



Instituto Politécnico  
de Castelo Branco  
Escola Superior  
de Artes Aplicadas

## **Criação de figurinos para filme *live-action* de *Winx Club*** **Projeto de Figurinismo**

João Pedro da Cunha Rodrigues, nº 20201815

3º Ano | Licenciatura em Design de Moda e Têxtil

### **Orientadores**

Alexandra Eduarda Botelho Moura

Olga Carina Pires dos Santos Freixo

Trabalho de Projeto apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Licenciado em Design de Moda e Têxtil do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

**Junho 2024**



## **Composição do júri**

### **Presidente do júri**

Professora Doutora Ana Sofia Moreira Mena

Professora Adjunta Convidada na Escola Superior de Artes Aplicadas - IPCB

### **Vogais**

Professora Especialista Alexandra Eduarda Botelho Moura

Professora Adjunta Convidada na Escola Superior de Artes Aplicadas - IPCB

Professora Especialista Olga Carina Pires dos Santos Freixo

Professora Adjunta Convidada na Escola Superior de Artes Aplicadas - IPCB

Professora Especialista Magda de Sousa Mendes

Professora Adjunta Convidada na Escola Superior de Artes Aplicadas - IPCB



## Agradecimentos

Por todos os sacrifícios e esforços realizados para que eu pudesse seguir uma educação superior, os meus agradecimentos estendem-se primeiramente à minha família; agradeço por todo o apoio e confiança que depositaram em mim ao longo dos 3 anos do meu percurso académico. Em especial, gostaria de agradecer particularmente à minha mãe, que sempre se demonstrou como a minha principal apoiante desde a infância, e é a ela a quem devo a minha resiliência e dedicação.

De seguida, gostaria de agradecer a todas as amigas que fui capaz de cultivar nestes 3 anos passados na ESART, tanto aquelas que eventualmente se dissiparam como aquelas que perduram e me apoiam até hoje, nunca me deixando desistir e sendo um elemento crucial nesta fase da minha vida.

Gostaria de agradecer especialmente às minhas orientadoras Alexandra Moura e Olga Freixo por todo o apoio durante o desenvolvimento do projeto;

À professora Alexandra Moura, obrigado por mais uma oportunidade de aprender consigo - apesar de me entristecer que esta seja a última instância em que será minha mentora, é alguém a quem sempre serei grato devido a todos os conhecimentos que me transmitiu numa quantidade de tempo tão reduzida, e tornou-se um pilar na minha educação;

À professora Olga Freixo, obrigado pela sua disponibilidade desde o primeiro ano, a sua honestidade e todos os conhecimentos que transmitiu nos últimos 3 anos; a sua abordagem aos conteúdos que lecionou e a maturidade com que sempre me tratou são algo que levarei comigo para o mundo profissional.

Gostaria também de agradecer à professora Carla Rodrigues e à assistente Carla Mileu: os conhecimentos que me transmitiram em termos de modelagem e confeção permitiram-me atingir um grau de autonomia de trabalho que apliquei na prototipagem deste trabalho.

Mesmo não discriminados, agradeço a todos os professores que me acompanharam ao longo destes 3 anos, visto que os conhecimentos que cada um me transmitiu foram importantes para o desenvolvimento deste projeto.



## Resumo

Este projeto pretende explorar a área do figurinismo, através da proposta de criação de uma coleção de figurinos pertencente ao guarda-roupa do filme live-action adaptado de *Winx Club* anunciado por Iginio Straffi em 2023.

Com o objetivo de integrar a indústria do figurinismo no futuro, este trabalho procura desenvolver um método de trabalho adequado à indústria, que pode ser executado num período de tempo limitado. Para isso, foi necessário entender a história do figurinismo, e para abordar este tópico é inevitável mencionar a origem do teatro (que é, na verdade, de onde surgiu o figurinismo). Sendo o cinema o mercado para o qual se pretende trabalhar, é pertinente a pesquisa sobre a história do cinema e o papel do figurinismo na arte cinematográfica, seguida da exposição de uma sugestão de um método de trabalho que se pretende aplicar e adaptar ao trabalho no mercado de figurinismo atual.

De forma a conseguir desenvolver uma coleção de figurinos coesa, foi necessária a pesquisa sobre a temática de *Winx Club*, começando pela sua história e evolução ao longo dos anos, e resumidamente explicando a estética presente na série de animação do início dos anos 2000.

Ferramentas de gestão como o Business Model Canvas, a análise SWOT, o gráfico de Gantt e WBS foram utilizadas de forma a delinear uma estrutura de trabalho que foi posteriormente definida em conjunto com as orientadoras de projeto.

Após o desenvolvimento de painéis de inspiração para cada personagem e respetiva pesquisa e seleção de materiais, foram desenvolvidas ilustrações de 3 coordenados finais para cada personagem principal de *Winx Club*, levando eventualmente à escolha de uma personagem específica (Musa) para a fase de prototipagem. Por fim, de forma a avaliar a viabilidade do projeto foi feita a orçamentação do mesmo, dando origem ao valor do projeto que seria apresentado ao cliente.

## Palavras chave

Figurinismo; *Winx Club*; Cinema; Live-Action; Adaptação.

## Abstract

This project aims to explore the area of costume design, through the creation of a collection of costumes that would integrate the wardrobe of the live-action film adapted from Winx Club announced by Iginio Straffi in 2023.

With the goal of becoming part of the costume design industry in the future, this work seeks to develop a working method suitable for the industry, that can be completed in a defined time frame. To have some context on the work ahead, it was necessary to understand the history of costume design, and when it comes to costumes it's inevitable to mention theatre (which is, in fact, where costume design came from). Since cinema is the market the project is directed to, it is pertinent to research the history of cinema and the role of costume design in cinematographic art, followed by the presentation of a suggestion of a working method that is intended to be applied in the current work environment of costume design.

In order to create a cohesive collection of costumes, research into the Winx Club theme was necessary, starting with its history and evolution over the years, and briefly explaining the aesthetics present in the animation series from the early 2000s.

Management tools such as the Business Model Canvas, SWOT analysis, Gantt chart and WBS were used to outline a work structure that will facilitate future work.

After developing inspiration panels for each character and respective research and selection of materials, drawings of 3 final coordinates were created for each main character of the Winx Club, eventually leading to the choice of a specific character (Musa) for the prototyping phase. Finally, in order to evaluate the project viability, a budget was created, originating the value of the project that would be presented to the client.

## Keywords

Costume design; Winx Club; Cinema; Live-Action; Adaptation.



## Índice geral

Introdução .....	1
Objetivos .....	2
História do Teatro .....	3
O que é o Figurinismo? .....	4
História do Figurinismo .....	5
História do Cinema .....	8
O Papel do figurinismo na produção cinematográfica .....	10
Figurinistas de renome .....	12
O processo de trabalho de um figurinista .....	15
História de Winx Club .....	17
Design .....	21
Receção do Público e Impacto Cultural .....	23
Enredo e Estética .....	25
Mundo de Winx e Cenários .....	26
Estética das Personagens .....	28
Planeamento de trabalho .....	31
Modelo Canvas .....	31
Análise SWOT .....	32
Gráfico de Gantt .....	32
Gráfico WBS .....	33
Pré-Orçamentação .....	35
Metodologia de Projeto .....	36
Análise do Enredo .....	37
Análise de Personagens .....	38
Público-Alvo .....	40
Casting .....	441
Processo Criativo: Moodboards, Materiais e Esboços .....	42
Personagem 1: Bloom .....	43
Personagem 2: Stella .....	45
Personagem 3: Aisha .....	47
Personagem 4: Flora .....	49
Personagem 5: Tecna .....	51
Personagem 6: Musa .....	53
Orçamentação .....	57
Conclusão .....	61
Referências Bibliográficas .....	62

## Índice de figuras

Figura 1 - Ilustração que representa caçadores da Idade do Gelo.....	3
Figura 2 - Ramesseum Dramatic Papyrus, o papiro mais antigo que representa as encenações teatrais em honra de Senusret I.....	4
Figura 3 - Máscaras utilizadas no teatro grego.....	5
Figura 4 - Figurinos de teatro do período elisabetano.....	6
Figura 5 - Figurinos da Ópera Kabuki.....	7
Figura 6 - Primeiro cinetoscópio, inventado por William Dickson.....	8
Figura 7 - Cinématographe utilizado na primeira projeção dos irmãos Lumière.....	8
Figura 8 - Imagem do filme <i>Gone with the Wind</i> .....	9
Figura 9 - Imagem do filme <i>Feiticeiro de Oz</i> .....	9
Figura 10 - Edith Head.....	12
Figura 11 - Irene Sharaff.....	12
Figura 12 - Deborah Nadoolman Landis.....	13
Figura 13 - Michael Jackson no videoclipe <i>Thriller</i> , usando o casaco vermelho criado pela designer Deborah Nadoolman Landis.....	13
Figura 14 - Michael Kaplan.....	13
Figura 15 - Colleen Atwood.....	14
Figura 16 - Johnny Depp utilizando figurino criado por Colleen.....	14
Figura 17 - Ruth Carter.....	14
Figura 18 - Protótipos do design das 5 personagens do episódio piloto <i>Magic Bloom</i> , em 1999.....	18
Figura 19 - Folhas de estudo/desenvolvimento de personagens inicial de 3 personagens de <i>Winx</i> em 1999.....	18
Figura 20 - Poster promocional da primeira temporada de <i>Winx Club</i> , em 2004.....	19
Figura 21 - Capa do filme “ <i>Winx Club: O Segredo do Reino Perdido</i> ”.....	19
Figura 22 - Capa do filme “ <i>Winx Club: Aventura Mágica</i> ”.....	19
Figura 21 - Imagem da 8ª temporada de <i>Winx</i> .....	20
Figura 22 - Comparação entre as personagens de <i>Winx</i> e as celebridades de inspiração.....	21
Figuras 23 e 24 - Storyboards utilizados na criação de animatics para visualização dos episódios a serem criados.....	22

Figura 25 - Digressão Winx on Ice.....	24
Figura 26 - Digressão em comemoração aos 10 anos da Winx.....	24
Figura 27 - Alfea.....	26
Figura 28 — Torre Nublada.....	26
Figura 29 - Torre Vermelha.....	26
Figura 30 - Magix.....	27
Figura 31 - Gardenia.....	27
Figura 32 -Melody.....	27
Figura 33 -Zenith.....	27
Figura 34 - Linphea.....	27
Figura 35- Solaria.....	27
Figura 36 - Andros.....	27
Figura 37 - Coordenados de Bloom.....	28
Figura 38 - Coordenados de Stella.....	28
Figura 39 - Coordenados de Tecna.....	29
Figura 40 - Coordenados de Musa.....	29
Figura 41 - Coordenados de Flora.....	29
Figura 42 - Coordenados de Layla.....	30
Figura 43 - Transformação Magic Winx.....	30
Figura 44 - Transformação Enchantix.....	30
Figura 45 - Esboço da metodologia.....	36
Figura 46 - Sinopse da 1ª temporada.....	37
Figura 47 - Sinopse da 2ª temporada.....	37
Figura 48 - Sinopse da 3ª temporada.....	37
Figura 49 - Resumo da análise das personagens Bloom, Stella e Aisha.....	38
Figura 50 - Resumo da análise das personagens Musa, Flora e Tecna.....	39
Figura 51 - Público-alvo.....	40
Figura 52 - Casting.....	41
Figura 53 - Moodboard Bloom.....	43
Figura 54 - Matérias-Primas: Bloom.....	43
Figura 55 - Esboços de coordenados para a personagem Bloom.....	44

---

Figura 56 - Ilustrações dos 3 coordenados finais de Bloom.....	44
Figura 57 - Moodboard Stella.....	45
Figura 58 - Matérias-primas: Stella.....	45
Figura 59 - Esboços de coordenados para a personagem Stella.....	46
Figura 60 - Ilustrações dos coordenados finais de Stella.....	46
Figura 61 - Moodboard Aisha.....	47
Figura 62 - Matérias-Primas: Aisha.....	47
Figura 63 - Esboços de coordenados para a personagem Aisha.....	48
Figura 64 - Ilustrações dos coordenados finais de Aisha.....	48
Figura 65 - Moodboard Flora.....	49
Figura 66 - Matérias-Primas: Flora.....	49
Figura 67 - Esboços de coordenados para a personagem Flora.....	50
Figura 68 - Ilustrações dos coordenados finais de Flora.....	50
Figura 69 - Moodboard Tecna.....	51
Figura 70 - Matérias-Primas: Tecna.....	51
Figura 71 - Esboços de coordenados para a personagem Tecna.....	52
Figura 72 - Ilustrações dos coordenados finais de Tecna.....	52
Figura 73 - Moodboard Musa.....	53
Figura 74- Matérias-Primas: Musa.....	53
Figura 75 - Primeira fase de esboços de coordenados para a personagem Musa.....	54
Figura 76 - Segunda fase de esboços de coordenados para a personagem Musa.....	54
Figura 77 - Ilustrações dos coordenados finais de Musa.....	55
Figuras 78, 79 e 80 - Fichas Técnicas dos protótipos a desenvolver para a personagem Musa.....	56

## Índice de Gráficos e Tabelas

Gráfico 1 — Gráfico de Gantt

Gráfico 2 — Tabela WBS

Tabela 1 - Modelo de Negócio Canvas

Tabela 2 - Análise SWOT

Tabela 3 - Despesas mensais e anuais para cálculo do valor da mão de obra.

Tabela 4 - Horas gastas na componente criativa do projeto.

Tabela 5 - Horas gastas na componente produtiva do projeto.

## Introdução

Este projeto consiste na criação de figurinos para integrarem o guarda-roupa de um filme *live-action* de *Winx Club*, servindo como forma de adquirir conhecimentos sobre a área do figurinismo, a sua importância na mídia visual e a relação que esta tem com a área da licenciatura sob a qual está a ser desenvolvida; Design de Moda e Têxtil.

A motivação para este projeto surgiu após observação da insatisfação sentida e vocalizada por vários fãs do desenho animado do início dos anos 2000 *Winx Club* face à série *live-action* produzida pela plataforma de streaming *Netflix*. Este descontentamento do público baseia-se não só no afastamento do enredo da série em relação à narrativa de referência, mas também na grande disparidade visual entre as duas produções, havendo uma total desconexão entre a estética e personalidade da série e da animação.

Após o cancelamento da série, Iginio Straffi (criador do desenho animado original) anunciou que trabalharia num *reboot* da animação caminhando para a sua 9ª temporada, e num filme *live-action* com um orçamento de mais de 100 milhões de dólares que prometia apelar aos fãs de *Winx Club* veteranos, mantendo a estética e a história mais fiéis ao material de inspiração original.

Desta forma, este projeto pretende abordar o processo de criação de figurinos para cinema, tendo como referência o desenho animado *Winx Club* de 2004; a pesquisa para este trabalho estende-se desde a pesquisa sobre as áreas do figurinismo e cinema, como a indústria do design de moda e do figurinismo se complementam apesar de serem duas áreas distintas, até ao impacto do vestuário no *storytelling* e na criação de personagens para cinema e como os conhecimentos adquiridos na licenciatura de Design de Moda e Têxtil podem ser aplicados no processo e metodologia de trabalho em figurinismo.

Procurando responder ao problema da insatisfação do público relativamente a um produto existente, este projeto será desenvolvido não como uma empresa, mas sim como um figurinista independente que trabalha em regime freelancer, ou em atelier próprio, que seria contratado pelo serviço de *streaming*/ produção do filme em questão.

## Objetivos

- Aprofundar conhecimento sobre a história do figurinismo;
- Explorar a área do figurinismo e a sua importância;
- Estabelecer uma ligação entre o Design de Moda e Figurinismo;
- Entender o papel do vestuário na comunicação criativa de histórias visuais;
- Desenvolver um projeto da forma mais realista possível, para um futuro cliente;
- Desenvolver capacidade de adaptação face a fatores limitativos;
- Colocar em prática um método de trabalho organizado e planeado;
- Desenvolver um método de criação criativa adequado ao mercado de trabalho;
- Criar figurinos para personagens já estabelecidas e uma corporação com uma reputação a manter;
- Avaliar a viabilidade do projeto de acordo com vários fatores;

## História do Teatro

Apesar de este projeto se focar na produção de figurinos para a indústria do cinema, é pertinente entender a história do figurinismo, e esta é impossível de abordar sem tocar na história do teatro.

A sua origem é difícil de identificar com precisão, não existindo uma grande gama de registos históricos que tenham sobrevivido até à atualidade e que auxiliem na determinação clara da sua origem. Assim, diferentes grupos de historiadores possuem diferentes teorias para responder á pergunta: onde, como, e quando surgiu o teatro?

Alguns historiadores defendem que o teatro está presente na humanidade desde a pré-história, quando o ser humano dava prioridade às suas necessidades básicas como comer, beber e dormir, e, como forma de ajudar em caçadas, eram criados rituais e imitações de animais que pretendiam capturar.

Já na Idade do Gelo, “disfarces” de urso eram utilizadas por caçadores como amuletos de sorte na caça, mas também como demonstração de poder e força. Esta prática tornou-se comum e surgiram trajes de camuflagem para caçadores, sendo este considerado o primeiro registo do que pode ser chamado de figurino.



Figura 1 - Ilustração que representa caçadores da Idade do Gelo

No Paleolítico, eram comuns danças e rituais em volta de fogueiras onde os caçadores utilizavam peles dos animais caçados e, com o passar do tempo foram ganhando importância em rituais não associados à caça e necessidades de sobrevivência, como forma de afugentar demónios e desastres naturais ou em cerimónias funerárias.

Apesar de, durante vários séculos se acreditar que o teatro teria tido origem na Grécia Antiga com cerimónias performativas e rituais em honra de Dionísio (deus grego do vinho), Kurt Sethe demonstrou em 1928, numa publicação baseada no mais antigo papiro ilustrado *Ramesseum Dramatic Papyrus*, que apesar de não possuírem locais específicos para as suas peças teatrais, os Egípcios foram o primeiro povo a utilizar o teatro e a arte performativa de caráter religioso e ritualístico (comprovado pela ilustração do papiro acima mencionado, que representa uma peça teatral celebrativa da coroação de *Senusret I*, contendo frases proferidas pelos atores e deuses envolvidos na narrativa). Existem também textos antigos que descrevem aspetos de dramas religiosos performados durante o festival de Horus, enquanto a estátua de Hathor era transportada desde o seu templo em Denderah até ao local das festividades de Edfu.

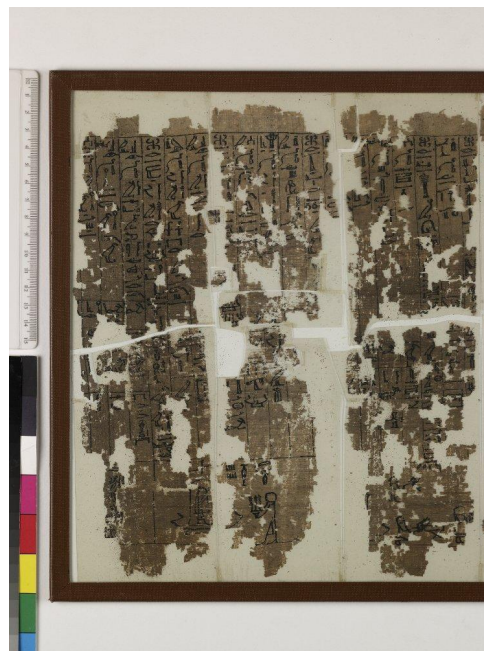


Figura 2 - Ramesseum Dramatic Papyrus, o papiro mais antigo que representa as encenações teatrais em honra de Senusret I.

Os rituais e movimentos corporais realizados em cerimónias no Antigo Egito em cerimónias funerárias eram baseados em mitologia e, é possível observar em pirâmides e câmaras mortuárias no Egito várias pinturas de dançarinos e músicas em momentos de oferta ao deus Osíris (com o objetivo de que o morto fosse bem recebido após a morte).

No entanto, foi de facto na Grécia Antiga que surgiu o rigor na arte teatral, e consequentemente, surgiu também o figurinismo.

## O que é o Figurinismo?

Apesar de o design de moda e o design de figurinos terem o vestuário como objeto de trabalho, e ultimamente tenham ambos a função de vestir um determinado grupo de indivíduos, as duas áreas possuem objetivos distintos e são independentes uma da outra. A função de um designer passa por criar vestuário, antecipar e/ou criar tendências, no contexto da sociedade contemporânea, enquanto o trabalho de um figurinista se caracteriza pela criação de uma linguagem visual que transmita uma personalidade, uma personagem, uma história, servindo como um suporte a uma produção cinematográfica e recorrendo a características específicas e símbolos

aplicados de forma implícita para comunicar uma mensagem ao público de forma clara.

O sucesso de uma narrativa não se baseia apenas na qualidade do seu guião, no diálogo, na sua atuação ou na qualidade gráfica; a caracterização das personagens através do seu vestuário e a maneira como estas se encaixam no seu ambiente é de igual importância, e, da mesma forma que pode auxiliar a comunicação da história quando bem executada, pode também prejudicar a narrativa, desvirtuá-la e dificultar a comunicação da mensagem pretendida caso seja mal executada.

Para entender a sua importância é pertinente compreender o que é o figurinismo, a sua história e origem, a sua evolução, a história da moda e a forma como o método de trabalho de figurinismo pode, de certa forma, encontrar-se relacionado com o processo de design de moda.

O figurinismo pode ser resumido como a criação de coordenados/"disfarces" que ajudam a dar vida a uma personagem, adequando-se à sua personalidade única e o ambiente que o rodeia, utilizando o vestuário como "pistas de contexto" que dão a conhecer a personagem através da comunicação visual, sem necessidade de comunicação verbal. Estes figurinos servem como uma ferramenta para imergir o público na história apresentada e cria verosimilhança, fazendo com que as personagens façam sentido no mundo em que se inserem, criando uma ilusão da realidade que parece verdadeira.

## História do Figurinismo

A origem do figurinismo com um significado específico e um propósito é creditado a festivais e rituais em honra de Dionísio (deus grego do vinho), na Grécia Antiga, onde máscaras eram utilizadas em conjunto com o vestuário de forma a representar diferentes personagens nas performances teatrais realizadas nas cerimónias. Era frequente o uso de diferentes máscaras para propósitos dramáticos e cómicos e para ajudar os Coros (artistas que dançavam, cantavam e representavam) a



Figura 3 - Máscaras utilizadas no teatro grego

transmitir as suas emoções a um grande público, sendo algumas construídas com a intenção de representar duas emoções diferentes, eliminando a necessidade de troca de máscaras durante a performance. A construção das máscaras foi evoluindo ao

longo do tempo, sendo inicialmente de madeira, e eventualmente passando a ser produzidas em tecido e argila pintada.

Esta prática foi perpetuada pelos romanos e utilizada até no mundo oriental, como no Japão, em performances de *Noh*, onde as máscaras de madeira eram utilizadas durante várias gerações, e serviam para representar personagens masculinas, femininas, idosas, divindades ou monstros que integravam as histórias sobrenaturais retiradas da literatura tradicional da época.

Por volta do final da Idade Média e um pouco por toda a Europa, eram comumente realizadas encenações de histórias bíblicas onde os figurinos consistiam em vestuário cristão estilizado a partir de trajes tradicionais da corte bizantina, e peças de vestuário dos próprios atores quando representando personagens do dia a dia, focando-se em caracterização estereotipadas para comunicar claramente as diferenças entre personagens.

Foi durante o período Elisabetano (1553-1603) que o figurinismo ganhou uma nova importância no teatro da época (fortemente associado a Shakespeare e as suas obras teatrais), onde, apesar de a precisão histórica e grandeza do vestuário não serem considerados necessários para a criação de uma personagem sólida, era dada grande atenção à qualidade das matérias primas utilizadas (tornando os figurinos em vestuário dispendioso) e à atualidade das vestimentas, o que fez com que estes figurinos se tornassem o principal elemento visual de uma produção teatral da época.



Figura 4 -Figurinos de teatro do período elisabetano

Os figurinos eram categorizados de acordo com aquilo que representavam, podendo ser separados em 5 categorias: figurinismo ancestral e figurinismo antigo - utilizados para representar diferentes períodos históricos, e como forma de distinção de personagens clássicas, respetivamente - figurinismo fantasioso (utilizado para representar personagens sobrenaturais ou alegóricas), tradicional (recorrendo a elementos de vestuário que apenas representavam um grupo específico de personagens) ou figurinismo de distinção nacional e/ou racial (com intenção de

segregar um determinado grupo de indivíduos, com tendência a descartar por completo o rigor histórico).

A qualidade estética de figurinos não era uma grande preocupação, sendo vestuário comum utilizado tanto em comédias e tragédias até 1727, quando Adrienne Lecouvreur adotou um vestuário mais formal e elaborado para interpretações de tragédias, criando um novo padrão de performance que levou a competição entre atores, que tinham o objetivo de possuir o figurino mais luxuoso e extravagante. Esta prática manteve-se até 1750, quando o figurinismo ganhou uma nova relevância para a definição de personagens devido à necessidade de representar o mundo real, a vida cotidiana e características humanas reais. Especialmente durante o século XIX, devido a figuras como Jorge II, Duque de Saxe-Meiningen, a autenticidade, rigor histórico e precisão dos guiões e figurinos utilizados em peças de época eram características defendidas pelos interessados na arte do teatro, e eram feitos esforços para que os materiais utilizados fossem autênticos e específicos, proibindo atores de utilizarem o seu vestuário pessoal (em contraste com o que acontecia em épocas anteriores).

A importância do figurinismo é evidente em todo o mundo e outras áreas como a Ópera chinesa, onde o vestuário era intensamente estampado e colorido, recorrendo a elementos simbólicos como a cor (sendo determinadas cores associadas a características específicas, como o vermelho para a lealdade e alto estatuto social, ou o amarelo para representação da realeza) e ornamentos (como emblemas representativos de qualidades humanas, como no caso da imagem do tigre utilizada como símbolo do poder e força masculina) como representações visuais de características humanas como a idade e estatuto social.

No estilo teatral japonês *Kabuki*, o ênfase na maquilhagem pesada e exagerada e nos trajes tradicionais alternados e adornados (chegando alguns a pesar cerca de 22 quilos) utilizados para personagens específicas.

Servindo sempre o propósito de vestir e caracterizar personagens em performances criativas visuais, o figurinismo foi evoluindo ao longo dos anos e, apesar de ter as suas origens no mundo do teatro, é atualmente um elemento fundamental em diversas produções artísticas (teatro, programas, cinema, etc.).



Figura 5 - Figurinos da Ópera Kabuki

## História do Cinema

A produção cinematográfica consiste, essencialmente, na criação de uma ilusão de movimento, através da gravação e subsequente rápida projeção de uma grande quantidade de imagens num ecrã. Apesar de a sua invenção não poder ser atribuída a um indivíduo específico, foi em 1891 que a *Edison Company* conseguiu criar com sucesso um protótipo do cinetoscópio: um instrumento de projeção interna inventado pelo chefe engenheiro da *Edison Laboratories*, William Dickson, que permitia a visualização de imagens em movimento por uma pessoa de cada vez.

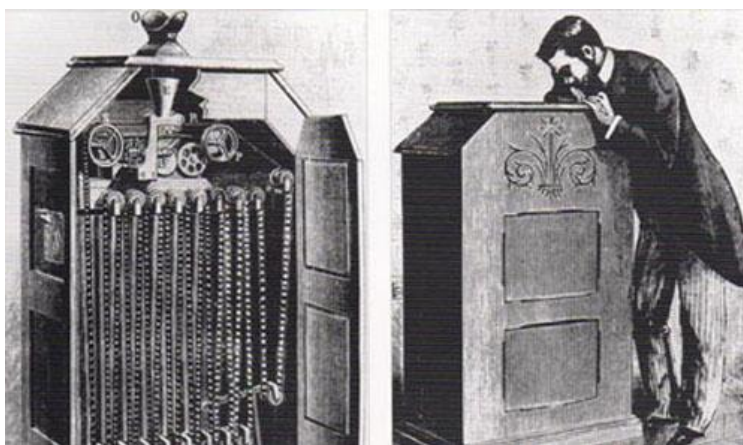


Figura 6 -Primeiro cinetoscópio, inventado por William Dickson

A primeira demonstração pública do cinetoscópio aconteceu em 1893, e no ano seguinte tornou-se um sucesso comercial, existindo uma grande quantidade de salões públicos em todo o mundo com o intuito de tornar o cinema acessível.

Os irmãos Lumière são considerados pioneiros na projeção de imagens em movimentos para um público pagante, em dezembro de 1895, Paris, utilizando um dispositivo de criação própria, o *Cinématographe*, que consistia na amálgama de uma câmara, um projetor e uma impressora de filme.

Os primeiros filmes eram produções curtas apresentadas em lugares fechados e escuros, e frequentemente acompanhados de leitura, música e até mesmo participação do público.

Por volta de 1914, várias empresas de produção cinematográfica tinham sido estabelecidas e as regiões da Europa, Rússia e Escandinávia dominavam a indústria; os filmes tornaram-se mais longos e a narrativa e transmissão de uma história tornaram-se o formato dominante de filme.

Os primeiros 30 anos do cinema são caracterizados pelo crescimento da indústria ,a sua consolidação e



Figura 7 - Cinématographe utilizado na primeira projeção dos irmãos Lumière.

evolução da tecnologia, devido ao interesse do público que estava disposto a pagar para assistir aos filmes que incentivou a produção cinematográfica, a sua distribuição e exibição, dando origem a grandes estúdios de produção e edifícios específicos para a exibição de filmes e á migração de figurinistas de teatro para o cinema.

A introdução de cor em filmes a preto e branco começou por processos de colorir manuais, tingimento e com recurso a estênceis e, em 1906, os princípios de separação de cores utilizados para produzir imagens com movimento de “cor natural” através do processo *Kinemacolor* eram utilizados principalmente em documentários e filmes representativos da atualidade, que eventualmente foram apresentados ao público em 1909.

O processo de *Technicolor* utilizado a partir de 1915 mostrou-se complexo e dispendioso, e filmes com cor apenas se tornaram mais comuns com a introdução do processo de 3 cores em 1932, utilizado em filmes como *E Tudo o Vento Levou* e *O Feiticeiro de Oz*.



Figura 8 - Imagem do filme *Gone with the Wind*



Figura 9 - Imagem do filme *Feiticeiro de Oz*

No início da década de 30, a grande maioria dos filmes de longa duração era apresentados com som sincronizado e, em meados da mesma década alguns também já se apresentavam em cor, dando origem à Era Dourada de *Hollywood*, assegurando o papel dominante dos Estados Unidos da América na indústria.

Apesar de ser original o produto de experimentação científica do século XIX, o cinema tornou-se um meio de entretenimento de massas e de comunicação, e durante as décadas de 1930 e 1940 era a principal forma de entretenimento popular, que devido á grande procura por parte do público acabou por dar origem a “super cinemas” que continham serviços de café e salões de baile com lotação até 3.000 pessoas. A eventual introdução da televisão apresentou-se como um desafio á indústria do cinema, o que incentivou uma série de experimentações e inovações com o objetivo de manter o interesse do público pelo cinema e, mesmo não tendo conseguido recuperar a mesma importância e influência que teve outrora devido á facilidade de acesso a conteúdos cinematográficos na tecnologia atual, o cinema mantém o seu importante papel na expressão artística visual.

Apesar de ser original o produto de experimentação científica do século XIX, o cinema tornou-se um meio de entretenimento de massas e de comunicação, sendo atualmente uma indústria multibilionária.

## O Papel do figurinismo na produção cinematográfica

No início do cinema, o figurino não era considerado fundamental para a produção artística de filmes, sendo alguns trajés fornecidos pelos próprios atores, que apareciam em audições vestidos a rigor com a esperança de serem selecionados (no entanto, vestuário mais ornamentado e teatral era obtido a partir do arrendamento de trajés teatrais da *Broadway*). Inicialmente o figurinismo não tinha uma grande presença ou impacto quando considerado o orçamento de um filme, havendo apenas uma inteligência visual que era utilizada para fazer escolhas de estilo específicas para cada personagem, mas não é claro se essa função era cumprida pelo diretor assistente, o operador de câmara ou o diretor do filme; o certo é que não existia um departamento formal dedicado ao figurinismo.

A introdução do conceito de um designer de figurinos como um artista criativo deve-se ao produtor Adolph Zukor, enquanto o diretor D.W. Griffith introduziu a prática de criação de figurinos especificamente para a indústria cinematográfica (sendo o último considerado responsável pelo primeiro filme de *Hollywood* no qual os figurinos foram criados com intenção de serem utilizados no filme, e especificamente para os atores, tanto principais como adjuvantes e extras, *Intolerance: Love's Struggles Through the Ages* (1916)).

Em 1920 um modelo padrão de produção de figurinos levou a uma grande acumulação de vestuário em departamentos de figurinismos de vários estúdios, visto que todas peças de vestuário que tinham sido pagas eram guardadas. Esta acumulação não só de figurinos, mas também de cenários, fez com que o use subsequente destes recursos fosse gratuito, o que encorajou a reutilização de cenários e vestuário, e conseqüentemente o retorno aos mesmos géneros de filmes.

Á medida que a produção cinematográfica aumentava, os benefícios de obter figurinos de forma rápida, fácil e barata tornavam-se cada vez mais aparentes, e assim alguns produtos começaram a oferece posições de trabalho a figurinistas a tempo inteiro, para criação do guarda-roupa dos seus projetos.

No final da década de 20, o figurinismo em *Hollywood* já havia desenvolvido um modelo de práticas normativas baseadas em eficiência económicas. Histórias de *rags-to-riches* populares em comédias e melodramas comunicavam a transformação da personagem de forma eficaz com recurso ao vestuário, mas os figurinistas que trabalhavam nos estúdios de produção de cinema não eram considerados designers no sentido atual da palavra; o seu propósito era criar personagens acreditáveis e

fáceis de entender pela audiência, com foco em estrelas de cinema femininas, e designers secundários ou supervisores estando responsáveis pelo figurinismo do elenco masculino e extras.

A introdução do som no cinema teve impacto no propósito e na praticidade do figurino; vestuário que anteriormente seria aceitável de utilizar nos filmes, tinha de ser ajustado aos microfones que agora amplificavam o som de sapatos de salto alto, joalheria e outros acessórios e tinham de ser cosidos ou colados ao corpo ou vestuário.

Entrando na Era de Ouro de *Hollywood*, o departamento de figurinismo dos estúdios de filmes cresceu, e começaram a ser criadas pequenas fábricas de figurinos, com um método de organização hierárquica, chegando a empregar 200 trabalhadores em diferentes funções, desde jovens designers e costureiras a assistentes de guarda-roupa, aderecistas, artistas de esboços e investigadores.

Os figurinistas começaram a trabalhar em colaboração com os diretores como forma de assegurar que o vestuário se adequava à história que se pretendia contar.

Segundo Edith Head (uma das mais importantes e influentes figurinistas da história do cinema), o figurinista não é um designer de moda, por se limitar a criar aquilo que o guião lhe apresenta;

*"I do not consider a motion picture costume designer necessarily a fashion creator because we do what the script tells us to. If we do a period piece, then we re-create fashion that was done before, and if we have a character role, we do character clothes. It is only by the accident of a script that calls for fashion and an actress that can wear fashion that some of the beautiful clothes will emerge. I don't consider myself a designer in the sense of a fashion designer. I am a motion picture costume designer."*

A função de um figurinista já não era criar vestuário rigorosamente histórico, mas sim criar o melhor figurino para uma personagem no contexto da narrativa apresenta e no estilo visual do filme; uma réplica exata de um traje histórico pode não ser o figurino mais eficaz numa produção teatral ou em frente da câmara, por isso os figurinistas tinham de considerar não só a personagem que pretendiam vestir, mas também o contexto onde esta se insere, o estilo visual do filme, os cenários utilizados, iluminação e ângulos, para assegurar a criação do melhor figurino possível para um projeto específico.

## Figurinistas de renome

Com o crescimento da indústria do cinema e a importância do departamento de figurinismo, alguns nomes se destacaram ao longo dos anos pelo seu trabalho.

Edith Head, mencionada anteriormente, é a figurinista mais celebrada em toda a história do cinema, sendo detentora de 35 nomeações aos Óscares e 8 prêmios por Melhor Figurino (recorde que mantém até hoje, mais de 40 anos após a sua morte).

Nascida em 1897 em Califórnia, Estados Unidos da América, começou a sua vida profissional como professora de espanhol, mas o seu interesse em design levou-a a estudar em Los Angeles e em 1923 foi contratada como desenhista na *Paramount Pictures*. O seu método de trabalho colaborativo e próximo com os produtores dos filmes e as suas atrizes era considerado excepcional, e fez com que a partir de 1948, com a criação do prémio dos Óscares para Melhor Figurino se tornasse um nome de referência.

Trabalhou na Paramount por 44 anos, e juntou-se à Universal Pictures a pedido de Alfred Hitchcock, onde ganhou o seu oitavo prémio em 1973.

Tendo vestido uma grande quantidade de celebridades como Cary Grant, Paul Newman, Elizabeth Taylor, Lana Turner, Steve McQueen, Ingrid Bergman, Audrey Hepburn e Grace Kelly, e possuindo um portfólio extenso, alguns dos seus filmes mais reconhecidos são *Funny Face*, *Thief Hunting*, *Breakfast at Tiffany's*, *Rear Window*, e *Roman Holiday*.

"What a costume designer does is a cross between magic and camouflage. We create the illusion of changing the actors into what they are not. We ask the public to believe that every time they see a performer on the screen, he becomes a different person."

Irene Sharaff (1910-1993) obteve a sua reputação devido à sua mestria no figurinismo de época, tendo os seus designs influenciado não só o mundo da moda, mas também a indústria do design de interiores. Durante a sua longa carreira colaborou com importantes diretores como Vincente Minnelli, e os seus designs foram utilizados por estrelas como Elizabeth Taylor e Judy Garland. A sua precisão histórica e rigor eram



Figura 10 - Edith Head



Figura 11 - Irene Sharaff

incomparáveis na indústria de cinema de Hollywood.

Alguns dos seus trabalhos mais notórios são *West Side Story*, *The King and I*, *Cleopatra*, e *Who's Afraid of Virginia Woolf?*.

Deborah Nadoolman Landis (nascida em 1952) é responsável por alguns dos looks mais memoráveis da era moderna do cinema, tendo desenhado mais de 500 figurinos para o filme *Coming to America*, inspirados no “New Look” criado no início dos anos 50 pelo designer Christian Dior. O seu trabalho foi tão significativo para os filmes onde se inseria, que acabou por expandir os mundos representados nos filmes e influenciou fortemente a cultura pop, sendo até responsável por criar o famoso casaco vermelho vestido por Michael Jackson no vídeo da música *Thriller*.



Figura 12 - Deborah Nadoolman Landis



Figura 13 - - Michael Jackson no videoclipe *Thriller*, usando o casaco vermelho criado pela designer Deborah Nadoolman Landis.

Considerado o rei do figurinismo de ficção científica e thrillers psicológico, os designs de Michael Kaplan (1952) mostraram-se como uma parte essencial na criação da atmosfera requerida pelos mundos imaginários e fantasiosos dos filmes nos quais trabalhou.

O figurinista é responsável por grandes títulos da cinematografia como *Blade Runner*, *Se7en*, *Flashdance*, *Fight Club*, *Pearl Harbour* e *Star Trek Into Darkness*.



Figura 14 - Michael Kaplan



Figura 15 - Colleen Atwood

Colleen Atwood (1948) é uma grande razão pela qual a estética dos filmes de Tim Burton é tão reconhecível; a figurinista colaborou com o realizador em diversos projetos como *Edward Scissorhands*, *Mars Attacks!*, *The Mystery of Sleepy Hollow*, *Big Fish*, *Sweeney Todd*, *Alice in Wonderland*, *Big Eyes* e *Dumbo*.



Figura 16 - Johnny Depp utilizando figurino criado por Colleen



Figura 17 - Ruth Carter

Ruth Carter consolidou-se como a primeira pessoa africana-americana a ganhar um Óscar na categoria de Melhor Figurino e fez história sendo a primeira mulher negra detentora de múltiplos Óscares. A sua capacidade artística de ultrapassar barreiras geracionais através da sua interpretação de raça, política e culturas, culminando numa carreira que explora uma narrativa que representa a experiência negra de uma forma poderosa e futurista.

Outros nomes que se destacam na indústria do figurinismo atual, na vertente do figurinismo que trabalha em séries televisivas incluem Alex Bovaird (*White Lotus*), Juliet Polcsa (*The Sopranos*), Gabriele Binder (*Queen's Gambit*) e Heidi Bivens (*Euphoria*).

## O processo de trabalho de um figurinista

O trabalho de um figurinista deve, para o público, parecer intuitivo e “simples”, e para isso o designer deve possuir duas ferramentas essenciais para o seu trabalho: um conhecimento e entendimento do comportamento humano e como este se relaciona com o vestuário, e a capacidade de entender a essência e personalidade da personagem para a qual está a criar o figurino.

Da mesma forma que o guião de um filme ou peça de teatro oferece aos atores as palavras que refletem a sua personagem, o figurinismo fornece ao ator uma forma não-verbal de comunicação da sua personagem.

Em conjunto com os departamentos de cenário, iluminação e áudio, o figurinista é responsável por colocar uma personagem num determinado mundo, numa determinada história, de uma forma que reflita a sua personalidade.

As personagens podem ou não ser a representação de pessoas reais, e para tomar as melhores decisões possíveis durante o seu processo de trabalho, é importante que o figurinista entenda o motivo pelo qual nós, como seres humanos, usamos roupas.

Em 1991 uma dupla de alpinistas descobriu o corpo de um homem de estimadamente 45 anos que viveu em 3300 a.C, cujo corpo e vestuário estavam perfeitamente conservados. A partir desta descoberta foi possível averiguar que as roupas de relva, peles de ovelha e cabra serviam como proteção contra as condições climáticas das montanhas em que vivia.

Apesar de inicialmente ser utilizado como forma de proteção, o vestuário rapidamente evoluiu para servir como demonstração de bravura e estatuto social, fazendo com que a roupa ganhasse significado, que é transmitido através de tecidos, formas, cores, linhas e texturas. As roupas utilizadas pelas pessoas variam de acordo com condições climáticas (havendo peças de vestuário mais indicadas para o tempo frio como casacos grossos, e vestuário mais fresco para o clima quente como t-shirts e calções), questões cerimoniais e tradicionais (como o traje académico ou até mesmo vestimenta de casamento), motivos religiosos, razões profissionais (visto que diferentes ramos de trabalho podem ter um *dress code* específico que os trabalhadores devem seguir), como forma de mostrar que um indivíduo pertence a um determinado grupo (escuteiros, gangues, clubes), como forma de distinção (como as forças militares, equipas desportivas), cultura (havendo vestuário típico de diferentes países e regiões) e expressão de género.

O vestuário é uma representação exterior de sentimentos interiores; através da roupa exprimimos desejos, necessidades, estados de espírito e diferentes partes da nossa personalidade para que as pessoas ao nosso redor tenham uma melhor perceção de quem somos.

Depois de uma análise sobre o que leva as pessoas a utilizar roupas e a psicologia por detrás das escolhas efetuadas, o figurinista pode adotar vários métodos de trabalho para desenvolver o seu projeto e, apesar de o processo de design poder ser diferente dependendo do figurinista e do género cinematográfico para o qual se propõe a trabalhar, é possível esboçar um método de trabalho básico que pode ser aplicado em qualquer projeto de figurinismo.

## **Análise**

Independentemente do género de filme, estilo cinematográfico ou tipo de projeto a desenvolver, o primeiro passo debruça-se sempre sobre a análise do guião da narrativa, composição musical, coreografia, etc. Este passo é crucial para que o figurinista tenha um conhecimento aprofundado sobre o mundo apresentado na história e analise as personagens, as suas personalidades e o ambiente em que vivem. Quem são os personagens? Como são as suas personalidades? A que classes económicas e sociais pertencem? Qual a sua localização temporal e geográfica? Existem eventos no guião que requerem vestuário específico como cerimónias, festas, casamentos? A resposta a essas questões cria a base para o design dos figurinos, e depois da análise das personagens o designer pode então recolher informação sobre a quantidade de figurinos necessários para cada personagem. Nesta fase são estabelecidos parâmetros de figurinos, com o intuito de criar um esboço do enredo e do vestuário que é necessário para cada cena. Este “esboço” de figurinismo determina que personagens aparecem em cada cena, quando existem trocas de armário, e que peças de vestuário podem ser mencionados no guião.

## **Colaboração em Design**

É crucial que os figurinistas trabalhem de forma colaborativa com o diretor do filme para que haja uma coesão no produto final, e um claro entendimento do conceito que se pretende representar. Qual a mensagem que o projeto pretende transmitir? Nesta fase o figurinista e o diretor devem encontrar um meio de responder a esta questão, e definir precisamente a intenção da narrativa.

## **Pesquisa**

O próximo passo foca-se na pesquisa, que normalmente começa com a procura de recursos que podem auxiliar na definição do mundo onde a história decorre. Depois de estabelecidas as regras do mundo definido e entender como este funciona, o figurinista pode de seguida começar uma fase de pesquisa mais aprofundada sobre cada uma das personagens, tentando entender as suas características e personalidades, e procurando formas visuais de as estabelecer através do vestuário.

## Esboços iniciais e proposta de cores

A pesquisa de elementos a incluir no design, a estética a seguir e quais as fontes de inspiração são informação base para dar início à parte criativa do design.

Quando toda a informação necessária é obtida, o figurinista começa a desenvolver esboços preliminares. Estes esboços rápidos servem para que o designer de figurinos consiga visualizar a ideia base de como as personagens serão representadas no filme, e averiguar se estas se encaixam no mundo previamente estabelecido. Depois de feitos os ajustes necessários, o figurinista desenvolve os esboços com um maior nível de detalhe e precisão, determinando os figurinos específicos e cores de cada personagem.

## Ilustrações finais

Depois da aprovação dos figurinos selecionados pelo designer e o diretor do filme e tendo as ideias devidamente desenvolvidas, o designer cria ilustrações finais (tradicionalmente pintadas a aguarela ou tinta acrílica) que representam o visual pretendido para cada personagem e as cores utilizadas.

Dependendo do método de trabalho de cada figurinista, a pesquisa e seleção de matérias-primas pode ser feito antes do desenvolvimento de esboços, após as ilustrações finais, ou em desenvolvimento simultâneo. Moodboards e painéis de inspiração são ferramentas indispensáveis para a criação de um projeto coeso e visualmente agradável. Após este processo de design, há a necessidade de planejar e definir onde, como e quando os materiais serão adquiridos. O figurinista pode pesquisar fornecedores de figurinos que estejam dispostos a disponibilizar alguma peça necessária; os figurinos podem também ser arrendados, comprados, ou confeccionados sob medida e especificamente para aquela produção cinematográfica.

## História de Winx Club

Tendo já abordado a história do figurinismo, a sua importância na área do cinema e uma breve introdução ao método de trabalho de um figurinista, considero ser de igual importância expor a origem do desenho animado que serve como inspiração para o desenvolvimento do projeto.

Winx Club foi criado durante os anos 90 por Iginio Straffi, artista de banda desenhada que, ao reparar que a esmagadora maioria dos cartoons da época se focavam em heróis do sexo masculino, sentiu que o mundo da animação necessitava de criações com foco em personagens femininas.

Assim, Iginio dedicou-se a introduzir no mercado um cartoon de fantasia com personagens principais femininas que explorassem o lado psicológico da transição entre a adolescência e a idade adulta. Inicialmente desenvolveu um episódio-piloto

denominado “Magic Bloom” centrado no conflito entre duas escolas rivais: uma escola de fadas e outra escola de bruxas. Este piloto continha as 5 personagens principais originais e foi produzido durante um período de 12 meses, que incluiu testes de animação, estudo de personagem e pesquisa de mercado.

Esta animação produzida por Iginio Straffi chamou a atenção da empresa de produção italiana “Rai Fiction”, que financiou 25% da produção da animação em troca de direitos de transmissão na Itália e uma porção dos rendimentos da série nos próximos 15 anos.



Figura 18 - Protótipos do design das 5 personagens do episódio piloto Magic Bloom, em 1999

Apesar de um investimento de mais de 100.000€ no episódio-piloto, após uma sessão de teste com audiência do episódio, Straffi demonstrou-se descontente com o resultado e com a reação do público em relação ao estilo antiquado do vestuário apresentado, o que o levou a descartar o projeto.

Mais tarde, Straffi revelou que este episódio “parecia apenas um desenho animado no estilo japonês/anime ... mas nada com [o moderno] Club Winx”.

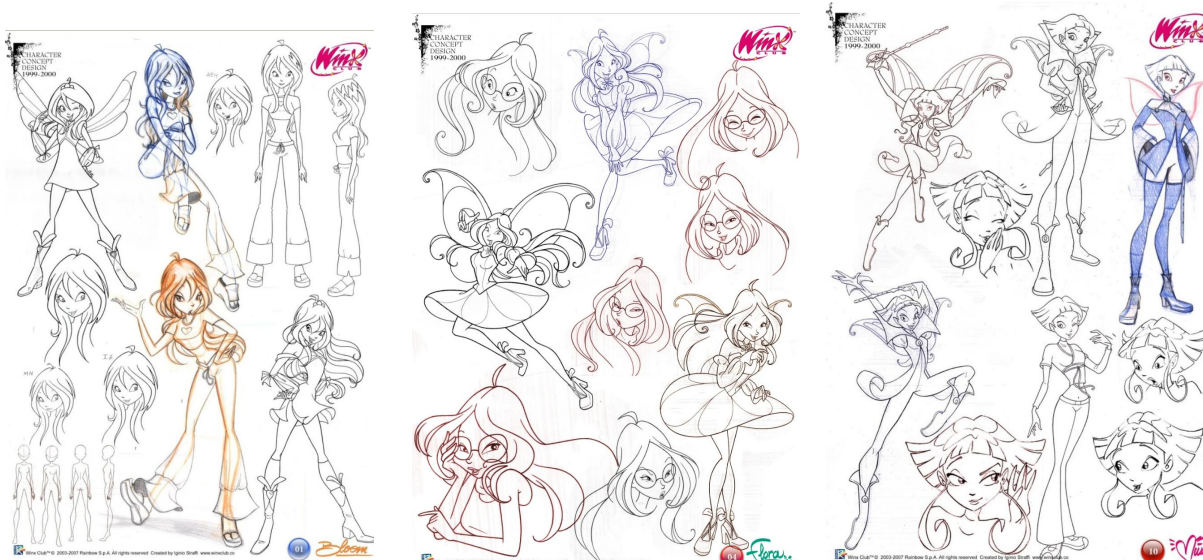


Figura 19 - Folhas de estudo/desenvolvimento de personagens inicial de 3 personagens de Winx em 1999.

Para reformular o conceito, a equipa de Straffi contratou designers de moda italianos para remodelar a imagem das personagens, conferindo-lhes uma aparência mais alegre e moderna.

Assim, a produção da série com o seu novo look começou em 2002 e era estimado que a série chegasse aos ecrãs televisivos em 2003.

*Rainbow SpA* (estúdio de produção fundado por Iginio Straffi em 1995) exibiu o primeiro episódio de “*Winx*” (cujo nome originou da palavra em inglês para asas, “wings”) no evento MIPCOM em outubro de 2003 para empresas internacionais, e finalmente a primeira temporada do desenho animado foi exibida pelo canal televisivo italiano Rai 2 a 28 de janeiro de 2004.

Inicialmente a equipa de produção trabalhava na sede original da empresa em Recanati, mas em 2006 Straffi abriu um segundo estúdio em Roma para projetos de animação a computador.

Straffi criou *Winx* com a intenção de atrair espectadores de ambos os sexos, incluindo sequências de luta e ação (originalmente direcionadas ao público masculino) e elementos de moda e femininos (de forma a atrair o público feminino) e, inicialmente com uma história que terminaria num máximo de 78 episódios (3 temporadas) e um filme (*Winx Club: O Segredo do Reino Perdido*), dizendo em 2007 que a saga *Winx* “não duraria para sempre”. No entanto, devido á crescente popularidade do desenho animado, Straffi decidiu em 2008 estender a série, começando a trabalhar num novo filme (*Winx Club: Uma Aventura Mágica*) e introduzindo uma quarta temporada.

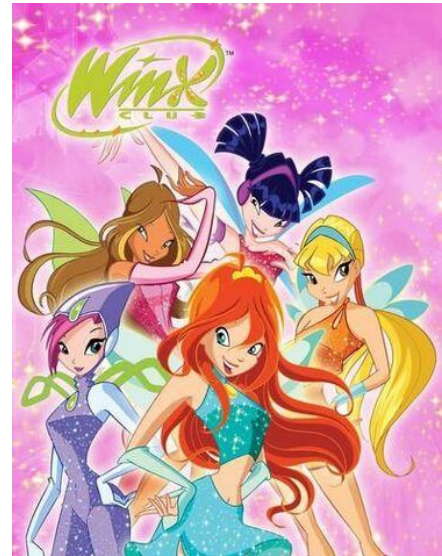


Figura 20 - Poster promocional da primeira temporada de *Winx Club*, em 2004.



Figura 21 - Capa do filme “*Winx Club: O Segredo do Reino Perdido*”



Figura 22 - Capa do filme “*Winx Club: Aventura Mágica*”

Em fevereiro de 2011, a empresa americana *Viacom* (proprietária do canal televisivo *Nickelodeon*) tornou-se co-proprietária do estúdio de produção de Straffi, comprando 30% da *Rainbow SpA* por 62.100.000 € (apesar de inicialmente planear em comprar todo o estúdio) e anunciou que a *Nickelodeon* trabalharia num “renascimento” da série *Winx Club*. Assim, a *Viacom* financiou e forneceu staff para a nova “era” de *Winx Club*, dividindo a produção entre a *Nickelodeon Animation Studio* nos Estados Unidos da América e a *Rainbow SpA* na Itália.

Este “renascimento” da série começou com 4 episódios especiais que resumiam as duas primeiras temporadas, e ao longo dos anos continuou com a produção das temporadas 5, 6 e 7 (sendo as temporadas 5 e 6 as primeiras que incluem sequências em CGI 3D na série principal, animadas no estúdio em Roma. De acordo com os animadores de CGI da *Rainbow*, o movimento do cabelo das personagens em cenas subaquáticas mostrou-se particularmente desafiante, e foi animado separadamente).

Problemas financeiros no estúdio *Rainbow* devido ao fracasso do filme “Gladiadores” (2012) levaram a cortes no orçamento da sétima temporada de *Winx* (o projeto mais caro de produzir do estúdio), mas em adição ao financiamento da série televisiva, *Viacom* decidiu fornecer também os recursos necessários para a produção de um terceiro filme (*Winx Club: Mistério do Abismo*).

A oitava temporada do desenho animado não foi produzida como uma continuação imediata da sétima temporada e, após um hiato de 4 anos, a série foi remodelada de forma a apelar a um público mais jovem. O público-alvo inicial de *Winx Club* cresceu ao longo dos anos e, de acordo com Straffi, em 2019, “nos últimos 10 anos o público para animações tem se tornado cada vez mais jovem. Atualmente, é difícil que uma criança de 10 anos veja desenhos animados ... quando o público-alvo se torna crianças dos 4 aos 8 anos, a história não pode ter o mesmo nível de complexidade das temporadas iniciais de *Winx*”. A equipa criativa da *Rainbow* redesenhou as personagens para que estas aparentassem ser mais jovens (de forma a cativar crianças mais novas), simplificou a história para que fosse mais facilmente compreendida pela nova audiência e, vários membros de produção ao longo dos anos não foram convocados para esta temporada.



Figura 21 - Imagem da 8ª temporada de *Winx*.

## Design

Visualmente, a série passou inicialmente por uma fase estética semelhante ao anime japonês com alguns elementos europeus, aos quais Iginio acabou por chamar “o estilo de marca da Rainbow”. As personagens principais tiveram como inspiração celebridades populares no virar do século:

-Bloom: Britney Spears;

-Stella: Cameron Diaz;

-Flora: Jennifer Lopez;

-Musa: Lucy Liu

- Tecna: Pink

-Layla: Beyoncé



Figura 22 - Comparação entre as personagens de Winx e as celebridades de inspiração.

Esta abordagem fazia parte do objetivo de Straffi, que pretendia que as fadas representassem a mulher atual.

Um time de artistas especializados criou cerca de 20 meses de expressões e posições de vários ângulos para cada personagem. Os coordenados utilizados pelas personagens foram inicialmente desenvolvidos a partir de colagens com recurso a revistas de moda. Utilizando as tendências de moda contemporâneas, estes artistas foram capazes de desenhar múltiplos coordenados para cada personagem, e Simone Borselli (diretor de arte do desenho animado) foi responsável pelo design do vestuário da grande maioria das personagens nas primeiras temporadas, apesar de não ter antecedentes na área do design de moda.

A primeira fase de produção dos episódios é o desenvolvimento do guião, um processo que pode durar cerca de 5 a 6 meses. Apesar de os escritores inicialmente serem inteiramente baseados em Itália, quando a produção do desenho animado se dividiu entre a Itália e os Estados Unidos da América houve uma preocupação em retratar cenários multiculturais e acessíveis a espectadores de diferentes países. Os

episódios foram modelados de acordo com dramas adolescentes e histórias de banda desenhada americanas, sendo escritos com duas histórias em mente: uma narrativa longa a ser desenvolvida durante a totalidade da temporada da série, e uma sub-narrativa que conclui no final do episódio de 22 minutos.

Os episódios abordam temas de romance, amizade, relações complexas, aquisição de maturidade ao chegar á idade adulta, até temas de relevância atual como poluição marinha (temporada 5) e conservação da natureza e animal (temporada 7).

Depois do guião e design de personagens aprovados, o roteiro é passado para artistas de *storyboarding*.

Para cada episódio de 22 minutos, os artistas preparam cerca de 450 páginas que são utilizadas para criar "*animatics*": uma animação simplificada feita a partir da sequência de esboços das cenas a desenvolver, com áudio e diálogo, de forma a construir uma visão geral simplificada de como os elementos visuais e auditivos se relacionam e funcionam em conjunto.



Figuras 23 e 24 - Storyboards utilizados na criação de animatics para visualização dos episódios a serem criados.

Nas primeiras 4 temporadas os movimentos de fala das personagens eram animados de forma a combinar com as vozes dos dubladores italianos, mas com o "renascimento" da série os movimentos da boca foram sincronizados com os guiões em inglês. Estes episódios podem demorar cerca de 2 anos a concluir, por isso vários episódios são desenvolvidos em simultâneo.

## Receção do Público e Impacto Cultural

*Winx Club* viu grande sucesso em avaliações e em opiniões de críticos, tornando-se em 2004, durante a sua primeira temporada, um dos programas do canal Rai 2 mais bem avaliados.

Num artigo do *New York Times*, Paola Dubini afirmou que os temas e personagens presentes em *Winx Club* apelavam ao público alvo e aos seus pais, devido às personalidades diferentes e bem definidas das personagens, que permitia que as crianças se identificassem com as mesmas. A jornalista Tara Swords avaliou a série com 3 estrelas à animação, descrevendo-a como uma “história imaginativa com heroínas fortes e destemidas”, porém argumentando que os elementos de design prejudicavam a série. A representação de papéis de género em *Winx Club* atraiu interesse académico, tendo sociologistas como Georgly Antonov e Elena Laktyukhina da *Volgograd State University* analisado que as personagens femininas são representadas como dominantes, enquanto as personagens masculinas são mais passivas, subvertendo normas de género. Como exemplos, mencionaram a forma como as mulheres são vistas adotando papéis tradicionalmente masculinos, lutando pelos seus namorados, salvando-os dos inimigos e convidando-os para encontros românticos, enquanto ao mesmo tempo se mostram com dificuldades em tarefas como cozinhar e limpeza. Escrevendo para a *Kabardino-Balcarian State University*, Zalina Dokhova e Tatiana Cheprakova referem que a série retrata estereótipos positivos e negativos, mencionando especificamente as personalidades contrastantes das personagens Stella e Aisha.

Em 2014, professora Jeanne Prinsloo escreveu para a *Rhodes University* que os episódios de *Winx Club* apresentam narrativas complexas com protagonistas femininas ativas com relações positivas que validam o poder feminino. Numa entrevista com o jornal *Corriere della Sera*, psicoterapeuta Gianna Schelotto realçou os aspetos positivos da série como a amizade, guiando o público feminino para longe das supermodelos para onde o mundo comercial as arrasta. O jornal italiano *Il Sole 24 Ore* também expressou uma opinião positiva sobre o desenho animado, devido aos temas feministas abordados, elogiando a forma como as personagens expõem o narcisismo masculino e o machismo.

Apesar de começar como uma pequena produção de animação italiana, *Winx Club* tem um impacto cultural maior do que era possível prever. A série permanece um tópico de interesse em convenções de fãs e eventos de entretenimento, onde é possível observar vários fãs em *cosplay* das personagens de *Winx* e participando em artes performativas.

Vários eventos são realizados por todo o mundo, desde encontros de fãs (como em 2015 em Jesolo, organizado pela *Nickelodeon*), ou exposições, como a realizada em 2018, na maior convenção de desenhos animados da Europa *Lucca Comics & Games* na Toscana para celebrar o 15º aniversário da série. Um estudo de 2019 realizado

pelo jornal italiano *Corriere della Sera* revelou que *Winx Club* é a 4ª série italiana mais popular fora do país, com grande impacto em países como a Rússia e EUA.

Em 2018, Giovanna Gallo revelou à revista *Cosmopolitan* que as personagens de *Winx Club* se tinham tornado "reais ícones da moda", sendo estas inspiração para outras formas de media como o programa de *reality-tv* italiano *The Apprentice*.

O Concelho Regional de Marche, em Itália, escolheu as fadas de *Winx Club* para representar o país na feira Expo 2010 em Shangai, criando um vídeo de 4 minutos que mostrava as fadas em diversas localizações turísticas de Marche. Em 2015, o primeiro ministro de Itália Matteo Renzi visitou o estúdio da *Rainbow* e descreveu *Winx* como "uma bela história de talento italiano."

O sucesso de *Winx* é evidente não só pela sua longevidade, mas também por todo o conteúdo produzido ao longo de duas décadas. Em setembro de 2005, um musical ao vivo intitulado "*Winx Power Show*" entrou em digressão em Itália, expandindo-se para outros países europeus posteriormente e tendo o elenco performado na edição de 2007 da premiação *Nickelodeon Kids' Choice Awards*, em Milão. Em 2007 deu-se início à digressão *Winx on Tour*, o segundo musical que passou por vários países europeus (incluindo Portugal), asiáticos e da América do Sul, e em 2008 uma digressão intitulada "*Winx on Ice*" (sendo um espetáculo de patinagem no gelo) percorreu toda a Europa até 2010.



Figura 25 - Digressão *Winx on Ice*.



Figura 26 - Digressão em comemoração aos 10 anos da *Winx*.

## Enredo e Estética

Apesar da premissa da série de animação ser constante em todas as temporadas, cada temporada acaba por se focar num tópico diferente.

A série segue as aventuras de um grupo de 6 fadas amigas que frequentam o Colégio para Fadas de *Alfea*, com o intuito de se tornarem fadas guardiãs dos seus reinos. Bloom (a fada da chama do Dragão e personagem principal) vem do planeta Terra e pretende entender os seus poderes e a sua verdadeira origem, bem como o que aconteceu ao seu planeta e aos seus pais biológicos.

A trama está repleta de conflitos entre as personagens entre si, entre vilões que se tornaram icónicos ao longo do tempo, entre as 6 Winx e os seus namorados, e aborda temas como o divórcio, luto, manipulação e abuso de poder, mas também possui momentos mais alegres e divertidos que se entrelaçam como alívio entre episódios tensos.

Na primeira temporada, Bloom descobre que é uma fada e é levada por Stella para Magix, com o objetivo de frequentar a escola de fadas. É aqui que Bloom conhece o resto do grupo que no futuro se tornará o clube *Winx*: Flora, Musa e Tecna (com Layla aparecendo apenas na segunda temporada), e se torna rival do trio de bruxas da escola Torre Nublada, as *Trix* (que se tornam as principais antagonistas para uma grande maioria das temporadas). O objetivo do trio de bruxas é roubar a fonte do poder da chama do dragão possuída por Bloom.

Enquanto a primeira temporada serve como uma introdução às personagens e à história que se pretende explorar, a segunda temporada introduz Layla como nova integrante do clube e aprofunda as personalidades de todas as personagens principais, com Lord Darkar como principal vilão.

A terceira temporada (e a última inicialmente planeada) foca-se na jornada de amadurecimento das personagens, culminando na sua graduação após cada fada arriscar a sua vida para se provar digna de se tornar uma fada *Enchantix*.

O primeiro filme (que sucede os acontecimentos da terceira temporada) foca-se na descoberta do reino perdido de Bloom, que descobre o que aconteceu com os seus pais e consegue não só salvá-los, como também todo o seu reino de Domino.

Visto que Iginio Straffi sugeriu que o filme teria como foco a história inicialmente planeada para *Winx Club* e apelaria ao público que sentia nostalgia em relação ao início da série, penso que será pertinente analisar estas 3 temporadas e o filme como forma de incorporar a fase de análise apresentada acima, no método de trabalho (substituindo o guião). Esta pesquisa irá debruçar-se sobre os cenários principais que aparecem na série, a forma como as personagens interagem com o mundo que as rodeia e as suas personalidades únicas e como são refletidas no seu vestuário.

## Mundo de Winx e Cenários

O mundo de Winx representa uma versão fantasiosa da nostalgia futurista dos anos 2000, visível na arquitetura apresentada na série bem como no mundo em geral. Ao mesmo tempo em que existem reinos que remetem a elementos monárquicos do mundo real, existem também planetas como *Zenith* que se focam por completo numa estética futurista e na evolução tecnológica. Esta mistura de conceitos faz com que o mundo de Winx seja único, e juntando-se a elementos Y2K formou uma identidade única que distingue a série até à atualidade.

Alguns dos cenários principais são as 3 escolas de *Magix*: *Alfea*, a escola de fadas; Torre Nublada, a escola de bruxas; e a Fonte Vermelha, escola de especialistas (guerreiros masculinos que lutam utilizando uma grande diversidade de armas luminosas; os parceiros românticos das personagens principais integram esta categoria de personagem). A cidade tecnologicamente avançada principal de Magix serve como o local de diversão e relaxamento das personagens; *Gardenia* é a cidade fictícia que pertence à Terra, e é onde vivem os pais adotivos de Bloom. Ao longo da terceira temporada são explorados os planetas das outras fadas devido à busca pelo poder *Enchantix*, sendo estes: *Melody*, planeta de Musa (a fada da música); *Zenith*, o planeta de origem de Tecna (a fada da tecnologia); *Linphea* (reino de Flora, fada da natureza); *Solaria* como o reino de Stella, a fada do sol e da lua; e por fim *Andros*, reino de Layla (fada das ondas).



Figura 27 - Alfea



Figura 28 – Torre Nublada



Figura 29 - Torre Vermelha



Figura 30 - Magix



Figura 31 - Gardenia

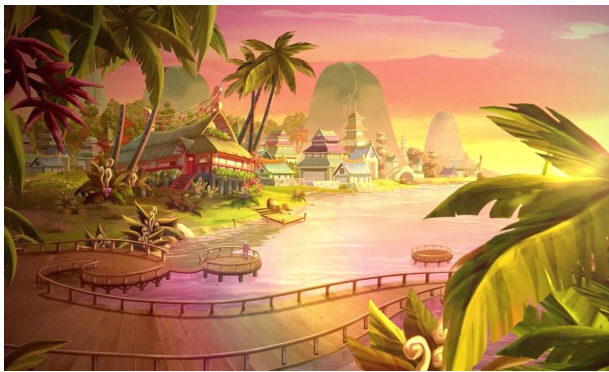


Figura 32 - Melody



Figura 33 - Zenith



Figura 34 - Linphea



Figura 35- Solaria



Figura 36 - Andros

## Estética das Personagens

Por ter sido criada no final dos anos 90/início dos anos 2000, *Winx* possui agora um estilo muito único e distinto, até mesmo na estética Y2K na qual se encaixa. As personagens utilizam vestuário que era considerado moderno na época, e tendo em conta que a série era criada com muita antecedência, é seguro assumir que a equipa de designers que construía a identidade estética de cada personagem era capaz de prever tendências da época.

As personagens apresentam todas estilos que representam as suas personalidades, e cada uma tem uma paleta de cores que segue de forma consistente:

Bloom, a fada da chama do Dragão, tem como cores principais o azul e amarelo (que complementam o seu cabelo laranja). A intenção para a personagem é transmitir uma mensagem de relacionabilidade, tentando fazer com que ela pareça uma personagem com uma estética fácil de replicar e com a qual o público se identifique.



Figura 37 - Coordenados de Bloom

Stella, fada do sol e da lua, é considerada a fashionista do grupo; altamente feminina e vaidosa, a sua aparência é muito cuidada, mas também extravagante, refletindo a sua personalidade confiante e alegre.



Figura 38 - Coordenados de Stella

Tecna (fada da tecnologia) e Musa (fada da música) apresentam ambas uma estética mais inclinada para *tomboy*, tendo Tecna uma abordagem mais *techwear* enquanto Musa se direciona mais para o *punk*, casual e *street style*. Como cores principais, Tecna é associada ao lilás e verde, enquanto Musa se associa ao azul escuro, vermelho e roxo.



Figura 39 - Coordenados de Tecna



Figura 40 - Coordenados de Musa

Flora (fada da natureza) é feminina e delicada, o que se reflete no seu vestuário mais suave, com ênfase em silhuetas femininas e cores como o rosa e verde.



Figura 41 - Coordenados de Flora

Layla possui uma estética mais desportiva, dada a sua conexão com a água e gosto pelo desporto. Como cores principais, Layla é associada ao verde tropa, rosa e verde-água.



Figura 42 - Coordenados de Layla

Em termos de transformações, os criadores conseguiram nas primeiras temporadas criar coordenados para cada uma das fadas que representam as suas personalidades únicas, mas também funcionam de forma coerente e coesa uns com os outros.

As 3 primeiras temporadas focam-se em 2 transformações: *Magic Winx* (forma básica de fada, que eventualmente é complementada com o aumento de poder *Charmix*) e *Enchantix* (forma final de fada guardiã).



Figura 43 - Transformação Magic Winx



Figura 44 - Transformação Enchantix

## Planeamento de trabalho

De forma a conseguir organizar e planear a execução do projeto, foram utilizadas diversas ferramentas com fins diferentes e que fornecem diferentes tipos de informação importante para uma boa gestão do tempo e o desenvolvimento de um método de trabalho coerente, nomeadamente o modelo Canvas, a análise SWOT, o gráfico de Gantt e o gráfico WBS.

### Modelo Canvas

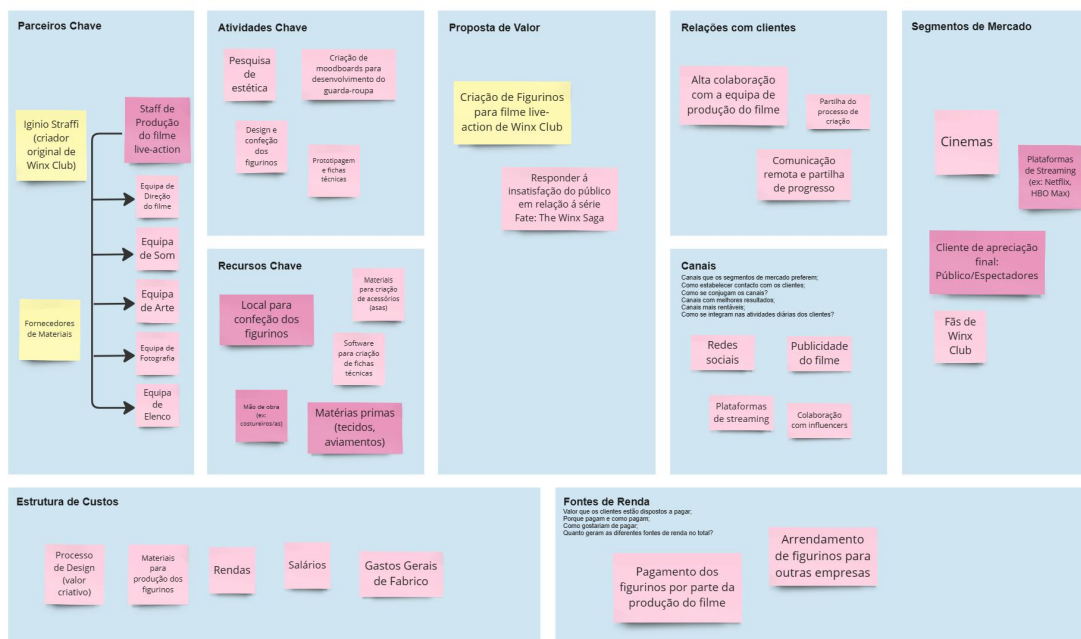
O Business Model Canvas é uma ferramenta de gestão estratégica criada por Alexander Osterwalder e Yves Pigneur que permite a empreendedores/empresas visualizar o desenvolvimento de um plano de negócio, tendo como estrutura nove blocos pré-formatados relacionados entre si que servem como base.

Este modelo pretende responder a 4 perguntas:

- > O quê? - Qual é a proposta de valor/problema a resolver?
- > Como? - Quais os métodos a serem utilizados e quais os recursos necessários para a concretização do projeto?
- > Quem? Qual o público que se pretende alcançar, e como é feita a comunicação entre ambas as partes?
- > Quanto? Quais são os fatores financeiros que influenciam os custos do projeto e as fontes de renda?

Abaixo encontra-se o modelo Canvas desenvolvido para o projeto em questão.

Tabela 1 - Modelo de Negócio Canvas



## Análise SWOT

A análise SWOT procura analisar fatores internos (forças e fraquezas) e fatores externos (oportunidades e ameaças) de forma a identificar quais as vantagens e desvantagens que o projeto pode apresentar.

Após análise das forças e fraquezas que o meu negócio apresenta a partir da observação interna do projeto, bem como a identificação de oportunidades e ameaças externas ao negócio, foi desenvolvida uma tabela de análise SWOT que pretende minimizar os riscos do negócio, dando a conhecer ao designer os possíveis desafios que pode enfrentar.

Tabela 2 – Análise SWOT

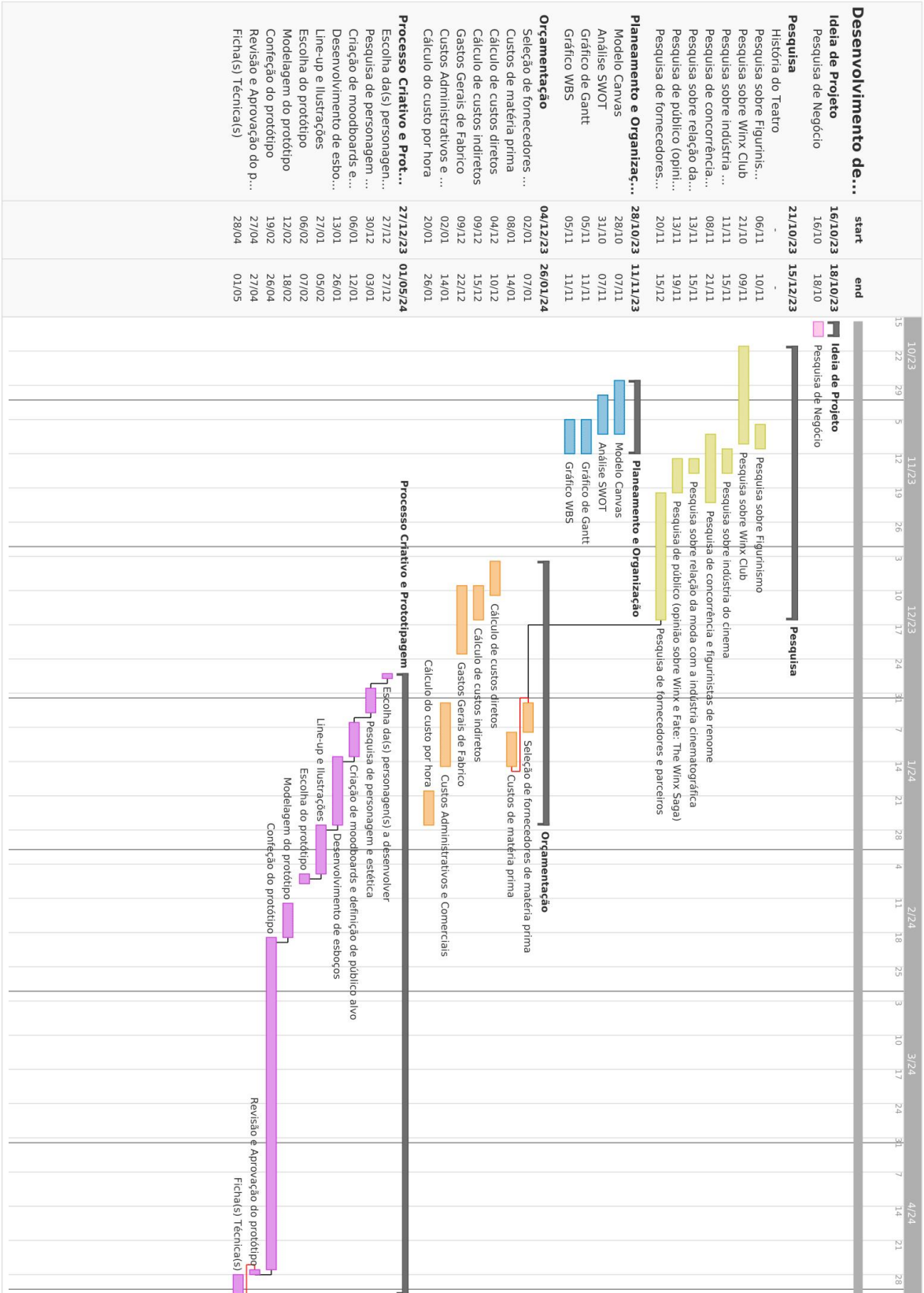
<p style="text-align: center;"><b>Forças</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visão criativa única;</li> <li>• Baixo custo/preço;</li> <li>• Entendimento da opinião do público por fazer parte do mesmo (fãs de Winx Club);</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Fraquezas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilidade de não ser contratado para a criação do guarda-roupa do filme;</li> <li>• Falta de experiência tanto no ramo de design de moda como figurinismo;</li> <li>• Falta de financiamento;</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Oportunidades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ser contratado para outros projetos futuros;</li> <li>• Criar relações benéficas na indústria;</li> <li>• Ganhar experiência de trabalho;</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Ameaças</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Outros figurinistas;</li> <li>• Aumento dos custos de produção;</li> <li>• Cliente pode escolher um figurinista de renome e/ou com mais experiência;</li> </ul>

## Gráfico de Gantt

Após a criação do modelo Canvas e a análise SWOT, foi possível criar um gráfico de Gantt, que pretende organizar todas as etapas necessárias para o desenvolvimento do projeto, desde a conceção da sua ideia até à confeção de um produto final, estipulando prazos específicos para cada tarefa, de forma a certificar a viabilidade do projeto tendo em conta o tempo de trabalho estipulado.

Começando pela pesquisa de uma ideia de negócio que foi escolhida rapidamente, o gráfico de Gantt mostra o tempo que a fase de pesquisa apresentada anteriormente demorou a desenvolver, bem como prevê o tempo que poderá ser gasto nos cálculos de orçamento, no processo criativo e prototipagem do produto (sendo os dois últimos passos a desenvolver no 2º semestre).

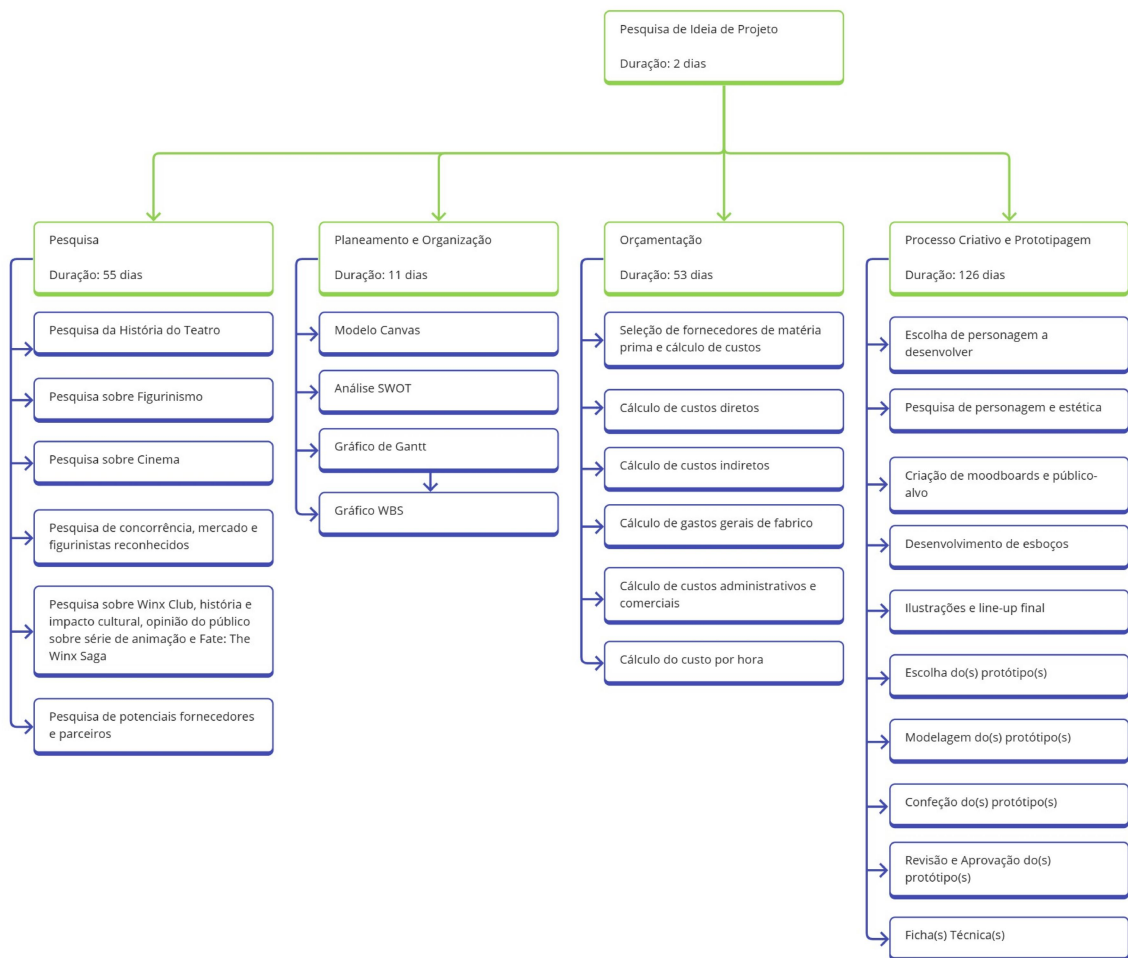
Gráfico 1 – Gráfico de Gantt



## Gráfico WBS

O gráfico WBS pode ser feito a partir do gráfico de Gantt, e pretende mostrar de forma mais clara as relações hierárquicas e de dependência de cada tarefa do projeto.

Gráfico 2 – Gráfico WBS



## Pré-Orçamentação

Em termos de cálculo de custos do projeto, devido a variantes que apenas foram averiguadas no 2º semestre, comecei apenas inicialmente por apresentar por tópicos alguns dos possíveis gastos que poderiam ser considerados para o desenvolvimento do projeto:

> Custos de design: após cálculo dos custos dos bens materiais a utilizar, é importante valorizar o design e a propriedade intelectual, cobrando um custo pelo design.

> Matéria prima: estes custos incluem todas as matérias primas utilizadas para desenvolver os figurinos em si, desde tecidos e aviamentos a linhas, entretelas e todos os outros materiais que são parte do produto final.

> Mão de obra direta: numa situação onde o projeto é desenvolvido por uma equipa de colaboradores, é importante ter em conta que todos os trabalhadores devem ser remunerados adequadamente, e por isso deve ser um aspeto a incluir e considerar na orçamentação.

> Renda do lugar ocupado para confeção: independentemente do local utilizado para a confeção dos coordenados, haverá um valor a ser pago para utilização do espaço.

> Gastos Gerais de Fabrico: estes gastos incluem a mão de obra indireta, os consumos de bens como água, eletricidade e combustíveis, matérias-primas subsidiárias e indiretas. Passa também por considerar os custos do controlo de qualidade, depreciação de maquinaria, seguros e rendas necessárias para o funcionamento do local de trabalho.

> Custos de transporte: Este custo não se refere apenas ao transporte de matérias primas, mas também de funcionários e todos os outros equipamentos e materiais que podem ser necessários, bem como os custos de envio dos figurinos para o local de filmagem.

> Custos Administrativos e Comerciais: gastos correspondentes a montantes investidos na distribuição, comercialização, publicidade e/ou marketing dos produtos, custos de administração e financeiros.

## Metodologia de Projeto

Com o auxílio das orientadoras de projeto, foi desenvolvida uma metodologia projetual com etapas para uma abordagem de trabalho eficaz e produtiva. Antes de iniciar o desenvolvimento criativo, foi necessário entender o projeto para o qual este trabalho se dirige: a produção de figurinos para um filme live-action, adaptado da série de animação Winx Club.

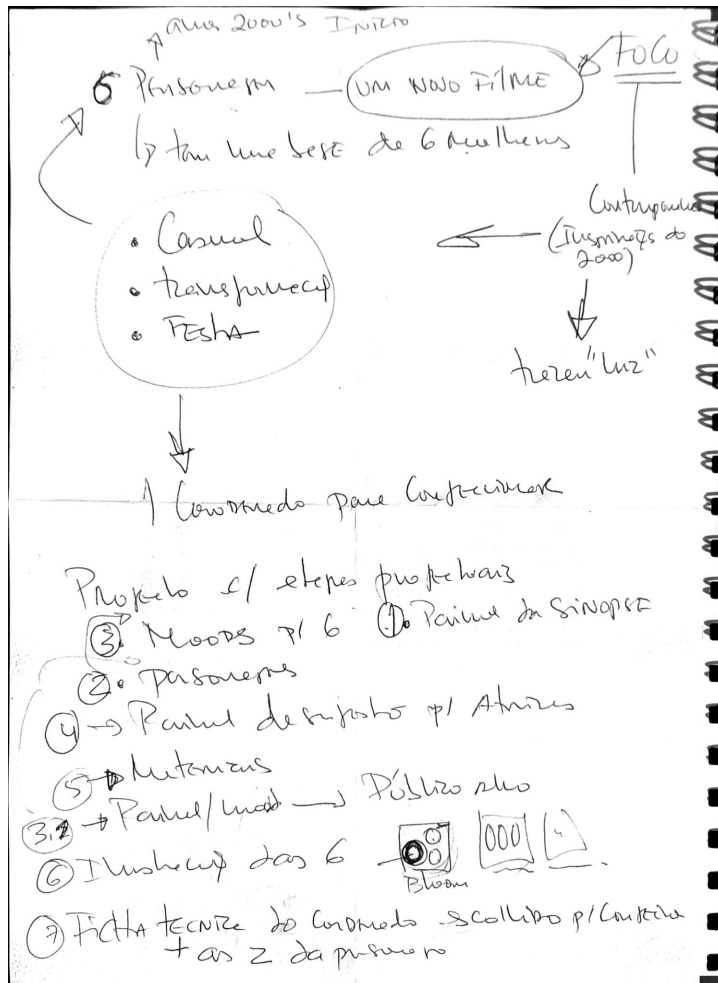


Figura 45 - Esboço da metodologia

1. Sinopse da história
2. Análise de personagens
3. Moodboards de personagem
- 3.1. Público - Alvo
4. Casting
5. Pesquisa de materiais
6. Esboços e Ilustrações
7. Fichas Técnicas
8. Prototipagem

Iniciando-se com a análise da história que serve como inspiração para o futuro filme (as primeiras três temporadas da animação e o seu primeiro filme, como mencionado anteriormente) e a análise do desenvolvimento das personagens, foram criados painéis de sinopse do enredo e painéis de personagens, de modo a aprofundar o conhecimento sobre o ambiente onde os figurinos se inserem.

## Análise do Enredo

Figura 46 - Sinopse da 1ª temporada

**1** Bloom descobre os seus poderes

**2** Bloom chega a Alfea e conhece as outras fadas

**3** Trix atacam Stella para obter o poder da Chama do Dragão

**4** Trix descobrem que Bloom é a portadora do poder da Chama do Dragão

**5** Exército das Trevas criado pelas Trix para atacar Alfea

**6** Winx em missão em Domino para recuperar poderes de Bloom

**7** Batalha final entre fadas de Alfea e as bruxas Trix

**Temporada 1**

Introduz as 5 personagens principais e as 3 vilãs. Bloom possui o poder que as Trix procuram, enquanto Bloom tenta entender quem e e as suas origens, ganhando confiança em si própria e nas suas habilidades, luta contra as Trix e embarca numa jornada para descobrir o que aconteceu ao seu reino, e como o pode salvar.

Pontos principais:  
Surgimento da amizade do Clube Winx;  
Cetro de Stella;  
Chama do Dragão;  
Enxuxas VS Fadas;  
Autodescoberta;

Figura 47 - Sinopse da 2ª temporada

Aisha tenta escapar da Fortaleza de Darkar com as Pixies

Darkar pretende roubar o Codex para obter Poder Absoluto

Aisha junta-se ao Clube Winx em Alfea e resgatam as Pixies

Clone do Professor Avalon manipula Bloom e leva-a a Darkar

Bloom é transformada em Dark Bloom por Darkar

Sky salva Bloom da maldição de Darkar confessando o seu amor

**Temporada 2**

Introdução de Aisha no Clube Winx e as Pixies; Esta temporada foca-se maioritariamente no desenvolvimento das histórias das personagens, explorando os seus medos e traumas passados. Serve para estabelecer as relações entre as personagens para temporadas seguintes. As fadas ganham o bost Charmix superando uma insegurança ou desafio pessoal.

Figura 48 - Sinopse da 3ª temporada

Trix juntam-se a Valtor e escapam a Dimensão Omega

Valtor começa por atacar o planeta de Andros, seguido de outros planetas na dimensão mágica

Uma por uma, as fadas ganham a sua forma Enchantix salvando pessoas dos seus respetivos planetas

Bloom (que tem o seu planeta destruído) vai para a ilha de Pyros treinar para se conectar ao seu poder do Dragão

Bloom adquire Enchantix, mas o seu poder é incompleto (instável e não se miniaturiza)

As Winx superam testes pessoais de moral e altruísmo no Labirinto de Cristal

**Temporada 3**

Introduz a forma final de fada: Enchantix. Foca-se na superação de desafios pessoais de cada fada.

Bloom: ganha Enchantix (incompleto) por pura força de vontade e determinação.  
Stella: salva o seu pai da manipulação de Cassandra e Valtor.  
Flora: sacrifica-se para salvar a sua irmã de morrer afogada.  
Musa: salva a princesa de Melody, Galatea e restaura as suas asas.  
Aisha: utiliza o poder do cetro de Ligea para a salvar, em vez de curar o seu feitiço negro de cegueira.

## Análise de Personagens



**Bloom:** inicialmente insegura devido á ignorância sobre os seus poderes mágicos e pelo choque de mudar de uma vida normal terrestre para uma vida mágica.  
Em criança, durante o ataque das 3 bruxas ancestrais a Domino, foi salva pela sua irmã Daphne que se sacrificou para enviar Bloom para a Terra por um portal, onde foi adotada por Vanessa e Mike. Bloom é a princesa do reino perdido de Domino.  
À medida que descobre os seus poderes, a curiosidade pela sua origem aumenta e acaba por tentar descobrir de onde vem, quem é, e pretende salvar o seu planeta (sucendendo e salvando os seus pais Oritel e Marion, bem como a sua irmã Daphne posteriormente na temporada 5).  
Impaciente, teimosa e escapista, que posteriormente se torna ponderada, inteligente e eficaz ao controlar a sua natureza impulsiva e temperamental, servindo como líder do Clube Winx.  
Possui uma ligação com o principal vilão da 3ª temporada Valtor, visto que a fonte de poder de ambos é a Chama do Dragão.  
Namora com Sky e tem uma rivalidade com Diaspro (devido a Sky) e Mitzi (na Terra).  
Interesses: desenhar e cozinhar  
Fada da Chama do Dragão

**Stella:** é confiante, extrovertida, desbocada e aparentemente egocêntrica; tem uma personalidade alegre e otimista que usa para mascarar as suas inseguranças e problemas familiares.  
É a fashionista do grupo, tendo uma grande paixão por moda e sendo responsável pelo design de vários looks usados pelas Winx ao longo das temporadas.  
Pode ser preguiçosa e não gosta de assumir responsabilidades como a escola e/ou trabalho procurando sempre uma alternativa que lhe agrade mais.  
Princesa do reino de Solaria, tem dificuldades em lidar com o divórcio dos seus pais, o que faz com que seja bastante protetora, cuidadosa e solidária com as suas amigas, apesar de por vezes não utilizar as melhores palavras para se expressar.  
Namora com Brandon e é romântica, muito casamenteira e ciumenta.  
Interesses: Moda, compras e festas  
Fada do Sol e da Lua.



**Aisha:** é segura de si mesma, tem opiniões e visões fortes, porém com uma mente aberta; oferece conselhos práticos e pragmáticos, motivados pela sua impulsividade.  
Dançarina e atleta talentosa, Aisha tem interesse por desporto e é bastante competitiva, apresentando uma personalidade um pouco mais "masculina" e tomboy inicialmente.  
Impaciente, impulsiva e teimosa, Aisha guarda rancor e salta para conclusões, eventualmente abrindo-se mais ao grupo.  
Princesa do reino de Andros, Aisha cresceu isolada e solitária, não tendo amigos, o que faz com que tenha dificuldades em confiar nos outros.  
Sofreu grande pressão por parte dos seus pais para cumprir os seus deveres reais, que foram responsáveis por arranjar o casamento entre Aisha e Nabu.  
Sem saber que Nabu está prometido a Aisha, esta acaba por se apaixonar e os dois formam um laço forte, fazendo planos para o futuro até que Nabu morre na temporada 4.  
Fada das Ondas, é capaz de controlar uma substância mágica viscosa chamada Morphix e a água.  
É cegada por Valtor na temporada 3 (recuperando a visão com o poder Enchantix) e revela o seu medo de estar sozinha e o medo da escuridão.  
Interesses: Desporto

Figura 49 - Resumo da análise das personagens Bloom, Stella e Aisha

**Musa:** fada da música, vindo do planeta de Melody, tendo assim uma grande conexão á música, dança, ondas de som e pressão sónica. Tem uma relação atribulada com o seu passado: Matlin, a sua mãe, era cantora em conjunto com o seu pai Ho-Boe, no entanto quando Musa era ainda criança a sua mãe morreu; Musa cresceu apenas com o seu pai, que ressentiu a música devido ao falecimento de Matlin e abandonou a sua carreira, não querendo que a filha seguisse o mesmo caminho. O amor pela música passou de Matlin para Musa, e assim esta lutou para mostrar ao seu pai que a música a faz feliz, e Ho-Boe acaba por aceitar a paixão da filha, no entanto a dificuldade em lidar com o luto da sua mãe é algo que segue a história de Musa ao longo de toda a série. De forma a mascarar a sua vulnerabilidade e insegurança, Musa é a "maria rapaz" do grupo, tendo inicialmente uma aparência mais tomboy de forma a balançar a sua vulnerabilidade emocional. Á medida que aprende a lidar com os seus próprios sentimentos, deixa cair a fachada e começa a mostrar também o seu lado mais feminino. A sua personalidade forte, rebeldia e grande força de vontade aliada à personalidade do seu namorado Riven, faz com que estes sejam o casal mais atribulado da série, tendo vários conflitos, discussões e términos. É a membro do grupo que tem as melhores notas na escola.  
Interesses: Música, dança  
Fada da Música.



**Flora:** calma, tímida, doce e genuína, a fada da natureza proveniente de Linphea, é delicada e gosta de estudar, sendo mestre em poções e remédios que utilizam a sua magia das plantas. Sensível, tenta sempre encontrar uma forma de resolver conflitos com o menor alvoroço possível. É a membro mais madura do grupo, valorizando a paz, amor, felicidade e tranquilidade, mas tem problemas de confiança, fazendo com que se esconda e duvide do seu potencial. Cautelosa, mas não hesita em ser agressiva para proteger os seus entes queridos. Sendo irmã mais velha de Miele, Flora é demasiado protetora (sacrificando a própria vida na temporada 3 para salvar a irmã). Namora com Helia com quem tem uma relação estável e romântica, sendo o casal com menos conflitos ao longo da série.  
Interesses: Jardinagem, Estudar e Poções  
Fada da Natureza

**Tecna:** é a fada da tecnologia, vinda do planeta Zenith. Extremamente inteligente, o seu entusiasmo pela tecnologia e regularidade faz com que esta seja presa nos seus hábitos práticos e lógicos. Confiante e perfeccionista, tem dificuldade em expressão as suas emoções e tenta tomar decisões com base na lógica, abrindo-se mais eventualmente com as Winx e quando se aproxima do seu namorado, Timmy. As suas emoções vão florescendo ao longo da série e esta aprende a apreciar tanto a lógica como a emoção quando esta oferece abdicar do seu amor e sentimentos para derrotar Valtor. Altruísta, sacrifica-se para salvar a dimensão mágica ao fechar o portal Omega aberto por Valtor em Andros (ficando presa em Omega e sendo eventualmente salva pelas Winx).  
Interesses: ciência, tecnologia, invenções e videojogos.  
Fada da tecnologia, eletricidade e energia digital.



Figura 50 - Resumo da análise das personagens Musa, Flora e Tecna

## Público-Alvo



Figura 51 - Público-alvo

A identificação do público-alvo para este projeto foi uma componente desafiante, visto que este se divide em dois: por um lado, o cliente para o qual se dirige o projeto é a entidade corporativa que me contrataria para desenvolver o vestuário para o filme, no entanto, a apreciação final do trabalho é feita pelos espectadores do filme, e consequentemente eles são o público que se pretende atingir.

Assim, o público-alvo é composto por indivíduos de ambos os sexos, principalmente na faixa etária dos 15-25 anos (idades que têm atualmente as pessoas que consumiam o desenho animado na sua infância), com um grande sentimento de nostalgia e apreciação pelo que foi a sua infância e os anos 2000 de modo geral.

Este público dá uma grande importância a causas sociais e valoriza a representação cultural que se encontrava na série animada, então estes são elementos que deverão permanecer no filme a ser produzido para que o público não perca o interesse que previamente teria.

## Casting

Apesar das personagens na série animada original terem 16/17 anos, para efeitos do filme e de forma a ter um pouco mais de liberdade no design dos figurinos, tomei a decisão de tornar as pessoas em jovens adultas, em torno dos 20 anos. Desta forma, e de acordo com as informações já divulgadas por Iginio Straffi, as personagens poderão seguir o enredo da série de animação original num contexto mais adulto para se encaixar com o público-alvo do filme.

As atrizes para as 6 personagens principais foram escolhidas com base na sua etnia, voz, personalidade e na sensação geral que estas transmitem;

Elle Fanning (26, norte-americana) interpretaria Bloom devido à sua aparência inocente e doce; apesar de não ser naturalmente ruiva, seria algo fácil de solucionar com a equipa de cabelo que trabalharia no filme;

Ester Expósito (24, espanhola) interpretaria a personagem de Stella; a personagem é codificada como sul-europeia (espanhola/italiana), e a atriz possui uma aparência e atuação que transmitem a estética de “menina rica e mimada” que a personagem possui inicialmente;

Isabela Merced (22, peruana e norte-americana) representaria a personagem Flora, que é codificada na série animada original como sendo de descendência latina; a cantora e atriz possui características faciais semelhantes à personagem animada;

Kiernan Shipka (24, norte-americana) seria a escolha para a personagem Tecna devido à sua estrutura facial;

Demi Singleton (17, hondurenha) é a escolha para interpretar Aisha; apesar de ser a atriz mais jovem no cast, a sua aura e habilidades de atuação são capazes de corresponder às restantes atrizes;

Maria Zhang (24, polaca-chinesa) faria o papel de Musa; sendo a personagem de descendência asiático do clube Winx, mais especificamente codificada como chinesa, Maria é semelhante a Musa não só em termos culturais mas também físicos.



## Processo Criativo: Moodboards, Materiais e Esboços

O desenvolvimento criativo dos figurinos para as personagens teve como principal inspiração os coordenados que as fadas utilizam na série animada, como forma de procurar resolver a falta de conexão entre o mundo real e a animação que se sentiu durante a exibição da série live-action Fate: The Winx Saga.

Apesar de obter inspirações dos anos 2000 e a estética Y2K no geral, este projeto tem como objetivo manter a estética original da animação mas modernizando-a para que se encaixe no contexto de moda atual e apele ao público-alvo. Para esse efeito, foi efetuada uma pesquisa de marcas de moda que poderiam ser associadas a cada personagem, tendo em conta diversos fatores como a estética da marca, elementos que utilizam, peças-chave e matérias-primas selecionadas. A associação das personagens a marcas de moda atuais oferece uma base para o processo de design e permite a visualização das mesmas no mundo real.

Tendo desenvolvido diversos esboços para os figurinos de cada personagem, foram selecionados no final 3 coordenadas de cada fada: um coordenado casual, utilizado no dia a dia; um coordenado de transformação (para preencher o vazio sentido pelos fãs em relação à série da Netflix); e um coordenado de gala/festa, frequentemente visto em celebrações escolares da série.

Apesar de procurar estabelecer uma relação entre a feminilidade e extravagância da série, mantendo o brilho, cores vivas e silhuetas originais, foi também procurado um contraste entre os coordenados para que estes demonstrem diferentes facetas da personagem:

- **Coordenado Casual:** este coordenado pretende representar a personalidade da personagem num geral, colocando-a num contexto casual e, de certa forma, tentando com que esta se misture com as pessoas comuns; esta abordagem cria um contraste entre a casualidade do dia a dia com a extravagância da transformação mágica, criando conseqüentemente um maior impacto quando a transição acontece.
- **Coordenado de Transformação:** este coordenado é o que retira inspiração do desenho animado de forma mais literal para que atinja os espectadores de forma nostálgica; é também este coordenado que busca resgatar o brilho perdido na série já produzida, utilizando tecidos com lantejoulas e refletivos cujo brilho se traduz em câmara.
- **Coordenado de Festa:** por fim, este coordenado (normalmente um vestido de gala) é o ápice da vulnerabilidade da personagem, mostrando o seu lado mais “ vaidoso ” e feminino.

## Personagem 1: Bloom

Apesar de ser a personagem principal, Bloom apresenta um estilo simples e fácil de replicar na série original; de modo a manter a estética simples de “apenas uma moça da pequena cidade”, as silhuetas utilizadas são simples e as peças têm o intuito de parecerem



Figura 53 - Moodboard Bloom

obtidas em segunda mão ou até mesmo modificadas pela própria personagem. Ao longo da série a Bloom é associado com o elemento do coração, que é implementado tanto nos seus designs casuais como nas suas transformações.

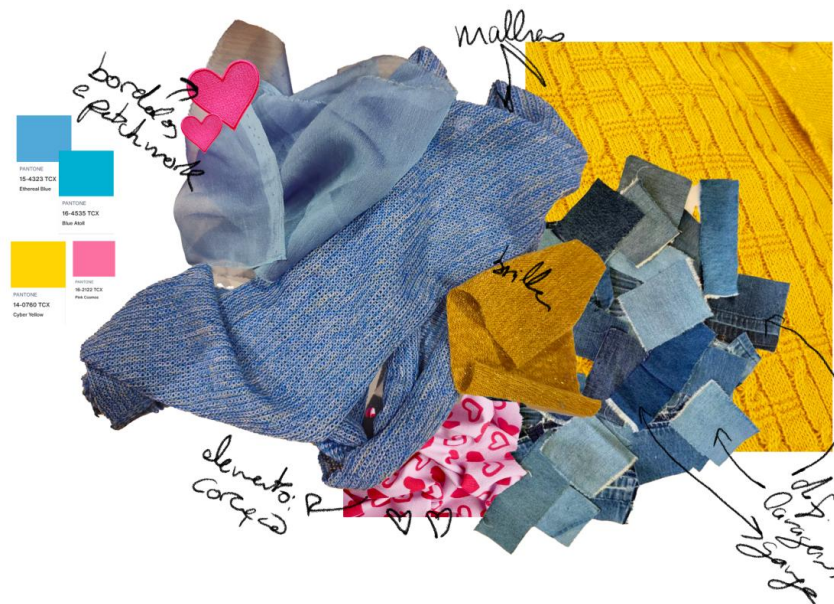


Figura 54 - Matérias-Primas: Bloom

Interpretando as cores e tipologias de peças utilizadas por Bloom, selecionei a ganga e malhas como matérias-primas principais para incorporar o vestuário da personagem; esta escolha reflete a simplicidade da personagem, a sua inocência e natureza comum.

## Bloom: Esboços e Ilustrações

As marcas associadas a Bloom estão consequentemente conectadas ao têxtil principal utilizado pela personagem: a ganga. A Acne Studios e Area são marcas que, de acordo com a minha interpretação da personagem, Bloom utilizaria caso existisse no mundo real; estas marcas exploram a ganga de formas únicas e possuem silhuetas que poderiam ser facilmente utilizadas no dia a dia.

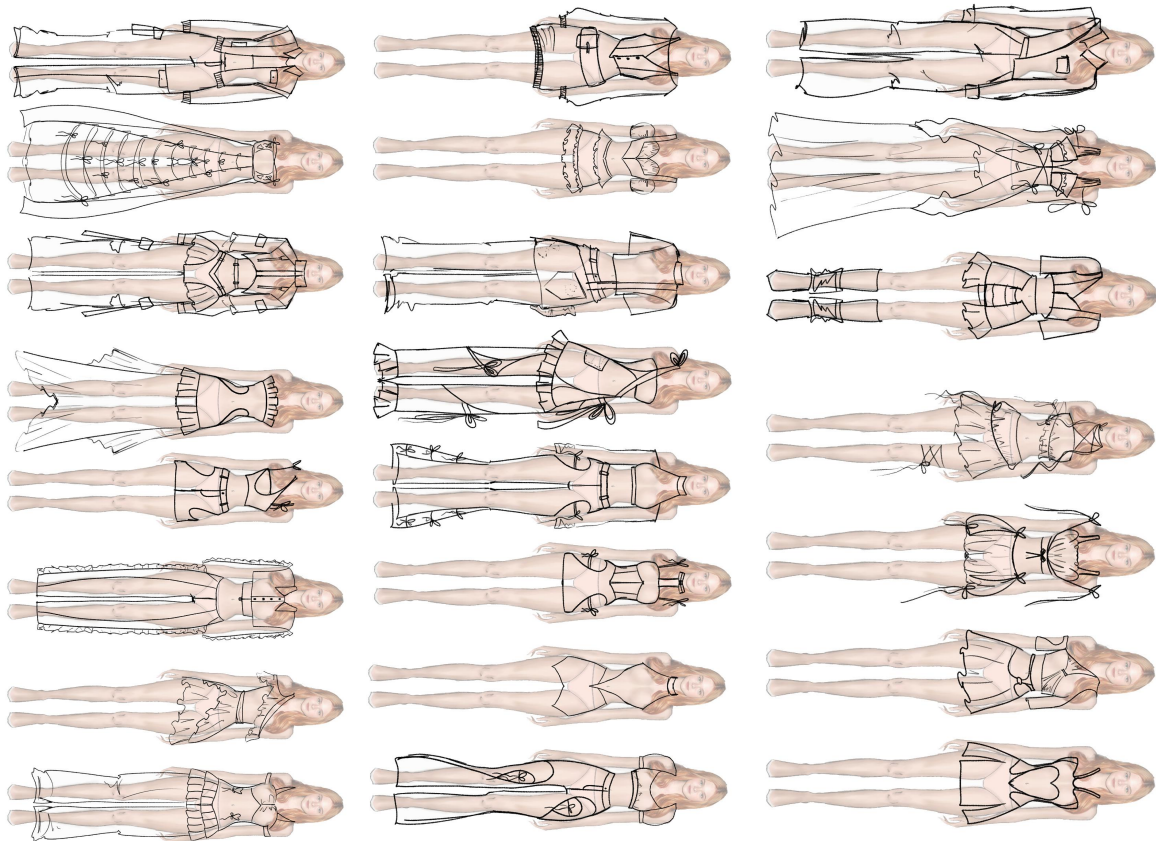


Figura 55 - Esboços de coordenados para a personagem Bloom.

No final do desenvolvimento de esboços, os coordenados selecionados para Bloom acabaram por incorporar mais o cor de rosa em vez do amarelo, devido à progressão da personagem durante a série.



Figura 56 - Ilustrações dos 3 coordenados finais de Bloom.

## Personagem 2: Stella

Stella é a personagem fashionista da série, sendo conhecida pelo seu estilo sofisticado e por vezes inusitado.

Estando sempre preocupada em manter a sua reputação como princesa de Solaria e futura designer de moda,

mas querendo também aproveitar a sua liberdade de expressão durante os anos da juventude, esta mistura cores vivas com silhuetas femininas e que expõem o corpo. Fazendo com que a personagem demonstre a sua preocupação com os seus deveres reais e sinta a pressão que o seu pai exerce sobre si por ser a herdeira do trono, os figurinos desta utilizariam tecidos como o tafetá e tweed e silhuetas clássicas, com elementos jovens e de destaque.

As cores utilizadas por Stella associadas ao carácter esvoaçante dos tecidos escolhidos para a personagem demonstram a sua feminilidade, juventude e paixão pela moda.

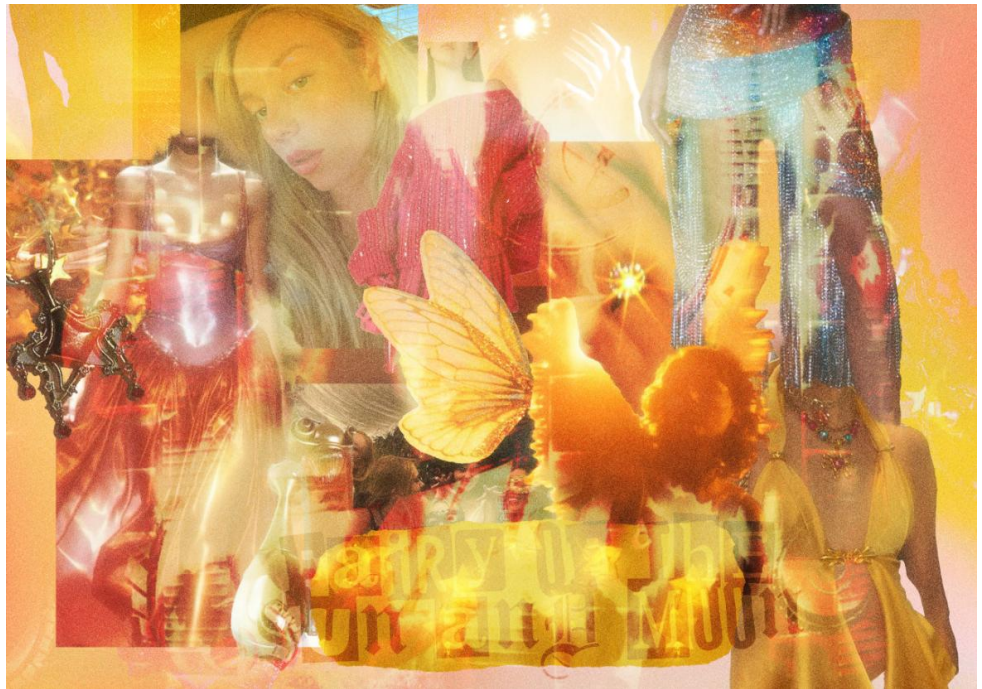
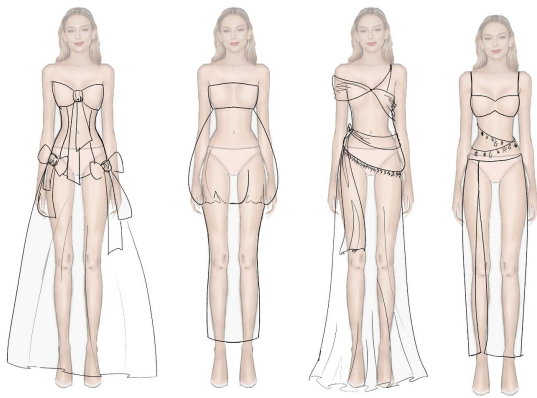
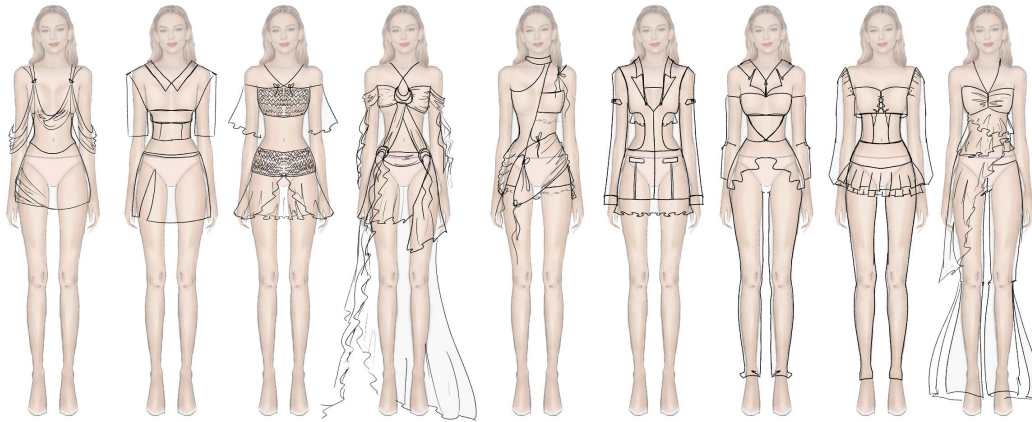


Figura 57 - Moodboard Stella



Figura 58 - Matérias-primas: Stella

## Stella: Esboços e Ilustrações



O estilo de Stella foi originalmente inspirado pela marca de luxo Versace, e aliada aos elementos clássicos da Chanel, estas marcas transmitem a complexidade da personalidade da personagem.

Figura 59 - Esboços de coordenados para a personagem Stella.



A escolha dos coordenados finais de Stella pretende incorporar todas as facetas da personagem: o coordenado casual mostra a sua vontade de se encaixar com o mundo formal da realeza, enquanto a sua transformação e vestido de festa demonstram a sua juventude e espírito feminino e divertido.

Figura 60 - Ilustrações dos coordenados finais de Stella.

### Personagem 3: Aisha

Aisha é a desportista do grupo e possui um estilo mais “tomboy” em comparação com as restantes personagens.

Tal como as outras integrantes do grupo, Aisha não deixa que os seus interesses considerados

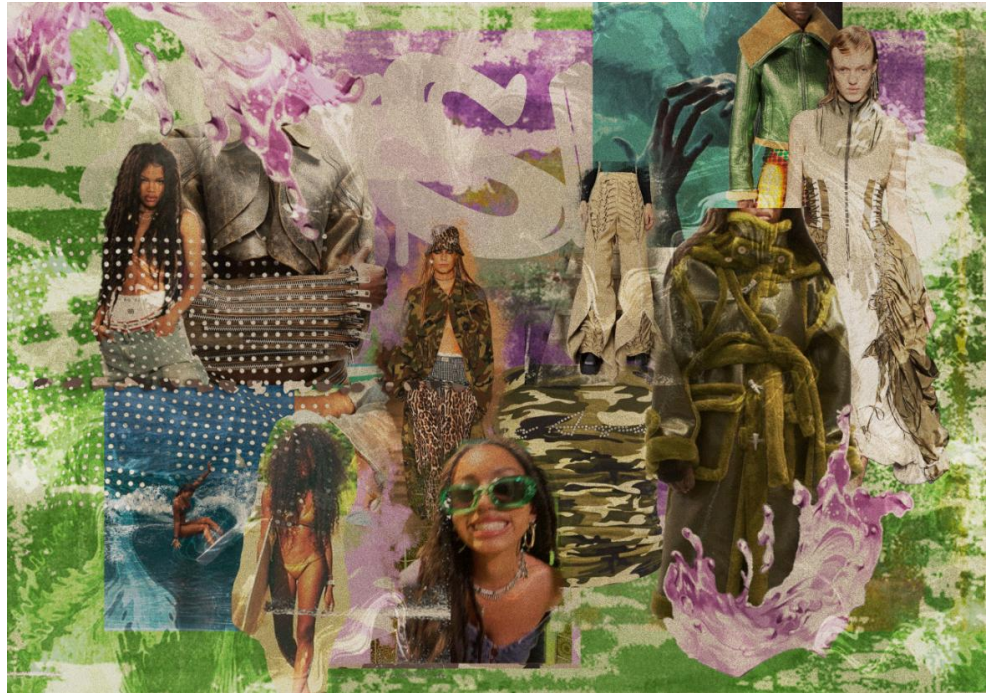


Figura 61 - Moodboard Aisha

“masculinos” interfiram com a expressão da sua feminilidade, e esta pretende com o seu estilo prático mostrar que esta pode incorporar elementos femininos num estilo um pouco mais restrito e “militar”. Aisha é uma das personagens com o maior contraste entre os seus coordenados casuais e as suas transformações e coordenados de festa, e essa discrepância é mostrada através não só das silhuetas utilizadas, mas também das matérias primas escolhidas: utilizando tecidos mais rígidos como canvas e ganga no seu dia a dia, e tecidos esvoaçantes nos coordenados mais femininos.



Figura 62 - Matérias-Primas: Aisha

## Aisha: Esboços e Ilustrações

O estilo de Aisha sofreu grandes alterações ao longo do decorrer da série animada, e na série live-action a abordagem mais maternal e adulta não agradou os espectadores. Assim, a estética de Aisha mantém-se mais fiel ao apresentado na primeira e segunda temporadas do desenho animado, tendo como referência as marcas R13 e Andersson Bell.

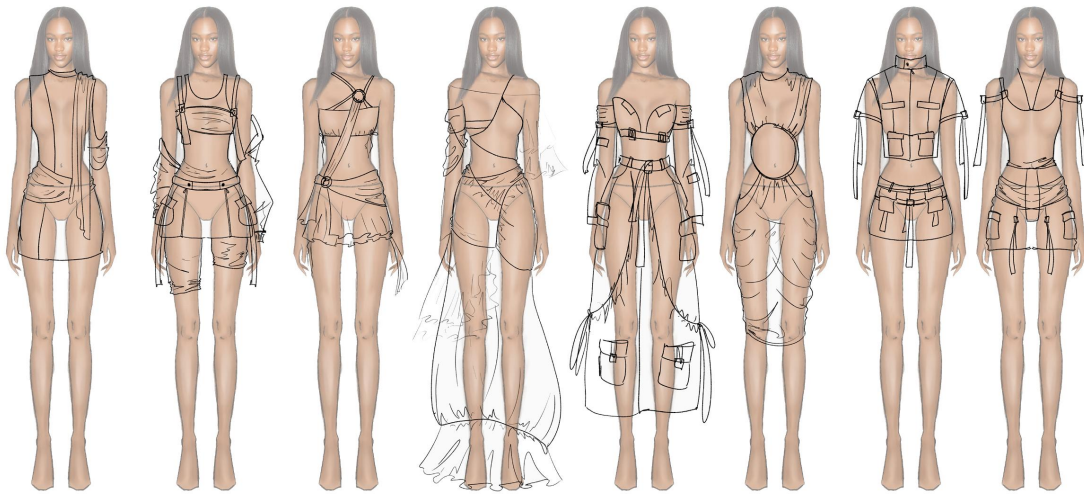


Figura 63 - Esboços de coordenados para a personagem Aisha.

Aisha é a personagem que, a meu ver, necessitaria mais de uma abordagem completamente diferente da que foi tomada na série Fate: The Winx Saga; por isso, é a personagem para a qual desenvolvi menos esboços e os coordenados finais relacionam-se quase que de forma direta com o vestuário de Aisha na segunda temporada.



Figura 64 - Ilustrações dos coordenados finais de Aisha.

## Personagem 4: Flora

Flora é a personagem mais suave, feminina e “cottagecore” do grupo, sendo assim associada a elementos mais clássicos de vestuário feminino.

A personagem utilizaria tecidos leves e esvoaçantes, com alguma transparência e elementos como folhos e franzidos.



Figura 65 - Moodboard Flora

Em termos de marcas de moda, Flora seria associada com marcas românticas como Roisin Pierce e Zimmermann.



Figura 66 - Matérias-Primas: Flora

## Flora: Esboços e Ilustrações

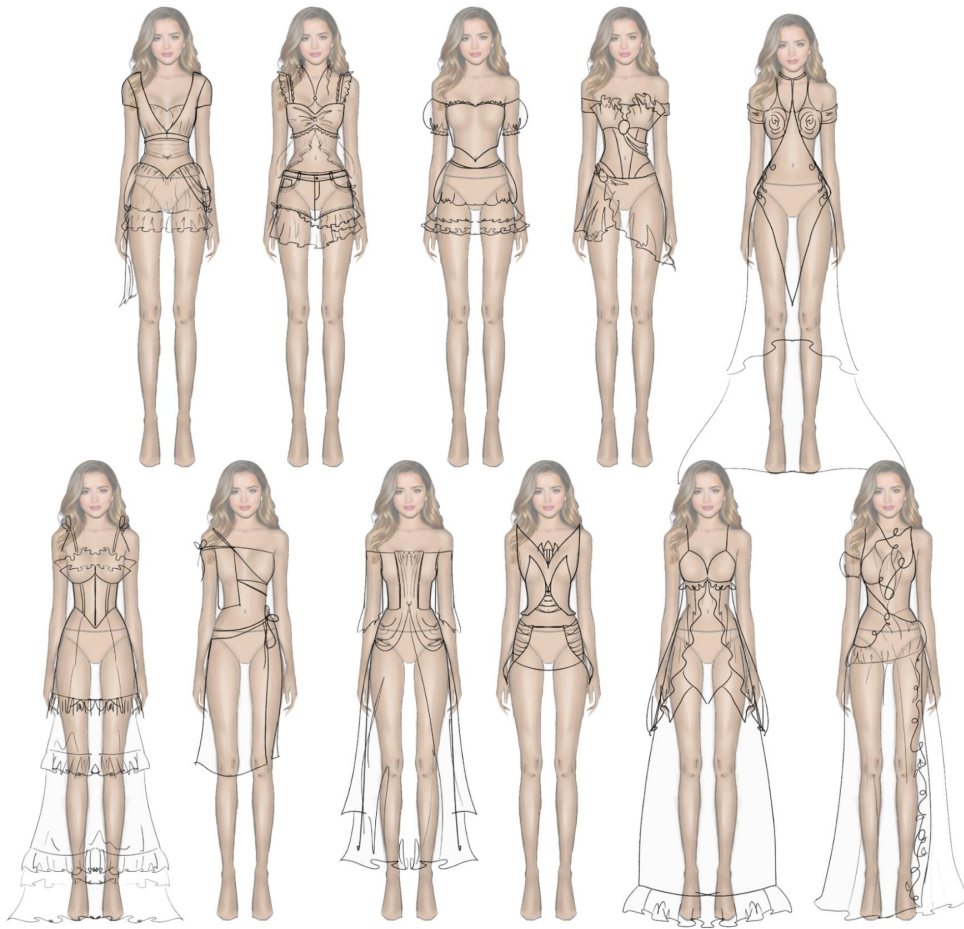


Figura 67 - Esboços de coordenados para a personagem Flora.



Figura 68 - Ilustrações dos coordenados finais de Flora

Flora utiliza silhuetas fluídas e femininas, dando ênfase em características femininas como a cintura, ancas e zona do peito. Sendo uma das personagens preferidas por vários fãs da série, a abordagem ao seu design acabou por ser um pouco mais reservada, segura e associada aos designs originais da personagem.

## Personagem 5: Tecna

[Sendo a fada da tecnologia, algo que estava no seu pico de desenvolvimento na época dos anos 2000, Tecna possui uma abordagem mais reservada no seu design, não esquecendo o futurismo que o seu tema exige.

Devido à sua ambição em incorporar o mundo do



Figura 69 - Moodboard Tecna

negócio e inovação tecnológica, Tecna tenta mostrar uma imagem mais formal, sem perder a sua própria personalidade. Tecna é a personagem que pode ser associada a diversas marcas de moda como DIDU, Shang Xia,, Rickyy Wong, MGSM e Priscavera, no entanto o facto de esta ser uma das menos apreciadas do grupo acaba por afetar o seu design na série original, e até mesmo a sua própria existência na série da Netflix (tendo esta sido removida por completo).

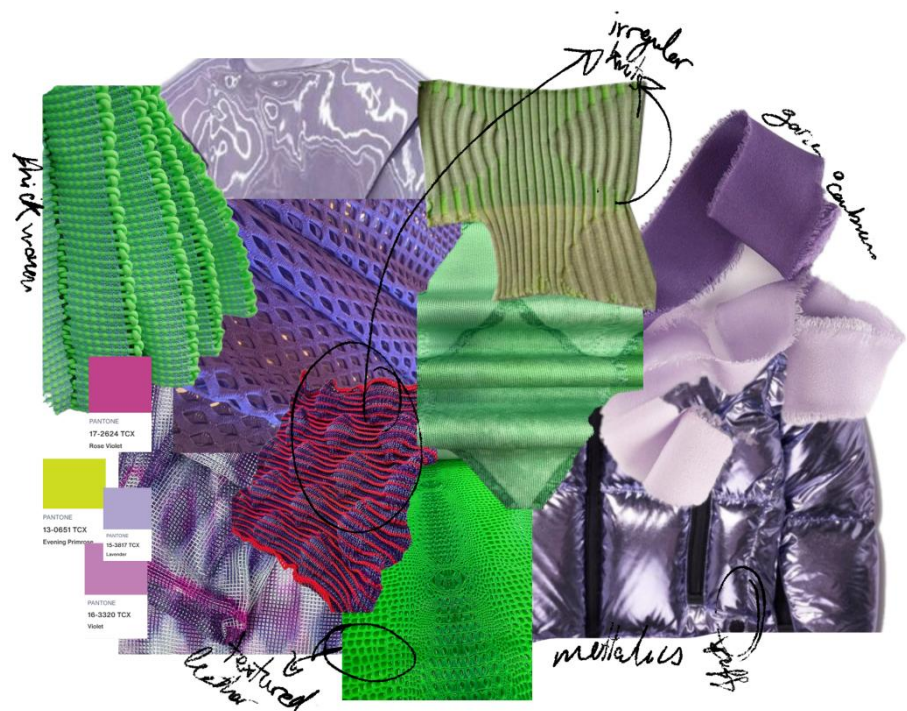


Figura 70 -  
Matérias-Primas: Tecna

## Tecna: Esboços e Ilustrações

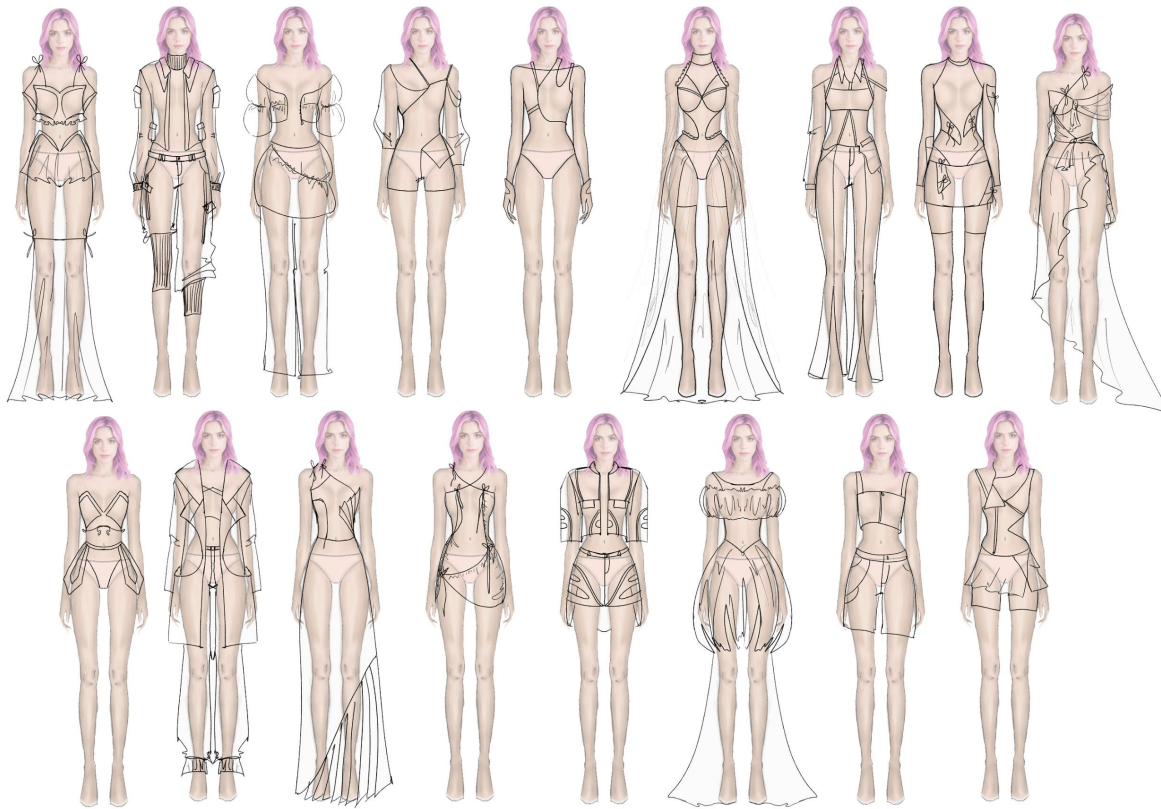


Figura 71 - Esboços de coordenados para a personagem Tecna.

Os coordenados de Tecna são os que possuem uma maior diferença entre eles, procurando explorar as várias facetas da personagem. O seu coordenado casual mostra o seu lado profissional e desejo corporativo de sucesso; o seu coordenado de transformação possui referências ao design original, entrando um pouco no território que explora a sua feminilidade; e por fim, o seu coordenado de festa explora a sua sensualidade e contrasta fortemente com o seu estilo casual.



Figura 72 - Ilustrações dos coordenados finais de Tecna.

## Personagem 6: Musa

Musa é a personagem escolhida para o desenvolvimento do protótipo deste projeto e, conseqüentemente é a personagem que recebeu mais atenção ao longo deste trabalho, desde a seleção das suas matérias primas até à exploração de esboços e finalmente a escolha dos



Figura 73 - Moodboard Musa

coordenados finais. A estética de Musa inclina-se mais para o grunge e punk, e reflete a forma como a personalidade rebelde da personagem surge dos seus sentimentos reprimidos. Musa pode assim, ser associada a marcas que utilizam elementos inconventionais nos seus designs como Chopova Lowena, Vivvienne Westwood e Rave.

Em termos de materiais, Musa utilizaria acolchoados, uma grande mistura de tecidos com padrão de xadrez, napa e grande ênfase na ganga.



Figura 74- Matérias-Primas: Musa

## Musa: Esboços

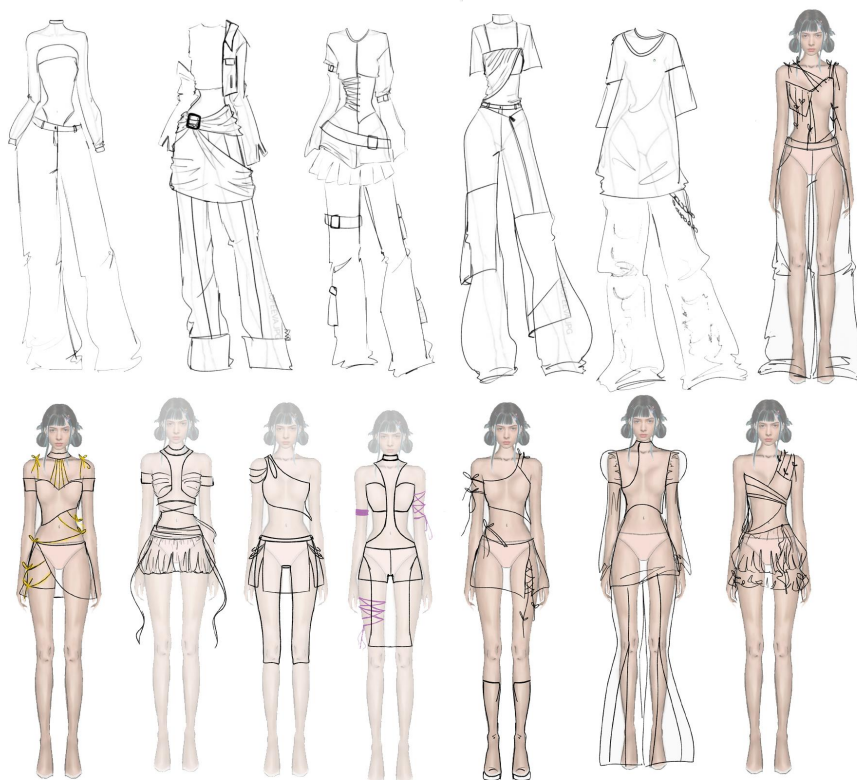


Figura 75 - Primeira fase de esboços de coordenados para a personagem Musa.



Figura 76 - Segunda fase de esboços de coordenados para a personagem Musa.

## Musa: Ilustrações

Os designs finais escolhidos para Musa são uma amálgama da sua personalidade com o seu desenvolvimento ao longo da série animada;



Figura 77 - Ilustrações dos coordenados finais de Musa.

O seu coordenado casual representa a sua natureza rebelde e passiva-agressiva; a cobertura total do corpo é intencional, de forma a mostrar como a personagem se reprime e suprime as suas emoções, escondendo as partes de si que a lembram da sua mãe.

O seu coordenado de transformação possui uma abordagem mais feminina que serve como o maior contraste com a sua personalidade geral; as camadas da sua transformação e a natureza mais destapada do coordenado mostram como a magia ajuda a fada a expressar os seus sentimentos e libertar aquilo que normalmente reprime em si própria.

Por fim, o seu coordenado de festa pretende misturar a personalidade da personagem com a sua parte feminina, mostrando como esta aplica a sua estética pessoal a um ambiente mais formal que requer um “dresscode” fora da sua norma.

Após a escolha dos coordenados finais, um deles foi selecionado para desenvolvimento do protótipo. A escolha de desenvolver o protótipo do coordenado casual de Musa baseia-se no facto de este ser o vestuário que seria mais utilizado pela personagem ao longo do filme, e que seria mais associado à personagem até mesmo após a sua aparição no filme.

## Fichas Técnicas

Assim, para o desenvolvimento do protótipo foi importante a seleção das matérias-primas previamente pesquisadas, e a criação de fichas técnicas para cada peça foi crucial para o entendimento da modelagem das peças e do seu processo de confeção.

Marca: Winx Club
Modelo: Top Napa #1
Referência: STN#1
Designer : João Rodrigues
Data: 10/06/2024

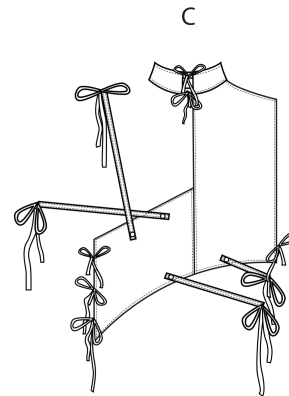
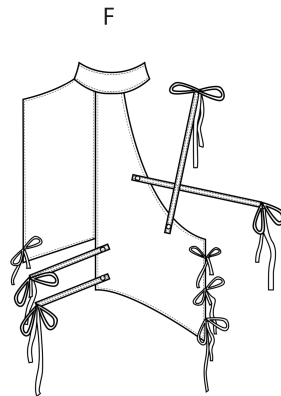
### Matéria-Prima:

Napa  
 Cor: Vermelho/Bordeaux  
 Referência: #FLNB  
 Composição: 100% Poliéster  
 Largura: 1,50m  
 Preço: 11€/m  
 Fornecedor: Tecidos do Castelo

Napa  
 Cor: Azul Escuro  
 Referência: #FLNB  
 Composição: 100% Poliéster  
 Largura: 1,50m  
 Preço: 11€/m  
 Fornecedor: Tecidos do Castelo

Linha de coser  
 Cor: Vermelho/Azul Escuro  
 Referência: #LCV14LCB  
 Composição: 100% Poliéster  
 Comprimento: 1000m  
 Preço: 4,75€/unidade  
 Fornecedor: Tecidos do Castelo

Rebites cónicos  
 Cor: Prateado  
 Referência: #RCS  
 Composição: 100% Metal  
 Preço: 16/60 unidades  
 Fornecedor: HiperBB



### Descrição:

Top de napa vermelha e azul assimétrico.  
 Gola alta incompleta nas costas, onde tem 2 fitas para atar e fechar.  
 Laterais abertas, apenas com fitas de napa para atar e ajustar as laterais. O mesmo tipo de fita é aplicado na frente, segurando-se no ombro e no braço.

### Observações:

Top de napa duplo. Pespontos à cor.  
 Fitas são duplas para conferir alguma rigidez.  
 Fitas da frente são juntas ao top com rebites que conferem às fitas mobilidade e versatilidade.

Marca: Winx Club
Modelo: Saia Pregas #1
Referência: SPX#1
Designer : João Rodrigues
Data: 10/06/2024

### Matéria-Prima:

Napa  
 Cor: Vermelho/Bordeaux  
 Referência: #FLNB  
 Composição: 100% Poliéster  
 Largura: 1,50m  
 Preço: 11€/m  
 Fornecedor: Tecidos do Castelo

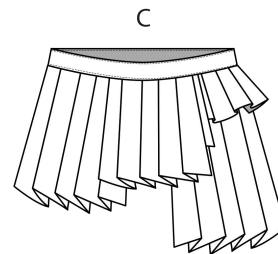
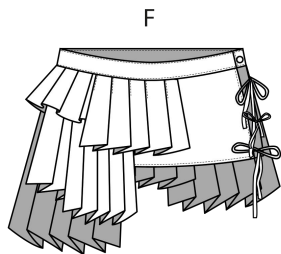
Sarja Xadrez  
 Cor: Xadrez Vermelho  
 Referência: #SCX  
 Composição: 100% Poliéster  
 Largura: 1,50m  
 Preço: 9€/m  
 Fornecedor: Tecidos do Castelo

Crepe Xadrez  
 Cor: Xadrez Azul  
 Referência: #CCX  
 Composição: 100% Poliéster  
 Largura: 1,50m  
 Preço: 14€/m  
 Fornecedor: Tecidos do Castelo

Linha de coser  
 Cor: Vermelho/Azul Escuro  
 Referência: #LCV14LCB  
 Composição: 100% Poliéster  
 Comprimento: 1000m  
 Preço: 4,75€/unidade  
 Fornecedor: Tecidos do Castelo

Linha de coser  
 Cor: Branco  
 Referência: #LCB1  
 Composição: 100% Poliéster  
 Comprimento: 1000m  
 Preço: 4,75€/unidade  
 Fornecedor: Tecidos do Castelo

Botão tipo Jeans  
 Cor: Prateado  
 Referência: #BJP  
 Composição: 100% Metal  
 Preço: 1,45€/unidade  
 Fornecedor: Tecidos do Castelo



### Descrição:

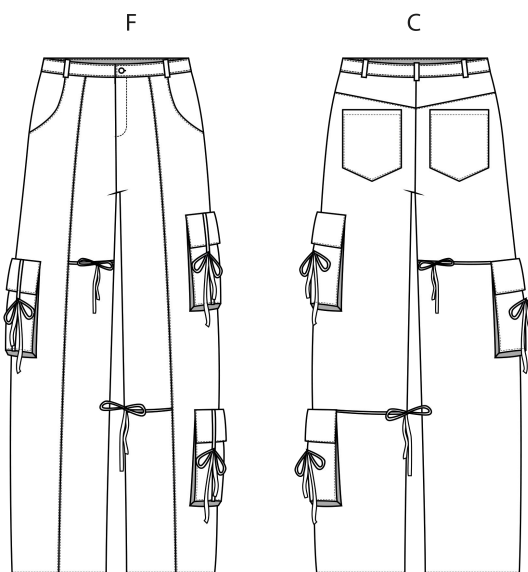
Saia de napa vermelha aberta na lateral. Fecha com fitas na lateral e um botão tipo jeans no cós (lateral).  
 Abaixo do cós, um painel de pregas macho em napa vermelha, seguido de um painel de pregas faca em xadrez azul. O painel de pregas faca mais longo na frente em sarja xadrez.  
 Nas costas, painel de pregas macho em napa vermelha contínua, tendo abaixo pregas faca em sarja xadrez. Painel de pregas faca do meio em sarja xadrez, e painel do lado esquerdo (desenho) em xadrez azul.

### Observações:

A saia base é em napa vermelha, bem como as fitas que prendem a lateral; os painéis de pregas são propositalmente irregulares e colocados por cima da saia base, pregados antes do cós.  
 Cintura um pouco descida.

Marca: Winx Club
Modelo: Calças #1
Referência: DPJ#1
Designer : João Rodrigues
Data: 10/06/2024

<b>Matéria-Prima:</b>	
	Ganga Preta Cor: Preto Referência: #BLDC Composição: 100% Algodão Largura: 1.55m Preço: 146€/m Fornecedor: Tecidos do Castelo
	Pano de Bolso Cor: Branco Referência: #PBW Composição: 100% Algodão Largura: 1.50m Preço: 3.75€/m Fornecedor: Tecidos do Castelo
	Linha de coser Cor: Branco Referência: #LCB1 Composição: 100% Poliéster Comprimento: 1000m Preço: 4.75€/unidade Fornecedor: Tecidos do Castelo
	Botão tipo Jeans Cor: Prateado Referência: #BJP Composição: 100% Metal Preço: 1.45€/unidade Fornecedor: Tecidos do Castelo

**Descrição:**

Calças largas em ganga preta. Bolsos faca com abertura larga nas laterais.  
Cós reto com 5 presilhas; 2 na frente e 3 nas costas. Fecha com zíper e botão jeans.  
Bolso de fole a meio da perna esquerda, na lateral; 2 bolsos de fole na lateral da perna direita. Bolsos fecham com um nó, tendo uma fita presa acima da paleta e outra no fundo do bolso.  
Corte no meio de cada frente de onde saem fitas que unem à fita presa na paleta dos bolsos de fole nas costas.  
Nas costas, escapulário e 2 bolsos de chapa. Pespontos a branco.

**Observações:**

Pespontos a branco.  
Calças são mais longas de forma a criar um excesso de tecido no fundo da perna.

Figuras 78, 79 e 80 - Fichas Técnicas dos protótipos a desenvolver para a personagem Musa.

## Orçamentação

Após a análise dos pontos mencionados anteriormente, fui capaz de verificar que nem todos estes se aplicavam ao projeto em questão, e tendo em conta todo o processo de desenvolvimento do projeto, desde o surgimento do problema a ser resolvido até à confeção de um protótipo, fui capaz de retificar a orçamentação do projeto e apresentar uma orçamentação que leva em conta valores numéricos reais.

De forma a entender o valor final do projeto, é fundamental definir um valor a ser cobrado por hora:

Tendo em conta a carga horária de trabalho em Portugal ( 8 horas por dia; 40 horas por semana) e a quantidade de dias úteis no ano (239 dias úteis no ano de 2024, retirando 14 dias de férias), cheguei à conclusão de que trabalharia 1912 horas por ano.

$$239 \text{ (dias úteis)} \times 8 \text{ (horas de trabalho diárias)} = 1912 \text{ horas de trabalho/ano}$$

Apesar de possuir a opção de utilizar o valor afixado pelo IEFP como o salário de um estagiário licenciado (1018.52€), decidi que seria mais adequada uma abordagem mais pessoal na fase da orçamentação, tendo em conta despesas e outros valores

reais que podem influenciar o salário que necessitaria para viver confortavelmente. Assim, foi realizada uma tabela com as despesas mensais e anuais:

Tabela 3 - Despesas mensais e anuais para cálculo do valor da mão de obra.

<b>Despesas</b>	<b>Mensais</b>	<b>Anuais</b>
Renda	650	
Água + Luz + Gás	100	
Empréstimo	320	
Internet + TV + Telemóvel	70	
Combustível	110	
Alimentação	250	
Despesas automóveis		270

Esta tabela tem em conta valores que dizem respeito a um estilo de vida numa média/grande cidade (ex: Porto), vivendo num agregado familiar singular (sendo o gasto com alimentação um valor médio do preço da alimentação de um indivíduo). Os valores de renda e despesas habitacionais são valores médios relativos aos gastos de um apartamento T1; os valores apresentados para despesas como Internet e TV, combustível e despesas automóveis são baseados em informação adquirida através de familiares. Por fim, de forma a ser possível prosseguir com a minha educação para o nível superior, foi necessário um empréstimo de estudante providenciado pelo banco, que terá de ser pago eventualmente e assim, este foi também incluído nas despesas. De forma geral, os valores apresentados são hipotéticos, sendo estimativas e aproximações de valores encontrados durante pesquisa, ajustados para o menor número possível de forma a fugir o menos possível ao salário de um recém-licenciado.

O valor anual das despesas automóveis foi dividido pelos 12 meses, dando origem a um acréscimo de 22,5€/mês.

Chegando ao valor de 1522,5€, este valor foi arredondado para 1550€/mês de forma a proporcionar uma margem extra.

Tendo então 1550€ como o valor do salário mensal, foi calculado o valor ganho anualmente, através da multiplicação do salário mensal por 14 (12 meses do ano + subsídios de férias e natal):

$$1550€ (\text{salário mensal}) \times 14 = 21.700€ (\text{salário anual})$$

Dividindo o salário anual pelo número de horas de trabalho anuais, dá-se origem ao valor da mão de obra por hora:

$$21.700\text{€ (salário anual)} / 1912 \text{ (horas de trabalho anuais)} = \underline{11,3\text{€/hora}}$$

Depois de saber o valor a cobrar pela mão de obra à hora, foi feito o levantamento do tempo investido no projeto (baseado em estimativas do tempo real gasto durante a realização do projeto), desde a pesquisa inicial até à prototipagem.

Tabela 4 - Horas gastas na componente criativa do projeto.

Componente Criativa	h
Pesquisa	20
Análise de história	6
Análise de personagens	6
Painéis e Moodboards	15
Pesquisa de matérias-primas e silhuetas	5
Público - Alvo	5
Casting	3
Esboços	30
Ilustrações	10
Fichas Técnicas	10
<b>Total</b>	<b>110</b>

Tabela 5 - Horas gastas na componente produtiva do projeto.

Componente Produtiva	h
Modelagem	7
Corte	2
Confeção	13
<b>Total</b>	<b>22</b>

$$110\text{h (componente criativa)} + 22\text{h (componente produtiva)} = \underline{132\text{h}}$$

$$132\text{h (horas dedicadas ao projeto)} \times 11,3\text{€/hora} = \underline{1491,60\text{€}}$$

Tendo em conta os gastos com materiais e licenças de softwares utilizados (como Adobe Photoshop e Adobe Illustrator), são adicionados ao valor do projeto 53,72€ (custo das licenças mensais dos softwares mencionados) e o valor das matérias-primas utilizadas para a confeção do protótipo ( $\approx 92\text{€}$ ).

$$1491,60 + 53,72 + 92 = 1637,32\text{€}$$

Para finalizar a orçamentação do projeto é aplicado ao valor anterior uma percentagem de 10% que valoriza o design do projeto e atua como uma margem de lucro extra:

$$1637,32\text{€} + (1637,32 \times 0,10) = \underline{\underline{1801,05\text{€}}}$$

Assim, o projeto apresentado atualmente ronda o valor de 1801,05€, valor que, tendo em conta que o projeto seria apresentado a uma entidade de produção de filmes (Rainbow Spa. ou Netflix), é relativamente barato tendo em conta a grandiosidade do projeto e o orçamento que hipoteticamente poderia ser fornecido.

## Conclusão

Este projeto dedicado à criação de figurinos para um filme live-action de *Winx Club* foi iniciado com uma pesquisa sobre os temas necessários para a contextualização do mesmo, começando pela análise da origem do figurinismo, que está ligada ao surgimento do teatro. Dada a natureza do projeto, sendo criado com a intenção de integrar a indústria do figurinismo em cinema, a pesquisa sobre a história do cinema e a importância e evolução do papel do figurinismo na indústria cinematográfica são essenciais para um melhor entendimento do papel do figurinista.

A exploração da história da criação da série de animação *Winx Club* foi igualmente essencial para entender como posso juntar os conhecimentos que possuo como fã de *Winx Club* aos conhecimentos adquiridos durante os 3 anos de licenciatura, associando os conceitos de trabalho do figurinismo à estética que se pretende atingir com a execução dos figurinos. Com o auxílio das orientadoras de projeto fui capaz de desenvolver um método de trabalho por etapas que me permitiu dissecar o projeto e trabalhar por fases.

A compreensão dos fundamentos históricos do teatro e figurinismo, a contextualização na indústria do cinema e pesquisa sobre a aplicação prática desses conhecimentos demonstraram-se elementos importantes na fase inicial do projeto, no entanto considero que a fase criativa e a orçamentação foram as mais desafiantes e as mais importantes.

Apesar de não me encontrar totalmente satisfeito com o trabalho apresentado por sentir que não é uma representação exata das minhas capacidades como designer e potencial figurinista, considero que os conhecimentos que adquiri não só em termos de design, mas também na gestão de tempo e a importância de um planeamento organizado para a realização de um projeto de grande escala foram cruciais para obter um melhor entendimento de como um projeto criativo funcionará no mercado de trabalho. Mencionando o mercado de trabalho, a fase de orçamentação e definição de um valor para o projeto mostrou-se mais relevante do que previamente especulado, visto que é a fase que avalia a viabilidade do projeto e a validade do mesmo.

Em suma, considero que fui capaz de realizar um projeto coeso que vai de encontro às expectativas estabelecidas, no entanto o meu estatuto como fã da série animada mostrou-se uma faca de dois gumes: o conhecimento profundo do desenho animado permitiu-me entender as personagens e o enredo, no entanto a admiração pelo material de inspiração original acabou por me prender a uma direção artística limitada.

## Referências Bibliográficas

1. A very short history of cinema. (s.d.). National Science and Media Museum. Acedido 4 de dezembro de 2023, de <https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/very-short-history-of-cinema>
2. Ancient Egyptian theatre. (s.d.). Umb.edu. Acedido a 11 de janeiro de 2024, de [https://www.faculty.umb.edu/gary\\_zabel/Courses/Phil%20281b/Philosophy%20of%20Magic/Arcana/Neoplatonism/theatre.htm](https://www.faculty.umb.edu/gary_zabel/Courses/Phil%20281b/Philosophy%20of%20Magic/Arcana/Neoplatonism/theatre.htm)
3. Anderton, J. (2022, novembro 9). Winx Club creator planning \$100 million movie adaptation following Netflix cancellation. Digital Spy. <https://www.digitalspy.com/movies/a41915828/winx-club-movie-adaptation-netflix-cancellation/>
4. AnOther. (2012, outubro 22). Michael Kaplan on Blade Runner's iconic costumes. AnOther. <https://www.anothermag.com/art-photography/2286/michael-kaplan-on-blade-runners-iconic-costumes>
5. Delligatti, T. M. (2020). Costume design: The basics. Routledge.
6. Dra, P., & Isabel, C. (s.d.). O figurinista e o processo de criação de figurino Paula Iglecio (Pós-graduação em Têxtil e Moda -USP).com.br. Acedido a 4 de dezembro de 2023, de [https://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202012/GT09/COMUNICACAO-ORAL/103760\\_o\\_figurista\\_e\\_o\\_processo\\_de\\_criacao\\_de\\_figurino.pdf](https://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202012/GT09/COMUNICACAO-ORAL/103760_o_figurista_e_o_processo_de_criacao_de_figurino.pdf)
7. Essential guide: Film crew positions. (s.d.). Wrapbook.com. Acedido a 4 de dezembro de 2023, de <https://www.wrapbook.com/blog/film-crew-positions>
8. Johnson, L. (2019, maio 29). The history of stage costumes. Promotional Props & Costumes; Promotional Props and Costumes. <https://promotionalpropsandcostumes.co.uk/the-history-of-stage-costumes/>
9. Moreno, S. (2023, novembro 20). Quais as funções dos diferentes profissionais em um set de cinema? Produtora de Vídeo; Olive Tree Filmes. <https://olivetreefilms.com/br/blog/funcoes-dos-diferentes-profissionais-em-um-set-de-cinema/>
10. Vivarelli, N. (2022, novembro 9). 'Winx Club' creator shops \$100 million film after Netflix canceled 'Fate: The Winx Saga' (EXCLUSIVE). Variety Daily. <https://variety.com/2022/film/global/winx-club-movie-fate-winx-saga-1235427764/>
11. Wikipedia contributors. (2024, janeiro 2). Costume design. Wikipedia, The Free Encyclopedia.

[https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Costume\\_design&oldid=1193275228](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Costume_design&oldid=1193275228)

12. Zazzini, R. (2023, junho 29). Behind the scenes: A brief history of costume design from cinema to TV shows. Highsnobiety. <https://www.highsnobiety.com/p/costume-design/>
13. ([S.d.]-a). Study.com. Acedido a 4 de dezembro de 2023, de <https://study.com/academy/lesson/costume-design-definition-history-process.html>
14. ([S.d.]-b). Frankwbaker.com. Acedido a 4 de dezembro de 2023, de <https://frankwbaker.com/mlc/wp-content/uploads/2016/03/costumedesignchapter.pdf>
15. ([S.d.]-c). Utl.pt. Acedido a 4 de dezembro de 2023, de <https://www.repository.utl.pt/handle/10400.5/2990>