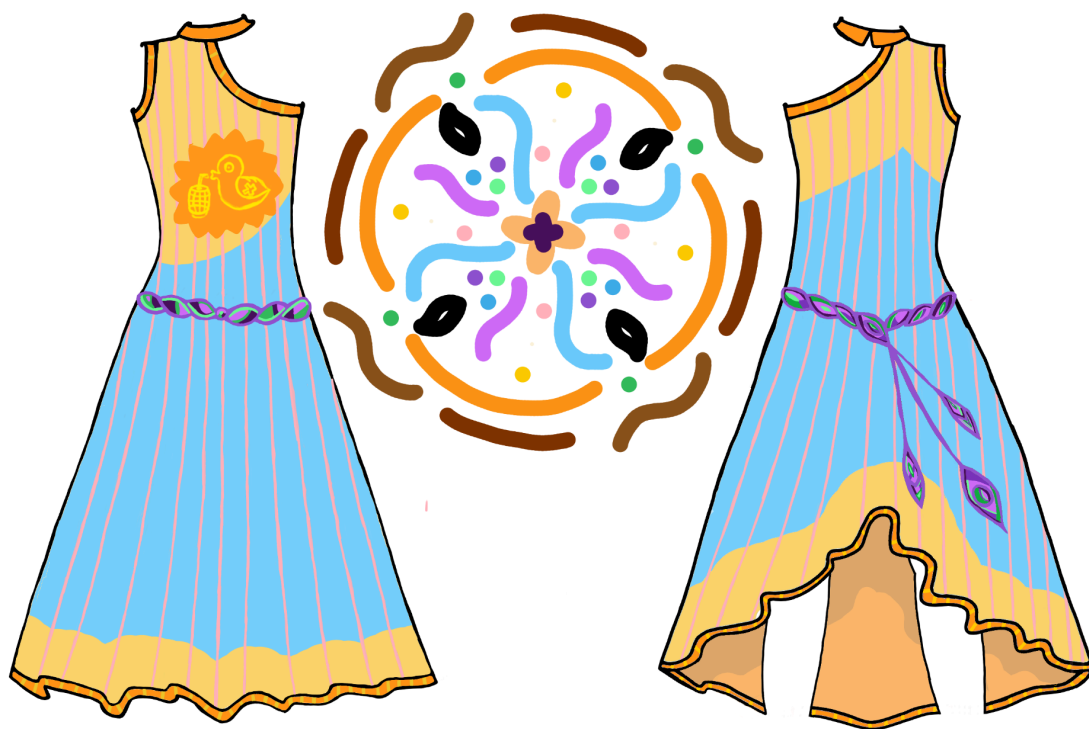


Imagem 50: Vestido Nakama Vivi. Fonte:Acervo Pessoal.

Neste sétimo look, a Princesa Nefertari Vivi, conhecida inicialmente na animação por *Miss Wednesday*, foi a inspiração para este vestido nula manga; onde sua vestibilidade se dá por meio de uma gola fixada através de dois colchetes de pressão na lateral do pescoço localizada no lado oposto ao da cava fechada. Bem como um zíper invisível na lateral do vestido na mesma direção da abertura da gola. Em sua modelagem nota-se um caimento *em evasê* mais rodado e um detalhamento de *mullet*, sendo a parte frontal da peça a mais curta estando um pouco abaixo dos joelhos e a parte traseira mais longa tendo um comprimento um pouco acima da linha dos tornozelos. Para a estampa, temos um efeito de risca de giz em tom rosado possuindo um fundo com tons de azul e amarelo que brincam dando movimento, sensação de estrutura e recortes diferentes a peça; tais cores referenciam-se ao deserto de Alabasta e a própria princesa Vivi. Tanto na frente quanto nas costas, é possível notar o desenho de um objeto semelhante a um cinto, onde este faz referência às armas de luta utilizadas por ela, em que dentro do contexto visual da peça, nos traz uma imagem um pouco



Imagem 51: Macacão Usopp Fonte: Acervo Pessoal.



Imagem 52: Macacão Usopp Fonte: Acervo Pessoal.

Neste oitavo *look* temos o famoso Capitão Usopp, aquele com mais de oitenta milhões de subordinados, que já viveu inúmeras aventuras e é venerado por todos. Bom, referências à parte, este personagem também conhecido por Sogeking, o Rei dos Atiradores, foi a inspiração para este macacão. E logo, para ele não poderia ser outra peça de roupa, uma vez que seu primeiro figurino original é um macacão. Nesta peça temos um caimento mais folgado ao corpo, tendo sua parte inferior com a modelagem de uma calça saruel e tendo um barrado com efeito balonê através de franzidos e um punho trazendo conforto a peça. Ainda falando de sua vestibilidade, mas já adentrando a estampa, o macacão possui quatro botões encapados localizados na parte frontal superior da peça e que representam as lentes dos óculos de mira do Usopp, que ele conseguiu na cidade de *Loguetown* e dois bolsos chapados frontais um sobreposto ao outro com uma padronagem xadrez presente na bandana do personagem.

Falando apenas das estampas, na frente da peça temos parte da cabeça da figura do merry, primeiro navio dos chapéus de palha e que foi um presente dado pela melhor amiga de Usopp e seu interesse amoroso, Kaya; há também no lado inferior esquerdo o

símbolo da bandeira pirata do Capitão Usopp e seus três seguidores na Vila *Syrup* e no lado inferior direito, o estilingue de mira do Sogeking denominado *Kabuto*. Na parte inferior traseira da peça vemos no lado esquerdo referências ao vilão da Vila *Siryp*, chamado inicialmente de Klahadore e como revelado a frente na animação: Kuro dos Cem Planos, Capitão dos Piratas do Gato Preto, onde há os famosos óculos dele com uma das lentes possuindo um gato preto, símbolo de sua bandeira pirata e na outra rasgos ou cortes feitos por suas lâminas presentes em suas luvas de gato para batalha e ao redor pétalas da flor ou ervas que utiliza para envenenar a proprietária da mansão onde trabalha; já no lado direito há referências a simpática Kaya, como seus livros de medicina e plumas presentes em suas canetas.

Na peça como um todo, nota-se um recorte diagonal mais ou menos centralizado e possuindo uma ondulação, que traz uma relação ao Thousand Sunny, atual navio dos Chapéus de Palha. Vê-se também que na parte superior da peça há uma estampa de tábuas e pregos soltos, estes trazem os inúmeros, mas importantes consertos que Usopp realizou no Merry. Nas costas da peça nota-se uma figura com um aspecto meio embaçado, está nos mostra os espíritos dos navios que ganharam vida por meio do amor e apreço que receberam de seus tripulantes, mais conhecidos como Klabautermann e que são raros de serem vistos; este na peça seria uma aplicação após a costura do recorte e suas cores fazem referência tanto ao Merry quanto ao Sunny. E junto aos recortes, temos uma faixa ou alça como forma de detalhamento a mais e acessório da própria peça que pode ser estilizado mais a frente por quem a usar.

Conjunto Portugas D. Ace



Imagem 53: Conjunto Ace. Fonte: Acervo Pessoal.



Imagem 54: Conjunto Ace. Fonte: Acervo Pessoal.

Neste nono *look* temos uma releitura do figurino original do personagem Portinhas D. Ace ou como também é conhecido: “Ace, Punhos de Fogo”; resultando na criação de um conjunto. Para a sua modelagem temos um top nula manga com comprimento um pouco abaixo da linha do busto e uma bermuda com modelagem reta levemente evasê, altura do gancho mais ou menos na metade da altura da coxa para conforto, um bolso invisível no lado esquerdo frente pespontado externamente, passantes de três centímetros de largura, e tendo um comprimento um pouco abaixo da linha dos joelhos com uma barra italiana de quatro centímetros de largura e texturizada, assim como a faixa azul superior do top, através da estampa de linhas verticais advindas do solado pertencente a bota que o personagem utiliza na animação.

Tanto o top quanto a bermuda contam com um detalhamento visual em espiral caindo ou subindo na região da cintura, feitas por meio de duas faixas sobressalentes uma da outra, mas que estão inseridas em suas peças principais, trazendo uma certa transparência e um detalhe mais acinturado ao *look*, referindo-se diretamente ao personagem uma vez que ele permanece sem camisa ao longo da maioria dos episódios

da série e fazendo referência ao cinto solto do personagem. Para melhor vestibilidade e como forma de ajuste, a peça conta com dois botões e duas casas de botão em sua parte traseira do cóis, permitindo que a pessoa escolha usar ela mais folgada ou apertada na cintura.

Sua estamparia é composta por chamadas que representam o seu poder adquirido com a *Akuma no Mi* chamada *Mera Mera no Mi* presentes no top e na parte inferior perna esquerda; pelo colar de contas do personagem; pelas caras de triste e feliz presentes no top e na bermuda que estão presentes no chapéu do personagem; pela tatuagem presente em seu braço esquerdo; por uma junção artística do símbolo de caveira presente em seu colar e de sua tatuagem nas costas que representa os piratas do Barba Branca; além da faixa azul que dá um efeito visual de sobreposição da peça tendo sido inspirada no bolso destacável do figurino do personagem e do bolso chapado com tampa presente na perna direita da bermuda, inspirado na mochila de Ace.



Corset Zoro Mihawk

Imagem 55: Corset de cintura, Zoro e Mihawk. Fonte: Acervo Pessoal.

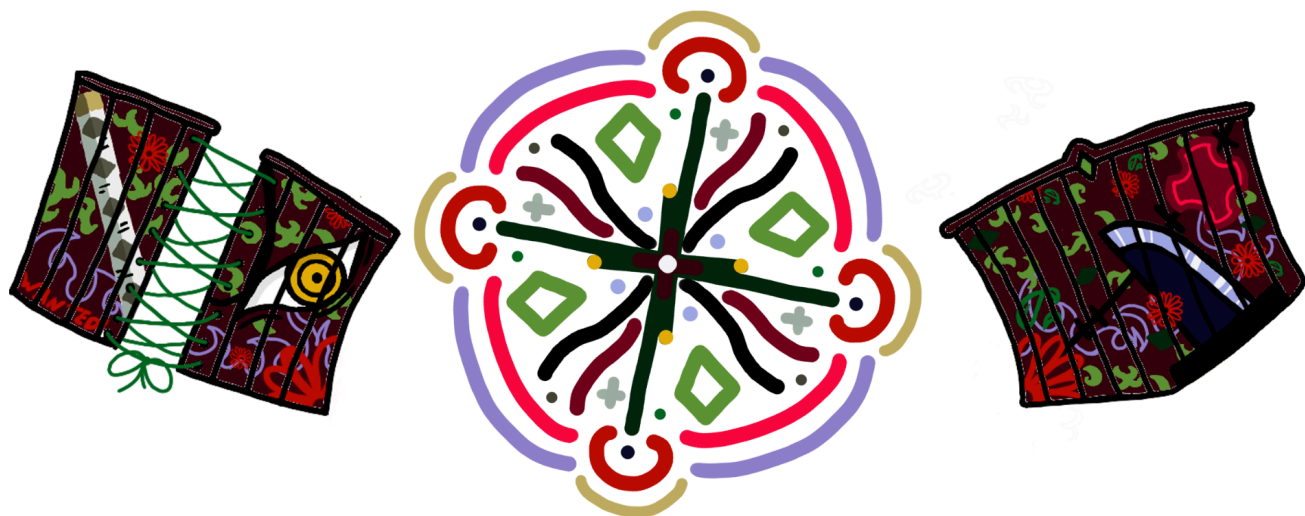


Imagem 56: Corset de cintura, Zoro e Mihawk. Fonte: Acervo Pessoal.

Neste décimo *look*, temos um corset de cintura inspirado nos espadachins Zoro, O Caçador de Piratas e Mihawk, Olhos de Gavião. Sua modelagem foi idealizada através da faixa de cintura presente no primeiro figurino oficial do personagem Zoro somado a um detalhe presente na coroa de sua *katana*, *Wado Ichimonji*, que era originalmente da personagem Kuina, sua melhor amiga e rival de sonho. A peça contém fechamento mediante amarração nas costas, que permite conforto e versatilidade. Sua estampa é composta de características dos dois personagens, em que para representar Mihawk foram utilizados os arabescos presentes na espada Yoru, a mini espada escondida em seu colar de cruz, flores e folhas presentes no seu primeiro figurino e seus destacáveis olhos de gavião; enquanto para representar o personagem Zoro, foram utilizados os ornamentos em formatos de losangos advindos de suas espadas, a guarda e as chamas roxas presentes lâmina de sua *katana* amaldiçoada, a palavra *wanted* que está presente em seu cartaz de procurado ao ser o espadachim dos chapéus de palha, mas que também representa o seu primeiro título na trama “O Caçador de Piratas”, além de sua *katana Wado Ichimonji* e da cicatriz no peito que adquiriu ao lutar contra o próprio Mihawk, ao desafiá-lo para um duelo.

Saia Arlong Nami

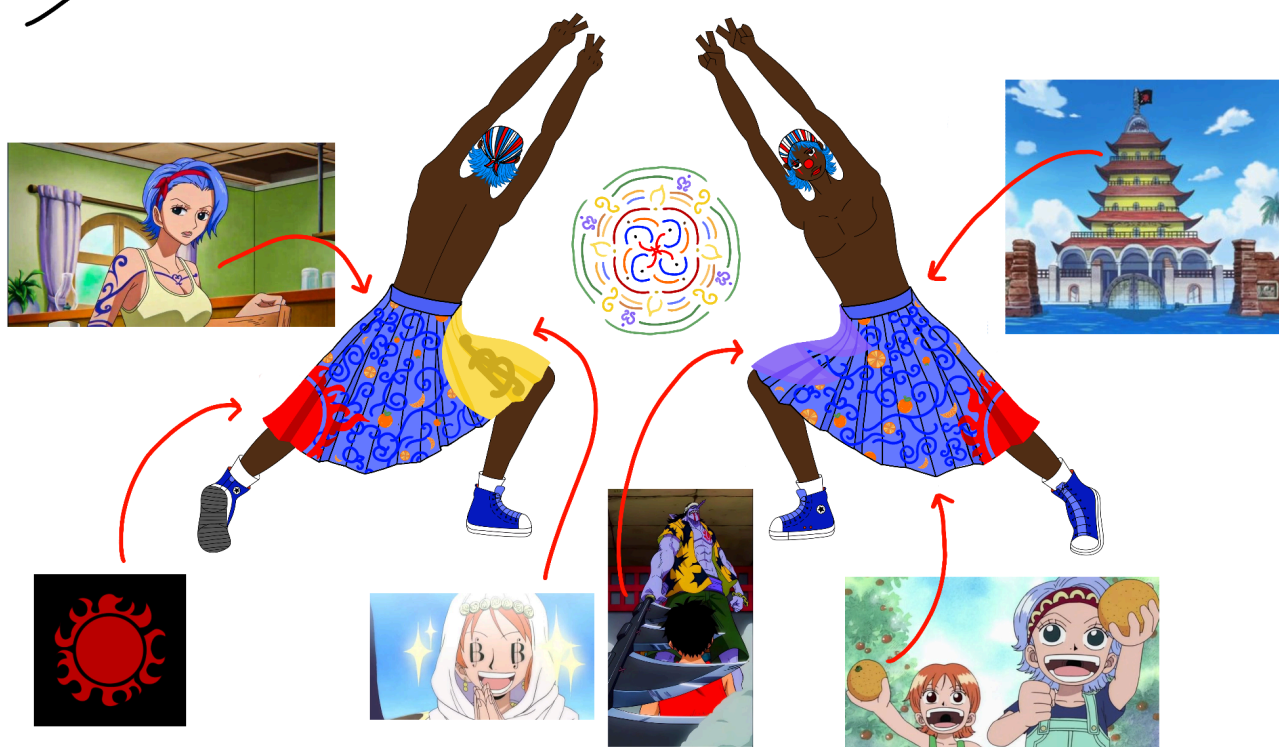


Imagem 57: Saia pregueada, Arlong Nami. Fonte: Acervo Pessoal.

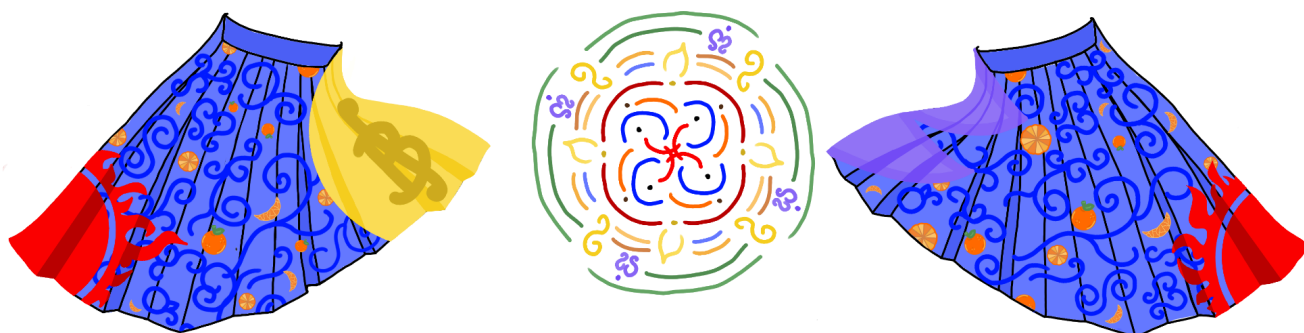


Imagem 58: Saia pregueada, Arlong Nami. Fonte: Acervo Pessoal.

Neste décimo primeiro *look*, temos uma saia pregueada inspirada na personagem Nami, A Gatuna e no Vilão Arlong; com comprimento abaixo da linha dos joelhos, possui um zíper invisível lateral para sua vestibilidade e em sua modelagem, um recorte na região da cintura inspirado no telhado do prédio principal do Arlong Park, covil do vilão nas ilhas Conomi e um revel interno para acabamento da peça. Sua estampa é composta por tangerinas em diversas fases da fruta no que tange as maneiras de comê-la (inteira, fatiada ou em gomos) representando a personagem Bell-Mère, mãe adotiva de Nami; os arabescos presentes nas tatuagens da personagem Nojiko, irmã adotiva de Nami; as lâminas da espada em forma de serra de Arlong; um *Berry*, moeda do universo de *One Piece* e que representa a obsessão e função de ladra da personagem Nami; além da tatuagem de sol presente no peito de Arlong.

Calça Brook



Imagem 59: Calça Brook. Fonte: Acervo Pessoal.

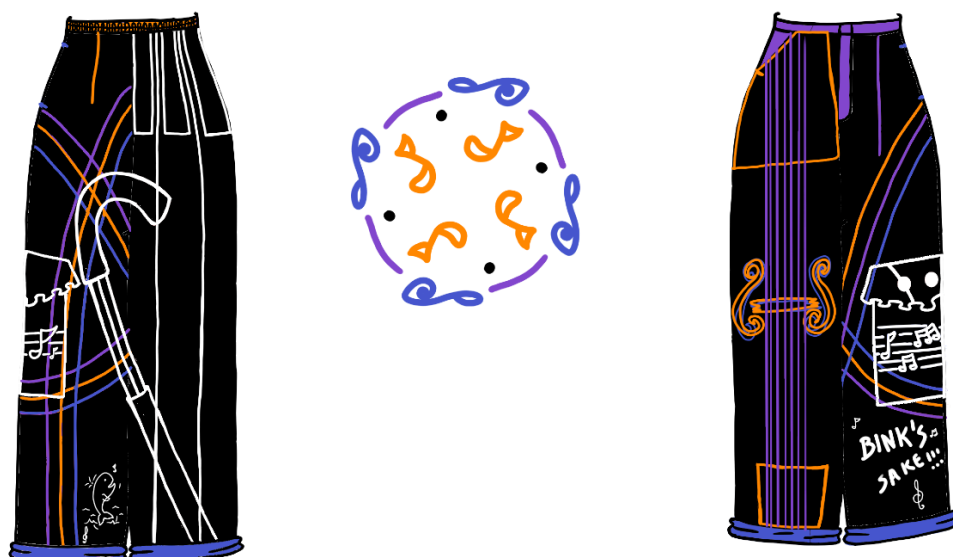


Imagem 60: Calça Brook. Fonte: Acervo Pessoal.

Neste décimo segundo *look*, temos uma calça com modelagem reta inspirada no famoso esqueleto, músico e espadachim, chamado Brook. A peça conta com três tipos de bolsos: um chapado com uma tampa feita por meio de um babado localizada na lateral esquerda seguindo a linha dos joelhos, um bolso faca na lateral superior direita e um bolso invisível na lateral superior esquerda da calça; também conta com uma braguilha para abertura e fechamento da peça, um gancho mais ou menos na altura da metade da coxa para conforto da peça e uma barra italiana com quatro centímetros de largura. Sua estampa é composta pôr notas musicais soltas e em partitura no bolso chapado e ao redor do nome da música que o Brook mais toca na animação, chamada *Bink's Sake*, que está localizada na parte inferior frontal e também de Laboon, a baleia filhote que ama música na parte inferior traseira, sendo as duas figuras na perna direita; seus olhos de caveira na tampa do bolso; um violino ao longo da perna direita frente e um piano na parte costas também na perna direita; sua espada com formato de bengala na parte traseira da calça e diversas linhas arredondadas que se cruzam ao longo da perna direita, fazendo alusão as costelas aparentes de Brook.

Saia East
Blue



Imagem 61: Saia Evasê, East Blue. Fonte: Acervo Pessoal.



Imagem 62: Saia Evasê, East Blue. Fonte: Acervo Pessoal.

Neste décimo terceiro *look*, temos uma saia evasê com braguilha, fendas e dois bolsos fole laterais, um cós com elástico na parte traseira da peça e comprimento um pouco abaixo da linha dos joelhos. Sua estampa tem como inspiração o arco de East Blue somado a figura de um mapa para representar o caminho das aventuras piratas sinalizadas na peça por meio das linhas pontilhadas e trazendo algumas coisas que o caracteriza, como o catavento que vemos nas ilhas Conomi, terra natal de Nami; o símbolo de caveira que Luffy desenha para ser a *Jolly Roger* de seu bando; uma junção artística misturando o símbolo da Marinha ao formato da guarda presente na *katana* da Tashigi e pétalas de flores; o livro da Robin e um tabuleiro de mira que representa o potencial de atirar a diferentes distâncias de Usopp.

Vestido Brook



Imagem 63: Vestido Brook. Fonte: Acervo Pessoal.

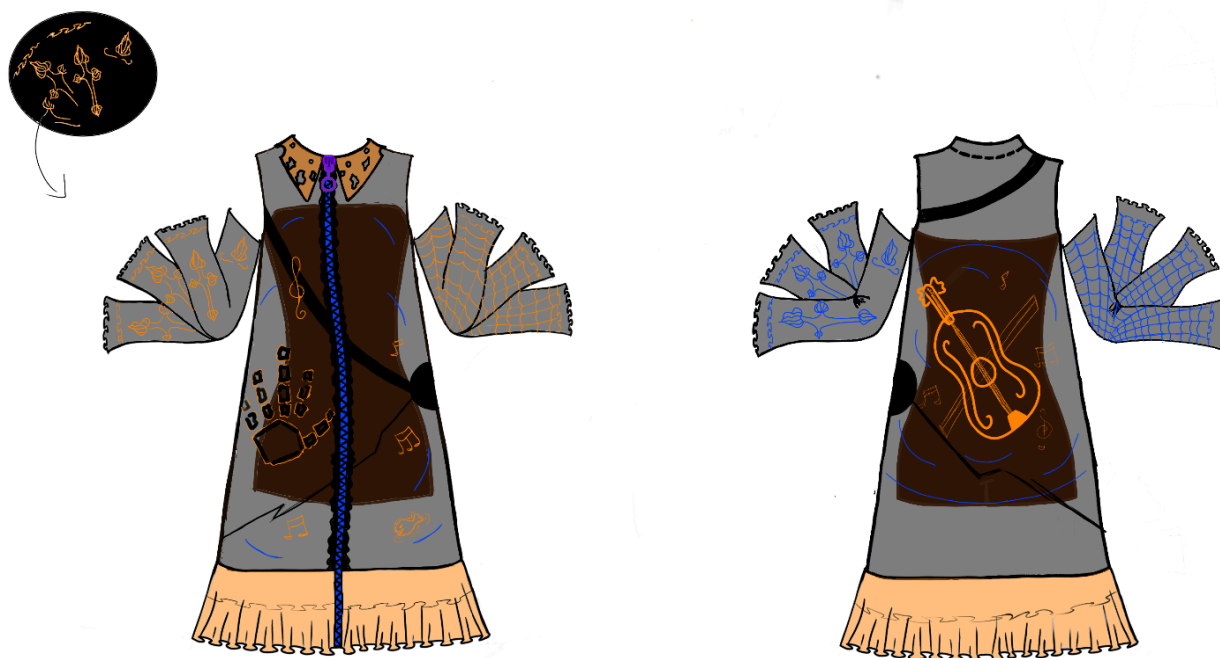


Imagem 64: Vestido Brook. Fonte: Acervo Pessoal.

Neste décimo quarto *look*, temos um vestido com transparência inspirado em Brook, O Músico dos Chapéus de Palha, como uma releitura de seu primeiro figurino na animação. Sua modelagem conta com um modelo de vestido trapézio, barrado feito através de babados, mangas sobressalentes com fluidez na ponta e uma gola com detalhes desgastados; enquanto seu fechamento e abertura se dá por meio de um zíper destacável tratorado posicionado centralmente na parte frente da peça. Sua estampa é composta por diferentes notas musicais espalhadas; a mão e a coluna esquelética de Brook; as rachaduras presentes em seus ossos ao longo do corpo; uma mini Laboon; linhas arredondadas azuis que representam o mar; seu violino; cruzes feita de alhos e teias de aranha. Devido a transparência da peça, ela conta com um macaquinho no estilo segunda pele interno sobressalente.

Saia Blusa Thriller Bark



Imagem 65: Saia Blusa, Thriller Bark. Fonte: Acervo Pessoal.

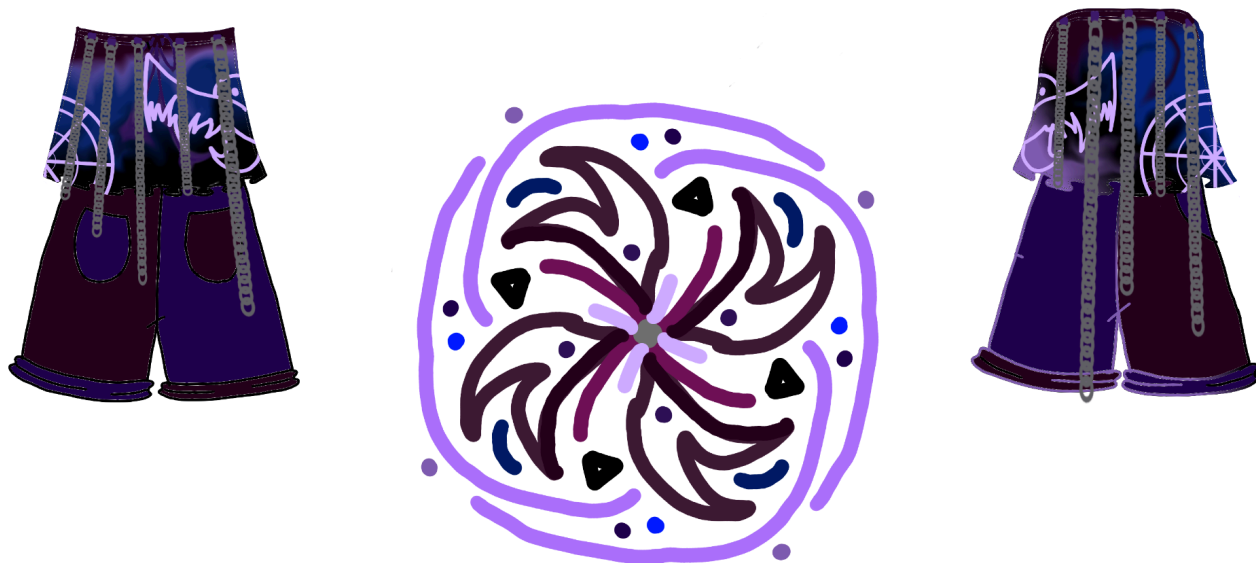


Imagem 66: Saia Blusa, Thriller Bark. Fonte: Acervo Pessoal.

Neste décimo quinto *look*, temos uma saia blusa, denominada assim por poder ser utilizada tanto como blusa quanto como saia, uma vez que é ajustável ao corpo através de amarração. Esta peça tem como inspiração o arco e a estética sombria de *Thriller Bark* traduzida com um fundo em temática psicodélica, um navio que também é uma ilha e covil do vilão conhecido como Gecko Moria; sua estampa nos traz uma roda gigante que faz alusão às engrenagens que ajudam a mover o navio juntamente as correntes e uma figura de morcego representando as sombras do vilão advindas da *Akuma no Mi* denominada *Kage Kage no Mi*.

Vestido Thriller Bark



Imagem 67: Vestido, Thriller Bark. Fonte: Acervo Pessoal.

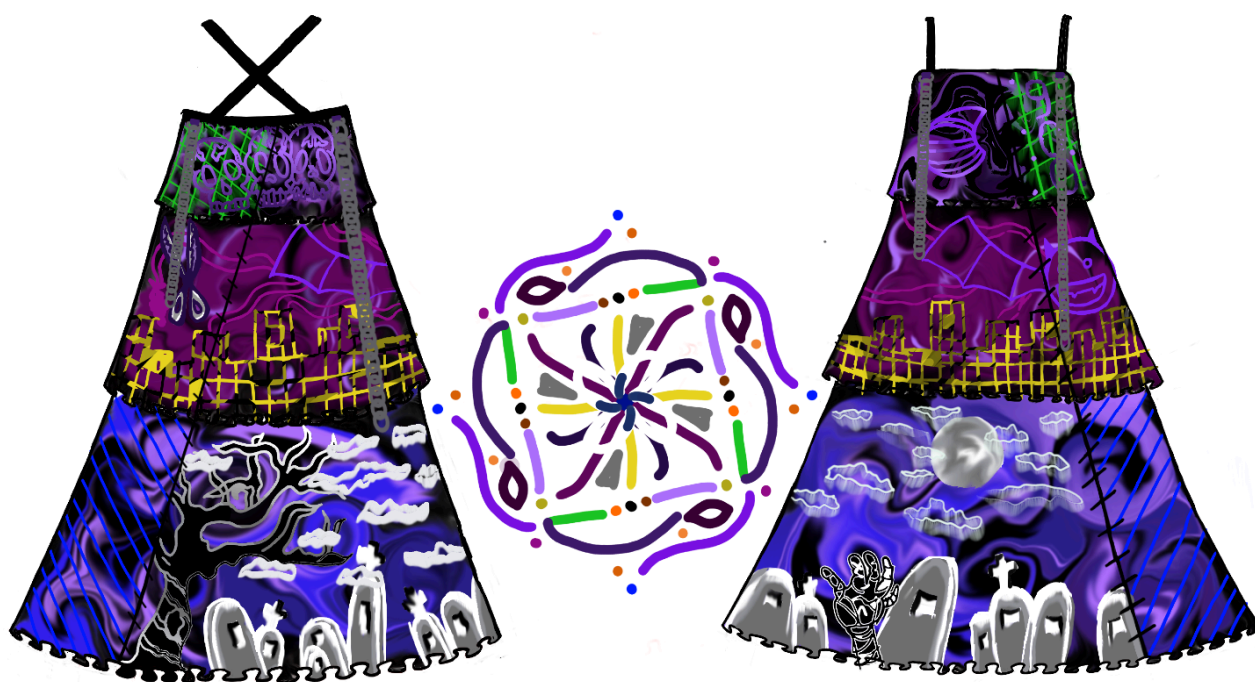


Imagem 68: Vestido, Thriller Bark. Fonte: Acervo Pessoal.

Neste décimo sexto *look*, temos o arco de Thriller Bark como inspiração, bem como a vossa estética sombria e sendo traduzido na modelagem de um vestido com comprimento abaixo dos joelhos em evasê rodado com babados em três camadas. Em estampa se dá mediante a cada babado com fundo psicodélico em cores diferentes, uma vez que trazem em si a representação de momentos vividos pelos Chapéus de Palha ao longo desta aventura. No babado base, ou seja, inferior vemos um cemitério com uma mão representando os corpos e a floresta zumbi que rodam este navio ilha, bem como piratas que tiveram suas almas roubadas; na segunda camada de babado, temos o castelo do vilão, um morcego fruto do poder de manipulação de sombras do vilão e Luffy tendo sua alma separada de seu corpo físico por meio da tesoura especial de Moria e no babado superior, temos a principal batalha dos chapéus de palha contra o revivido “Oars, O Gigante que Arrasta Nações”. A peça também conta com o adereço de correntes em diferentes tamanho, alças transpassadas nas costas e um elástico no babado superior localizado nas costas para vestibilidade; além de influências estéticas da personagem Perona e seu bichinho, o urso zumbi Kumashi.

CONCLUSÃO

Ao desenvolver este trabalho, consegui transmitir através dos meus olhos, uma necessidade que vejo em falta no mercado de moda ao se tratar do nicho específico que rege o público *otaku* ao qual faço parte. Abranger este público e trazer novidades de cunhos alternativos aos *cosplays* e às típicas camisetas com estampas localizadas, por exemplo, se vê necessário a cada dia, no que tange a sua essência, uma vez que esta tribo, assim como outras, está em crescimento.

Ao abordar a história dos *mangás* conjuntamente ao *animês*, é possível ver o nascimento e o crescimento dessas duas formas artísticas que conversam entre si e ajudaram não só o Japão a se reerguer como geraram empregos e diferentes interações que resultaram no surgimento dos *otakus*, uma tribo que apesar de inicialmente julgada é sinônimo de diversidades estéticas, circulação de capital e fomenta a amizade entre o Japão e o Brasil com base na admiração de suas culturas. Entretanto, apesar de estilos bastantes diversificados, dentro da área da moda, sinto falta de peças que dentro do cunho mercadológico casual, traduzam essa essência *otaku* de se vestir, no sentido de termos roupas para serem usadas em diferentes ocasiões que não sejam apenas em eventos voltados a este nicho de público.

Portanto, sobre o objetivo principal de desenvolver uma coleção casual para a tribo *otaku* com características criativas e alternativas, adotei como ponto chave a perspectiva das estampas conceituais e é claro, um *animê* e *mangá*. A partir de gostos pessoais e pela alta procura por *animês* do estilo *shounen* entre a grande maioria deste público, *One Piece* foi o *animê* e *mangá* escolhido para traduzir o estético-visual desta coleção.

Através de uma metodologia mais criativa, foi possível criar o escopo dos desenhos de maneira manual, mais fácil e com mais liberdade artística. Ao trabalhar com ilustração digital, tive alguns impasses como procurar um aplicativo gratuito e aprender a utilizá-lo, não obstante foi uma experiência desafiadora, mas de muito aprendizado e crescimento profissional.

Logo, conclui-se que sim, é possível desenvolver uma coleção casual por meio de estampas conceituais inspiradas em um *mangá* ou um *animê* e escapar do óbvio que

nos circula no âmbito da moda de maneira alternativa e bem satisfatória. E apesar de não ter conseguido realizar todas as milhares de etapas que imaginei inicialmente, como produzir uma das peças e outras diversas ideias que apareceram ao longo do processo, devido ao tempo e rotinas cotidianas, conforme o crescimento deste trabalho sinto que também cresci emocionalmente; mesmo que de maneira lenta, precisando de uns resgates para solo firme ao tentar abraçar o mundo sem poder e com um conselho vindo de minha orientadora, que levarei para a vida: Por que você sente a necessidade de incrementar ainda mais algo que já está bom? Dito isso, este trabalho ainda tem diversas etapas que o agregarão ainda mais num futuro próspero.

REFERÊNCIAS

Soares, Diego Francisco Vieira. O PROCESSO HISTÓRICO DOS ANIMES E MANGÁS NO BRASIL. Orientadora: Prof.^a Sandra Maria do Amaral. 2020. 111 f. TCC (Licenciatura) - Curso de história, faculdade de educação, Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – Unijuí, Coronel Bicaco, 2019. Disponível em: [O processo histórico dos animes e mangás no Brasil](#) Acessado em: 2 jun. 2023.

FARIA, Mônica Lima de. Comunicação pós-moderna nas imagens dos mangás. 2007. 156 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007. Disponível em: <https://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/2074/1/000388959-Texto%2BCompleto-0.pdf> ou <https://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/4557> Acesso em: 11 jun. 2023.

UETA, Taís Marie. Mangá: Moderna Tradição da Comunicação por Imagens. Artigo apresentado no GP de Comunicação e Culturas Urbanas (DT6 Interfaces Comunicacionais), XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Artigo produzido no âmbito do projeto de pesquisa “Modernização tecnológica e midiática: Imagens da cidade e mediações do cosmopolitismo” (Propeq/UFMT). p. 1 - 15. 2 a 6 de setembro de 2011. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-1118-1.pdf> Acesso em: 11 jun. 2023

DE CASTRO, FLAVIA LAGES; PEREIRA, Stephany Lins; CARVALHO, Luiza. ‘I am no man’: a presença feminina no universo nerd e geek. **PragMATIZES-Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura**, v. 12, n. 22, p. 425-442, 2022. Disponível em: [Vista do ‘I am no man’: a presença feminina no universo nerd e geek \(uff.br\)](#)

BRASIL, Isabela Oliveira de Moura. A mulher no mundo geek. 2018. 84 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Faculdade Nacional de Direito, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: [IOMBrasil.pdf \(ufrj.br\)](#)

TRAVANCAS, Paula Rozenberg. Otaku é você!?: os fãs da cultura pop japonesa no Brasil e sua tribo. XXXVIII INTERCOM. Anais.... Rio de Janeiro, v. 4, 2015. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2015/busca.htm?query=338-1+-+%93OTAKU+%C9+VOC%CA%21%94%3A+OS+F%C3S+DA+CULTURA+POP+JAPONESA+NO+BRASIL+E+SUA+TRIBO+Paula+Rozenberg+Travancas+%28Universidade+do+Estado+do+Rio+de+Janeiro%29+%C1rea%3A+DT+6+%96+GP+Comunica%E7%E3o+e+Culturas+Urbanas+Palavras-chave%3A++otaku%2C+cultura+pop+japonesa%2C+tribos+urbanas%2C+sociabilidade%2C+hibrida%E7%E3o> ou <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0338-1.pdf> Acesso em: 07 mai. 2023.

Gonçalves, Patrícia Ramos. Moda como meio de comunicação. Prof. Severino Francisco da Silva. 2007. TCC (Bacharel) - Comunicação Social com habilitação em Jornalismo, Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas, Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, Brasília, 2007. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/123456789/1619/2/20412923.pdf> ou <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/123456789/1619> Acesso em: 24 abr. 2023

Ost, Fernanda. Camiseta: mais do que moda, uma ferramenta de comunicação e identificação dos jovens no século XXI. Dr. Elizate de Azevedo Kreutz. 2012. 79 f. TCC (Bacharel) - Curso de Design - com linha de formação específica em design Gráfico, Faculdade de educação, Centro Universitário Univates, Lajeado, 2011. Disponível em: <https://www.univates.br/bduserver/api/core/bitstreams/4379d09c-1b4f-491a-a230-72c0153a6eac/content> ou <http://hdl.handle.net/10737/259> Acesso em: 05 jun. 2023

SILVA, Vanessa Farias da. Estudo sobre as tribos urbanas e sua relação com a sociedade. 2017. 31 f. Trabalho de conclusão de curso (licenciatura - Educação Física) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Instituto de Biociências (Campus de Rio Claro), 2017. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/156422?show=full> ou <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/156422/000897583.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 05 jun. 2023

SOUZA, Juliana Pereira. Power: uma coleção de roupas femininas inspiradas nas super-heroínas das HQs. Orientador: Priscila Bosquê. 2020. 97 f. : il. Monografia (Tecnologia em Design de Moda) Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília, 2020, Brasília, IFB, 2020. Disponível em: <http://siabi.ifb.edu.br/pesquisa?pag=1>. Acesso em: 23 mar. 2023.

Oliveira, Thaisa Cristina de. REVISTA DIGITAL “OTAKU の LIFE”. Prof. Me. Matias Peruyera. 2017. 72 f. TCC (Bacharel) - Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo, Faculdade de educação, Centro Universitário Internacional - UNINTER, Curitiba, 2017. Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/bitstream/handle/1/442/THAISA%20-%20TCC%20final.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 07 mai. 2023

CARMO, Bárbara Correa do; CÓIS, Francielly. Efeito “bubble up” - do oriente para o ocidente: a influência do street style do Japão na concepção de uma marca para “otakus” ou “otomes” no Brasil. 2015. 214 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) — Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Apucarana, 2015. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/5777> Acesso em: 07 mai. 2023

TRAVANCAS, Paula. Mudanças nos eventos de animê brasileiros: da cultura pop japonesa à cultura pop mundial. In: Anais do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação—São Paulo. 2016. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0836-1.pdf> Acesso em: 07 mai. 2023

MACHADO, Carlos Alberto. Animencontros: a relação da cultura pop nipônica na configuração de grupos juvenis. Reunião Anual da Associação Nacional de Pós

Graduação em Educação, v. 32, 2009. Disponível também em: <https://revistas.ufpr.br/acaomidiatica/article/view/46120> Acesso em: 07 mai. 2023

Soares, Cléa Nogueira. Teoria da Cognição Indumentária: um estudo sobre a influência da roupa no comportamento humano. a Profa. Dra. Sheila Canevacci Ribeiro. 2021. Monografia (Especialista em Estética e Gestão de Moda) - Curso de especialização, Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo, Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021. Disponível em: https://moda.eca.usp.br/monografias/CLEA_SOARES.pdf Acesso em: 24 abr. 2023

SILVA, Camila Maria Campos da. Urban: criação de vestuário casual inspirado em seis personagens de histórias em quadrinhos do Universo Marvel: Homem de Ferro, Capitão América, Thor, Miss Marvel, Tempestade e Misty Night. 2017. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/203423/000915223.pdf?sequence=1&isAllowed=y> ou <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/203423> Acesso em: 10 abr. 2023

PRADO, Nátalie M. Consumo de moda masculino: o estilo casualwear voltado para o público jovem. 2016. 103f. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design de Moda). – Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Apucarana, 2017. Disponível em:

http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/5822/2/AP_CODEM_2017_1_05.pdf

Acesso em: 10 abr. 2023

ARAUJO, Dayse Karoline Pereira de. A cultura pop japonesa: o animê como fonte de inspiração no desenvolvimento de coleção de moda. Caruaru: O Autor, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/30800?mode=full> ou <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/30800/1/ARA%c3%9aJO%2c%20Days%20Karoline%20Pereira%20de.pdf> Acesso em: 31 mar. 2023

BRITO, Rebeca Rosane Nascimento. O Fenômeno otaku: uma tribo urbana em ascensão. Monografia apresentada para obtenção do título de Bacharel em Ciências Sociais-Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal-RN, 2009. Disponível em: <https://docplayer.com.br/13556175-O-fenomeno-otaku-uma-tribo-urbana-em-ascensao.html> Acesso em: 31 mar.2023

MOTA, Ícaro Rhuan de Lima. A representação social da História no mangá One Piece de Eiichiro Oda. 2023. 20 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) - Departamento de História, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2023. Disponível em: [DSpace da UFRPE: A representação social da História no mangá One Piece de Eiichiro Oda](#). Acesso em: 18 mar. 2024

NETO, Ary Batista. Mangás e Animês: A cultura pop japonesa no Brasil. **Trabalho monográfico (Graduação em História)-Universidade Estadual**, 2017. Disponível em: [Mangas e Animes - A cultura pop japonesa no Brasil-libre.pdf \(dlwqtxts1xzle7.cloudfront.net\)](#) Acesso em 18 mar. 2024

FANTONI, Francieli Jordão. O fenômeno midiático One Piece: uma análise do feminino através das personagens Nami e Nico Robin no anime. 2015. Disponível em: [Fantoni Francieli Jordão 2015 TCC.pdf \(ufsm.br\)](#) Acesso em: 18 mar. 2024

KATEKAWA, Henrique Eidin. FENÔMENO OTAKU: DE PROBLEMA SOCIAL À SOLUÇÃO POLÍTICA. 2016. Disponível em: [2016_HenriqueEidinKatekawa_VOrig.pdf \(usp.br\)](#)

DRAWS, Ivan. Como acelerar seus desenhos no Krita ou 2 ferramentas do Krita para agilizar seus desenhos!. Youtube Shorts, 4 de abril de 2023. Disponível em: <https://youtube.com/shorts/brnFQn0Nh0?si=AkkJhwzgFhtg4NtI>.

DESENHANDO COM MACK. Aprenda tudo para começar a desenhar no krita. Youtube, 4 de outubro de 2024. Disponível em: https://youtu.be/_ebI7B0QrM4?si=NtkdM6fjmTBL000

NASCIMENTO, Thauane – Arte e Animação 2D. Como animar no krita – Tutorial para iniciantes 2024. Youtube, 2 de junho de 2024. Disponível em: <https://youtu.be/JqdtmXwnvmE?si=gHTPeuRDhsl3oYGg>

NETO, Deyse (Dêra). Como colorir mais rápido no krita? #01. Youtube, 1 de março de 2021. Disponível em: <https://youtu.be/rwuhSI3e6IM?si=8uiO1UkFfjTxrU02>

MINISTÉRIO DAS RELAÇÕES EXTERIORES. Japão. Gov.br/Governo Federal, 01 de janeiro de 2015. Atualizado em: 30 de maio de 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/mre/pt-br/assuntos/relacoes-bilaterais/todos-os-paises/japao>

FERREIRA, Shagaly. Mercado Geek: especialistas apontam tendências e oportunidades para empreender no segmento. Pequenas Empresas e Grandes Negócios, 30 de novembro de 2023. Disponível em: [Mercado geek: especialistas apontam tendências e oportunidades para empreender no segmento | Empreendedorismo | PEGN](#)

STRICKLAND, Fernanda. GONÇALVES, Rafaela. Mercado geek ganha cada vez mais espaço com consumo acima da média nacional. Correio Brasiliense, 15 de agosto de 2022. Disponível em: [Mercado geek ganha cada vez mais espaço com consumo acima da média nacional](#)

PITICAS. Panorama do mercado geek para 2023. LinkedIn. Blogfranquia.piticas.com.br. Publicado em 15 de março de 2023. Disponível em: https://pt.linkedin.com/posts/piticas_o-mercado-de-produtos-licenciados-de-activity-7041889048910548993-nx9K ou <https://blogfranquia.piticas.com.br/negocios/panorama-do-mercado-geek-para-2023/>

APÊNDICE A — CARACTERÍSTICAS E CLASSIFICAÇÃO DOS *ANIMÊS* E *MANGÁS*

Apesar da indústria e da cultura japonesa terem tido influências ocidentais, mais especificamente dos Estados Unidos como visto acima anteriormente, esta mídia como pudemos ver, sofreu diversas mudanças significativas ao longo do tempo o que a permitiu ser conhecida não só pelo seu baixo custo e ajudar na alfabetização dos japoneses, mas também por abranger diversos públicos ao dispor de diferentes narrativas. Com isso e levando em consideração a dureza do cotidiano japonês, como a grande carga horária de trabalho e estudo da população, a mesma é considerada um refúgio da realidade, fazendo com que cada obra converse com o leitor em sua máxima e permitindo-o adentrar aquele mundo fantasioso como podemos ver em Meireles (2003, p.206).

Não obstante, outra vertente pode ser vista ao compararmos os heróis ocidentais que vivem uma vida dupla e os orientais que vivem o cotidiano de maneira comum e se desenvolvem sem usar um disfarce; aproximando ainda mais o espectador da história apresentada.

Os heróis são desenhados a partir do mundo real. Neste aspecto incide a diferença fundamental em relação aos personagens ocidentais – são pessoas comuns na aparência e de conduta modesta. Podem ser funcionários de companhias, estudantes, aprendizes em restaurantes, esportistas, donas de casa que entretanto, no decorrer da história, podem realizar coisas fantásticas. Podem se envolver em romances, voar para o espaço ou se defrontar com um suposto chefe de escritório numa sangrenta batalha. Eles podem ser tudo o que desejam, em imaginação, desde que se atenham às normas de sua vida social (Luyten, 2000, p.71).

E assim como eles, para os brasileiros não é muito diferente. Como dito acima, este trabalho tem como um de seus propósitos lhes informar acerca de suas características e classificações, portanto, a fim de proporcionar uma melhor visualização destas, segue abaixo, uma tabela dispondo tais informações recolhidas por meio das pesquisas bibliográficas e documentais que fundamentam esta pesquisa.

CARACTERÍSTICAS E CLASSIFICAÇÕES	<i>MANGÁS</i>	<i>ANIMÊS</i>

QUANTO AO FORMATO, ESTILO GRÁFICO E ANIMADO	▪ É desenvolvido por um mangaká (autor da história) através de esboços e diálogos seguindo alguma temática; ▪ São publicados em revistas de múltiplos conteúdos, com tiragem de 400 a 800 páginas; ▪ Seu conteúdo é em preto e branco, enquanto sua capa é bastante colorida; ▪ É impresso em papel reciclado ou papel-jornal; ▪ As histórias podem ou não ser dispostas em arcos⁶. Quando são, depois de atingir o número x de capítulos, ganham uma versão encadernada, conhecida como volume único; ▪ Sua leitura é feita da direita para a esquerda; ▪ Os personagens possuem olhos grandes e expressivos para transmitir emoção aos leitores; ▪ Possuem diálogos pequenos e onomatopeias para facilitar a leitura e a deixar mais rápida; ▪ Utiliza diversos tipos de metáforas visuais⁷ para dar fluidez no enredo; ▪ Também pode ou não conter elementos de <i>Ecchi</i>, significando obsceno, refere-se a cenas ou aspectos contextualizados de forma sexual tanto para homens quanto para mulheres; ▪ Possuem um enquadramento dinâmico, com quadros soltos e ângulos diferentes por exemplo; ▪ Por ser muito visual, há vezes que a leitura é apenas visual; ▪ Estes são vendidos em barracas, metrô, máquinas, internet, lojas de artigos colecionáveis e outros.	▪ Na maioria das vezes, surge a partir do momento em que um <i>mangá</i> faz muito sucesso e ganha uma versão animada, mas também pode ser uma produção original, normalmente direcionada para o cinema; ▪ Quando é seriada, possui uma duração de 25 até 30 minutos de duração para não intervir na programação das emissoras de TV; ▪ Costuma ter de 12 a 26 episódios com ou sem temporadas adicionais; ▪ Possuem aberturas e encerramentos com duração de até 1min: 30s, que mudam a cada arco da história e normalmente são dos estilos J-Pop ou J-Rock, além de trilhas sonoras para dar ênfase ou emoção nas cenas. ▪ Pode ou não ter uma introdução do episódio anterior ou uma prévia do próximo. ▪ Quando é para o cinema pode ter um tempo maior de tela e uma produção mais elaborada; ▪ Há também as produções OVA (<i>original video animation</i>), que funcionam como complementos ou paralelos da história original; ▪ Possuem um custo baixo de produção, com o reaproveitamento de frames e cenários; ▪ Para os diálogos utilizam o efeito de “animação parada”, movendo apenas a boca do personagem e adicionando algumas expressões; ▪ Os personagens são bastante coloridos, com ênfase para tonalidade da pele, olhos, roupas e cabelos, o que é um fator de destaque para os espectadores; ▪ Também usam os olhos grandes, o <i>Ecchi</i> e as metáforas visuais.
DEMOGRAFIAS DOS ANIMÊS E MANGÁS		
IDADE	NOME	O QUE É

Público infantil no geral	<i>Kodomo</i>	Conteúdo de fácil compreensão, são episódios fechados que trazem alguma mensagem por trás ou de valor educacional e nos <i>mangás</i> vem com páginas para colorir. Ex.: <i>Hamtaro</i> e <i>Doraemon</i> .
Garotas jovens de 12 a 18 anos de idade	<i>Shoujo</i>	Aqui a figura feminina não se limita apenas à posição de indefesa e é a protagonista da história. Também pode-se encontrar romances ingênuos, muita fantasia, fofura e personalidades exageradas. Ex.: <i>Sakura Card Captors</i> e <i>Kaichou wa Maid-sama</i> .
Garotos jovens de 12 a 18 anos de idade	<i>Shounen</i>	Pode-se encontrar histórias de aventuras, lutas, super poderes advindos de muito treinamento, super vilões, literalmente ação, heroísmo e batalhas com uma pitada de romance. Ex.: <i>Bleach</i> e <i>Boku no Hero</i> .
Mulheres jovens acima de 18 anos de idade	<i>Josei</i>	As histórias são mais realistas e voltadas para o cotidiano e a mulher adulta. Pode haver temas atuais e pornográficos. É transformado em séries, novelas e filmes na maioria dos casos. Ex.: <i>Yuri!!! on Ice</i> e <i>Michiko e Hatchin</i> (Neste, a história se passa no Brasil).
Homens jovens acima dos 18 anos de idade	<i>Seinen</i>	Aborda temas que são mais complexos e narrativas mais maduras como esportes, terror <i>gore</i> e política. Apresentam cunho violento e sexual também. Por ser para um público adulto, permite mais liberdade no que diz respeito às temáticas abordadas. Ex.: <i>Erased</i> e <i>Gantz</i> .
GÊNEROS DOS ANIMÊS E MANGÁS		
<i>High School</i>	<i>Aniparo</i>	<i>Cyberpunk</i>
<i>Jôhō Mangá</i>	<i>Mecha</i>	<i>Jidaimono</i>
<i>Spokon</i>	<i>Gekiga</i>	<i>Shoujo ai - Yuri</i>
<i>Music</i>	<i>Magical Girl</i>	<i>Shounen ai - Yaoi</i>
<i>Nekkets</i>	<i>Harém</i>	<i>Hentai</i>
<i>Gyaku Harem</i>	<i>Isekai</i>	<i>Gender Blender</i>
<i>Slice of Life (SoL)</i>	<i>Gore</i>	<i>Sci-Fi</i>

Através desta tabela, tem-se uma noção da extensa gama de temas, públicos, cenários e enredos que circulam este vasto universo das histórias em quadrinhos e das animações no Japão e no oriente; além de respectivamente, sua relevância para a

economia do país e culturalmente para o mundo. Também é importante dizer que a separação demográfica foi feita para controlar os horários de lançamento tanto dos *mangás* quanto dos *animes* por parte das emissoras e editoras, a fim de abarcar os indivíduos corretos para tais conteúdos abordados. Vale também ressaltar que, apesar dos gêneros *Shoujo ai – Yuri* e *Shounen ai – Yaoi* serem direcionados a romances entre pessoas do mesmo sexo, o mesmo não abarca pornografia como no caso do *Hentai*.