

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN

GUILHERME LUIZ DA COSTA

SENTIMENTUM HIGH:
CONSTRUÇÃO DE UNIVERSO NARRATIVO E DESIGN DE PERSONAGENS COMO
FERRAMENTAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE FASHION DOLLS

Uberlândia
2025

GUILHERME LUIZ DA COSTA

SENTIMENTUM HIGH:
CONSTRUÇÃO DE UNIVERSO NARRATIVO E DESIGN DE PERSONAGENS COMO
FERRAMENTAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE FASHION DOLLS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e
Design da Universidade Federal de
Uberlândia como requisito parcial para
obtenção do título de bacharel em Design

Área de concentração: Design de Produto

Orientador(a): Profa. Dra. Aline Teixeira
Souza Silva

Uberlândia
2025

AGRADECIMENTOS

Se engana quem idealiza a jornada criativa como um caminho solitário. A verdade é que cada passo, cada descoberta, cada superação, ganha uma nova dimensão quando trilhado ao lado de pessoas especiais. Assim como a melodia de 'For Good', que anuncia o finale do musical *Wicked* (2003) nos lembra, são os encontros e as conexões que verdadeiramente nos transformam, deixando marcas permanentes em nossos caminhos, especialmente durante o intenso período de graduação, repleto de dúvidas e conquistas que, para mim, apenas se tornam possíveis graças ao apoio daqueles que nos fortalecem.

Neste espírito de agradecimento e afeto, expresso minha sincera gratidão à minha orientadora, Aline Teixeira, por acreditar na visão deste projeto e em meu potencial desde o início.

Meu apreço se estende aos meus pais e avós, por me darem as minhas primeiras bonecas e nutrir minha paixão por elas. Seu constante incentivo aos meus sonhos e o apoio incondicional a um *hobby* que, para outros, poderia parecer incomum, foram a base para que esta jornada criativa se tornasse possível. Agradeço também a minha finada avó Leides, que me ensinou tudo o que eu sabia sobre costura; era em seu acervo de agulhas, linhas, aviamentos e retalhos que eu imaginava e materializava novas roupas para as minhas bonecas, seu legado é precioso que me acompanhará para sempre.

Agradeço às minhas amigas de longa data – Ana Luiza Godoy, Isabela Knychala, Giovanna Silva, Fabianny Carvalho, Camila Gabriele e Rhaday Nogueira – por crescerem ao meu lado, por sempre se fazerem presentes e por me fazerem sentir tão especial. Sua amizade é um presente constante em minha vida.

Agradeço ao meu time Arlekings Cheerleaders por trazerem tanta alegria e companheirismo à minha vivência universitária, por me possibilitar conectar com pessoas incríveis, por me fazer construir e me sentir parte de algo muito lindo. Estar com vocês me salvou em muitos momentos, e poder ser capitão desse time, foi um sonho que trilhei e que foi esplêndido demais o realizar.

Aos meus colegas do curso de Design, Léo Koga, Mi, Vini, Thay, Mateus, Fer, Thami, Will, Jú Shimizu, Marina e Lolo, a companhia e o apoio mútuo tornaram a jornada acadêmica muito mais leve e enriquecedora. Em especial, agradeço a Luísa Cecconello, por ser essencial na minha vida, o maior presente que esse curso me deu foi a nossa amizade, é como se diz na tradução da música na montagem brasileira de *Wicked*, a qual tivemos o prazer de assistir juntos em 2023: “Ouvi dizer, que sempre existe uma razão para os encontros, são momentos para aprender. E a vida traz alguém que vem nos ensinar, se deixarmos e soubermos devolver” e hoje olhando para mim eu encontro você. Você e todo apoio que me deu durante essa graduação, foram essenciais para que este projeto se concretizasse.

Reconheço que a complexidade deste trabalho só pôde ser superada graças às inúmeras ajudas, conselhos e perspectivas que recebi ao longo do caminho. Agradeço minhas

amigas estudantes de psicologia, Dane, Gucci e Brizolla, as conversas com vocês sobre o tema foram bem proveitosas e me geraram bastantes insights. Sou imensamente grato ao Zé, cuja generosidade em ceder sua impressora 3D e dedicar seu tempo e expertise no processo de impressão foram cruciais para a materialização do mockup; ao Eduardo Gomes, talentosíssimo artista e amigo, cuja sensibilidade artística e habilidade no desenho deram vida e um toque ainda mais especial à arte final do projeto; à Ana Júlia Justino, designer de moda cuja expertise e dedicação foram fundamentais na produção das peças de vestuário da boneca Roxxie.

Por fim, meu mais profundo agradecimento ao meu amor, Bruno. Que além de seu trabalho incrível como artesão agregar uma linda bolsa de crochê para a Roxxie, sua fé inabalável em minhas capacidades, especialmente nos momentos de insegurança, sua inspiração diária para que eu busque sempre minha melhor versão, vencer para mim faz ainda mais sentido, pois estarei vencendo junto a você.

Finalizar este ciclo acadêmico transporta os meus pensamentos a toda minha trajetória ao decorrer desses 5 anos. Hoje percebo que cada momento, sem exceção, importa. Desde os momentos de glória, após finalmente entregar e ter um bom resultado em um trabalho que passei madrugadas fazendo, até os momentos que, no escuro, me julguei incapaz de realizar ou ser o que eu almejava. No final enxergo algo em comum entre toda essa mistura de momentos, sempre pude estar na companhia de alguém, seja para celebrar as conquistas, como para me distrair, me consolar e me fazer acreditar que no futuro será bom e que valerá a pena. E sim, valeu e valerá. Sou muito grato a muitas pessoas, mas principalmente a estas que citei; cada uma delas, à sua maneira, contribuiu para a realização deste trabalho, e minha gratidão por seu apoio é imensurável. Por tudo que me permitiram ser e realizar, ecoa em mim a certeza: o encontro com vocês é o que verdadeiramente importa, assim como o de Elphaba e Glinda de Wicked, e por isso, tudo mudou em mim.

RESUMO

O presente trabalho propõe o desenvolvimento de uma coleção autoral de *fashion dolls* inseridas no universo narrativo ficcional de Sentimentum High, com o objetivo de estimular a inteligência emocional do público infantojuvenil e atrair colecionadores adultos. A metodologia Double Diamond foi adaptada para guiar o processo, desde a pesquisa e análise do mercado até a criação do universo narrativo, design de personagens e a produção artesanal de um mockup da personagem Roxxie. O projeto explorou a representação simbólica dos sentimentos humanos através de personagens distintos, integrados em um ambiente escolar metafórico. A etapa de entrega materializou-se no mockup da Roxxie, abrangendo a impressão 3D do corpo, o desenvolvimento de vestuário e acessórios com estampas exclusivas, a pintura detalhada e a confecção da peruca. As considerações finais ressaltam o potencial inovador de Sentimentum High em oferecer uma experiência lúdica que valoriza a diversidade emocional e a representatividade, com potencial comercial no mercado de *fashion dolls*.

Palavras-chave: Fashion Dolls, Design de Personagens, Construção de Universo Narrativo, Storytelling.

ABSTRACT

This paper proposes the development of an original collection of fashion dolls set within the fictional narrative universe of Sentimentum High, aiming to stimulate the emotional intelligence of children and adolescents while appealing to adult collectors. The Double Diamond methodology was adapted to guide the process, from market research and analysis to the creation of the narrative universe, character design, and the handcrafted production of a mockup of the character Roxxie. The project explored the symbolic representation of human feelings through distinct characters, integrated into a metaphorical school environment. The deliver stage materialized in the Roxxie mockup, encompassing the 3D printing of the body, the development of clothing and accessories with exclusive prints, detailed painting, and wig making. The final considerations highlight the innovative potential of Sentimentum High in offering a playful experience that values emotional diversity and representativeness, with commercial potential in the fashion doll market.

Keywords: Fashion Dolls, Character Design, Narrative Worldbuilding, Storytelling.

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO.....	9
1.1 INTRODUÇÃO.....	9
1.2 MOTIVAÇÃO.....	10
1.3 OBJETIVOS.....	10
1.3.1 Objetivos Gerais.....	10
1.3.2 Objetivos Específicos.....	10
1.4 OBJETIVO E MÉTODO.....	11
1.5 METODOLOGIA.....	11
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	12
3. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	14
3.1 DESCOBRIR.....	14
3.1.1 A importância da inserção de um universo narrativo em um coleção de Fashion Dolls.....	15
3.1.2 Análise de similares.....	16
3.2 DEFINIR.....	20
3.2.1 Persona.....	20
3.2.2 Criação de uma coleção de fashion dolls.....	22
3.3 DESENVOLVER.....	23
3.3.1 Sentimentum High: a escola como metáfora do amadurecimento emocional.....	24
3.3.1.2 Personagens centrais.....	24
3.3.1.3 Personagens secundários.....	26
3.3.2 Design de personagens: estética, moda e simbologia.....	27
3.3.2.1 Roxxie, a ira.....	28
3.3.2.2 Serena, a harmonia.....	29
3.3.2.3 Cora, a curiosidade.....	30
3.3.2.4 Envy, a inveja.....	31
3.3.2.5 Eros, o amor.....	32
3.3.2.6 Amélia, a humana.....	33
3.3.3 Identidade Visual de Sentimentum High.....	34
3.3.4 Modelagem digital.....	39
3.3.4.1 Articulações.....	42
3.4 ENTREGAR.....	43
3.4.1 Impressão 3D.....	44
3.4.2 Desenvolvimento do vestuário e acessórios.....	45
3.4.2.1 Estamparia e padronagem.....	45
3.4.3 Pinturas e acabamento.....	49
3.4.5 RESULTADO FINAL.....	51
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	52
REFERÊNCIAS.....	54
APÊNDICE.....	56

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Double Diamond.....	11
Figura 2: Bonecas Barbie (Mattel) em 1959 vs. 2020.....	16
Figura 3: Bonecas Bratz (MGA Entertainment) em 2001 vs. 2025.....	17
Figura 4 Bonecas Monster High (Mattel) em 2010 vs. 2024.....	18
Figura 5: Persona A.....	21
Figura 6: Persona B.....	21
Figura 7: Persona C.....	22
Figura 8: Moodboard desenvolvido para a personagem Roxxie e sua primeira concept art.....	28
Figura 9: Moodboard desenvolvido para a personagem Serena e sua primeira concept art.....	29
Figura 10: Moodboard desenvolvido para a personagem Cora e sua primeira concept art.....	30
Figura 11: Moodboard desenvolvido para a personagem Envy e sua primeira concept art.....	31
Figura 12: Moodboard desenvolvido para o personagem Eros e sua primeira concept art.....	32
Figura 13: Moodboard desenvolvido para a personagem Amélia e sua primeira concept art.....	33
Figura 14: Moodboard com diferentes marcas a aplicações de outras coleções de fashion dolls...	34
Figura 15: Desenvolvimento do logo.....	35
Figura 16: Elemento-símbolo de Sentimentum High.....	35
Figura 17: Aplicação horizontal do logotipo de Sentimentum High.....	36
Figura 18: Aplicação vertical do logotipo de Sentimentum High.....	36
Figura 19: Paleta de cores de Sentimentum High.....	37
Figura 20: Tipografias de Sentimentum High.....	37
Figura 21: Material promocional de Sentimentum High (Arte desenhada pelo autor e finalizada pelo artista Eduardíssimo).....	38
Figura 22: Análise do corpo de bonecas do acervo do autor.....	39
Figura 23: Corpos das bonecas Monster High da geração 3.....	40
Figura 24: Modelagem em 3D da boneca Roxxie de Sentimentum High.....	41
Figura 25: Articulações das bonecas Sentimetum High.....	42
Figura 26: Peças da boneca Roxxie de Sentimentum High com os suportes de apoio de impressão em resina.....	44
Figura 27: Todas as peças do corpo da boneca Roxxie impressas.....	44
Figura 28: Arquivo das estampas das peças de roupa da boneca Roxxie em 90x70cm.....	45
Figura 29: Registros do processo de modelagem e costura das peças de roupa da boneca Roxxie	47
Figura 30: Acessórios da boneca Roxxie.....	48
Figura 31: Registros do processo de pintura do rosto da boneca Roxxie.....	49
Figura 32: Registros do processo de confecção da peruca da boneca Roxxie.....	50
Figura 33: Resultado final do mockup da boneca RoxxieFonte: Autor.....	51

1. APRESENTAÇÃO

1.1 INTRODUÇÃO

As *fashion dolls*, popularizadas ao longo do século XX, ultrapassam a função de simples brinquedos infantis para se tornarem verdadeiros artefatos culturais. Por meio de suas formas, estilos e narrativas, essas bonecas são capazes de carregar significados simbólicos e representar valores sociais, revelando discursos, concepções e ideais presentes em determinada época e cultura.

Desde a *The Bild Lilli Doll* — boneca alemã que posteriormente se consagrou como a Barbie — as *fashion dolls* passaram a desempenhar um papel ambíguo: ao mesmo tempo em que empoderam, permitindo que crianças imaginem futuros possíveis e independentes, também foram responsáveis por disseminar padrões idealizados de beleza, muitas vezes inatingíveis, que impactam diretamente a autoestima e a construção da autoimagem de meninas e jovens ao redor do mundo.

Segundo dados da *Research and Markets* (2024), o mercado global de brinquedos, jogos e bonecas movimentou cerca de **US\$ 129,89 bilhões**, com projeção de atingir **US\$ 195,79 bilhões até 2029**, crescendo a uma taxa anual composta (CAGR) de **8,4%**. Esse avanço é impulsionado por uma crescente demanda por bonecas que representam diversidade, personalidade e conexão emocional.

A crescente demanda por *fashion dolls* que transcendam a mera estética e ofereçam conexões significativas com seus usuários é um fator chave no mercado atual. Crianças e adolescentes buscam identificação e representatividade, enquanto pais e presenteadores valorizam brinquedos que contribuam para o desenvolvimento emocional e social. O público adulto colecionador, por sua vez, aprecia narrativas ricas e designs inovadores. Nesse contexto, a coleção *Sentimentum High* se propõe a atender a essas necessidades, oferecendo personagens com os quais o público pode se identificar em sua jornada de amadurecimento emocional, explorando temas relevantes e promovendo a inteligência emocional através de um universo narrativo envolvente e um design de bonecas expressivo.

1.2 MOTIVAÇÃO

Este projeto de pesquisa e desenvolvimento de produto foi motivado por um interesse de longa data no universo das bonecas, reconhecendo seu papel como catalisador da criatividade e da exploração de áreas como desenho, customização e design de moda. A formação acadêmica em Design forneceu as ferramentas teóricas e práticas para transformar esse interesse em um empreendimento formal. O desenvolvimento da coleção de *fashion dolls* autoral, *Sentimentum High*, visa aplicar esses conhecimentos na criação de um produto que integre design com a exploração de temas como o amadurecimento e a inteligência emocional.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivos Gerais

Este trabalho tem como objetivo a partir da compreensão da importância simbólica e afetiva das *fashion dolls* para o imaginário de crianças e colecionadores adultos, e sua potência como objetos de design e comunicação, propor o desenvolvimento de uma coleção autoral de *fashion dolls* inseridas em um universo narrativo ficcional, cujo tema central são os diferentes sentimentos humanos. O projeto, intitulado *Sentimentum High*, busca estimular a inteligência emocional do público-alvo por meio de personagens que representam sentimentos, valorizando diversidade, empatia e representatividade no design de brinquedos.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Compreender a importância das *fashion dolls* para o público infantojuvenil e para os colecionadores adultos.
- Criar um universo narrativo ficcional que contextualiza e conecta os personagens da coleção, abordando simbolicamente sentimentos e comportamentos humanos.
- Desenvolver a linguagem visual e simbólica dos personagens principais, relacionando forma, cor e estilo ao sentimento que representam.
- Criar a identidade visual da marca *Sentimentum High*, incluindo logotipo, paleta cromática, tipografia e elementos gráficos.

- Construir o mockup tridimensional de uma das bonecas da coleção, incluindo corpo, pintura facial, cabelo, vestuário e acessórios.

1.4 OBJETIVO E MÉTODO

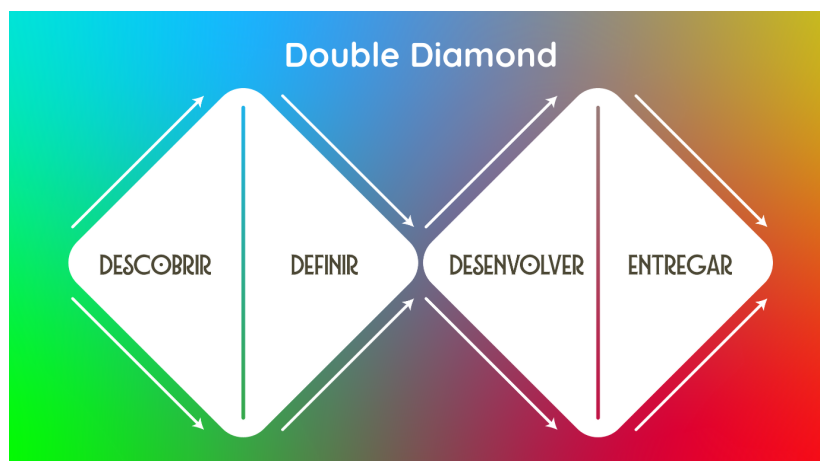
Este projeto propõe o desenvolvimento de uma coleção de fashion dolls que se distancia dos estereótipos tradicionalmente associados à imagem idealizada e irreal de perfeição. A coleção Sentimentum High surge com o propósito de oferecer, de forma lúdica e simbólica, uma experiência de brincadeira que promova a reflexão sobre emoções e sentimentos, contribuindo para o fortalecimento da inteligência emocional de crianças e adolescentes.

Através da criação de personagens que representam diferentes emoções humanas, inseridos em um universo narrativo ficcional, o projeto busca estimular a empatia, a aceitação da diversidade emocional e a valorização das diferenças. Além disso, ao propor bonecas com proporções corporais menos idealizadas e estéticas diversas, a coleção também contribui para uma construção de autoimagem mais positiva, promovendo representatividade e inclusão.

Assim, Sentimentum High se apresenta como uma alternativa relevante dentro do mercado de brinquedos, aliando design de produto, narrativa e responsabilidade social, com potencial para impactar positivamente o imaginário de seu público-alvo.

1.5 METODOLOGIA

Figura 1: Double Diamond



Fonte: Autor

O desenvolvimento do projeto seguiu a metodologia *Double Diamond*, proposta pelo *British Design Council*, que se baseia no princípio do design centrado no usuário. Essa abordagem divide o processo em quatro fases principais: **Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar**; permitindo uma alternância entre momentos de expansão e foco criativo. Para este trabalho, a metodologia foi adaptada a fim de contemplar as especificidades da criação de um universo narrativo ficcional e do design de personagens voltados para uma coleção interdisciplinar de fashion dolls, equilibrando pesquisa, construção simbólica e desenvolvimento de produto.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Brincar é uma atividade essencial no desenvolvimento humano, ultrapassando a ideia de simples passatempo. Para Donald Winnicott (1975), o brincar ocorre em um espaço potencial — intermediário entre a realidade interna e a realidade externa — onde a criança (ou até mesmo o adulto) pode elaborar afetos, se expressar e desenvolver sua subjetividade. Nesse espaço simbólico, o indivíduo tem a liberdade de experimentar, criar e se conectar com o mundo de forma segura:

“É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação.” (WINNICOTT, 1975, p. 79)

De forma complementar, Brougérie (2004) afirma que o brinquedo participa ativamente da construção da infância, pois permite que a criança compreenda o seu lugar no mundo a partir da linguagem que o brinquedo expressa. Nesse sentido, brinquedos — especialmente bonecas — são carregados de significados e se comunicam diretamente com os valores culturais e sociais de uma época.

Historicamente, bonecos e bonecas sempre estiveram presentes nas brincadeiras infantis, mas com o tempo passaram a desempenhar papéis ainda mais significativos: tornaram-se instrumentos de projeção simbólica, expressão de identidade e representações culturais. Esses objetos lúdicos deixam de ser apenas brinquedos e passam a carregar

discursos, concepções e modelos de comportamento associados às sociedades que os produzem.

Com os avanços da industrialização e da produção em massa, as bonecas passaram a ser organizadas comercialmente em três grandes categorias: bonecas bebê, bonecas manequins (fashion dolls) e figuras de ação. Cada uma dessas categorias se relaciona a uma forma específica de brincar e reproduz determinados valores sociais.

As bonecas bebê são projetadas para simular o cuidado materno, despertando afetividade e promovendo brincadeiras relacionadas à nutrição, acolhimento e zelo — ações como acalantar, alimentar, pentear e vestir são comuns nesse tipo de interação. Já as figuras de ação, com origens nos soldadinhos de chumbo, foram tradicionalmente direcionadas ao público masculino e associadas a combates, força e heroísmo. Por fim, as bonecas manequins — também conhecidas como fashion dolls — surgiram como uma forma da criança imaginar-se adulta, estilizar diferentes visuais e exercer liberdade criativa por meio da moda e da troca de roupas.

Cada tipo de boneca representa não apenas um estilo de brincadeira, mas também diferentes discursos sobre gênero, comportamentos e papéis sociais. Nesse contexto, as fashion dolls se destacam por sua capacidade de carregar signos estéticos, culturais e afetivos, tornando-se objetos potentes na construção simbólica do imaginário infantil (e também adulto, no caso de colecionadores).

O mercado de fashion dolls, mesmo diante de desafios como a concorrência com alternativas de entretenimento digital, os custos flutuantes de matéria-prima e as crescentes exigências de regulamentações de segurança, permanece estável e relevante. Isso se deve, em grande parte, ao seu valor simbólico, cultural e educacional, que atravessa gerações e alcança um público diverso, de crianças a colecionadores adultos.

O desenvolvimento de produtos, especialmente no setor de brinquedos, inicia-se frequentemente com a fase de *concept art*. Esta etapa é crucial para a visualização e conceituação de ideias, personagens e cenários, servindo como uma ponte entre a concepção abstrata e a materialização do produto (MCCLOUD, 2009). No contexto do design de *fashion dolls*, a *concept art* permite a construção de identidades visuais e personalidades, traduzindo

conceitos e emoções em elementos gráficos e estéticos. O design de personagens, por sua vez, foca na expressividade e nos atributos visuais que comunicam a essência de cada figura. A escolha de cores, formas e vestuário é guiada por princípios da psicologia das cores, que relaciona tonalidades a estados emocionais e características, intensificando a comunicação da identidade de cada personagem (HELLER, 2013).

A materialização de *fashion dolls* envolve a aplicação de métodos de fabricação específicos para cada etapa do desenvolvimento. Para a prototipagem e validação do design, a impressão 3D, particularmente em resina, é amplamente utilizada pelas empresas fabricantes devido à sua capacidade de reproduzir detalhes complexos e oferecer uma visualização tridimensional fiel do conceito (BARNES, 2013). Embora a impressão 3D seja eficaz para a avaliação volumétrica e estética, suas limitações em termos de durabilidade e resistência de componentes articulados são reconhecidas e consideradas, especialmente quando se trata da funcionalidade. Em contraste, a produção em larga escala de *fashion dolls* tipicamente emprega processos como a moldagem por injeção de polímeros como o ABS e o PVC, que conferem maior robustez e durabilidade ao produto final (KALPAKJIAN; SCHMID, 2014). Complementarmente, são utilizadas técnicas artesanais como a pintura de rosto, a confecção de perucas e a aplicação de técnicas de costura etapas essenciais para o acabamento e a fidelidade estética das bonecas.

3. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

3.1 DESCOBRIR

A fase de Descobrir, a primeira do modelo Double Diamond, dedicou-se à imersão no universo das *fashion dolls* e à identificação de oportunidades e desafios relevantes para o desenvolvimento do projeto. Através de uma investigação abrangente, foram utilizadas as seguintes ferramentas e abordagens para coletar *insights* e delinear o panorama do mercado:

- **Análise Teórica sobre a Importância do Universo Narrativo (3.1.1):** Explorou-se o papel crucial do *storytelling* e do *worldbuilding* no engajamento do consumidor e na construção de marcas de sucesso, especialmente no contexto de brinquedos. A análise de como narrativas ricas e expansíveis podem enriquecer a experiência de brincar e

fomentar a identificação com os valores da marca forneceu uma base conceitual para a proposta do projeto.

- **Análise de Similares (3.1.2):** Realizou-se um estudo comparativo detalhado de três marcas líderes no mercado de *fashion dolls*: Barbie (Mattel), Bratz (MGA Entertainment) e Monster High (Mattel). A análise focou na evolução dessas marcas ao longo do tempo, suas propostas de valor, estratégias de representatividade (étnica e corporal), a integração de universos narrativos e a resposta do público. A identificação de tendências, acertos, deslizos e lacunas nas abordagens dessas marcas permitiu identificar oportunidades para uma nova proposta de valor diferenciada.

3.1.1 A importância da inserção de um universo narrativo em um coleção de *Fashion Dolls*

O *storytelling* é uma ferramenta de marketing essencial para criar uma conexão profunda com produtos ou serviços, diferenciando marcas, construindo confiança, aumentando o engajamento e impulsionando vendas. Ao tecer uma rede narrativa coesa e significativa, as histórias transportam o consumidor para outros mundos. No contexto de uma coleção de bonecas, é crucial que a narrativa estabeleça cenários paralelos à realidade, habitados por personagens com motivações críveis que gerem identificação e empatia, aproximando o público dos valores da marca de forma envolvente.

No universo das bonecas, a expansão dessa narrativa através de mídias complementares como animações, livros e revistas acessíveis ao público consumidor é fundamental. Seja com o lançamento das bonecas precedendo a animação, como no caso das *Bratz*, ou seguindo uma história já estabelecida, como as bonecas do filme *Wicked* (2024), o suporte narrativo enriquece a brincadeira, expandindo o universo no imaginário de crianças e adolescentes. A diversidade de personalidades dentro desse universo narrativo fomenta a identificação e a preferência por personagens específicos, fidelizando o consumidor e incentivando o consumo de produtos relacionados.

Ademais, a qualidade do *worldbuilding* é um aspecto crucial ao atrelar o *storytelling* a uma coleção de bonecas. Universos como os de Monster High e Ever After High (ambos da empresa *Mattel, Inc.*) exemplificam a importância da coerência narrativa, construindo sobre o conhecimento prévio do público (filhos de monstros e filhos de personagens de contos de

fadas, respectivamente) e aprofundando essas histórias de forma sólida e convidativa à exploração.

3.1.2 Análise de similares

Figura 2: Bonecas Barbie (Mattel) em 1959 vs. 2020



Fonte: Autor

A icônica Barbie, da Mattel, cuja influência se estende ao cinema com um filme homônimo de grande sucesso, teve sua gênese em uma personagem alemã prévia: Bild Lilli. Originalmente concebida em tirinhas para o público masculino adulto, Lilli teve seus direitos adquiridos pela Mattel, sendo reinventada como Barbie no ano de 1959. Em um período pós-guerra, a Barbie rapidamente se consagrou como um símbolo do sonho americano e uma referência em beleza e estilo.

Inicialmente, a boneca de 30 cm de altura e cintura de 2 cm perpetuou por décadas um ideal de "mulher perfeita", chegando a inspirar procedimentos estéticos. Contudo, ao longo de sua história, a narrativa evoluiu para enfatizar o potencial ilimitado de Barbie em diversas profissões, gerando múltiplos mini universos e linhas de bonecas temáticas. Apesar dessa diversificação de papéis, o molde corporal da Barbie permaneceu predominantemente o mesmo, mesmo em representações de diferentes etnias.

Uma significativa mudança ocorreu em 2016 com o lançamento da linha Fashionistas, que introduziu novas silhuetas (Tall, Petite e Curvy) além da original. Esse marco representou uma nova era, onde a Barbie passou a refletir a diversidade de seus consumidores. Essa jornada de inclusão se consolidou nos anos seguintes com a representação de mais grupos distintos, culminando na criação de uma boneca com síndrome de Down em parceria com a *National Down Syndrome Society*."

Figura 3: Bonecas Bratz (MGA Entertainment) em 2001 vs. 2025



Fonte: Autor

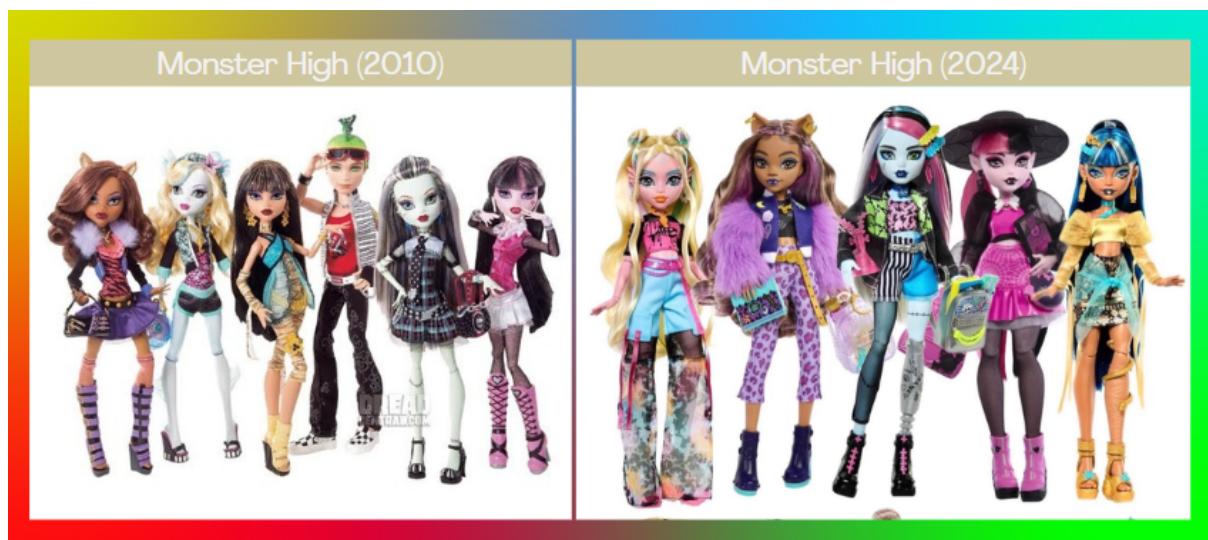
As bonecas Bratz, fruto de uma colaboração entre um ex-funcionário da Mattel com a *MGA Entertainment*, foram lançadas em 2001. Surgindo em um momento de menor identificação da geração mais velha de crianças e adolescentes com a Barbie, ofereceram uma alternativa que se distanciava do tradicional rosa, com foco em um estilo mais fashionista, inspirados no pop e no rock urbano e com maquiagens expressivas, alinhado à moda dos anos 2000. A introdução de um grupo de quatro amigas de etnias diversas, embora com o mesmo molde corporal, foi um marco por servirem como um espelho para pessoas que nunca conseguiram se enxergar nos padrões perpetuados pela Barbie.

As Bratz alcançaram um sucesso significativo, chegando a deter cerca de 40% do mercado, mas também foram o centro de disputas judiciais com a Mattel, que brevemente obteve seus direitos em 2010, antes de retornarem à MGA Entertainment. Além das questões de patente, a marca enfrentou críticas de consumidores que as viam como uma influência

negativa para o público jovem devido à sua imagem ousada e maquiagem carregada. Tentativas de reformulação não foram bem-sucedidas, resultando em uma pausa na produção.

Em 2018, as Bratz retornaram ao mercado, estabelecendo-se principalmente através de uma forte presença online, com animações e colaborações com figuras da cultura pop como Kylie Jenner e a franquia *Mean Girls*. Embora não representem mais uma grande ameaça à Barbie, conseguiram se manter relevantes junto ao seu público. Contudo, uma análise dos lançamentos mais recentes da marca revela uma persistente ausência de diversidade em relação aos tipos de corpos, perpetuando uma limitação em sua representatividade.

Figura 4 Bonecas Monster High (Mattel) em 2010 vs. 2024



Fonte: Autor

As *Monster High* representam um marco na indústria de bonecas, idealizadas pelo designer Garrett Sander. Sua chegada revolucionou o imaginário infanto-juvenil ao apresentar bonecas inspiradas nos filhos e filhas dos monstros clássicos da cultura pop. O sucesso comercial foi imediato, impulsionado por um discurso empoderador focado na individualidade: “Seja você mesmo. Seja único. Seja um monstro”. Essa mensagem representou uma tentativa significativa, embora com nuances, de abraçar a diversidade, destacando-se pela originalidade e complexidade visual que diferenciava cada personagem.

Apesar de sua reputação em termos de design distinto, o universo de Monster High incorreu em deslizes ao estereotipar certos grupos culturais de maneira inadequada. Além disso, apesar da capacidade de criar bonecas com características fantásticas como seis braços,

tentáculos e corpos híbridos (centauros, por exemplo), a marca inicialmente não ofereceu diversidade em relação aos tipos de corpos, mantendo um molde predominantemente de extrema magreza.

Somente em sua terceira geração, marcando o retorno de Monster High às prateleiras após um hiato de quase cinco anos, a Mattel e a equipe criativa da marca demonstraram uma maior preocupação em introduzir a diversidade corporal. Essa nova fase apresentou diferentes proporções de corpo, acentuando a singularidade de cada personagem. Adicionalmente a esse avanço, houve um esforço notável para representar indivíduos que historicamente não se viam nos brinquedos infantis. Cada personagem passou a incorporar temas como sexualidade, identidade de gênero, neuro divergências, deficiências motoras e representações culturais mais respeitadas, tornando o universo de Monster High significativamente mais inclusivo. Além de inovar com a nova geração, a Mattel ainda realiza lançamentos de bonecas *collectors* nos moldes e identidade de sua primeira geração destinadas principalmente ao seu público adulto.

A análise comparativa dessas coleções de *fashion dolls* revela uma clara tendência do mercado em direção à diversidade e representatividade, não apenas em termos de etnia e profissão, mas também na variação de tipos de corpos e na abordagem de temas sociais e emocionais.

- **Design de Personagens:** A evolução mostra um movimento de designs padronizados para personagens com identidades visuais mais complexas, que buscam espelhar a pluralidade do público. O uso de *concept arts* torna-se fundamental para a criação de elementos distintivos e a exploração de estéticas variadas.
- **Fabricação e Moldes:** A necessidade de diversidade corporal impulsiona a inovação nos **métodos de fabricação**, exigindo o desenvolvimento de novos moldes e a adaptação das linhas de produção para além dos padrões tradicionais. A transição da Barbie e da Monster High para diferentes silhuetas é um exemplo direto dessa demanda da indústria.
- **Universo Narrativo:** Há uma crescente preocupação em abordar, através dos universos narrativos das bonecas, temas relevantes para a nova geração. Isso demanda um design de personagem que permita a representação simbólica de conceitos abstratos.

3.2 DEFINIR

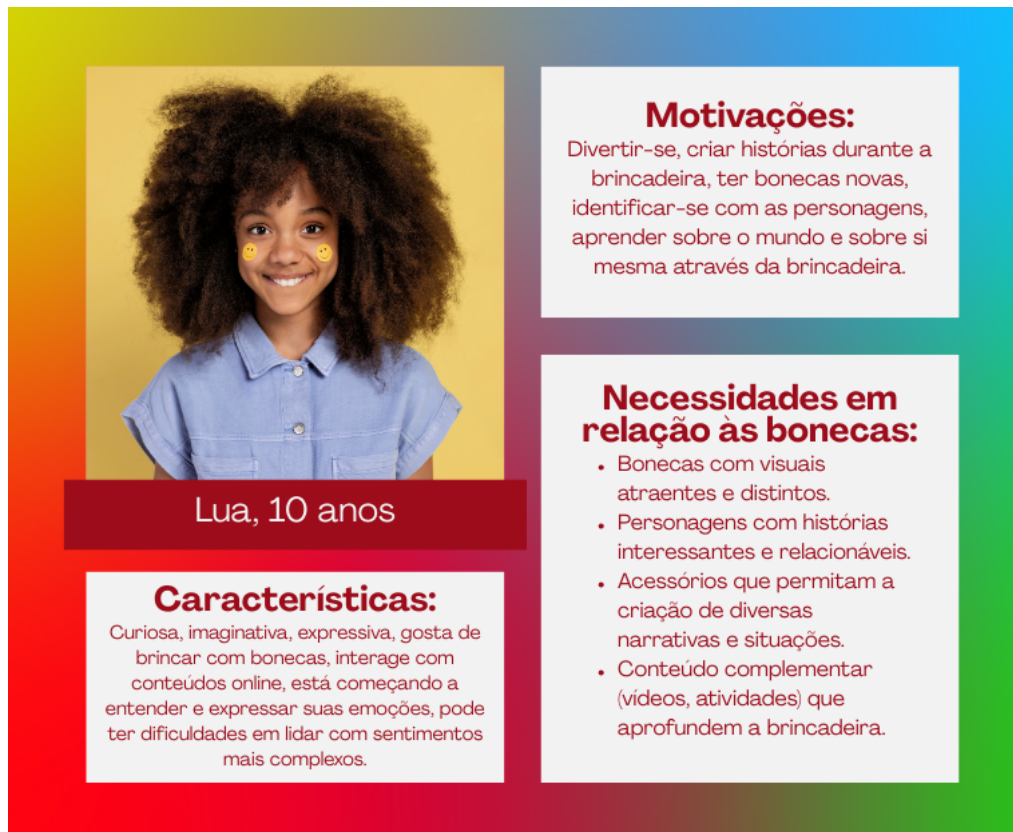
A etapa DEFINIR, a segunda do *Double Diamond*, dedicou-se a refinar os *insights* da fase anterior e a estabelecer um foco claro para o projeto. Através da análise das informações coletadas, foram utilizadas as seguintes ferramentas e abordagens para delimitar o público-alvo e conceituar o universo narrativo:

- **Elaboração de Personas (3.2.1):** Utilizou-se a ferramenta de Persona para criar representações semi fictícias dos principais segmentos de público identificados. A definição detalhada de suas características, motivações e necessidades forneceu uma compreensão aprofundada de quem são os potenciais consumidores e o que eles buscam em uma coleção de fashion dolls.
- **Criação de uma coleção de fashion dolls (3.2.2):** Através de tudo que foi levantado com o referencial teórico e na etapa descobrir, foi definido como produto deste trabalho uma coleção de bonecas fashion.

3.2.1 Persona

A elaboração de Personas é uma ferramenta essencial no design, utilizada para criar representações semi fictícias de clientes potenciais. Em vez de abordar um grupo de forma genérica, a Persona personifica um indivíduo desse grupo com interesses e características realistas. Essa ferramenta auxilia o designer no processo de empatia, facilitando a compreensão das necessidades do usuário para guiar o desenvolvimento do projeto de forma mais direcionada

Figura 5: Persona A



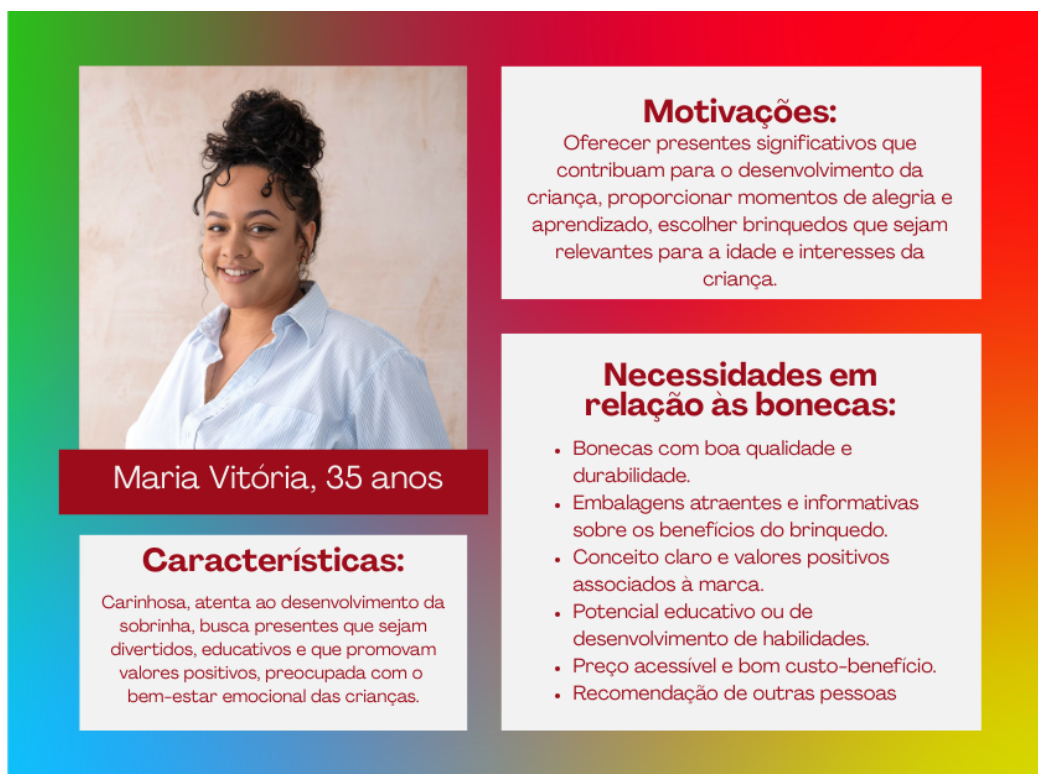
Fonte: Autor

Figura 6: Persona B



Fonte: Autor

Figura 7: Persona C



Fonte: Autor

As três personas apresentadas nas figuras 4, 5 e 6 foram construídas com base na análise do mercado de fashion dolls e na identificação dos principais atores envolvidos no consumo e na influência da compra: a criança como usuário primário, o adulto presenteador como influenciador chave e o colecionador adulto que representa um nicho com potencial de engajamento e fidelização. Suas características, motivações e necessidades específicas, detalhadas nas figuras, serviram como guia fundamental para as decisões de design da coleção Sentimentum High, desde a concepção dos personagens e do universo narrativo até a estética de cada boneca.

3.2.2 Criação de uma coleção de fashion dolls

Após a análise aprofundada do mercado de fashion dolls, o estudo das dinâmicas de brincadeira e a revisão do referencial teórico sobre o papel dos brinquedos no desenvolvimento humano, foi possível definir o escopo e o direcionamento estratégico do projeto. A análise de similares (Barbie, Bratz, Monster High) revelou uma demanda crescente por representatividade e por produtos que transcendam a mera estética, abordando temas

relevantes para o desenvolvimento emocional e social do público infantojuvenil e adulto colecionador.

A partir desses dados, e considerando a identificação de três personas distintas (a criança como usuário primário, o adulto presenteador e o colecionador adulto), consolidou-se a oportunidade de design: a criação de uma coleção de fashion dolls. Esta tipologia de boneca foi selecionada por sua intrínseca capacidade de carregar signos estéticos e culturais, e por permitir a exploração de narrativas complexas e a projeção simbólica, aspectos fundamentais para abordar a inteligência emocional. A fashion doll, portanto, foi definida como o formato de produto mais adequado para materializar os insights obtidos e propor uma solução inovadora que combina entretenimento com valor educacional e emocional.

Voltado para o público infanto juvenil, Sentimentum High é um universo fictício que faz paralelo ao processo de amadurecimento de uma criança ao lidar com o ambiente e desafios do que se entende como ensino médio, quando as emoções ficam à flor da pele, e a criança e adolescente entra em contato com os mais diversos sentimentos, entendendo o que cada um traz de positivo ou negativo.

Nesse contexto, foi determinado o nome Sentimentum High em vista que os sentimentos são inerentes ao humano. “Sentimentum” tem origem do latim e significa “sentimento” e representa a ideia central do tema da coleção que é explorar os sentimentos e emoções no processo de amadurecimento, já o “High” no contexto dá o nome da escola fictícia, pois remete ao ensino médio (*High School* em inglês) que é o período da vida em que se passa a história e também é onde os sentimentos e emoções começam a ser experimentados de formas mais complexas entre os adolescentes.

3.3 DESENVOLVER

A etapa DESENVOLVER, a terceira do modelo Double Diamond, dedicou-se à materialização das ideias conceituadas na fase anterior, explorando a estética, a funcionalidade e a identidade visual do projeto Sentimentum High. Através de um processo criativo e técnico, foram desenvolvidos os seguintes elementos centrais para dar forma à proposta:

- **Sentimentum High: a escola como metáfora do amadurecimento emocional (3.3.1):** Articulou-se um universo ficcional original, intitulado Sentimentum High, que utiliza o ambiente escolar como uma metáfora para o amadurecimento emocional.

A definição da ambientação, dos personagens centrais e secundários estabeleceu a base para uma narrativa com potencial de identificação para o público-alvo infanto-juvenil

- **Design de Personagens (3.3.2):** Cada personagem principal foi cuidadosamente concebido em termos de estética, moda e simbologia.
- **Identidade Visual de Sentimentum High (3.3.3):** Uma identidade visual única para a marca foi desenvolvida através da análise de similares de outras coleções de *fashion dolls*.
- **Modelagem Digital (3.3.4):** A modelagem digital da personagem Roxxie, escolhida como protótipo inicial, foi realizada através da modificação e combinação de arquivos open source da plataforma Thingiverse, com a devida atribuição aos seus criadores (Abby Nielson, dolltechnician e Jack Martin).

3.3.1 Sentimentum High: a escola como metáfora do amadurecimento emocional

Sentimentum High é uma escola como nenhuma outra, onde as emoções ganham forma e aprendem a conviver, se desenvolver e encontrar equilíbrio. Mas tudo muda quando, Amélia, uma humana inesperadamente é transferida para essa escola. Para as emoções, ela é um enigma — o que uma simples humana estaria fazendo ali? Conforme ela encara amizades, rivalidades e desafios, a resposta começa a emergir: ela precisa aprender a encarar e compreender suas próprias emoções, que agora se manifestam como colegas ao seu redor. Nesta jornada de autodescoberta, a linha entre o bem e o mal, o amor e a raiva, se dissolve, mostrando que todas as emoções têm seu papel no amadurecimento e na vida.

3.3.1.2 Personagens centrais

A história, em seu início, se passa ao redor dos acontecimentos provocados pela chegada da humana à escola, com o seu contato com alguns dos sentimentos mais presentes na jornada de amadurecimento de uma adolescente ao chegar em uma escola nova. A curiosidade que ela deve se apegar para explorar esse novo mundo a qual ela foi inserida, a necessidade de se estabelecer harmonia com esse universo, a inveja ao se comparar com os outros, a ira ao se perceber que nem tudo está saindo conforme planejava, e o contato com o amor ao se descobrir o novo.

Amélia, a humana é uma jovem de aproximadamente 14 anos, com uma personalidade curiosa e resiliente, mas carregada de inseguranças comuns a tantos adolescentes. Ela é perceptiva, o que a torna bastante observadora, mas a deixa vulnerável, capaz de sentir com profundidade as emoções dos sentimentos à sua volta, o que a deixa receosa de interagir com emoções consideradas “ruins”. Sua transferência para Sentimentum High a deixa inicialmente sobrecarregada — o ambiente é intenso, as emoções são personificações vibrantes e muitas vezes imprevisíveis, e ela se sente deslocada.

Contudo, Amélia tem uma coragem silenciosa, ela está disposta a encontrar o seu lugar nesse mundo desconhecido, sua jornada a possibilitará entender que nem todo sentimento deve ser definido como bom ou ruim, mas sim que ela deve encontrar um equilíbrio entre eles.

Cora, a personificação estereotipada da curiosidade, é o primeiro contato de Amélia nessa nova jornada. Fascinada pelo desconhecido, ela se sente atraída pela presença enigmática da humana na escola, com sua mente aberta e entusiasmo, se coloca a disposição de mostrar a escola para ela, em troca de fazer questionamentos sobre a vida dos humanos.

Sua busca incessante pelo novo, as vezes a afasta do presente, ela pode lidar com a frustração de sentir que está perdendo algo e a torna bastante inquieta.

Roxxie, a personificação estereotipada da ira, é intensa, explosiva e dotada de uma presença impossível de ignorar. Sua personalidade forte frequentemente faz com que ela seja mal compreendida, levando muitos a enxergá-la como a vilã da história. Contudo, por trás da fachada furiosa e da energia incontrolável, existe uma jovem que luta com seus próprios demônios. Roxxie guarda dentro de si frustrações e dores que raramente compartilha, temendo se mostrar vulnerável.

Para canalizar sua raiva e manter-se equilibrada, Roxxie mergulha de cabeça no universo dos esportes. Ela é apaixonada por atividades que desafiam seus limites, onde consegue extravasar sua energia de maneira positiva. Roxie é movida por um desejo profundo de provar que sua raiva, quando bem direcionada, pode ser uma força transformadora e poderosa.

Serena, a personificação estereotipada da harmonia, é a personalidade mais popular da escola. Aclamada por ser um sentimento bastante positivo e por ter uma aura tranquila, ela se sente desafiada com a presença da humana, com medo de ela bagunçar com o equilíbrio que existia na escola.

Envy, a personificação estereotipada da inveja, é uma espécie de lacaio da Serena. Atrapalhada e insegura, para ela Serena é tanto uma inspiração quanto uma fonte de frustração. Deseja ser como Serena, mas também quer superá-la, o que gera conflitos internos. Envy pode ser manipuladora e tentar sabotar Serena, mas sempre com um tom de hesitação ou arrependimento, já que ela ainda almeja sua aceitação.

Mesmo assim, há momentos em que a personagem se mostra vulnerável, por também sofrer com essa busca incessante pela aprovação externa e como nada traz satisfação para o que ela procura.

Eros, a personificação estereotipada do amor. Possui um charme irresistível, sendo o mais carismático da escola é admirado e cobiçado por todos, por conseguir fazer todos se sentirem especiais. Se torna o interesse platônico da protagonista, porém, por não compreender profundamente seus próprios sentimentos, ele se torna indisponível de se relacionar com alguém, por medo de se ferir ao não conseguir corresponder às reais expectativas de seu parceiro.

3.3.1.3 Personagens secundários

Com o desenrolar da história no universo Sentimentum High, Amélia entraria em contato com os mais diferentes sentimentos devido às mais diversas situações que um adolescente acaba se encontrando em sua jornada de amadurecimento. Além de que uma escola não funciona sem uma equipe de docentes, composta por sentimentos mais desenvolvidos e estáveis. Esses são alguns deles:

Diretora Sabbius, a personificação estereotipada da sabedoria, seria uma figura que mantém a ordem entre os sentimentos e detém a maior parte do conhecimento de Sentimentum High e também seria mãe da personagem Serena.

Professora Patty, personificação da empatia, é a figura de autoridade que exerce a função de ensinar os alunos da escola a compreenderem as emoções dos outros, ajudando-os a fortalecer as conexões entre eles.

Professor Timor, personificação estereotipada do medo, é a figura de autoridade que ensina o medo e a perplexidade como mecanismo de proteção, e como se bem trabalhado, se transforma em cautela.

Professora Cris, personificação estereotipada da criatividade, é a figura de autoridade ligada a arte e a música, que incentiva os alunos a expressarem suas emoções através da criatividade.

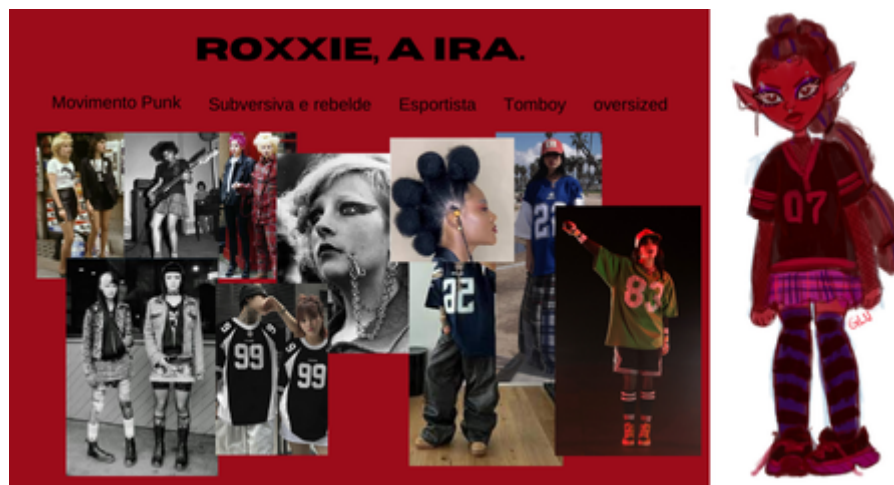
3.3.2 Design de personagens: estética, moda e simbologia

Através da descrição de cada personagem, foi possível pensar em uma representação visual de cada uma. Cada personagem deveria ter aspectos bem fortes para ser possível os diferenciar um dos outros, os personagens sentimentos, apesar de representar ideias totalmente divergentes, deveriam ter um ponto em comum entre eles, também seguindo uma forma humanoide, porém com elementos distintos da personagem Amélia, que representa de fato, uma humana. Essa diferença se deu pela cor da pele dos personagens “sentimentos” que devem ser sempre coloridos, os cílios brancos e as orelhas grandes e com formas diferentes para cada uma.

Para cada personagem “sentimento” um esquema de cores foi estabelecido com a ajuda da psicologia das cores para melhor o representar a atmosfera e destacar a personalidade de cada sentimento com as emoções que ele evoca, e também para cumprir com a missão de contribuir para um visual extremamente forte que o diferencia de cada outro personagem, mesmo os mais semelhantes. Além disso, para trazer o aspecto Fashion para as bonecas, foi desenvolvido para cada personagem, um moodboard com referências visuais de maquiagens, penteados e peças de roupas, atrelando eles aos mais variados estilos e tendências de moda que melhor conversam com a personalidade de cada um.

3.3.2.1 Roxxie, a ira

Figura 8: Moodboard desenvolvido para a personagem Roxxie e sua primeira concept art



Fonte: Autor

A Roxxie, a Ira, foi a primeira a ser desenvolvida, as cores escolhidas para melhor representar a personagem foi o vermelho como predominante, por essa ser a cor associada ao fogo e ao sangue, ser uma cor intensa que afeta o metabolismo humano acelerando a frequência cardíaca. Além do vermelho, a cor preta está muito presente para trazer um peso a mais, por representar a brutalidade, e junto ao vermelho reforça ainda mais o sentimento de ódio. Além dessas cores, é incorporado ao design da personagem tons de roxo também, que são análogas ao vermelho e também é uma cor ambivalente, que chama bastante atenção sendo interpretada como a união de opostos e também a cor da extravagância, em tons mais escuros representam a frustração.

No que se trata do estilo de roupas, Roxxie traz uma mistura do movimento punk, um visual bastante agressivo, diferentes texturas, acessórios como piercings, que posteriormente foram diminuídos em sua quantidade, maquiagem escura e forte, mas também se apega a elementos de outras tendências de moda como o estilo tomboy, com inspiração nos visuais da cantora e compositora estadunidense Billie Eilish, com roupas *oversized* e esportivas que são comumente relacionadas ao sexo masculino.

3.3.2.2 Serena, a harmonia

Figura 9: Moodboard desenvolvido para a personagem Serena e sua primeira concept art



Fonte: Autor

Serena representa o sentimento da harmonia, sendo concebida como o contraponto visual de Roxxie, que personifica a ira. Sua estética é marcada por tons suaves e formas equilibradas, refletindo a serenidade e o equilíbrio emocional que ela simboliza.

Tendo o azul claro como sua cor principal, por não ser atrelado a nenhum aspecto negativo, amplamente associado à tranquilidade, confiança e serenidade, sendo considerado a cor preferida por muitas pessoas devido à sua capacidade de transmitir calma e estabilidade. Serena é como uma balança moral de seu círculo, por estabelecer a harmonia e o equilíbrio. A cor branca também está bastante presente para reforçar ainda mais os ideais pacíficos e claros pertinentes à calma.

Seu visual deve transmitir leveza e ser quase etéreo, ter bastante formas e movimentos. Seu estilo se apoia em peças do estilo *Girly Girl*, tendência de moda essa que está relacionada a peças de roupas que trazem a suavidade e a feminilidade. Serena veste roupas e acessórios inspirados nos itens das coleções da marca Miu Miu conhecida por sua abordagem que mistura inocência e rebeldia, criando uma feminilidade refinada e consciente.

O cabelo em sua primeira *concept art* era partido para o lado, porém na arte final ficou partido ao meio, assim como o detalhe de sua camiseta que passou a ser simétrico, de

forma que Serena fosse por completo simétrica, estabelecendo um equilíbrio perfeito de seu lado direito com o seu lado esquerdo.

3.3.2.3 Cora, a curiosidade

Figura 10: Moodboard desenvolvido para a personagem Cora e sua primeira concept art



Fonte: Autor

A personagem Cora, que simboliza a curiosidade tem seu estilo inspirado no movimento *hippie*, refletindo sua liberdade, conexão com o mundo e desejo incessante de explorar o desconhecido. O estilo hippie, associado à busca por experiências autênticas e à valorização da natureza e da diversidade cultural, complementa a personalidade questionadora e aberta da personagem.

A cor amarela é predominante em sua paleta, pois está associada ao otimismo, criatividade e entusiasmo. Segundo a psicologia das cores, o amarelo estimula a mente, melhora o humor e gera entusiasmo, sendo ideal para representar a energia e a disposição da personagem em se aventurar e aprender.

Além do amarelo, o laranja e o marrom também estão presentes em sua composição visual. O laranja simboliza alegria, vitalidade e criatividade, transmitindo entusiasmo e energia, características que reforçam o espírito aventureiro da personagem. Já o marrom remete à naturalidade, estabilidade e conexão com a terra, refletindo a base sólida e a autenticidade com que a personagem se relaciona com o mundo.

3.3.2.4 Envy, a inveja

Figura 11: Moodboard desenvolvido para a personagem Envy e sua primeira concept art



Fonte: Autor

Envy representa o sentimento da inveja, sendo uma personagem que expressa, de forma simbólica, as complexidades desse estado emocional. Sua paleta de cores é dominada pelo verde, tradicionalmente associado à inveja em expressões culturais como "verde de inveja". Na psicologia das cores, o verde está ligado à esperança, perseverança, constância e possessividade, refletindo a dualidade entre o desejo de crescimento pessoal e a comparação com os outros.

O estilo de Envy é inspirado na personagem Serena, conhecida por sua elegância e atenção às tendências da moda. A princípio até usaria uma saia bem parecida com a escolhida no vestuário de Serena, mas foi alterada na arte final para uma saia original de couro. Essa inspiração é complementada por referências a peças das coleções da marca Miu Miu, reconhecida por sua abordagem contemporânea e sofisticada. Envy é retratada como a mais atenta em moda do grupo, sempre em busca das últimas tendências e preocupada com sua aparência.

A combinação do verde com elementos de moda contemporânea reforça a narrativa de Envy como uma personagem que, embora busque autenticidade, é constantemente influenciada por comparações sociais e desejos alheios.

3.3.2.5 Eros, o amor

Figura 12: Moodboard desenvolvido para o personagem Eros e sua primeira concept art



Fonte: Autor

Eros representa o sentimento do amor em suas múltiplas dimensões: romântico, afetivo, sensual e altruísta. Sua estética combina elementos do estilo romântico e do *streetwear* contemporâneo, refletindo a dualidade entre sensibilidade e ousadia. A personagem veste uma camisa bufante e leve, contrastando com um corset vermelho de vinil ajustado ao corpo, adornado com um detalhe em forma de coração no centro do peito, baseado na peça da designer de moda austríaca Marina Hoermanseder na sua coleção de outono/inverno 2024. A composição é complementada por uma calça cargo larga, repleta de fitilhos e bolsos em formato de coração, além de tênis esportivos que reforçam sua conexão com a moda urbana. O corte de cabelo é inspirado nos estilos adotados por cantores coreanos, conferindo um toque contemporâneo e cosmopolita à personagem.

As cores predominantes no visual de Eros são o vermelho e o rosa, tradicionalmente associadas ao amor e frequentemente utilizadas em celebrações como o Dia de São Valentim e o Dia dos Namorados. Na psicologia das cores, o vermelho simboliza paixão, desejo e energia vital, evocando sentimentos intensos e estimulando a ação e a excitação. Já o rosa está ligado à afetividade, ternura e amor altruísta, promovendo sensações de calma, suavidade e conexão emocional.

A fusão desses elementos visuais e cromáticos em Eros visa representar a complexidade do amor, que transita entre o desejo ardente e a ternura compassiva.

3.3.2.6 Amélia, a humana

Figura 13: Moodboard desenvolvido para a personagem Amélia e sua primeira concept art



Fonte: Autor

Amélia é a única personagem humana do universo Sentimentum High, concebida para representar a complexidade e a pluralidade das emoções humanas. Sua estética é inspirada na tendência *Y2K*, que resgata elementos da moda do final dos anos 1990 e início dos anos 2000, como calças de cintura baixa, tecidos sintéticos e acessórios brilhantes, refletindo uma mistura de nostalgia e futurismo .

Diferentemente das demais personagens, que possuem uma cor predominante associada a um sentimento específico, Amélia apresenta uma paleta de cores neutras em suas roupas básicas, como branco e cinza. No entanto, detalhes coloridos estão presentes em seu visual, simbolizando a diversidade emocional que ela representa. Essa escolha cromática reflete a ideia de que, sendo humana, Amélia é capaz de experimentar uma ampla gama de sentimentos, desde a alegria e o amor até a tristeza e a raiva, em diferentes intensidades e combinações.

Um destaque em seu visual são as sandálias transparentes com glitter, inspiradas nos modelos da marca brasileira Melissa, que remetem à estética *Y2K* e adicionam um toque lúdico e contemporâneo ao seu estilo.

A representação de Amélia visa estimular a reflexão sobre a complexidade das emoções humanas e a importância de reconhecê-las e compreendê-las. Ao incorporar elementos da moda *Y2K* e uma paleta de cores diversificada, a personagem convida o

público a explorar e aceitar a multiplicidade de sentimentos que compõem a experiência humana.

3.3.3 Identidade Visual de *Sentimentum High*

Figura 14: Moodboard com diferentes marcas e aplicações de outras coleções de *fashion dolls*



Fonte: Autor

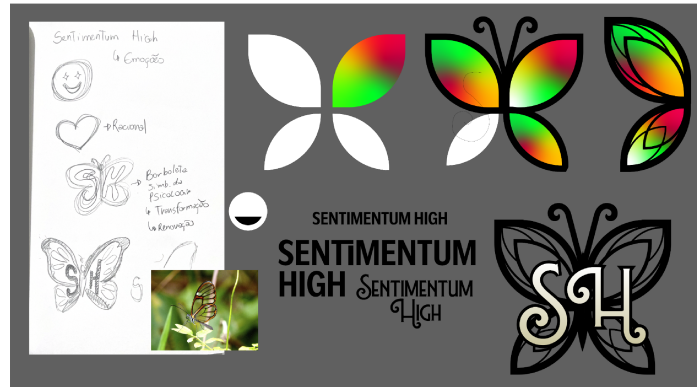
Para iniciar o desenvolvimento do que foi sugerido como identidade visual da marca *Sentimentum High* foi realizada mais uma pesquisa e análise de similares de outras marcas de coleções de fashion dolls. Em síntese, foi possível notar um padrão entre elas.

Todas elas são uma tradução visual do foco temático de cada uma: *Monster High* traz elementos como as caveiras, fontes góticas, escudos e cores como o preto, rosa e azul que remetem a esse universo monstruoso, divertido e rebelde; *Ever After High* por sua vez, traz detalhes de contos de fadas, como corações e chaves e fechaduras, e uma paleta de cores romântica com o uso do rosa, roxo e dourado, que revelam esse universo mágico de história a ser descoberta; *Bratz* traz essa logo mais simples, com um lettering bem urbano e elementos que lembram o *grafitti*, pra remeter a ideia de garotas modernas e fashionistas, enquanto suas “primas”, as *Bratzillaz* apelam mais para o lado místico e dark; Já a *Rainbow High* possui um degradê linear remetendo as cores do arco-íris e elementos que expressam o glamour e brilho da moda atual.

Algumas delas possuem ícones ou elementos-símbolos que funcionam como selos visuais do universo de cada marca, facilitando assim, o reconhecimento pelos seus fãs. Temos

a *Skullete*, a caveira de *Monster High*; Cadeado com chave de coração e a personagem *Brooke Page*, revelada posteriormente ser a narradora da história de *Ever After High*.

Figura 15: Desenvolvimento do logo



Fonte: Autor

Com base nessa análise foi desenvolvida uma identidade visual para *Sentimentum High* que tivesse o foco de traduzir o universo e também tivesse a presença de um símbolo para facilitar o reconhecimento da marca. Essa identidade foi pensada para ter versatilidade de aplicação, podendo ser utilizada em materiais promocionais, embalagens das bonecas e *stands* em pontos de venda.

Figura 16: Elemento-símbolo de *Sentimentum High*



Fonte: Autor

Para representar o universo de Sentimentum High, o elemento-símbolo desenvolvido foi a figura de uma borboleta. Na psicologia, a borboleta é amplamente reconhecida como representação significativa de mudanças, renovação e a busca pela liberdade, indo de acordo também com a função social de Sentimentum High que busca explorar o amadurecimento emocional de forma lúdica e acessível.

Figura 17: Aplicação horizontal do logotipo de Sentimentum High



Fonte: Autor

Figura 18: Aplicação vertical do logotipo de Sentimentum High



Fonte: Autor

A borboleta de *Sentimentum High* foi criada para ser um elemento versátil dentro da identidade visual, podendo ser representada ora por suas asas, ora em sua forma completa. Essa flexibilidade reforça simbolicamente a ideia de que a jornada de amadurecimento não é linear — ela pode assumir diferentes caminhos, formas e ritmos.

Figura 19: Paleta de cores de Sentimentum High



Fonte: Autor

Como o universo de Sentimentum High é habitado por personagens que representam uma ampla gama de sentimentos, cada um associado a um esquema cromático específico, a paleta da identidade visual foi pensada para traduzir essa diversidade emocional. com um degradê percorrendo cores intensas como **Amarelo dourado (#dac300)**, **Azul céu vibrante (#19b6f4)**, **Verde limão (#00ff00)** e **Vermelho carmim (#de0033)** se dissolvendo nos mais variados tons; para representar a presença da humana, as cores **Cinza oliva claro (#cdc69e)** e **Cinza claro (#f2f2f2)** criando um contraste sutil com as cores do arco-íris e trazendo uma leveza para a paleta de cores.

Figura 20: Tipografias de Sentimentum High



Fonte: Autor

A identidade carrega ornamentos, inspirados no estilo **Art Déco**, para trazer sofisticação e atemporalidade à identidade visual. Com traços geométricos precisos estruturando os elementos decorativos lineares, e com uma escolha de famílias tipográficas (com linhas fortes, serifas elaboradas e detalhes curvos evocam uma sensação de refinamento clássico com um toque contemporâneo, Sentimentum High deve atender esses aspectos.

Figura 21: Material promocional de Sentimentum High (Arte desenhada pelo autor e finalizada pelo artista Eduardíssimo)



Fonte: Colaboração entre o Autor e o artista Eduardíssimo

A figura acima é o resultado de um material promocional de apresentação do universo de Sentimentum High, nela a identidade visual está aplicada, e os personagens estão em sua representação em cartoon final. É possível perceber algumas mudanças de roupas e acessórios, como na calça de Amélia, que as bolinhas coloridas se tornaram estrelas brancas, para demonstrar que ela chegou como uma “tábula rasa” - conceito filosófico de John Locke (Século XVII) que define a mente humana como uma folha em branco antes de experiências empíricas - fazendo uma metáfora de como essas estrelas se tornariam coloridas de acordo com o contato com os sentimentos ao decorrer de história de Sentimentum High; as mudanças e detalhamentos de algumas roupas dos personagens sentimentos, além da mudança do formato de cada orelha, em que continuam maiores que as da humana, mas ganharam formatos originais que remetem ao sentimento que representam: Roxxie agora tem orelhas com ângulos mais retos e determinados; Cora ganhou orelhas em formato que se assemelha a um ponto de interrogação (?); Eros com orelhas em formato de coração, assim como suas pupilas; Serena tem orelhas em um formato mais orgânico que acompanham a leveza de sua silhueta; e por fim, Envy, que ganhou orelhas tão afiadas quanto sua língua.

3.3.4 Modelagem digital

Figura 22: Análise do corpo de bonecas do acervo do autor



Fonte: Autor

Entre as seis personagens principais, a escolhida para avançar à etapa do *Mockup*, maquete visual de alta fidelidade, foi a personagem Roxxie, por apresentar menor

complexidade na produção de suas vestimentas em comparação às demais. Para definir o modelo, foi realizada uma análise cuidadosa de corpos e silhuetas de bonecas de outras marcas presentes no acervo do autor (Figura 20). Essa análise considerou a Ever After High (Mattel, 2013), Barbie Budget (Mattel, 2016), Monster High (Mattel, 2013), Marvels Rising (Hasbro, 2018) e Monster High G3 (Mattel, 2022), buscando identificar as diferentes abordagens em relação às proporções corporais. A estrutura corporal da boneca é reconhecida como um elemento crucial, carregando a responsabilidade de evitar a perpetuação de padrões irreais que possam impactar negativamente a autoimagem do público jovem.

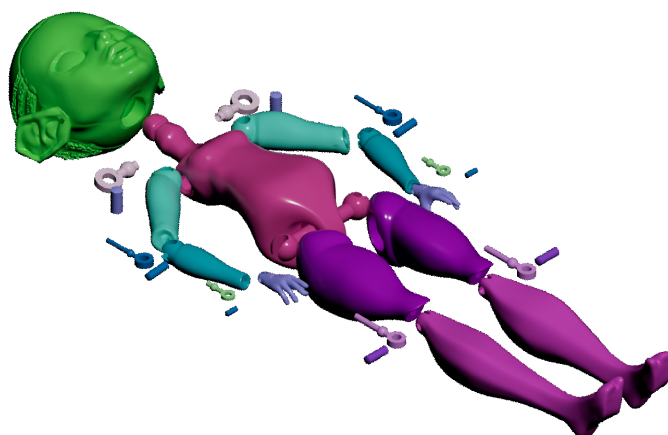
Figura 23: Corpos das bonecas Monster High da geração 3



Fonte: Reddit

Nesse sentido, a escolha inicial para Roxxie inclinou-se para uma representação com mais curvas e uma estrutura mais robusta, diferenciando-se dos padrões excessivamente magros frequentemente observados. Contudo, a visão para o desenvolvimento completo da coleção Sentimentum High alinha-se com a abordagem progressista da terceira geração de Monster High (Figura 21), que demonstra um compromisso com a diversidade corporal através da introdução de diferentes proporções e silhuetas para as suas personagens. O objetivo futuro deste projeto é explorar essa variedade de corpos nas demais personagens, garantindo uma representação mais inclusiva e alinhada com a realidade do público.

Figura 24: Modelagem em 3D da boneca Roxxie de Sentimentum High



Fonte: Autor

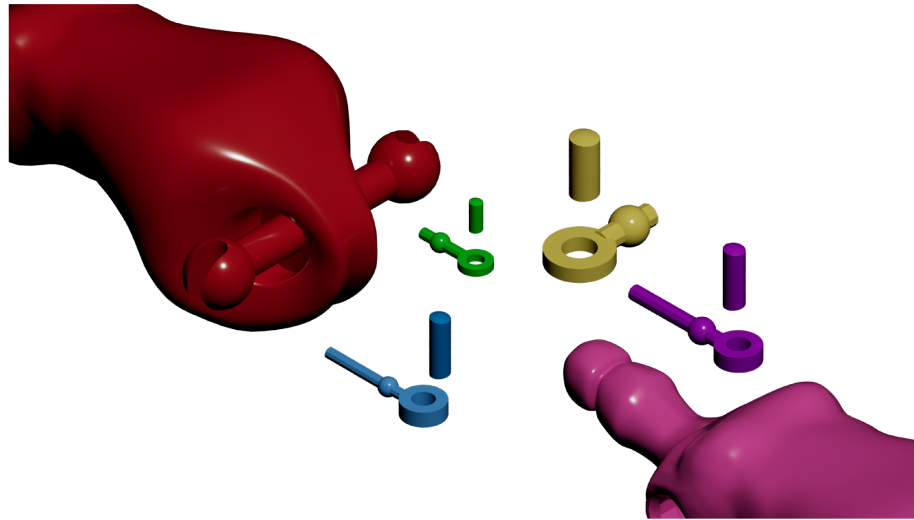
A modelagem digital da personagem Roxxie para a coleção Sentimentum High foi desenvolvida a partir da combinação e modificação de arquivos de base disponibilizados sob a licença *Creative Commons* Atribuição 4.0 (CC BY 4.0) na plataforma Thingiverse. Os arquivos utilizados e as alterações realizadas são detalhados a seguir, em reconhecimento aos seus respectivos autores:

- **Mão e Articulação:** O modelo de mão e sistema de articulação original foi criado por Abby Nielson (Disponível em: <https://www.thingiverse.com/thing:4929069>). Para a personagem Roxxie, a forma geral das mãos e dos dedos foi mantida, com modificações focadas na integração e adaptação do sistema de articulação para o design específico da boneca.
- **Corpo:** O modelo de corpo base foi desenvolvido por dolltechnician (Disponível em: <https://www.thingiverse.com/thing:5551485>). Este arquivo passou por significativas alterações em suas proporções, resultando em uma estrutura corporal mais larga e robusta para a personagem Roxxie. Adicionalmente, os espaços originalmente destinados à passagem de elásticos para a montagem foram adaptados para incorporar pontos de articulação, um sistema desenvolvido através de estudos e testes próprios do autor deste projeto. As mãos e a cabeça presentes neste arquivo não foram utilizadas.
- **Cabeça:** O modelo de cabeça base foi criado por Jack Martin (Disponível em: <https://www.thingiverse.com/thing:5375465>). A cabeça passou por extensas modificações em suas proporções e volumes para corresponder aos traços faciais

desejados para Roxxie, incluindo um nariz mais imponente e largo, lábios mais grossos e detalhes de tranças nas laterais. Além disso, o sistema de encaixe com o corpo modificado foi desenvolvido para garantir uma integração adequada.

3.3.4.1 Articulações

Figura 25: Articulações das bonecas Sentimetum High



Fonte: Autor

Com base na análise da anatomia de articulações de bonecas existentes, o projeto Sentimentum High ambicionava proporcionar uma experiência de brincadeira dinâmica e expressiva através da implementação de um sistema com onze pontos de articulação, inspirados na mobilidade do corpo humano. Esses pontos foram idealizados da seguinte forma:

- **Pescoço:** Uma articulação pivô, estrategicamente posicionada na base do pescoço, permitindo uma rotação completa de 360° da cabeça em torno de seu eixo vertical.
- **Coxas:** Duas articulações esféricas (bola e soquete) foram planejadas para as coxas, oferecendo um amplo espectro de movimentos tridimensionais, incluindo rotações e translações em múltiplos eixos.
- **Ombros, Joelhos, Cotovelos e Pulsos:** Oito articulações de dobradiça, com um design semicircular encaixado, foram propostas para os ombros, joelhos, pulsos e cotovelos. Essa configuração permite a rotação em um eixo específico, combinada com uma movimentação linear controlada em outro, buscando um equilíbrio entre

flexibilidade e estabilidade.

Os cotovelos antes seguiam articulações de pino esférico, para maximizar a rotação, porém com a experiência prática com o mockup, foi sugerido a articulação de dobradiça, por funcionar bem melhor e mais semelhante com o movimento dos cotovelos de um copo humano.

Essas articulações estão presentes na figura 23, identificadas pelas seguintes cores: Vermelho: articulação das coxas; Verde: articulação dos pulsos; Amarelo: articulação dos ombros; Azul: articulação dos cotovelos; Roxo: articulação dos joelhos; e por fim Rosa: articulação do pescoço

3.4 ENTREGAR

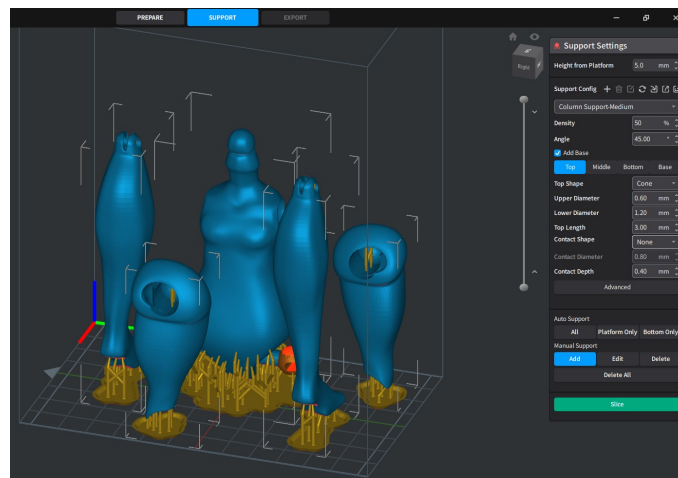
A etapa **ENTREGAR**, a quarta e última do modelo Double Diamond, concentrou-se na concretização tangível do projeto Sentimentum High através da produção artesanal do mockup da boneca Roxxie. Este processo envolveu a integração dos desenvolvimentos das etapas anteriores em um artefato físico para avaliação e comunicação do conceito final. Os principais aspectos desenvolvidos nesta fase foram:

- **Impressão 3D (3.4.1):** As partes do corpo da boneca Roxxie foram materializadas através da técnica de impressão 3D em resina, permitindo a criação de um mockup visual para análise volumétrica e estética, apesar das limitações de fragilidade observadas nas articulações.
- **Desenvolvimento do vestuário e acessórios (3.4.2):** A identidade visual da personagem foi complementada pela criação de estampas e padronagens exclusivas, pela modelagem e costura artesanal das roupas utilizando a técnica de moulage, e pela elaboração de acessórios funcionais e esteticamente integrados ao universo de Sentimentum High.
- **Pinturas e acabamento (3.4.3):** A finalização estética da boneca incluiu a pintura do corpo com primer, tinta metálica e verniz, bem como a detalhada pintura do rosto para definir sua expressão e a confecção artesanal da peruca com fibra sintética e mechas personalizadas.

3.4.1 Impressão 3D

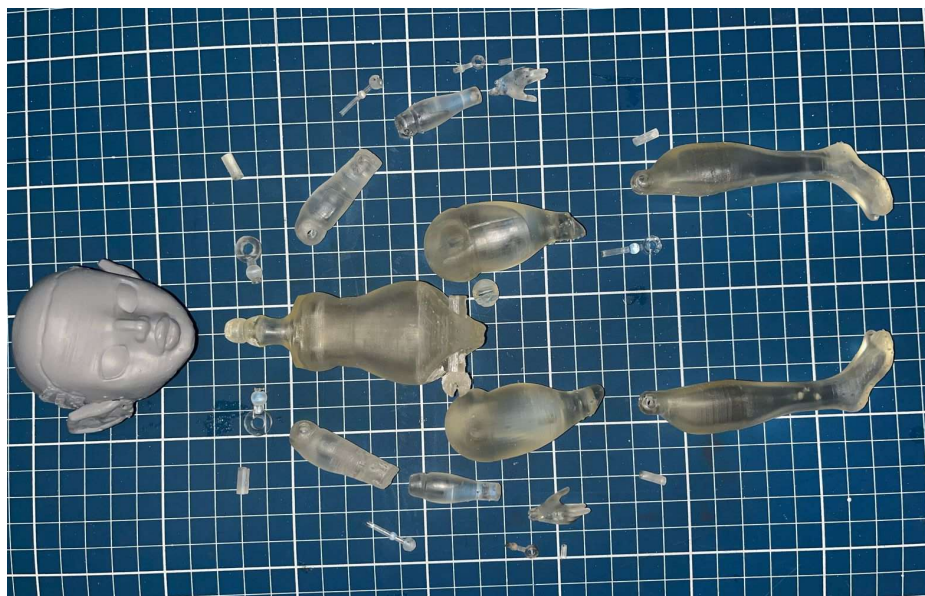
A etapa de entrega do projeto Sentimentum High materializou-se na criação de um **mockup visual de alta fidelidade** da personagem Roxxie, com o objetivo principal de avaliar a volumetria, a estética e a representação visual do design conceitual. A técnica de impressão 3D em resina foi utilizada para essa finalidade, permitindo uma visualização tridimensional detalhada da personagem.

Figura 26: Peças da boneca Roxxie de Sentimentum High com os suportes de apoio de impressão em resina.



Fonte: José Eustáquio

Figura 27: Todas as peças do corpo da boneca Roxxie impressas



Fonte: Autor

Durante o processo de impressão e manuseio do mockup, contudo, foram observadas limitações significativas em relação à fragilidade das articulações concebidas originalmente (onze pontos). A natureza do material e as dimensões reduzidas dos pinos e encaixes resultaram em quebras prematuras, mesmo sem a intenção de simular a funcionalidade de brincadeira. Essa fragilidade inerente à técnica de prototipagem rápida, adequada para a visualização volumétrica, não reflete necessariamente o desempenho esperado para o produto final, que em uma produção comercial seria fabricado através de processos como moldagem por injeção, utilizando polímeros com maior resistência e durabilidade.

Em função dessas limitações de material e técnica para a finalidade de um mockup visual robusto, optou-se por apresentar um modelo com um sistema simplificado de cinco pontos de articulação (pescoço, ombros e pelve). Esses pontos demonstraram maior integridade estrutural durante a manipulação do mockup, permitindo uma avaliação mais eficaz da sua forma e estética, que eram os focos principais desta etapa de visualização. Essa adaptação reconhece as limitações da impressão 3D como ferramenta de mockup para detalhes funcionais e reforça a necessidade de explorar métodos de produção industrial para garantir a durabilidade e a funcionalidade do produto final.

3.4.2 Desenvolvimento do vestuário e acessórios

3.4.2.1 Estamparia e padronagem

Figura 28: Arquivo das estampas das peças de roupa da boneca Roxxie em 90x70cm



Fonte: Autor

Para a confecção das peças de vestuário da boneca Roxxie, foi desenvolvido um arquivo digital contendo as estampas exclusivas de cada item.

A saia apresenta um padrão xadrez vibrante, inspirado na estética do movimento punk e utilizando uma paleta de roxo, lilás, vermelho e branco.

A meia $\frac{3}{4}$ exibe um design de listras irregulares em cores contrastantes, conferindo autenticidade ao estilo da personagem.

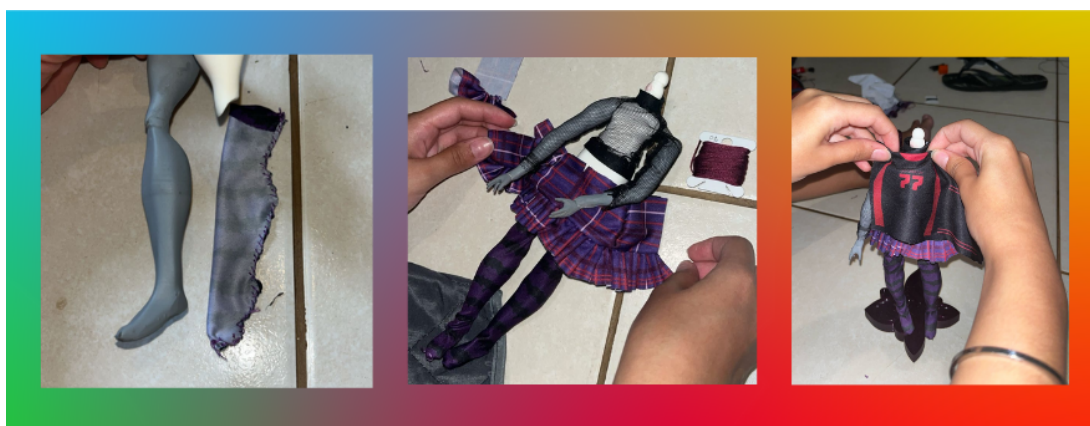
A camiseta esportiva destaca o nome 'Sentimentum' juntamente com a repetição do número 7, uma referência que possui uma dupla camada de significado pessoal e conceitual, remonta ao espetáculo 'SEVEN' da cia de teatro Arregatá, em que o autor fez parte e ajudou a desenvolver o espetáculo. Dentro do universo de Sentimentum High, esse número simboliza a totalidade e a diversidade do espectro emocional humano, assim como as sete cores vibrantes do arco-íris, sendo a intensidade da Ira, personificada por Roxxie, uma das cores marcantes dessa paleta. A parte traseira da camiseta incorpora o símbolo da borboleta, representando o universo escolar de Sentimentum High.

Para a materialização dessas estampas, um arquivo digital no formato de 90x70cm foi criado com as artes em diferentes escalas para otimizar a aplicação nas peças da boneca. A impressão das estampas foi realizada em tecido dryfit 100% poliéster, material escolhido por sua capacidade de receber a impressão com alta qualidade.

3.4.2.2 Moulage, costura e acabamento

Para a confecção do vestuário da boneca Roxxie, foram empregadas técnicas de modelagem e costura específicas para garantir o caimento e a estética desejados. As estampas da camiseta, saia e meias foram sublimadas em tecido dryfit 100% poliéster, enquanto uma segunda pele de tule preto com glitter que adiciona um toque especial à personagem.

Figura 29: Registros do processo de modelagem e costura das peças de roupa da boneca Roxxie



Fonte: Autor

A modelagem das peças foi realizada através da técnica de **moulage**, que permitiu esculpir as roupas diretamente no corpo da boneca, assegurando um ajuste preciso. Após a costura inicial, as peças foram cuidadosamente recortadas e receberam a aplicação de velcro em pontos estratégicos para facilitar a troca de vestimentas.

A meia $\frac{3}{4}$, confeccionada sob medida para as pernas da boneca, adere naturalmente devido ao ajuste rente e ao formato das panturrilhas, dispensando o uso de velcro ou elástico.

A saia, peça de maior complexidade, teve seu efeito plissado alcançado através da costura em zigue-zague, criando pregas regulares que formam as dobras características do plissado no tecido.

A segunda pele de tule foi moldada a partir de um corte em formato de cruz com um círculo central, adaptado às dimensões do torso e braços da boneca. As laterais e a parte inferior dos braços foram unidas por costura, e um corte posterior permitiu a fixação de velcros para o fechamento.

A camiseta, concebida com uma modelagem oversized, foi costurada nas laterais e mangas conforme as medidas do molde do tecido. Para possibilitar vestir e despir a boneca, um recorte vertical nas costas foi finalizado com a aplicação de velcro.

À partir da peça-piloto de cada uma peça, foi possível elaborar a ficha técnica, com informações sobre medidas, matéria-prima e pontos de recorte, costura e aplicação de aviamentos, disponível nos apêndices A, B, C e D, no final do documento.

3.4.2.3 Criação de acessórios e elementos complementares

Os acessórios desempenham um papel crucial no universo das *fashion dolls*, enriquecendo a experiência lúdica e a estética das personagens. Para Sentimentum High, foram desenvolvidos acessórios que combinam funcionalidade e identidade visual.

Figura 30: Acessórios da boneca Roxxie



Fonte: Autor

Um dos itens de destaque é o suporte pedestal, modelado pelo autor a partir do símbolo da marca: a borboleta estilizada com as iniciais "S" e "H". Além de sua função principal de exibir a boneca de forma estável, o pedestal se integra visualmente ao universo da marca, tornando-se um elemento decorativo. Ele é composto por uma base com o símbolo da borboleta, uma haste e um pino de encaixe seguro.

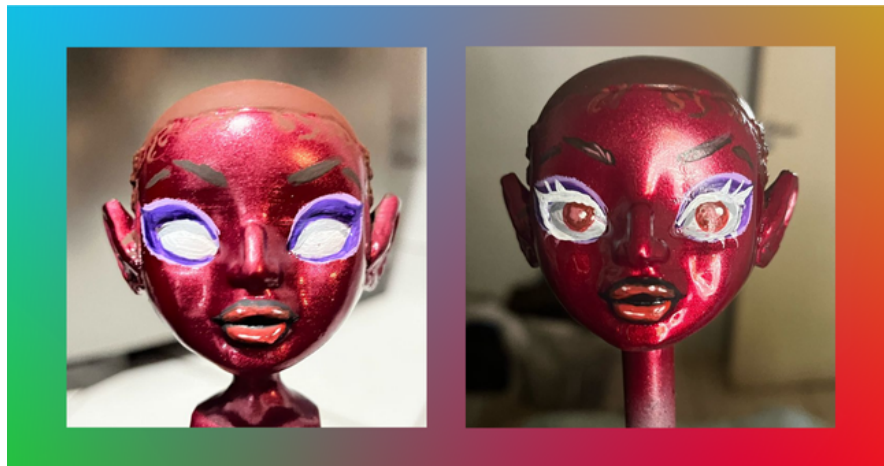
A bolsa de Roxxie foi confeccionada em crochê, apresentando elementos da estética punk pintados em vermelho vibrante. Funcional e espaçosa, a bolsa foi dimensionada para atender, de forma lúdica, às necessidades da personagem dentro do contexto de Sentimentum High, imaginando-a como uma figura ativa nos esportes que necessitaria carregar diversos itens consigo para atender a sua rotina.

O calçado da boneca foi elaborado a partir de um modelo esportivo preexistente, especificamente o da personagem Jade de Rainbow High. Essa escolha inicial, alinhada ao estilo atlético de Roxxie, passou por um processo de customização para integrar-se

perfeitamente à sua identidade visual. Elementos do design original foram cuidadosamente removidos com estilete, enquanto outros foram adicionados e moldados utilizando massa epóxi, permitindo a criação de detalhes únicos e personalizados. A finalização estética incluiu uma pintura nas cores características de Roxxie: preto, roxo e vermelho, assegurando a coesão visual com o restante de seu vestuário e acessórios.

3.4.3 Pinturas e acabamento

Figura 31: Registros do processo de pintura do rosto da boneca Roxxie



Fonte: Autor

Para a pintura do corpo da boneca, foram aplicadas duas camadas de fundo primer Super Color Tek Bond, seguidas por duas camadas de tinta vermelho metálico Super Color Tek Bond e uma camada de verniz brilhante Super Color Tek Bond, todos em aerossol e seguindo as instruções do fabricante.

A caracterização da boneca foi intensificada com a pintura do rosto, etapa crucial para definir sua expressão. Estudos digitais exploraram diferentes formatos de olhos, que foram adaptados ao contorno ocular preexistente na modelagem da cabeça, facilitando a simetria, visto que a pintura seria feita no *freehand*. A pintura facial utilizou quatro tons de tinta fosca para artesanato PVA da marca Dac Art: preto, branco, vermelho fogo e violeta. Esses tons foram aplicados puros e em combinações, como o lilás obtido da mistura de branco e violeta para a base da maquiagem dos olhos, e o marrom, resultante da combinação de vermelho fogo, preto e violeta, utilizado como base para o cabelo e os *baby hairs*, sendo posteriormente

ajustado em tons mais claros e escuros para criar as sobrancelhas e outros detalhes nos cabelos e tranças.

Figura 32: Registros do processo de confecção da peruca da boneca Roxxie



Fonte: Autor

O cabelo da boneca foi confeccionado a partir de fibra sintética Milk Silk na cor 20 do fornecedor (um tom de marrom enferrujado), fixada à cabeça através de uma peruca artesanal. O molde da peruca foi criado com uma meia de tecido fino, esticada e amarrada na cabeça da boneca para um ajuste preciso na área desejada. Camadas de cola branca foram aplicadas para endurecer o tecido, que posteriormente foi recortado no formato delimitado. Os fios da fibra Milk Silk foram separados em pequenas mechas, tiveram suas pontas fixadas com cola branca e foram colados, também com cola branca, ao molde da peruca. Adicionalmente, foram incorporadas mechas de fibra violeta, reaproveitadas de outra boneca do acervo do autor, para um toque de cor diferenciado.

A peruca finalizada foi fixada à cabeça da boneca com cola adesiva instantânea, garantindo sua firmeza. Com o auxílio de creme para cabelo e elásticos pretos, foi possível estilizar o penteado da personagem.

3.4.5 RESULTADO FINAL

Figura 33: Resultado final do mockup da boneca Roxxie



Fonte: Autor

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho explorou a rica intersecção entre o universo das fashion dolls, a construção de narrativas ficcionais e o design de personagens como ferramentas potentes para o estímulo à inteligência emocional no público infantojuvenil, sem desconsiderar o engajamento do público colecionador adulto. A concepção da coleção autoral Sentimentum High, ancorada em um universo escolar metafórico onde sentimentos ganham forma, representou uma jornada criativa e metodológica fundamentada na análise do mercado existente e nas necessidades de um público ávido por representatividade e conexões emocionais significativas.

Ao longo das etapas do Double Diamond, desde a imersão na dinâmica do mercado de fashion dolls até a materialização artesanal do mockup da personagem Roxxie, buscou-se traduzir a paixão pessoal do autor e a compreensão teórica da importância do brincar e da identificação simbólica em um produto tangível. A criação de um universo narrativo coeso, a elaboração de personagens com identidades visuais e simbólicas distintas, e o desenvolvimento de um mockup detalhado foram passos cruciais para validar a proposta conceitual de Sentimentum High.

Ainda que a etapa de entrega, materializada no mockup impresso em 3D, tenha apresentado desafios técnicos relacionados à fragilidade de certas soluções de articulação, essa experiência prática forneceu insights valiosos para futuras iterações e para a consideração de processos de produção industrial mais adequados, visando um produto final com maior durabilidade e apelo comercial. O desenvolvimento do vestuário e dos acessórios, com suas estampas exclusivas e técnicas de confecção artesanais, demonstrou o potencial de integrar elementos estéticos e narrativos em cada detalhe da boneca, conferindo-lhe um diferencial competitivo no mercado.

Portanto, conclui-se que Sentimentum High se apresenta como uma proposta inovadora no mercado de fashion dolls, buscando ir além da mera estética para oferecer uma experiência lúdica que fomente a reflexão sobre o universo emocional. Acredita-se que a representação simbólica dos sentimentos através de personagens diversos e inseridos em um

universo narrativo envolvente possui o potencial de estimular a empatia, a aceitação da diversidade sentimental e o desenvolvimento da inteligência emocional em crianças e adolescentes, ao mesmo tempo em que oferece um produto diferenciado e com uma narrativa rica para o público colecionador adulto, posicionando a coleção com um forte potencial comercial em um mercado que valoriza a originalidade, a representatividade e a conexão emocional com seus consumidores.

REFERÊNCIAS

ARÁN, Márcia; LIMA, Maria Emília de. O brincar e a construção do si mesmo. *Psicologia Clínica*, v. 23, n. 1, p. 21-32, 2011. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862011000100005.

Acesso em: 21 abr. 2025.

AVENTURAS NA HISTÓRIA. História de Bild Lilli: a boneca "pornográfica" que deu origem à Barbie. *Aventuras na História*, [São Paulo], [2020]. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.com.br/noticias/reportagem/historia-bild-lilli-boneca-pornografica-que-deu-origem-barbie.phtml>. Acesso em: 21 abr. 2025.

BARNES, Michael. *3D Printing: The Next Industrial Revolution*. New York: McGraw-Hill, 2013.

BRASIL. Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior. *Design para quem faz: guia de design para pequenas e médias empresas*. Brasília, DF: MDIC, 2008.

BRASIL, Luiza. Bratz: Por que as bonecas de boca grande e olhos amendoados voltaram a fazer tanto sucesso?. *Gama Revista*, [São Paulo], 18 maio 2023. Disponível em: <https://gamarevista.uol.com.br/estilo-de-vida/objeto-de-analise/boneca-bratz/>. Acesso em: 22 abr. 2025.

CARVALHO, Fernanda Vieira de; COSTA, Guilherme Luiz da. *A Boneca Barbie e a sua influência na formação de gerações*. Uberlândia, MG, 2022.

CECHIN, Michelle Brugnera Cruz; SILVA, Thaise da. Assim falava Barbie: uma boneca para todos e para ninguém. *Fractal: Revista de Psicologia*, [S.L.], v. 24, n. 3, p. 623- 638, dez. 2012. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s1984-02922012000300012>. Disponível em: <https://www.scielo.br/fractal/a/kzJwqhmwy9Xgsz3SxhXPVdC/?lang=pt>. Acesso em: 21 abr. 2025 <https://doi.org/10.1590/S1984-02922012000300012>

DEBOUZY, Marianne. La poupée Barbie. *Clio*, [S.L.], n. 4, p. 1-15, 1 nov. 1996. OpenEdition. <http://dx.doi.org/10.4000/clio.446>. Disponível em: <https://journals.openedition.org/clio/446>. Acesso em: 21 abr. 2025 <https://doi.org/10.4000/clio.446>

ESEARCH AND MARKETS. *Global Fashion Dolls Market 2023-2028*. [S.l.]: Research and Markets, 2023. Disponível em: <https://autoatendimento.supersoft.com.br/books/compras/page/emitindo-relatorio-de-solicitacoes-de-compra/revisions/10740>. Acesso em: 22 abr. 2025.

ETIQUETA ÚNICA. Miu Miu: marca de luxo jovem e moderna?. *Blog Etiqueta Única*, [s.d.]. Disponível em: https://blog.etiquetaunica.com.br/miu-miu-marca-de-luxo-jovem-e-moderna/?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 21 abr. 2025.

FACULDADE PHORTE. Saiba como fazer storytelling e gerar mais conexão com o público. *Faculdade Phorte*, [Local de Publicação, se disponível], [Data de Publicação, verificar no site]. Disponível em: <https://faculdadephorte.edu.br/saiba-como-fazer-storytelling-e-gerar-mais-conexao-com-o-publico/#:~:text=Ao%20criar%20hist%C3%B3rias%20que%20tocam,aumentar%20a%20lealdade%20dos%20consumidores>. Acesso em: 22 abr. 2025.

G1. Barbie lança primeira boneca com síndrome de Down. G1, 25 abr. 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2023/04/25/barbie-lanca-primeira-boneca-com-sindrome-de-dow-n.ghml>. Acesso em: 21 abr. 2025.

HELLER, Eva. *A Psicologia das Cores: Como as Cores Afetam a Emoção e a Razão*. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

HISTORY OF DOLLS. History of Fashion Dolls. History of Dolls, [s.d.]. Disponível em: <https://www.historyofdolls.com/doll-history/history-of-fashion-dolls/>. Acesso em: 21 abr. 2025.

INSTITUTO CRIAP. Psicologia das cores. Instituto Crianp, [s.d.]. Disponível em: <https://www.institutocriap.com/blog/psicologia/psicologia-cores#:~:text=De%20acordo%20com%20a%20interpreta%C3%A7%C3%A3o,nosso%20c%C3%A9rebro%20de%20formas%20diferentes>. Acesso em: 21 abr. 2025.

ITEN, Johannes. *A Linguagem das Cores*. São Paulo: Pensamento, 2008.

KALPAKJIAN, Serop; SCHMID, Steven R. *Manufacturing Engineering and Technology*. Boston: Pearson, 2014.

MCCLOUD, Scott. *Desenhando Quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2009.

O'CONNOR, Clare. Mattel Launches Barbie In Curvy, Tall, Petite Body Types And Diverse Skin, Eye, Hair Colors. Forbes, 28 jan. 2016. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/clareoconnor/2016/01/28/mattel-launches-barbie-in-curved-tall-petite-body-types-and-diverse-skin-eye-hair-colors/>. Acesso em: 21 abr. 2025.

PRETTY NEW. Psicologia das cores na moda. Pretty New, 24 fev. 2025. Disponível em: www.blog.prettynew.com.br/2025/02/24/psicologia-das-cores-na-moda/. Acesso em: 21 abr. 2025.

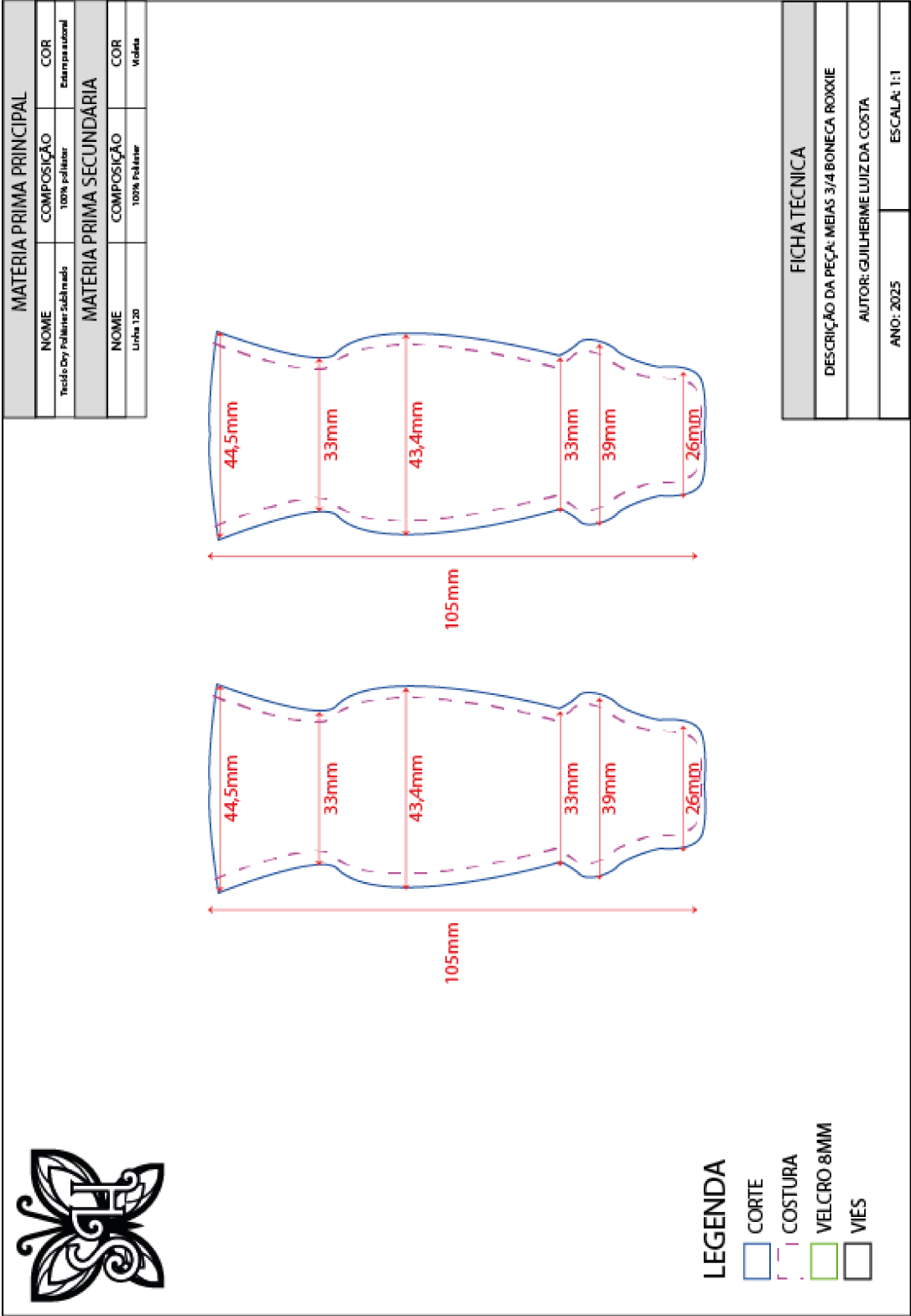
THE BRAIN. A borboleta: significado psicológico?. The Brain, [s.d.]. Disponível em: https://thebrain.blog/pt/a-borboleta-significado-psicologico/?utm_source=chatgpt.com#google_vignette. Acesso em: 21 abr. 2025.

VOBI. Psicologia das cores: vermelho. Vobi, [s.d.]. Disponível em: https://www.vobi.com.br/blog/psicologia-das-cores-vermelho?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 21 abr. 2025.

WINNICOTT, D.W. *O Brincar e a Realidade*. Tradução de Jose Octávio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.





APÊNDICE

APÊNDICE A - FICHA TÉCNICA - MEIAS BONECA ROXXIE



APÊNDICE B - FICHA TÉCNICA - SAIA PLISSADA BONECA ROXXIE

LEGENDA

-  CORTE
-  COSTURA
-  VELCRO 8MM
-  VIES

MATERIA PRIMA PRINCIPAL

NOME	COMPOSIÇÃO	COR
Tecido Dry Polyester Sublimado	100% Polyester	Corpoza natural
MATERIA PRIMA SECUNDARIA		
NOME	COMPOSIÇÃO	COR
Velcro 8mm	70% Polyester e 30% Nylon	Branco
Linha 120	100% Polyester	Vermelha

FICHA TÉCNICA

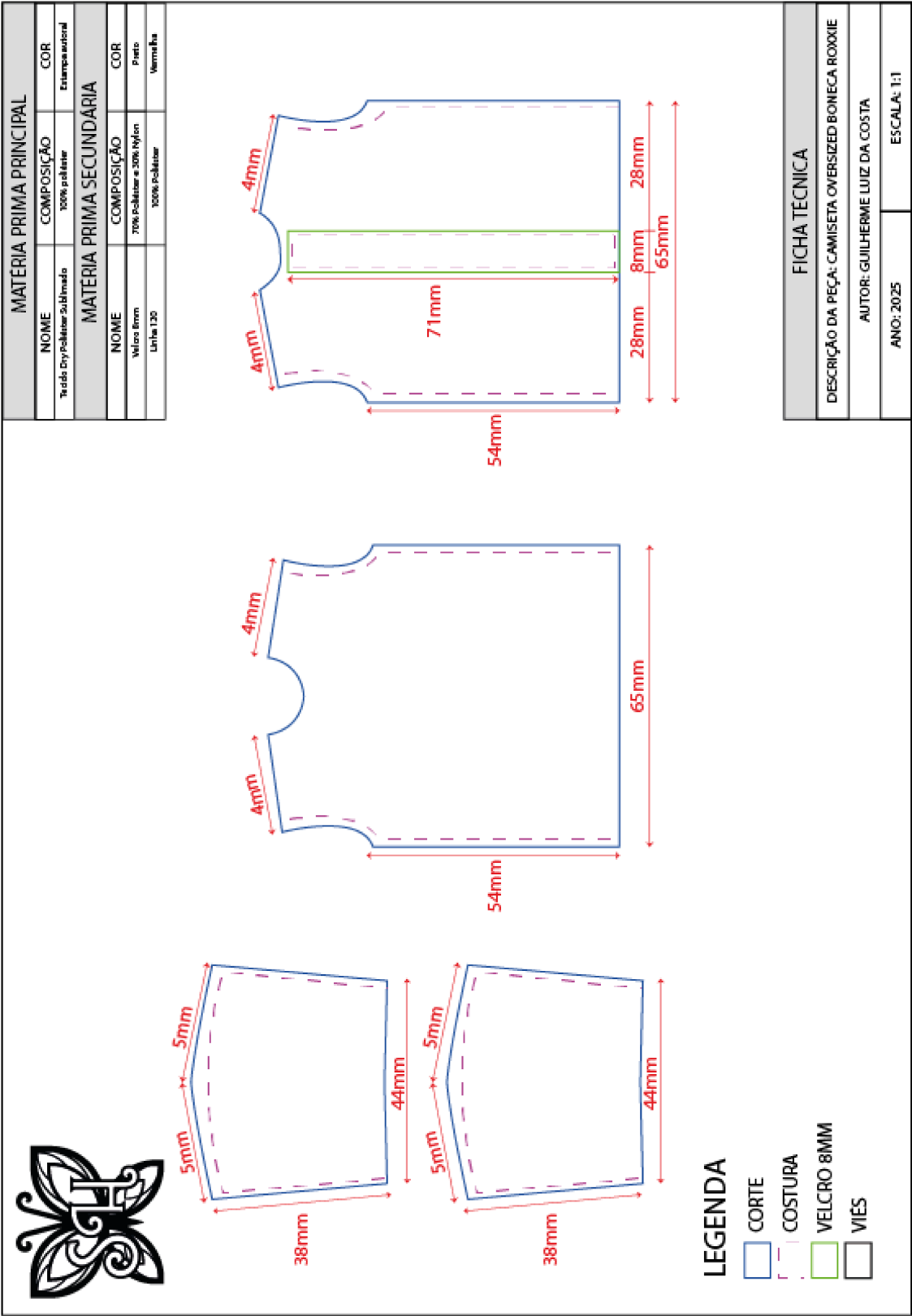
DESCRIÇÃO DA PEÇA: SAIA PLISSADA BONECA ROXIE

AUTOR: GUILHERME LUIZ DA COSTA

ANO: 2025

ESCALA: 1:1

APÊNDICE C - FICHA TÉCNICA - CAMISETA OVERSIZED BONECA ROXXIE



APÊNDICE D - FICHA TÉCNICA - SEGUNDA PELE BONECA ROXXIE

