

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN  
BACHARELADO EM MODA**

Larissa Maria Pissolati Simão

**A ROUPA ALÉM DA ROUPA:  
a multifunção como diferencial**

Juiz de Fora  
2016

Larissa Maria Pissolati Simão

**A ROUPA ALÉM DA ROUPA:  
a multifunção como diferencial**

Trabalho de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Moda, do Instituto de Artes e Design, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Moda.

Orientador: Prof. Me. Javer Wilson Volpini.

Juiz de Fora  
2016

Larissa Maria Pissolati Simão

**A ROUPA ALÉM DA ROUPA:  
a multifunção como diferencial**

Trabalho de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Moda, do Instituto de Artes e Design, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Moda.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Me. Javer Wilson Volpini (Orientador) – UFJF

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Mônica de Queiroz Fernandes Araújo Neder – UFJF

---

Prof. Me. Luiz Fernando Ribeiro da Silva – UFJF

Examinado em 19/12/2016

Simão, Larissa Maria Pissolati.

A roupa além da roupa : A multifunção como diferencial / Larissa Maria Pissolati Simão. -- 2016.

62 p. : il.

Orientador: Javer Wilson Volpini

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, 2016.

1. Roupas multifuncionais. 2. Versatilidade. 3. Adaptação. 4. Slow fashion. I. Volpini, Javer Wilson, orient. II. Título.

Dedico aos meus pais e avós,  
sempre com as melhores expectativas e apoio.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos professores do Instituto, que muito contribuíram ao meu processo de aprendizado e formação. Foram essenciais.

Aos amigos que incentivaram com seus olhares.

## RESUMO

Este trabalho apresenta a criação de três vestíveis multifuncionais que possibilitam sua conjugação em 5 *looks* femininos, com variações, adequando-se de forma versátil a um estilo de vida contemporâneo, permeado por constantes mudanças. O desenvolvimento prático dos produtos se deu por meio do processo construtivo da técnica de modelagem *moulage*, e se sustentou no pensamento teórico do *Slow Fashion*. Esta construção recebeu ainda a criação de um design de superfície têxtil a partir de referências visuais selecionadas. Ao cabo do trabalho, propôs-se também possibilidades de usos das peças, registradas em um editorial de moda, com os *looks* fotografados.

**Palavras-chave:** Roupas multifuncionais. Versatilidade. Adaptação. *Slow fashion*.

## **ABSTRACT**

This work presents the creation of three multifunctional clothing that allow matches with 5 female outfits, with variations, adapting in a versatile way to a contemporary lifestyle, surrounded by constant changes. The products' functional development took place through a molding moulage technique constructive process, and has its core within the Slow Fashion theoretical thought. This construction has also received the textile surface design creation from selected visual references. At the end of the work, there has been presented possibilities for using the parts, which were registered in a fashion editorial, being all outfits photographed.

**Keywords:** Multifunctional clothing. Versatility. Adaptation. *Slow fashion*.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01:	Produto em malha. Lemuria, Permanent Collection.....	18
Figura 02:	Produto em malha. VagaMé, Venus.....	18
Figura 03:	Flavia La Rocca, Concept Modular Collections.....	19
Figura 04:	Jolier, Emma & Coco.....	19
Figura 05:	Comme Des Garçons, Outono-Inverno 1986/87.....	21
Figura 06:	Yohji Yamamoto, Primavera-Verão 1985.....	22
Figura 07:	Yohji Yamamoto, Outono-Inverno 1995/96.....	22
Figura 08:	Yohji Yamamoto, Outono-Inverno 1985/86.....	23
Figura 09:	Yohji Yamamoto, Outono-Inverno 1987/88.....	23
Figura 10:	Prancha de sensações.....	24
Figura 11:	Cartela de cores.....	27
Figura 12:	Recortes da prancha de Sensações.....	28
Figura 13:	Processo de criação da estampa.....	28
Figura 14:	Rapport (dimensão 5cm x 5cm).....	29
Figura 15:	Estampa corrida na cor azul.....	29
Figura 16:	Ilustração do protótipo do casaco-colete.....	32
Figura 17:	Casaco-colete em forma de casaco.....	32
Figura 18:	Casaco-colete em forma de colete.....	33
Figura 19:	Detalhes do casaco-colete.....	33
Figura 20:	Ficha técnica do Casaco-colete. Página 1/2.....	34
Figura 21:	Ficha técnica do Casaco-colete. Página 2/2.....	35
Figura 22:	Estudo da modelagem e prototipia do casaco-saia.....	37
Figura 23:	Casaco-saia em forma de casaco.....	37
Figura 24:	Casaco-saia na forma de saia.....	38
Figura 25:	Detalhes do casaco-saia.....	38
Figura 26:	Ficha técnica do Casaco-saia. Página 1/2.....	39
Figura 27:	Ficha técnica do Casaco-saia. Página 2/2.....	40
Figura 28:	Estudo da modelagem e prototipia da calça-blusa.....	41
Figura 29:	Calça-blusa na forma de calça.....	42
Figura 30:	Detalhes da calça-blusa.....	42

Figura 31:	Calça-blusa no formato blusa. Variedade 1.....	43
Figura 32:	Calça-blusa no formato blusa. Variedade 2.....	43
Figura 33:	Ficha técnica da Calça-blusa. Página 1/2.....	44
Figura 34:	Ficha técnica da Calça-blusa. Página 2/2.....	45
Figura 35:	Ilustração: Seis looks propostos.....	46
Figura 36:	Prancha de poses.....	47
Figura 37:	Prancha de beleza.....	48
Figura 38:	Editorial: Bastidores.....	48

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>ESPAÇOS CRIATIVOS.....</b>	<b>12</b>
<b>3</b>	<b>BREVES PROPOSIÇÕES SOBRE <i>FAST FASHION</i> E <i>SLOW FASHION</i>.....</b>	<b>13</b>
<b>4</b>	<b>EXPANDINDO O CONCEITO DA ROUPA.....</b>	<b>16</b>
4.1	ASPECTOS PSICOLÓGICOS E AFETUOSOS.....	16
4.2	A MULTIFUNCIONALIDADE.....	17
<b>5</b>	<b>CONSTRUÇÃO DAS ROUPAS.....</b>	<b>20</b>
5.1	PROCESSO CRIATIVO.....	20
5.2	REFERENCIAL IMAGÉTICO.....	21
<b>5.2.1</b>	<b>Inspirações.....</b>	<b>21</b>
<b>5.2.2</b>	<b>Sensações.....</b>	<b>24</b>
5.3	MATÉRIA-PRIMA.....	25
<b>5.3.1</b>	<b>Tecidos.....</b>	<b>26</b>
<b>5.3.2</b>	<b>Cartela de cores.....</b>	<b>27</b>
<b>5.3.3</b>	<b>Estamparia.....</b>	<b>27</b>
<b>6</b>	<b>MEMORIAL DESCRITIVO DAS ROUPAS.....</b>	<b>30</b>
6.1	CASACO - COLETE.....	30
6.2	CASACO - SAIA.....	36
6.3	CALÇA - BLUSA.....	41
6.4	PROPOSIÇÃO DE LOOKS.....	46
<b>7</b>	<b>EDITORIAL.....</b>	<b>47</b>
<b>8</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>60</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>61</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Os sujeitos convivem hoje com a constante inquietação de ir em busca de outros horizontes. Não se fixam mais às suas profissões, encontram novos arranjos familiares, mudam de identidade. A tendência geral à circulação dos indivíduos aparece nas migrações em busca do consumo, migrações de lazer e turismo em viagens e, ainda, em busca de melhores condições econômicas. Muitas vezes é necessário se deslocar cotidianamente por longas distâncias entre casa e trabalho. O deslocamento e a imprevisibilidade de ocasiões e das condições climáticas criam um cenário propício a pensar em novas formas a se produzir. Tornamo-nos nômades de valores e papéis plurais, na busca por uma existência de maior qualidade.

A rara oferta de produtos de moda que ofereçam preparo e adequação a este modo de vida atual instigou o desenvolvimento dos vestíveis aqui propostos. A motivação partiu inicialmente da ambiência interdisciplinar presente no Instituto de Artes e Design da UFJF, que conecta distintas áreas criativas. A prévia participação no grupo de pesquisa Cor e Forma, no mesmo Instituto, alicerçou o pensamento teórico, com base estruturada no Movimento Devagar e em implicações de flexibilidade e transitoriedade dos objetos e ambientes. A multifuncionalidade apareceu então como uma necessidade e um desafio a ser aqui desenvolvido.

As referências utilizadas buscam embasar pensamentos de ampliação dos meios da moda e o rompimento de paradigmas da atividade projetual. Logo, o projeto se inicia pela prática e experimentação da modelagem de peças selecionadas de antemão como versáteis, (casacos e calça) que foram desdobradas em outras formas de uso, segundo proporcionado por suas características singulares. Algumas imagens de referência e a realização de uma colagem, denominada Prancha de sensações, nortearam elementos construtivos das peças.

Após a etapa de criação, foram definidos os materiais para prototipagem, mediante análises sensoriais. Foi utilizada a ferramenta da Matriz Conceitual para determinar características mais precisas. O desenvolvimento de um desenho para superfície têxtil veio a enriquecer visualmente o trabalho.

Com os protótipos em mãos, foi realizado também um editorial para registrar algumas das variedades de looks das peças conjugadas em seus desdobramentos.

## 2 ESPAÇOS CRIATIVOS

Mediante o crescente aprimoramento de tecnologias em diversos setores, principalmente da comunicação com os aparelhos portáteis, temos como panorama da contemporaneidade a possibilidade de conexão global entre diferentes culturas e pessoas. A informação circula praticamente de forma simultânea aos acontecimentos e, com isso, a rapidez das mudanças torna o cotidiano e as referências algo instável. A sociedade vive em um momento de novos arranjos, no qual antigas adversidades têm se tornado cada vez mais complementares, "local e global, público e privado, dinheiro e satisfação, economia e cultura" (REIS, 2011, p. 133). O mundo e as cidades se ligam hoje de forma circular e inter-relacionada, e não mais linear e antagônica, com escolhas predefinidas.

Neste contexto, Reis (2011, p. 130) afirma que a criatividade possibilita transformações, impulsionando o surgimento de "novas profissões e de novos desenhos urbanos, transformando nossas cidades fragmentadas em espaços mais convivíveis" à medida que utiliza a conectividade como base e sustenta o surgimento de apetrechos inovadores e consonantes a estas transformações.

As inovações refletem, portanto, uma mudança de olhar; uma cidade criativa está em permanente busca de algo novo, impensado, interessante, o que lhe dá uma ambiência de viver em estado de transformação. [...] Inovações, conexões e cultura são, como exposto, três características essenciais de uma cidade criativa, seja ela grande ou pequena e que podem pautar um novo processo de desenvolvimento e qualidade de vida no ambiente urbano. (REIS, 2011, p. 131, 138).

Novos modos de vida são favorecidos ainda no anseio pela novidade e pela busca de identidade, não mais no sentido de se estabilizar em conformidade a um ideal pronto, mas na valorização das características e anseios particulares que podem, por sua vez, ser mutáveis. A experiência individual de cada um torna singular a forma como entramos em contato com objetos e situações e, na decorrência do cotidiano "somos sujeitos que não cessam de se autoproduzir. Nosso nome é irremediavelmente *mutação*." (PRECIOSA, 2005, p. 33). A ampliação dos meios é um potente incentivador à criatividade que atualiza nossas diversas relações. "Se as formas prontas que empacotam nossa cotidiana experiência não nos servem mais, é sobretudo porque a textura das coisas que nos rodeiam mudou." (PRECIOSA, 2005, p. 65).

### 3 BREVES PROPOSIÇÕES SOBRE *FAST FASHION* E *SLOW FASHION*

Tradicionalmente o sistema de moda é marcado pelo lançamento de coleções sazonais, primavera/verão e outono/inverno. De acordo com Cietta (2010, p. 19), na Europa, ainda na década de 1980, quando o setor de distribuição para as lojas passou a ser o grande foco de concorrência, "em um mercado caracterizado por novos e imprevisíveis consumidores, cujo comportamento de compra não era tão padronizado por faixa de idade ou renda", as empresas compreenderam que deveriam ocorrer mudanças no sistema. As "diferentes maneiras de vender das cadeias de lojas em relação às pequenas lojas de varejo alteraram ainda mais o cenário competitivo." (CIETTA, 2010, p. 20).

No final da década de 1990 o termo *fast fashion* foi utilizado para denominar a moda voltada ao rápido comércio, caracterizada pela constante renovação e fidelidade às previsões de tendências feitas por pesquisadores, orientando as produções sazonais. "O modelo *fast-fashion* que está se consolidando cada vez mais no sistema de produção de moda, inverte esta perspectiva. Nele os operadores são fortemente orientados para captar os sinais do mercado e preparados para responder às mudanças na demanda em [algumas] poucas semanas." (CIETTA, 2010, p. 19).

O *fast fashion* tem então produzido minicoleções durante todo o ano, com diversificação de temas e o trabalho constante de *designers* que se adiantam, atentos àquilo que está vendendo mais. A eficiência no sistema de distribuição e o constante monitoramento das vendas fazem com que estoques não fiquem parados e que os produtos acompanhem tendências ditadas pelas próprias vendas. O varejo tem se inserido neste sistema e, mesmo com sua produção pequena, devido à pouca durabilidade dos produtos, a venda tem incentivo para se tornar cada vez mais rápida.

Por outro lado, o sistema *fast fashion* vem progressivamente perdendo lugar para o crescente interesse das pessoas por meios de produção mais artesanais e locais, que se somam às preocupações sociais e ambientais. A informação interfere neste processo, por tornar visível toda a problemática que está envolvida na forma de produção rápida, desde um sistema de produção cruel e insustentável, que envolve trabalho escravo e insalubridade nas confecções, o incentivo ao consumo descontrolado – que enriquece uma minoria de empresários –, até a geração de grande quantidade de lixo pelo descarte progressivo das peças. A relação entre "produto" e "usuário" também fica distanciada e se perde por não criar vínculos. "A vida, como uma potência de diferenciação e transformação, vê-se sufocada,

intimidada por essa legião de indivíduos fabricados para atender satisfatoriamente às demandas de um mercado que molda consumidores." (PRECIOSA, 2005, p. 39).

Com o *fast fashion* as pessoas tendem a se tornar cada vez mais uniformizadas, não respeitando a individualidade e adaptando-se a padrões predefinidos que não têm preocupação em se adequar às formas de ser e estar do usuário. Portanto, pensar em uma moda que atenda necessidades, é pensar em detalhes, situações, sentimentos, anseios, relações, inseguranças, instabilidades e tentar, através de todas estas informações flutuantes, dar conforto e, principalmente, possibilidades para que o usuário desta moda tenha em mãos seu posicionamento perante a vida.

O tempo contemporâneo é um tempo cruel, de pressa e constante instabilidade, o que nos faz tender a seguir instintivamente respostas automáticas, "em vez de pensar profundamente, ou permitir que uma ideia fique germinando em algum ponto do cérebro." (HONORÉ, 2012, p. 23).

Os especialistas consideram que o cérebro opera com dois modos de pensamento [...]. O pensamento "devagar" é intuitivo, vago, criativo. É o que fazemos quando não há pressão e temos tempo para permitir que as ideias vicejem em seu próprio ritmo no quintal de nossa mente. Dele obtemos as percepções ricas e sutis. (HONORÉ, 2012, p. 142-143).

O movimento internacional conhecido como *Slow food*, fundado pelo italiano Carlo Petrini na década de 1980, "centrado no conceito de que aquilo que comemos deve ser cultivado, cozinhado e consumido em ritmo de tranquilidade" (HONORÉ, 2012, p. 27), inaugurou o pressuposto de "degustar" momentos de forma produtiva através da desaceleração. Este movimento recebeu diversos desdobramentos para outras áreas, abrangendo o setor de viagens, escolas, cidades e também a moda.

Assim, acompanhando este pensamento, surge a *slow fashion*, que se vale de ferramentas que priorizam a completude do processo, desde a ideia até a finalização do produto de moda, levando em conta seu uso e as interferências feitas pelos usuários. Portanto, o estudo do indivíduo, da sociedade, do cotidiano e do espaço no qual se inserem é tão importante quanto as técnicas aplicadas. A criação *slow* requer tempo de fruição para que as ideias se manifestem, tornando possível resultados muitas vezes surpreendentes.

O pensamento do movimento Slow é abraçado pelo presente projeto mediante a consideração dada ao processo, que humaniza os produtos e, ao mesmo tempo, como base e consequência, prioriza uma preocupação social. A criação como uma experiência completa

reverencia o bem-estar individual, que é transferido ao seu produto ao lapidar melhorias organicamente.



## 4 EXPANDINDO O CONCEITO DA ROUPA

Segundo Saltzman, "a vestimenta constitui o primeiro espaço de habitar, [...] sua conformação morfológica-espacial condiciona e por vez reflete as práticas da vida cotidiana" (2009, p. 142)<sup>1</sup>. Interferindo-se mutuamente, a memória das roupas é construída nas vivências de cada um, que deixam marcas de uso e memorizam o gestual individual.

Um dos aspectos de relevância na materialidade da roupa é o seu lado interior. Saltzman afere que a roupa tem uma "dupla relação de interioridade e exterioridade, de espaço privado e público" (2009, p. 99)<sup>2</sup>. Ao mesmo tempo em que é um contato com o lado de fora, é também "a espacialidade primária e mais imediata do corpo" e, ainda, incidindo na vida cotidiana, "a roupa comprime, pressiona, roça, raspa ou acaricia, condicionando a atitude, a gestualidade e o modo de andar e de experimentar e perceber o espaço circundante" (SALTZMAN, 2009, p.71)<sup>3</sup>.

### 4.1 ASPECTOS PSICOLÓGICOS E AFETUOSOS

Sentir-se bem com um objeto é criar vínculos com ele, sabendo de forma inconsciente que ele supre necessidades bastante pessoais, correspondendo aos anseios físicos e psíquicos. Fazendo uma ponte entre usuário e meio, seja de camuflagem, de exibição ou de neutralidade, quanto mais precisa é a resposta do vestível às necessidades cotidianas e/ou atípicas do usuário, maior é o vínculo que se pode criar.

Se estamos em terreno hostil, seja humano ou natural, tendemos a abotoar nossas roupas, a puxar nossas vestes para junto de nós. Num dia frio, [...] levantamos a gola e nos acomodamos o mais agasalhadamente possível em nossos sobretudos. Sob a amigável influência do sol, por outro lado, tiramos os nossos abrigos ou os usamos mais soltos, de modo que não nos envolvam ou não nos isolem do mundo exterior. Essas influências, creio, não devem ser consideradas unicamente devidas à temperatura. De um lado, há uma espécie de hostilidade geral que nos instiga a resguardar nossa pessoa na proteção de nossas roupas [...]. De outro lado, há uma suavidade geral com a qual desejamos intimamente entrar em contato, e para a qual nos expandimos e abrimos nossos braços [muitas vezes literalmente] como dando boas-vindas; não há necessidade aqui de mantos protetores; ao contrário, sentimos um desejo de pôr em contato nosso mais íntimo ser com os elementos amistosos. (FLÜGEL, 1966, p. 69).

---

<sup>1</sup> Tradução livre.

<sup>2</sup> Tradução livre.

<sup>3</sup> Tradução livre.

Roupa e casa tem paralelamente uma função protetora, "ambas protegem contra o frio e outras inclemências do tempo" (FLÜGEL, 1966, p. 74) e se complementam, quando a proteção ao frio e às intempéries é transferida da casa para as roupas, casas portáteis que servem de abrigo. Este abrigo, na roupa, se estende ainda a fatores psicológicos.

O fato de que nos protegemos tanto do frio como da hostilidade com as roupas, não está certamente desligado do fato de que nós naturalmente tendemos a simbolizar o amor e a amizade pelo calor e a inimizade pelo frio. 'Frieza' é uma metáfora universal para a falta de amor, como quando falamos da frigidez sexual ou de serem frias as maneiras de uma pessoa, assim como, por outro lado, falamos de paixão ardente ou de abraço caloroso. (FLÜGEL, 1966, p. 71).

#### 4.2 A MULTIFUNCIONALIDADE

Oferecer mais de uma função para a roupa aumenta proporcionalmente a atenção dada ao indivíduo, permitindo a possibilidade de escolha na manipulação e ampliando a capacidade da roupa de atender a uma necessidade momentânea. O indivíduo se apropria e intervém na roupa. Diante da versatilidade da multifunção somos provocados a manifestar uma postura, a nos transformar junto com a roupa, pois nos tornamos nômades também na aparência. Sustentados pelo poder de escolha, nos é permitido habitar de forma criativa nos espaços contemporâneos.

A produção de roupas multifuncionais não é muito vasta na moda, podendo ser citados alguns exemplos de referências de marcas comerciais da atualidade, nos quais foram observados alguns fatores preponderantes. Primeiro, o uso de malha é um facilitador, por permitir a flexibilização de todo o plano de contato com o corpo (a malha se adapta, adequando à forma do corpo), diferente de limitações que os tecidos planos oferecem. As imagens a seguir ilustram esta afirmação:

Figura 01: Produto em malha. Lemuria, Permanent Collection.



Fonte: lemuriastyle.com.

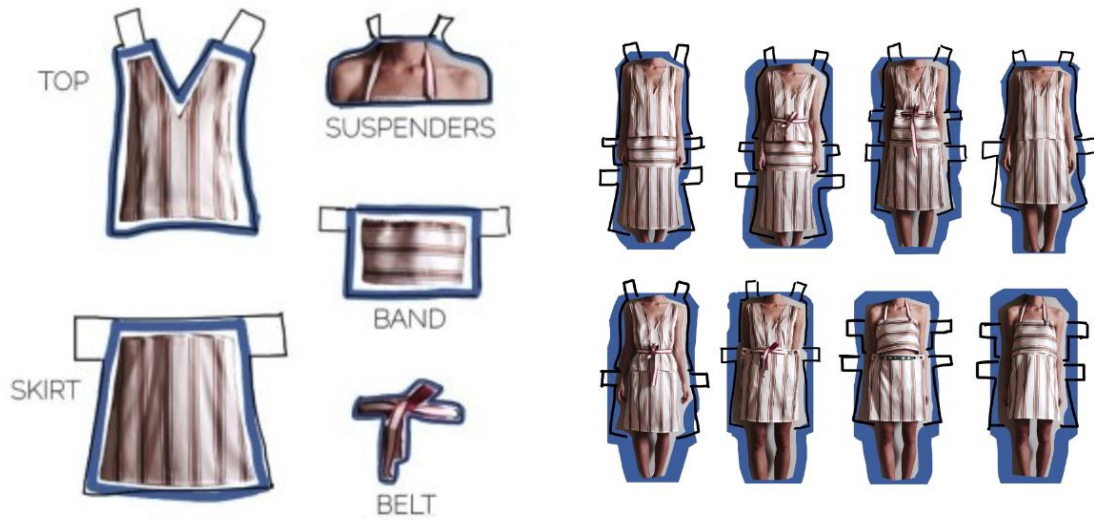
Figura 02: Produto em malha. VagaMé, Venus.



Fonte: vagame.it.

Segundo, a ocorrência do uso de módulos que se destacam (neste caso, o questionamento fica em torno da utilidade dos módulos quando separados de sua respectiva base), conforme se observa na figura a seguir:

Figura 03: Flavia La Rocca, Concept Modular Collections.



Fonte: flavialarocca.com.

E, por fim, foram observadas roupas que têm a função flexibilizada por elas mesmas, a partir de articulações criadas, muitas vezes solicitando contato próximo para a compreensão, de acordo com a próxima figura.

Figura 04: Jolier, Emma & Coco.



Fonte: jolier.com.

A roupa multifuncional se torna prática para ser levada a qualquer lugar. Em apenas um volume, tem-se mais de uma opção de uso.

## 5 CONSTRUÇÃO DAS ROUPAS

Levando em consideração os fatores anteriormente expostos, o projeto de desenvolvimento das roupas multifuncionais foi estimulado a atender às adversidades de forma inovadora. Não se preocupa, em um primeiro momento, com questões de viabilidade comercial, mas sim com a diversificação de possibilidades, deixando a experimentação livre para a descoberta das mesmas. Em um segundo momento, ainda no processo de criação, considera também algumas implicações ergonômicas.

O fio condutor deste trabalho pontua a relevância de se pensar em uma moda que seja atemporal. A escolha de cores, tecidos e formas é pautada pelas referências escolhidas e por proposições encontradas no processo, tendo como prioridades a praticidade e o conforto, visando ampliar os vínculos entre o sujeito e o vestível.

### 5.1 PROCESSO CRIATIVO

O método construtivo das roupas aqui propostas partiu primordialmente da modelagem tridimensional ou *moulage*, aliado a constantes provas e experimentos, necessários ao desenvolvimento multifuncional e ao direcionamento das possibilidades de ideias.

A rica atenção dada ao processo de modelagem tridimensional não só contempla o exercício da criação, mas também busca solucionar uma versatilidade confortável, tendendo para a facilidade de manipulação e adaptação em tecidos planos, que sozinhos não se adaptam nem esticam ao formato do corpo. De acordo com Souza (2006, p. 64), mesmo com a infinidade de possibilidades da forma, "a conformação da vestimenta está atrelada à natureza dos materiais utilizados e às soluções estruturais que permitem, definindo o modo como se articulam ao redor do corpo", sendo relevante, ainda, a sustentação do material sobre o corpo.

Na modelagem tridimensional, trabalha-se com os planos de tecido para se criar volumes e articulações. Estes planos podem se unir fixamente, ou "através de elementos ou mecanismos de articulação – quando são abotoados, amarrados, encaixados ou sobrepostos." (SOUZA, 2006, p. 70). Quando desarticulados esses mecanismos, é que se torna possível flexibilizar o produto, "tanto nas questões de função quanto de espaço interno. A colocação ou a retirada de planos pode oferecer ao usuário a possibilidade de interagir com o produto e modificá-lo conforme sua necessidade" (SOUZA, 2006, p. 70).

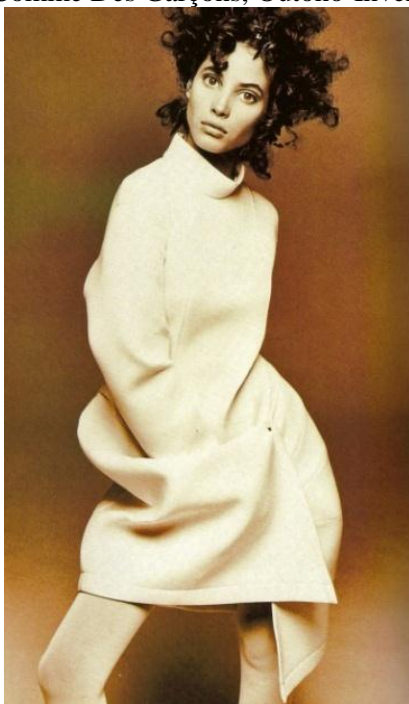
## 5.2 REFERENCIAL IMAGÉTICO

As referências visuais norteiam todo o trabalho, desde a paleta de cores, a textura dos tecidos, o desenho da estampa, o desenho das peças e sensações da forma sobre o corpo vestido. O processo criativo em todo o seu percurso utilizou a impregnação mental das imagens de referência, a longo prazo, e a decupagem de suas formas, tanto mentalmente quanto no papel para o desenvolvimento da estampa e na experimentação da modelagem para o tecido, criando sempre uma inter-relação entre o que era a princípio pretendido como projeto, ou a finalidade prática dos vestíveis anteriormente exposta, e o que esta visualidade proporcionava em termos de formas e sensações almejadas.

### 5.2.1 Inspirações

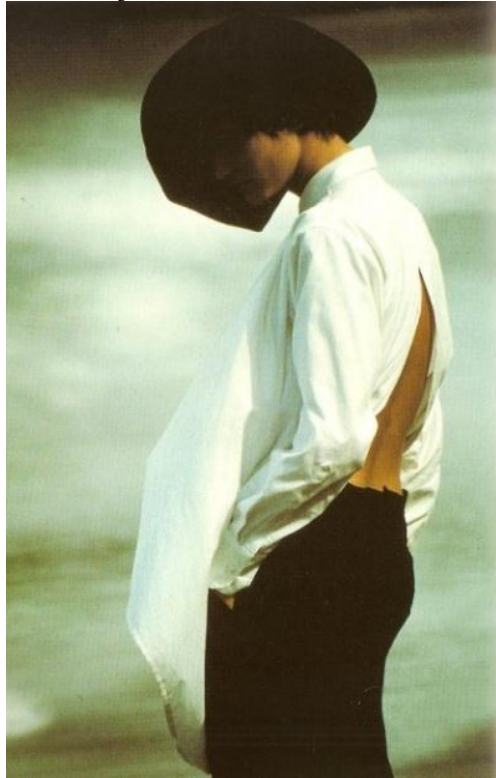
Algumas imagens de referência foram selecionadas para inspiração, com base em sua silhueta e acabamentos. As formas instigaram pensamentos e possibilidades, tanto de caimentos, abotoamentos, transpasses, comprimentos e a flexibilização do uso multifuncional das roupas. As imagens a seguir trazem Comme Des Garçons e Yohji Yamamoto como repertório referencial para as inspirações deste trabalho.

Figura 05: Comme Des Garçons, Outono-Inverno 1986/87.



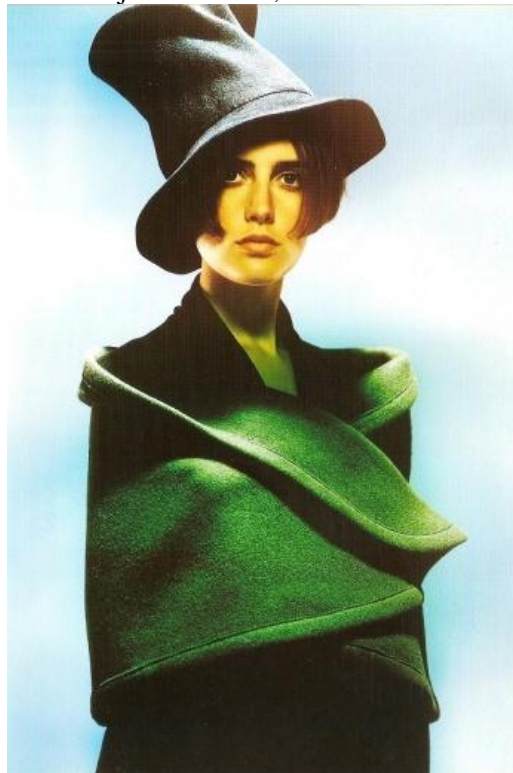
Fonte: GRAND, 2000, p. 66.

Figura 06: Yohji Yamamoto, Primavera-Verão 1985.



Fonte: BAUDOT, 2000, p. 54.

Figura 07: Yohji Yamamoto, Outono-Inverno 1995/96.



Fonte: BAUDOT, 2000, p. 41.



Figura 08: Yohji Yamamoto, Outono-Inverno 1985/86.



Fonte: BAUDOT, 2000, p. 55.

Figura 09: Yohji Yamamoto, Outono-Inverno 1987/88.



Fonte: BAUDOT, 2000, p. 42.



### 5.2.2 Sensações

Para a escolha de materiais, foi desenvolvida uma prancha de referências visuais que representasse conforto, liberdade de movimento e sensações de aconchego. Estas características foram eleitas como essenciais à proposta deste trabalho.

Figura 10: Prancha de sensações.




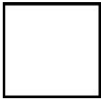






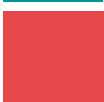

Fonte: Do autor, 2016.

Após o desenvolvimento deste referencial imagético exposto, elaborou-se a Matriz Conceitual que possui a finalidade de nortear a materialização dos produtos. A Matriz Conceitual é uma ferramenta de projeto desenvolvida pela professora Mônica Queiroz (ARAÚJO, 2008) que, a partir de uma referência imagética feita por colagem iconográfica de um tema, relaciona aspectos tangíveis e intangíveis, por meio de conceitos que inferem elementos como cor, forma e matéria-prima, mediante observação e análise da colagem. Os aspectos conectados determinam características daquilo que virá a ser utilizado na criação, ampliando o olhar do *designer*.

O exercício da Matriz Conceitual foi realizado a partir da Prancha de sensações, apresentada a diferentes pessoas, que relataram as sensações que a imagem lhes causava,

gerando os conceitos deste trabalho, os quais foram traduzidos nos elementos do design de moda, conforme a tabela a seguir:

Tabela 01: Matriz Conceitual.

<b>Tangível</b> <b>Intangível</b>	<b>Cor</b>	<b>Forma</b>	<b>Matéria-Prima</b>
Leveza	 	Caimento Sinuosa	Fina Fluida
Flexibilidade	-	Angular Curva	Leve
Harmonia	  	Circular	-
Tranquilidade Calma		Circular	Macia Fluida Fina
Amplitude	-	Angular Curva	-
Conforto	   	Envolvente Solta	Macia
Movimento Fluidez	-	Circular Sinuosa	Leve Fluida

Fonte: Do autor, 2016.

### 5.3 MATÉRIA-PRIMA

Segundo Chataignier (2006, p. 47), a textura dos tecidos instiga a memória afetiva, pois sinaliza as sensações recebidas, "entre suas características mais palpáveis está a reação ao tato. A mão [...] recebe sensações variadas e que registram emoções transmitidas" instantaneamente.

A escolha das matérias-primas foi feita a partir de análise sensorial, buscando, segundo elementos da matriz conceitual, conforto e maciez.

### 5.3.1 Tecidos

A escolha dos tecidos levou em conta a praticidade de transporte das peças sem amarrotar. Assim, todos eles são compostos por misturas com a fibra de poliéster, que se caracteriza por ter baixa memória.

No tecido Mescla, a viscose o torna mais macio ao toque, e agradável termicamente. O tecido Modal possui um acabamento aveludado, de extremo conforto ao toque, e que cria nuances visuais que se relacionam ao projeto, de acordo com a Prancha de sensações (Figura 10).



MESCLA  
73% Poliéster  
27% Viscose



MESCLA  
73% Poliéster  
27% Viscose



MESCLA  
73% Poliéster  
27% Viscose



MODAL  
55% Poliéster  
45% Poliamida



TERGAL  
100% Poliéster

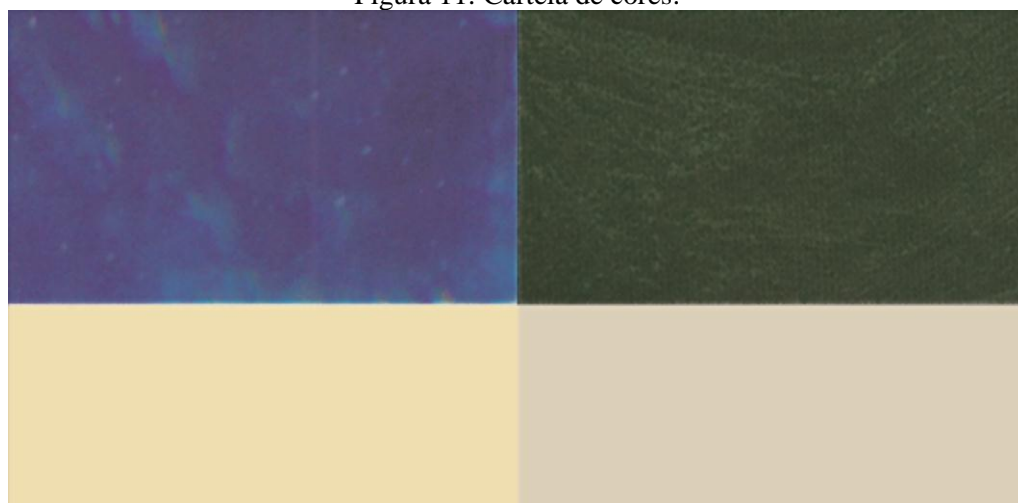
### 5.3.2 Cartela de cores

A referência para a cartela de cores proposta foi a Matriz Conceitual (Tabela 01), que determinou nuances de azul e de verde. Foram acrescentados dois tons mais claros, próximos à tons de areia, para criar contraste de luz junto às variações das peças propostas, evidenciando as suas faces.

As cores possuem aspectos psicológicos que sugerem e transmitem sensações, capazes de interferir em nosso humor. Heller informa que:

quando associamos sentimentos a cores, pensamos em contextos muito mais amplos. O azul é o céu - portanto azul é também a cor do divino, a cor eterna. A experiência constantemente vivida fez com que o azul fosse a cor que pertence a todos [...]. E não é por acaso que o verde ocupa o segundo lugar mais citado para esses sentimentos. Ao contrário do divinal azul, o verde é terrestre, é a cor da natureza. No acorde azul-verde, o céu e a terra se unem. Com o verde, o azul divino se torna o azul humano. (2013, p. 23).

Figura 11: Cartela de cores.



Fonte: Do autor, 2016.

### 5.3.3 Estamparia

Para complementar os tecidos lisos e mescla nas diferentes cores da cartela, achou-se necessário o desenvolvimento de uma estampa que ofereça um maior diálogo e intercâmbio entre as peças criadas na composição dos looks.

Assim, o desenho da estampa desenvolvida teve como ponto de partida a fragmentação de formas retiradas também da Prancha de sensações. Foi observado, conforme destacado na figura 12, a recorrência de padrões que formam tranças circulares, que foram



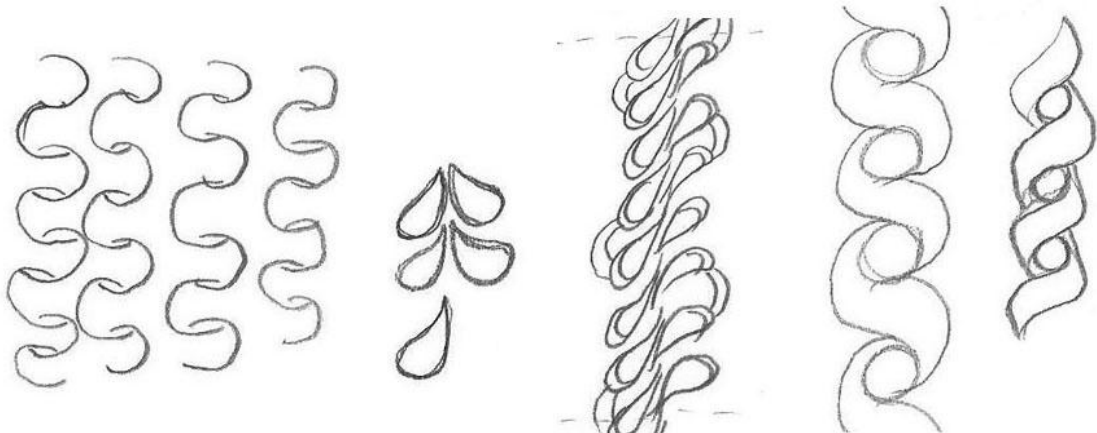
desmembradas e estudadas, de acordo com a ilustração da figura 13, a fim de compor uma estampa corrida. O *rapport* (figura 14) foi vetorizado e reproduzido (figura 15) em duas cores, azul e verde, para se complementarem a cartela de cores e aos tecidos definidos para as peças.

Figura 12: Recortes da prancha de Sensações.



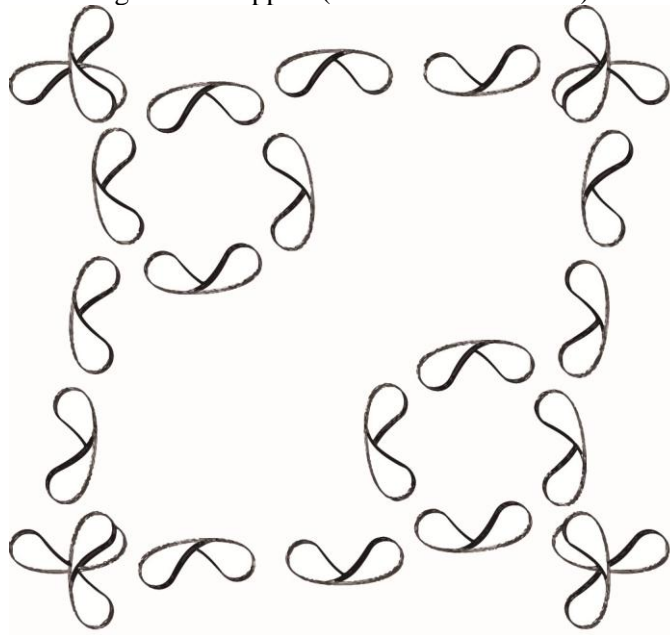
Fonte: Do autor, 2016.

Figura 13: Processo de criação da estampa.



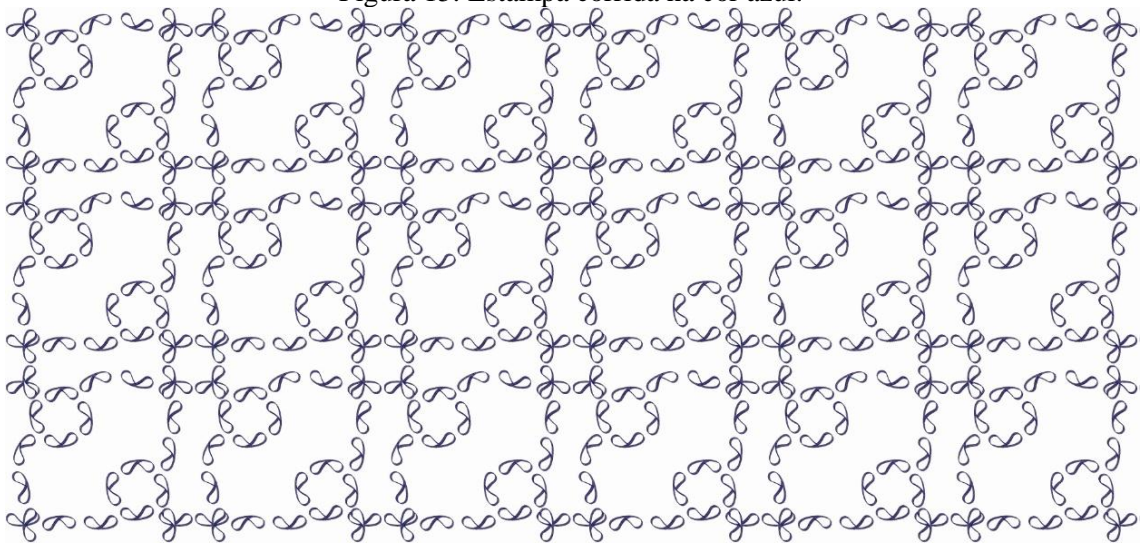
Fonte: Do autor, 2016.

Figura 14: Rapport (dimensão 5cm x 5cm).



Fonte: Do autor, 2016.

Figura 15: Estampa corrida na cor azul.



Fonte: Do autor, 2016.

O processo de estamparia utilizado foi a sublimação, que permite fidelidade ao desenho e é adequada à composição total de poliéster. No tecido que havia mistura, a impressão ficou falha onde os fios eram de viscose, o que resultou em um acabamento diferenciado, com efeito de textura extra.

## 6 MEMORIAL DESCRITIVO DAS ROUPAS

Nesta seção apresentamos a concepção das peças desenvolvidas para este trabalho, desde a sua criação, com suas respectivas fichas técnicas até a finalização dos protótipos. Trata-se de três vestíveis com características multifuncionais que se desdobram em um total de seis peças que, combinadas entre si, possibilitam a composição de diferentes looks, dos quais são propostos seis. Assim apresentamos o “Casaco-colete”, o “Casaco-saia” e a “Calça-blusa”.

A seleção das peças iniciais a serem trabalhadas na modelagem tendeu por si só à versatilidade. O casaco é uma peça muitas vezes transportada no dia-a-dia para se resguardar de eventuais mudanças climáticas, é funcional como agasalho ao corpo e geralmente se conjuga à mais peças com versatilidade. Por sua vez, a calça é uma das peças mais comumente utilizadas no dia-a-dia, servindo tanto ao calor quanto ao frio e transitando em todo tipo de ambiente com conforto e sem muitas restrições. Segundo proporcionado por suas características singulares, foram encontradas suas respectivas variações.

Tendo em mãos as formas conquistadas para as três peças, foi definido o acabamento em dupla-face, o que permite maior variabilidade de usos, possibilitando diferentes opções de textura, cor e estampa, e também solucionando acabamentos mais delicados e embutidos para as aberturas e cordões. Para a “Calça-blusa” foi mantida apenas uma camada de tecido visto que, em seu uso como blusa, quando se envolve mais próximo ao corpo, esta já fica em dupla camada, e também para tornar a calça mais leve em caimento, aproximando-se visualmente de características que partem da Matriz Conceitual.

A atenção foi voltada para a composição dos detalhes que, em conjunto, formam a visualidade total. Aspectos de simetria/assimetria que equilibram o peso da forma, a manutenção de ângulos e curvas entre as diferentes peças, detalhes de acabamento que se repetem entre as mesmas.

### 6.1 CASACO - COLETE

O projeto Casaco Mutação que foi, no ano de 2014, o primeiro colocado no 5º Prêmio Bornancini de Design, na categoria Design de moda e acessórios / Vestuário, teve início dentro do Grupo de Pesquisa Cor e Forma, do Instituto de Artes e Design da UFJF, mediante experimentação de um novo método para criação de objetos vestíveis com a orientação da

professora Dr<sup>a</sup>. Mônica de Queiroz Fernandes Araújo Neder, em um processo brevemente descrito a seguir.

Em conjunto, a primeira etapa de "Estruturação", realizada através de base teórica e pesquisa de campo, identificou alguns comportamentos dos consumidores. A falta de tempo foi relacionada à grande diversidade de atividades e lugares em um mesmo dia e a roupa se relacionou a questões de conforto, tanto físico quanto emocional. A partir destas questões, foi realizada uma colagem iconográfica, representando espaços internos e externos, tanto rural quanto urbano, através da qual se identificou que os objetos e os lugares podem ter leituras diferentes mediante a situação na qual estão inseridos.

Com a variação de espaço-tempo, foi então identificada a necessidade de criar uma vestimenta dotada de flexibilidade e transitoriedade. O processo *slow* foi preferível, devido ao fato de atender de forma mais consistente elementos necessários à criação, permitindo um resultado mais completo.

Partindo de uma Matriz Conceitual feita com base na colagem iconográfica anteriormente citada, o Casaco Mutação foi desenvolvido a partir de experimentos na *moulage* e em testes de vestibilidade, sendo o protótipo desenvolvido durante o processo de criação, o que permitiu uma forma com variabilidade de uso.

Em busca de aprimoramento e diversificação para o presente projeto, agora denominado Casaco-colete, foi realizada a adaptação da modelagem do mesmo para tecido plano, mediante novos testes de vestibilidade. Detalhes foram redesenhados, como aumento e arredondamento da forma de transpasse do casaco, o que resulta no aumento do comprimento do colete, e o fechamento do colete agora com casa e botão, para estar em consonância com a nova proposta e com as demais peças desenvolvidas para este trabalho.

Acrescentou-se uma faixa que permite o uso do casaco como única peça superior, através de seu fechamento. Esta faixa pode oferecer variedades quando passada por dentro das aberturas laterais do casaco-colete.



Figura 16: Ilustração do protótipo do Casaco-colete.



Fonte: Do autor, 2016.

Figura 17: Casaco-colete em forma de casaco.



Fonte: Do autor, 2016.

Figura 18: Casaco-colete em forma de colete.



Fonte: Do autor, 2016.

Figura 19: Detalhes do Casaco-colete.



Fonte: Do autor, 2016.

Figura 20: Ficha técnica do Casaco-colete. Página 1/2.

FICHA TÉCNICA	
COLEÇÃO	REF.
Multifuncional	012
DESCRIÇÃO DO MODELO	DATA
Casaco – Colete	12/12/2016

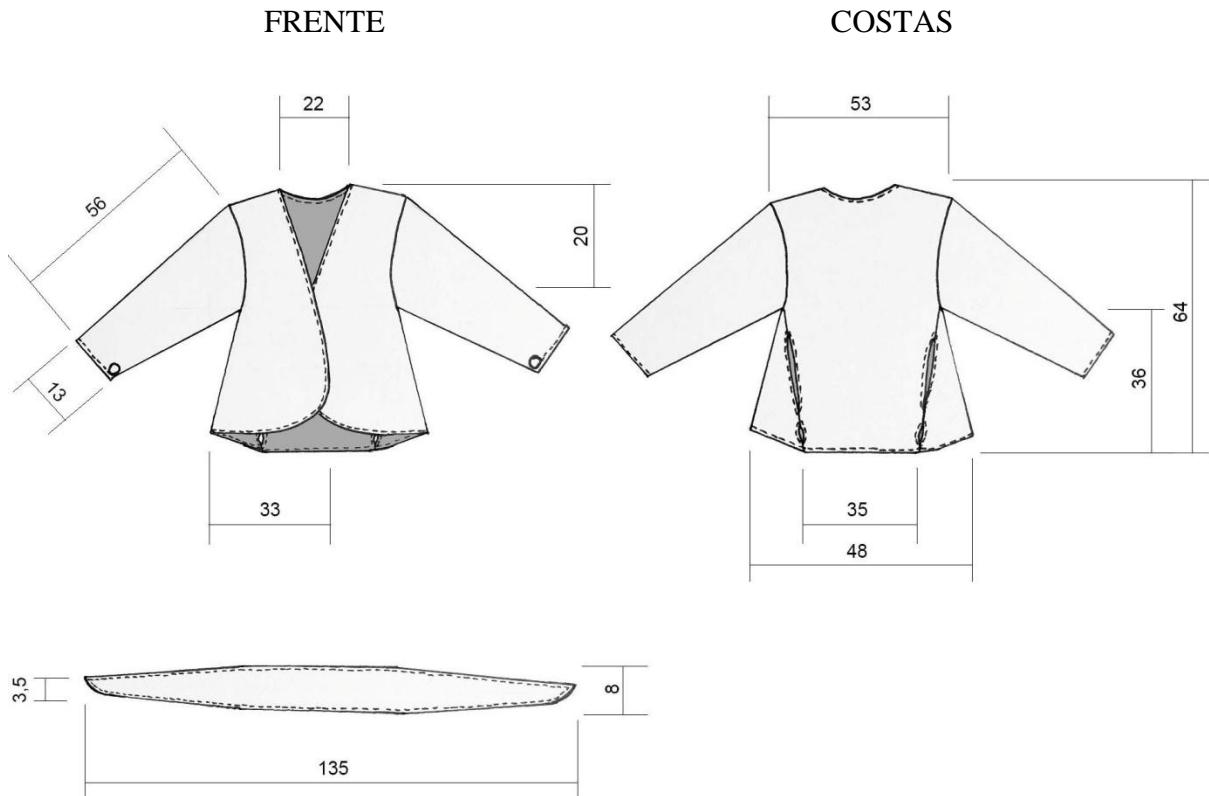


Figura 21: Ficha técnica do Casaco-colete. Página 2/2.

## GRADE DO MODELO

PP		P		M		G		GG		XGG	
		1		2		1					
34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56

## TECIDO

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	QUANTIDADE	CORES	FORNECEDOR
Mescla	73% poliéster 27% viscose	1,30 m.	Verde/marfim	Tecelagem Panamericana
Tergal	100% poliéster	1,30 m.	Cinza	Gean Tecidos

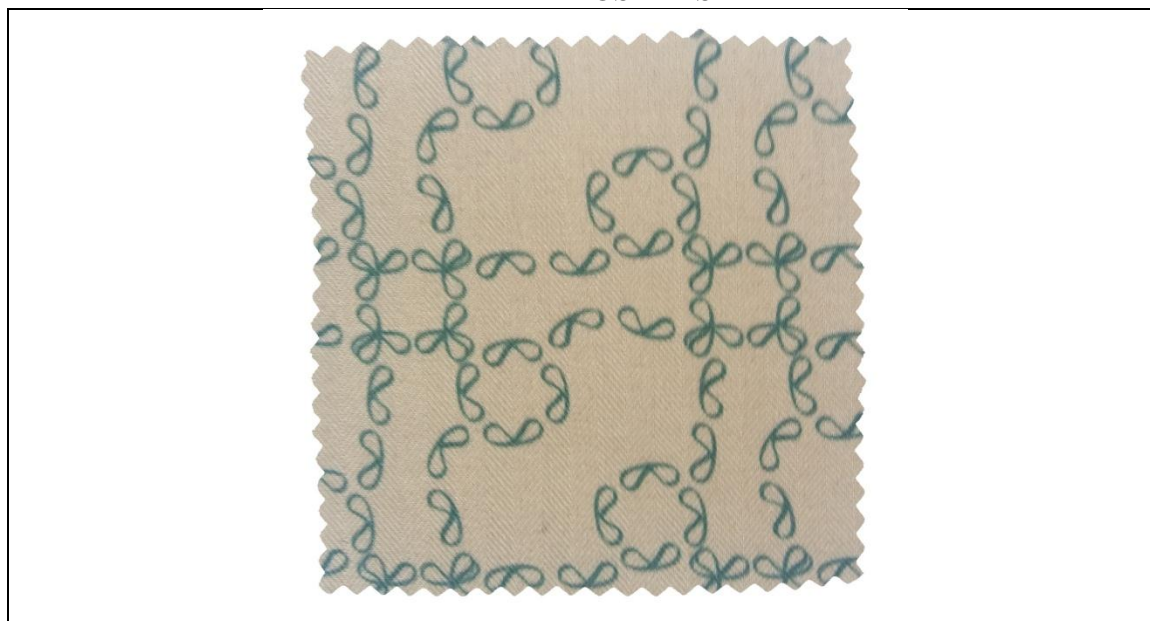
## AVIAMENTOS

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	QUANTIDADE	CORES	FORNECEDOR
Botões	-	2 uni.	Marfim	Toledo Bonfio
Botões	-	2 uni.	Azul	Toledo Bonfio

## BENEFICIAMENTOS / OBSERVAÇÕES

Tecido tergal estampado por sublimação com estampa corrida na cor verde.
Peça em dupla face, de acabamento todo embutido.
Botões no mesmo posicionamento, um em cada face da manga.
Botões de 2,5 cm de diâmetro.

## AMOSTRAS



Fonte: Do autor, 2016.

## 6.2 CASACO - SAIA

Para o Casaco-saia, a concepção da modelagem partiu de um recorte triangular de tecido, visando maior amplitude para estudo de encaixe nas partes superior e inferior do manequim. Iniciando sobre a parte superior, foram marcadas linhas de ombro, centro frente e costas, cintura e degolo e experimentadas formas de transpasse e dobraduras para uma possível gola, prevendo a necessidade de maior circunferência para a cintura. Feito este primeiro estudo, o recorte foi reposicionado: onde era o degolo agora na altura da cintura, alinhado pela linha central das costas. Na parte inferior do manequim foram observados volumes e caimento e foi traçado o local para se abrir uma cava, que no formato "saia" da peça funcionaria como um bolso.

Na cava foi aplicada uma manga, traçada a partir da modelagem plana sobre uma base (Paulo Fulco, manequim 40) e adaptada às medidas necessárias. Seu comprimento é  $\frac{3}{4}$ , devido a sua dupla função de manga e bolso, para que o bolso não fosse demasiado comprido e nem aparecesse sob a barra na forma "saia" do casaco.

O uso de cordões facilitou tanto a adaptação da circunferência da cintura (maior) para o degolo (menor), quanto o fechamento da boca da manga quando esta assume a função de bolso.

O recorte lateral do ombro foi reposicionado, criando uma linearidade vertical na forma "saia". A curvatura da cava foi reduzida em alguns centímetros na largura e aumentada na parte inferior, criando um desenho de gota, para se acomodar melhor ao contorno do quadril, quando assume a função de bolso, mas ainda mantendo o conforto ergonômico de movimentação para o braço na forma "casaco". Foram feitos testes de diferentes formas de transpasse que se adaptassem tanto à forma "saia" quanto à forma "casaco", de maneira que o mesmo abotoamento fosse aproveitado em ambas, simplificando o uso da peça.



Figura 22: Estudo da modelagem e prototipia do Casaco-saia.



Fonte: Do autor, 2016.

Figura 23: Casaco-saia em forma de casaco.



Fonte: Do autor, 2016.

Figura 24: Casaco-saia na forma de saia.



Fonte: Do autor, 2016.

Figura 25: Detalhes do Casaco-saia.



Fonte: Do autor, 2016.

Figura 26: Ficha técnica do Casaco-saia. Página 1/2.

FICHA TÉCNICA	
COLEÇÃO	REF.
Multifuncional	021
DESCRIÇÃO DO MODELO	DATA
Casaco – Saia	12/12/2016

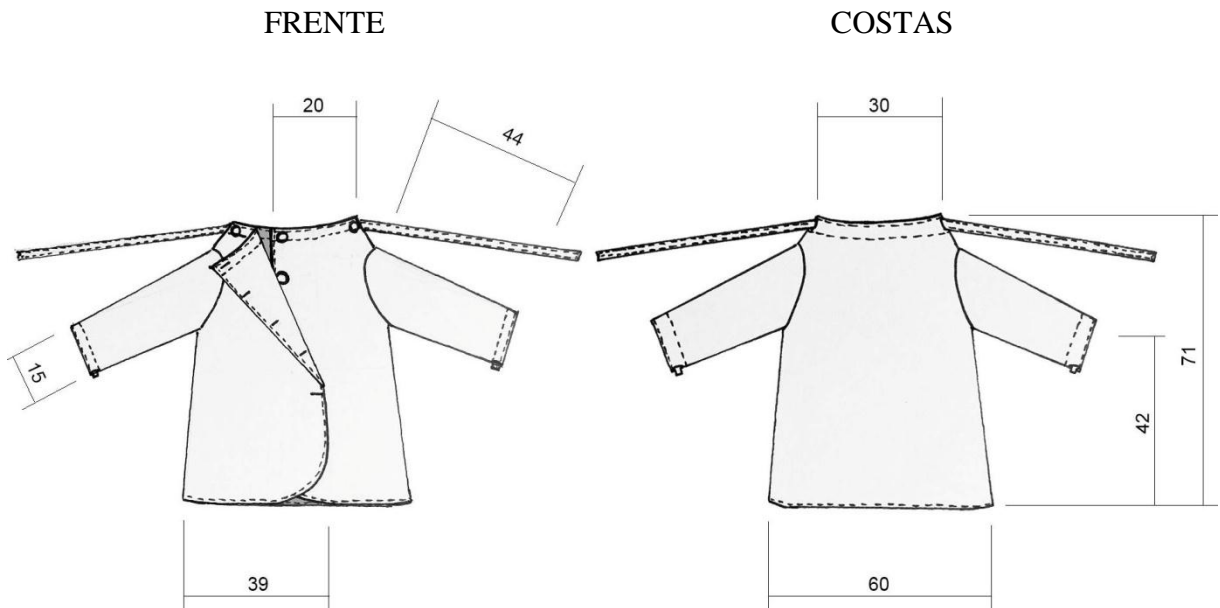




Figura 27: Ficha técnica do Casaco-saia. Página 2/2.

## GRADE DO MODELO

PP		P		M		G		GG		XGG	
		1		2		1					
34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56

## TECIDO

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	QUANTIDADE	CORES	FORNECEDOR
Mescla bicolor	73% poliéster 27% viscose	1,30 m.	Azul/Marfim	Tecelagem Panamericana
Mescla unicolor	73% poliéster 27% viscose	1,30 m.	Marfim	Tecelagem Panamericana

## AVIAMENTOS

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	QUANTIDADE	CORES	FORNECEDOR
Botões 2,5 cm	-	5 uni.	Azul	Toledo Bonfio
Botões 2 cm	-	2 uni.	Azul	Toledo Bonfio

## BENEFICIAMENTOS / OBSERVAÇÕES

Tecido mescla unicolor estampado por sublimação com estampa corrida na cor azul.
Peça em dupla face, de acabamento todo embutido.
Cordões de degolo e punho feitos do próprio tecido.

## AMOSTRAS



Fonte: Do autor, 2016.

### 6.3 CALÇA - BLUSA

Pensando na multifuncionalidade das roupas, uma das questões importantes para torná-las versáteis é a variação de conforto térmico entre as formas de uso. Após o desenho de dois casacos, foi pensado um modelo que pudesse agasalhar a parte inferior do corpo, a calça.

Sua modelagem partiu de um traçado simplificado, sem ajustes e reto, feito em algodão para teste. A forma efetiva de experimentação de uma nova função para esta peça ocorreu com a manipulação no próprio corpo, testando variedades de uso, utilizando os braços e envolvendo o tórax e quadris de diferentes maneiras. Foi necessário acrescentar volume às pernas da calça, tornando-a uma pantalonada, para que, ao envolver a parte superior do corpo, possibilitasse o fechamento lateral e, também, fornecesse mais conforto e mobilidade.

Encontraram-se duas variedades na opção de blusa da peça. Devido à amplitude, ela permite transpassar tanto para frente quanto para as costas. O dispositivo de botões fora adequado à ambas variedades.

Figura 28: Estudo da modelagem e prototipia da Calça-blusa.



Fonte: Do autor, 2016.

Figura 29: Calça-blusa na forma de calça.



Fonte: Do autor, 2016.

Figura 30: Detalhes da Calça-blusa.



Fonte: Do autor, 2016.

Figura 31: Calça-blusa no formato blusa. Variedade 1.



Fonte: Do autor, 2016.

Figura 32: Calça-blusa no formato blusa. Variedade 2.



Fonte: Do autor, 2016.

Figura 33: Ficha técnica da Calça-blusa. Página 1/2.

FICHA TÉCNICA	
COLEÇÃO	REF.
Multifuncional	031
DESCRIÇÃO DO MODELO	DATA
Calça – Blusa	12/12/2016

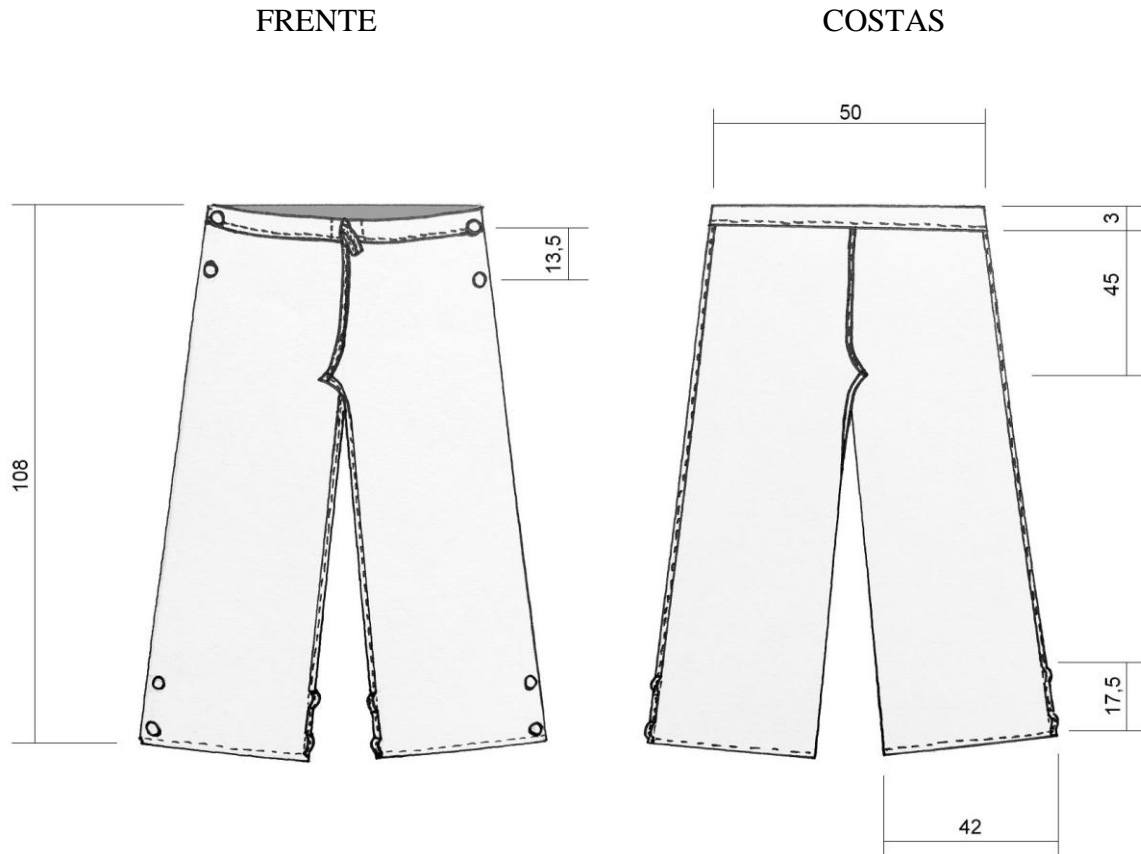


Figura 34: Ficha técnica da Calça-blusa. Página 2/2.

## GRADE DO MODELO

PP		P		M		G		GG		XGG	
		1		2		1					
34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56

## TECIDO

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	QUANTIDADE	CORES	FORNECEDOR
Modal	55% poliéster 45% poliamida	2 m.	Azul	Divi Têxtil

## AVIAMENTOS

DESCRIÇÃO	COMPOSIÇÃO	QUANTIDADE	CORES	FORNECEDOR
Botões	-	8 uni.	Azul	Toledo Bonfio

## BENEFICIAMENTOS / OBSERVAÇÕES

Fechamento com cordão do próprio tecido.
Botões de 2,5 cm de diâmetro.

## AMOSTRAS

--



## 6.4 PROPOSIÇÃO DE LOOKS

Tendo em mãos os modelos definidos, tomou-se como base as duas peças inferiores, calça e saia, com as quais foram variadas as partes superiores, conjugando os modelos uns com os outros, a fim de criar diferentes opções de looks. Das composições mais harmônicas e usuais, seis combinações são propostas abaixo:

Figura 35: Ilustração: Seis looks propostos.



Fonte: Do autor, 2016.

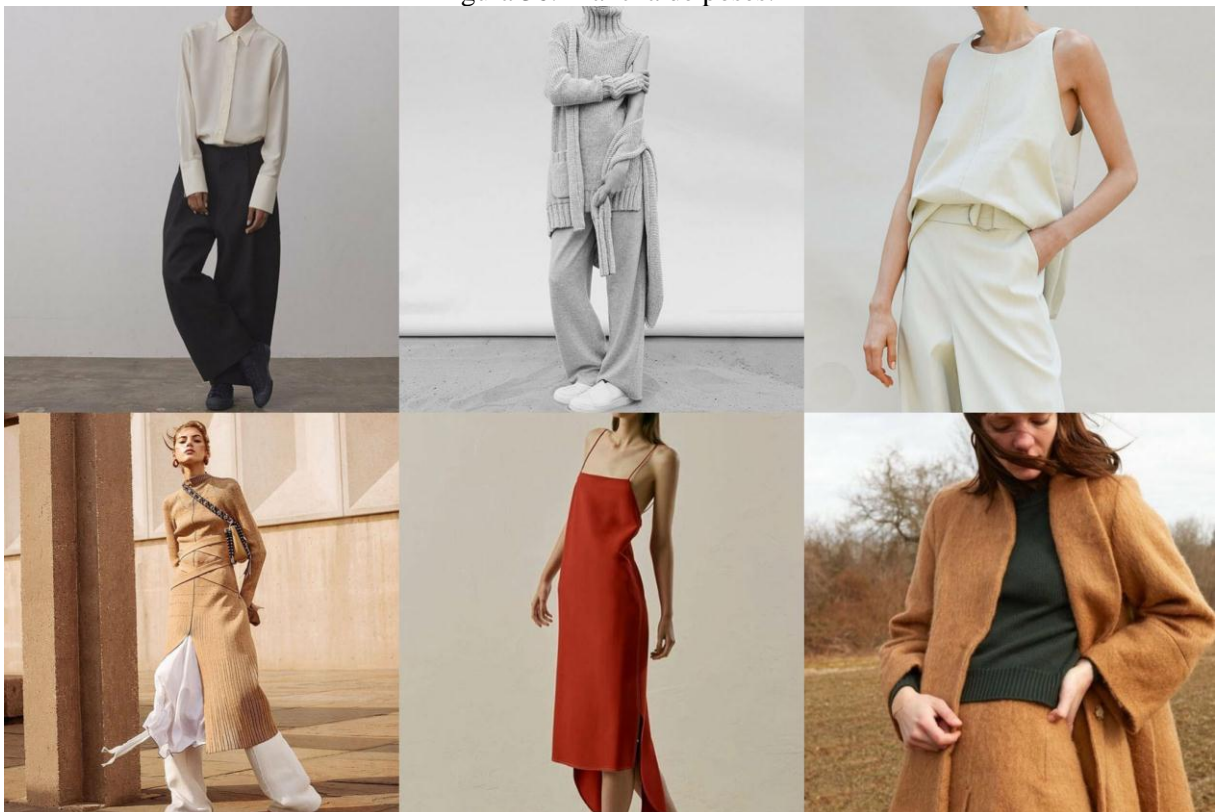
## 7 EDITORIAL

A produção do “Editorial Dual” buscou inserir as roupas em um contexto que as relacionasse com elementos da arquitetura e construção, retomando conceitos de delimitação de espaços e a interrelação roupa / proteção / ambiente habitado. Os tijolos expostos evidenciam a minuciosidade do processo de construção, tornando-a fragmentada e visceral. Buscou-se também a planaridade e retidão das formas.

Foram desenvolvidas colagens iconográficas de poses e beleza para nortear os trabalhos da modelo e do maquiador. As formas geométricas e marcações da maquiagem visam aludir a estes mesmos elementos da arquitetura, integrando modelo e ambiente.

Os acessórios selecionados são todos na cor prata, que, aludindo ao futuro, criam um diálogo temporal em relação às texturas circundantes, tanto das roupas, destacando-se os tecidos mescla e os botões *retrô*, quanto do desgaste do ambiente.

Figura 36: Prancha de poses.



Fonte: Do autor, 2016.



Figura 37: Prancha de beleza.



Fonte: Do autor, 2016.

Figura 38: Editorial: Bastidores.



Fonte: Diego Ribeiro, 2016.



## EDITORIAL | DUAL

---

MODELO: PATRÍCIA SAD

---

MAQUIAGEM E CABELO: ANDRÉ MAGALHÃES

---

FOTOGRAFIA + DIAGRAMAÇÃO: DIEGO RIBEIRO

---

PRODUÇÃO: LARISSA MARIA PISSOLATI

---

ACESSÓRIOS: LUIZ FERNANDO RIBEIRO & ACERVO

---

LOCAÇÃO: MUSEU FERROVIÁRIO | JUIZ DE FORA MG

---





























## **8 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho é resultante de um longo processo de experimentação da forma, que inicialmente gerou o Casaco Mutação e, em sequência, motivou o desenvolvimento de outras peças acompanhando o mesmo princípio.

Um dos principais desafios foi a busca de materiais que viabilizassem e garantissem que o conceito do projeto fosse mantido como, por exemplo, a utilização em dupla face e a fácil manutenção para o usuário. Percebeu-se que as possibilidades podem ser múltiplas na manipulação e inventatividade do usuário, porém este processo é finito e existem diversas limitações, devido às alterações de uma forma interferirem diretamente no desdobramento em outra forma da mesma peça.

As soluções encontradas tenderam todas pela simplicidade de uso, visando a descomplicação em compreender e manipular as peças. Coloca-se o anseio pessoal de que as roupas se tornem acessíveis ao público, aprimorando-as e viabilizando-as como produto para a marca da autora, cuja logomarca se vê presente na editoração.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Mônica. **Conceptual matrix**: incorporating colour into fashion design lessons. Stockholm, Sweden: AIC, 2008.

BAUDOT, François. **Yohji Yamamoto**. São Paulo: Cosac & Naify, 2000.

CHATAIGNIER, Gilda. **Fio a fio**: tecidos, moda e linguagem. São Paulo: Estação das Letras, 2006.

CIETTA, Enrico. Fast-fashion: uma oportunidade para as empresas brasileiras? **Dobras**, São Paulo, v. 4, n. 10, p. 18-21, 2010. Disponível em: <<http://dobras.emnuvens.com.br>>. Acesso em: 06 dez. 2016.

FLÜGEL, J. C. **A psicologia das roupas**. Trad.: Antonio Cardoso. São Paulo: Mestre Jou, 1966.

GRAND, France. **Comme des garçons**. São Paulo: Cosac & Naify, 2000.

GRAVE, Maria de Fátima. **Modelagem tridimensional ergonômica**. São Paulo: Escrituras, 2010.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gilli, 2013.

HONORÉ, Carl. **Devagar**. 7 ed. Rio de Janeiro: Record, 2012.

LIBERATO, Leo Vinicius Maia. Nomadismo pós-moderno. **Política & Sociedade**, v. 1, n. 1, p. 225-234, 2002.

NEDER, Mônica de Queiroz Fernandes Araújo; VOLPINI, Javer Wilson; SIMÃO, Larissa Maria Pissolati. Processo criativo: Tempo para experimentar. **Iara: Revista de moda cultura e arte**, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 109-120, jan. 2016.

PRECIOSA, Rosane. **Produção estética**: notas sobre roupas, sujeitos e modos de vida. 2. ed. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2007.

REIS, Ana Clara Fonseca. Cidades criativas - Burilando um conceito em formação. **Iara: Revista de moda cultura e arte**, São Paulo, v. 4, n. 1, p. 127-139, abr. 2011.

SALTZMAN, Andrea. **El cuerpo diseñado**: Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta. Buenos Aires: Paidós, 2009.

SOUZA, Patrícia de Mello. **A modelagem tridimensional como implemento do processo de desenvolvimento do produto de moda**. 2006. 113 f. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) - Curso de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2006.

**THE TRUE cost**. Direção: Andrew Morgan, Produção: Michael Ross. EUA: 2015, 92min.