

Narrativas vestíveis:

Subculturas urbanas como método de criação em moda¹

Wearable narratives: Urban subcultures as a fashion design methodology

Mariana Ruaro de Vasconcelos

RESUMO

Este artigo aborda o desenvolvimento de uma metodologia didático-pedagógica para o ensino de moda, caracterizando-se como um estudo de revisão de literatura de natureza descritiva e projetual. O estudo tem como objetivo estruturar um método que articule teoria e prática a partir da análise de performances, indumentárias e códigos estéticos de subculturas urbanas, com recorte na subcultura punk, visando orientar discentes na identificação e transposição de signos culturais para a criação em vestuário. O método baseia-se em revisão bibliográfica interdisciplinar e na construção de critérios analíticos organizados em eixos de indumentária, performance e comportamento, além da simulação de aplicação por meio da observação de um corpo-suporte e elaboração de instrumentos projetuais. Como resultado, o estudo apresenta uma proposta metodológica sistematizada, composta por matrizes de decodificação e guias visuais, que auxiliam o processo criativo no ensino de moda. Conclui-se que a metodologia contribui para a integração entre análise cultural e prática projetual, promovendo maior consistência criativa e estimulando a leitura crítica das construções identitárias e simbólicas na moda, embora ainda necessite de validação empírica em contextos educacionais.

Palavras-chave: ensino de moda; subculturas urbanas; metodologia projetual.

ABSTRACT

This article addresses the development of a didactic-pedagogical methodology for fashion education, characterized as a descriptive and project-based literature review study. The study aims to structure a method that articulates theory and practice through the analysis of performances, clothing, and aesthetic codes of urban subcultures, focusing on the punk subculture, in order to guide students in identifying and translating cultural signs into clothing design. The method is based on an interdisciplinary literature review and the construction of analytical criteria organized into the axes of clothing, performance, and behavior, as well as a simulated application through the observation of a body-support and the development of design tools. As a result, the study presents a systematized methodological proposal composed of decoding matrices and visual guides that support the creative process in fashion education. It concludes that the methodology contributes to the integration of cultural analysis and design practice, promoting greater creative consistency and encouraging a critical reading of identity and symbolic constructions in fashion, although it still requires empirical validation in educational contexts.

Keywords: fashion education; urban subcultures; design methodology.

¹ Trabalho orientado pela professora Doutora Maya Marx Estarque

1 INTRODUÇÃO

Este artigo propõe o desenvolvimento de uma metodologia didático-pedagógica voltada ao ensino de moda em nível técnico e superior, articulando teoria e prática a partir da análise de performances, vestimentas e códigos estéticos presentes em subculturas urbanas, tendo a subcultura punk como recorte analítico. A proposta fundamenta-se na sociologia da interação, nos estudos subculturais, na teoria da moda e na análise dos elementos do design, com o objetivo de orientar discentes na identificação de signos culturais e em sua transposição para a criação de peças de vestuário em contexto educacional.

A elaboração desta metodologia parte da compreensão de que a moda, enquanto fenômeno social, estabelece relações diretas com processos culturais e identitários, em diálogo com estéticas oriundas de diferentes contextos socioculturais (CRANE, 2006). No caso das subculturas, tais estéticas configuram-se como sistemas simbólicos estruturados, nos quais o estilo atua como forma de comunicação e expressão de resistência (HEBDIGE, 2002) e embora essa relação seja amplamente reconhecida no campo teórico, observa-se que sua transposição para o ensino de moda ainda carece de uma sistematização metodológica, especialmente no que diz respeito à articulação entre análise cultural e prática projetual (GHISLENI et al., 2021). Tal lacuna evidencia a necessidade de abordagens que integrem essas dimensões, contribuindo para processos criativos mais consistentes e para o desenvolvimento de uma leitura crítica da indumentária, das performances sociais e das construções identitárias urbanas. Nesse sentido, o presente artigo busca apresentar uma proposta de instrumento metodológico aplicável à formação em design de moda e vestuário.

A compreensão da moda como fenômeno exige uma abordagem que ultrapasse a materialidade do objeto e considere suas dimensões sociais e simbólica, logo o desenvolvimento da metodologia parte da análise do corpo como superfície de significação, passível de intervenção e construção. Conforme Villaça (2007), a anatomia pode ser compreendida como um projeto de design, especialmente em contextos subculturais, nos quais tais intervenções assumem caráter político e de resistência e esta perspectiva é articulada à abordagem dramatúrgica de Goffman (2002), para quem a interação social opera como performance, sendo a vestimenta elemento central da fachada pessoal. Hall (2006) dialoga com a ideia, apontando que essas performances refletem a condição fragmentada do sujeito contemporâneo, cujas identidades são múltiplas, instáveis e constantemente reconstruídas. Castilho (2004) amplia essa discussão ao compreender a moda como linguagem que se realiza na relação com o corpo-suporte, manifestando-se nas práticas cotidianas.

Os elementos da vestimenta operam, assim, como mediadores entre expressão individual e construção coletiva de sentido, articulando a encenação social descrita por Goffman (2002) e os processos identitários discutidos por Hall (2006). Essa dimensão é aprofundada por Crane (2006), ao tratar a moda como expressão de estilos de vida e forma de resistência simbólica frente a normas dominantes. A articulação entre esses autores permite compreender a criação em moda, a partir de signos subculturais, como um processo de tradução de discursos performáticos, no qual se inter-relacionam corpo, linguagem, identidade e contexto social.

Para atender a esses pressupostos, o estudo estrutura-se a partir de objetivos voltados à leitura e interpretação de códigos visuais aplicados à moda, com base em revisão bibliográfica e na construção de critérios analíticos. A metodologia, ainda em desenvolvimento e não aplicada empiricamente, é apresentada de forma descritiva, por meio da simulação de seu funcionamento a partir da observação de um corpo-suporte e da análise de sua narrativa visual nos eixos de indumentária, performance e comportamento. Esses dados orientam a elaboração de ferramentas projetuais, como matrizes de decodificação e guias visuais, voltadas ao ensino.

Embora a proposta preveja, em etapas futuras, sua aplicação em contextos educacionais e a análise de seus resultados, este artigo limita-se à sua sistematização conceitual e operacional, não se configurando como um método validado. Destaca-se, ainda, o caráter flexível da metodologia, que pode ser aplicada a diferentes subculturas urbanas, como, por exemplo, *hip-hop*, gótico, hippie ou *otaku*. No entanto, em função do recorte adotado, do tempo de desenvolvimento da pesquisa e do caráter projetual da proposta, optou-se pela utilização da subcultura punk como base para a simulação.

Dessa forma, exemplifica-se o processo de decodificação da indumentária por meio da análise de um sujeito, figura pública ou anônima, a partir de registros visuais, resultando na construção de uma matriz de leitura dos elementos identificados para auxiliar o desenvolvimento projetual e a criação de peças de roupa. Por fim, o artigo organiza-se em seções que abrangem desde a revisão de modelos metodológicos de projeto até a apresentação detalhada da proposta, evidenciando sua estrutura, funcionamento e potencial de aplicação no ensino de moda.

2 METODOLOGIA

A exposição ordenada do processo criativo na moda exige, antes de tudo, a compreensão do que constitui uma metodologia de projeto. Segundo o Dicionário Aurélio, o método pode ser definido como o "caminho pelo qual se chega a um determinado resultado", no campo do

design e da moda, essa trajetória não é meramente intuitiva, ela busca, desde os anos 1960, a sistematização de processos que organizam o planejamento e guiam a criação para resultados precisos e fundamentados.

2.1 METODOLOGIAS DE PESQUISA EM MODA

A metodologia em pesquisa de moda pode ser entendida como um processo esquematizado, apoiado em etapas distintas, que oferece suporte de técnicas e ferramentas para auxiliar o designer na concepção de soluções para problemas específicos. Como aponta Munari (2008 *apud* SIQUEIRA *et al*, 2017), o método não deve ser visto como algo "absoluto nem definitivo", mas sim como um guia que estimula a criatividade e permite ao projetista descobrir valores que melhoram o processo.

Dentro do universo do design, existem diversas abordagens metodológicas que podem servir de base para o ensino de moda: Quanto às configurações dos processos projetuais, destacam-se os modelos lineares defendidos por autores como Horst Rittel e Bruce Archer, que propõem sequências nas quais cada etapa é estritamente dependente do sucesso da anterior, iniciando-se pela compreensão do problema até culminar na fase criativa após a coleta de dados. Em contrapartida, surgem abordagens mais flexíveis, como a de Bruno Munari, que se diferencia por sua natureza adaptável ao permitir ajustes e retroalimentações ao longo de onze etapas, percorrendo o caminho desde o *briefing*² até a solução final por meio da análise de dados e experimentação de materiais. Somam-se a estas as perspectivas contemporâneas do *design thinking*, exemplificadas por Ambrose e Harris, que deslocam o foco para o propósito da criação ao priorizar o 'porquê' do projeto, utilizando ciclos de idealização e prototipagem para assegurar que as soluções atendam, de forma assertiva, às necessidades reais do público-alvo.

A organização sistemática desses processos torna-se necessária à medida que as variáveis do projeto, como performances sociais e códigos estéticos subculturais, se tornam mais complexas. Conforme Frisoni (2000 *apud* SIQUEIRA *et al*, 2017) esclarece, um projeto constitui-se de uma sequência progressiva de passos onde a síntese final nada mais é do que a materialização dos requisitos obtidos na fase inicial de análise, as etapas metodológicas podem dialogar entre si e serem revisitadas ao longo do percurso, permitindo rever ideias, testar novas possibilidades e aprofundar reflexões e esse movimento de retorno e ajuste faz parte do próprio desenvolvimento do pensamento criativo.

À medida que os projetos se tornam mais complexos e interdisciplinares, a organização

² É um documento que servirá como um guia para a execução de um projeto. Fonte: Site MindMiners Blog

metodológica torna-se ainda mais importante. Ela contribui para manter a clareza dos objetivos de aprendizagem, organizar diferentes variáveis do processo e estimular práticas de investigação, experimentação e reflexão crítica. Dessa forma, a metodologia permite que os processos criativos ultrapassem uma dimensão apenas intuitiva, estruturando percursos de aprendizagem em que teoria e prática se articulam na construção de conhecimentos significativos.

Dessa forma, ao transpor esses conceitos para o recorte de uma subcultura, e neste caso a subcultura punk, a metodologia proposta neste artigo não busca apenas a criação estética, mas a organização de um pensamento crítico que utilize o método como um instrumento de auxílio ao discente na execução de suas tarefas criativas.

2.2 BASE DO MÉTODO

O percurso metodológico deste estudo inicia-se com uma revisão bibliográfica estruturada em cinco pilares teóricos: a semiótica da moda de Castilho (2004), a sociologia da moda de Crane (2006), a noção de edição do corpo proposta por Villaça (2007), as discussões sobre identidade na pós-modernidade de Hall (2006) e a performance social em Goffman (2002). Essa etapa estabelece a base para a definição dos critérios analíticos que fundamentam a metodologia.

Na sequência, delimita-se uma subcultura como recorte de análise, a partir da observação de um “corpo-suporte”, entendido como um sujeito referencial (pessoa, personagem ou artista) cujas características visuais e performáticas são investigadas, logo o foco recai sobre a construção da narrativa do eu por meio da aparência, compreendendo a indumentária como elemento central na mediação da identidade, tanto no contexto do grupo quanto em sua projeção social ampliada.

A análise organiza-se em três eixos: indumentária (materiais, silhuetas, cores e texturas), performance (gestos, posturas, fachada pessoal e ocupação do espaço) e comportamento (valores, ideologias e signos de resistência). A partir desses dados, propõe-se a construção de instrumentos didáticos, como uma matriz de decodificação e guias visuais, voltados à tradução de referenciais teóricos em decisões projetuais. Esses instrumentos visam auxiliar o discente na transposição de abstrações conceituais para soluções materiais, como escolhas de aviamentos, estruturas têxteis e técnicas de costura.

A metodologia configura-se como uma proposição a ser aplicada em contextos de ensino em design de moda ou vestuário, podendo ser testada em ambientes controlados de aprendizagem. Nessa perspectiva, os estudantes utilizariam os instrumentos desenvolvidos

para elaborar croquis e peças de roupa fundamentados na figura analisada, permitindo avaliar, de forma exploratória, o potencial do método na articulação entre teoria e prática. Por fim, a análise dos resultados poderá subsidiar o refinamento da proposta e a elaboração de diretrizes didáticas voltadas à integração da sociologia da interação e das performances subculturais nos currículos de moda, com vistas ao desenvolvimento da capacidade crítica e criativa no ensino técnico e superior.

3 SUBCULTURAS URBANAS, IDENTIDADE E MODA

Com base nas perspectivas de Castanheira (2011) e Gelder e Thornton (1997 *apud* Amaral, 2005), as subculturas urbanas podem ser compreendidas como segmentos sociais "subterrâneos" que coexistem dentro de uma cultura dominante, mas dela se distinguem por possuírem normas, comportamentos e sistemas de crenças próprios. Esses microgrupos, frequentemente identificados como "culturas juvenis" ou "alternativas", surgem da busca por identidade em um cenário de fragmentação da modernidade, nesse contexto, o pertencimento a uma subcultura oferece a coesão necessária através de sentimentos e valores compartilhados, funcionando como uma resposta à necessidade de diferenciação e manifestação individual diante da massificação das grandes metrópoles.

A construção dessa identidade coletiva é indissociável da moda e da estética corporal. A indumentária, o corte de cabelo e os acessórios não se configuram como meros adornos, mas atuam como marcadores identitários e como um sistema semiótico de reconhecimento entre os indivíduos, e nesses grupos, o estilo visual constitui o principal meio pelo qual os membros sinalizam sua pertença e validam sua existência social, transformando a aparência em expressão de ideologias e modos de vida. Nesse sentido, a estética atua como um elemento de coesão, permitindo aos indivíduos negociar reconhecimento e posição simbólica no interior do grupo, ao mesmo tempo em que se colocam em contraste com a coletividade considerada comum ou normativa. Portanto, a subcultura urbana define-se pela consciência de sua distinção, ao adotar rituais e códigos estéticos específicos, criam-se mundos próprios que abrangem todos os aspectos da vida diária, utilizando o estilo como uma ferramenta de resistência e afirmação cultural.

Pode-se dizer também que o fenômeno subcultural utiliza a moda como um símbolo político e identitário, onde a aparência e o comportamento convergem para expressar a ruptura com os padrões hegemônicos e a afirmação de uma identidade grupal singular.

3.1 IDENTIDADE E PERFORMANCE SUBCULTURAL

Essa distinção subcultural, manifesta pela consciência de alteridade e pelo estilo, encontra sua sustentação teórica na natureza mutável da identidade contemporânea. No cenário da pós-modernidade, a identidade deixa de ser um núcleo fixo e permanente para tornar-se um processo em constante formação. Segundo Stuart Hall (2006), o sujeito pós-moderno vive uma crise de identidade decorrente da fragmentação das estruturas sociais e culturais que antes ofereciam pontos de ancoragem estáveis. Essa identidade é, portanto, móvel e descentrada, composta por múltiplas facetas que podem, por vezes, ser contraditórias. Para o indivíduo inserido em subculturas, essa fragmentação é justamente o que permite a busca por novos sistemas de significação e o pertencimento a grupos que ofereçam uma identidade coletiva temporária, porém intensa.

Essa construção identitária, descrita por Hall, ganha materialidade prática através da performance do indivíduo perante a sociedade. Erving Goffman (2002) argumenta que a identidade não é algo que a pessoa possui, mas algo que ela desempenha diante de uma audiência. Ao ingressar em situações sociais, o indivíduo utiliza uma "fachada" composta por cenários, aparência e maneiras para transmitir uma impressão favorável e manter a coerência da situação. No contexto das subculturas e da moda, a indumentária e os códigos visuais funcionam como parte do equipamento expressivo descrito por Goffman (2002): o sujeito utiliza roupas e acessórios como recursos de uma performance planejada para comunicar sua identidade subcultural e assegurar que a interpretação da interação social seja compartilhada e reconhecida pelos demais. Conforme a perspectiva dos autores, a identidade na contemporaneidade é um equilíbrio entre o discurso e a prática. Se, por um lado, ela é um posicionamento cultural, por outro, ela carece da validação dos rituais de interação diários. A moda subcultural surge como a ponte entre essas dimensões, oferecendo o material simbólico contra a fragmentação identitária, citada por Hall, e o figurino necessário para a performance de Goffman. Dessa forma, o sujeito projeta uma imagem que concilia a resistência política com a funcionalidade da máscara social nas metrópoles.

O vestuário transcende a utilidade funcional para se tornar o suporte físico onde a performance de Goffman e o posicionamento de Hall se encontram, consolidando a moda como o principal sistema de comunicação das subculturas.

3.2 MODA E ESTILO NAS SUBCULTURAS

A materialização da identidade e da performance no espaço urbano encontra na moda o seu principal sistema de articulação. Segundo Nízia Villaça, o corpo contemporâneo não é

uma entidade biológica estática, mas sim um objeto de constante "edição". Para a autora, a moda funciona como uma prótese e uma interface, permitindo que o indivíduo edite sua imagem de acordo com os fluxos da cultura e da tecnologia. No contexto das subculturas, essa "edição do corpo" torna-se uma ferramenta de resistência e distinção social, transformando o sujeito em um texto visualmente legível.

O estilo é a manifestação mais visível de uma subcultura, atuando como um meio poderoso de dar ao grupo validação e coerência através da vestimenta, do visual e das performances. Nas subculturas, a moda opera em uma lógica de bricolagem³, portanto, a moda subcultural transcende o mero consumo, ela é a técnica pela qual o "equipamento expressivo" ganha corpo e a crise de identidade (Hall, 2006) encontra uma solução temporária de pertencimento.

Ao editar o corpo através de códigos visuais específicos, o membro da subcultura negocia status e poder, o chamado capital subcultural⁴, dentro de seus mundos próprios. O vestuário torna-se, assim, o ponto de encontro entre o corpo físico e a cultura, onde a identidade deixa de ser um conceito abstrato para tornar-se uma presença física e política nas grandes metrópoles.

4 APLICAÇÃO DO MÉTODO

Consolidada a fundamentação teórica que articula a sociologia da interação, os estudos subculturais e a teoria da moda, fundamentada em Goffman (2002), Hall (2006) e Villaça (2007), este capítulo delimita o percurso metodológico e sua operacionalização.

A estratégia aqui proposta consiste em um roteiro de aplicação pedagógica que orienta o discente da análise conceitual à materialização técnica. O método culmina no *redesign*⁵ de um *outfit* de um indivíduo (artista, personagem ou anônimo) pertencente a uma subcultura específica, utilizando, para fins de exemplificação neste artigo, a punk.

A seguir, apresenta-se a descrição e a simulação da aplicação dessa metodologia.

³ Originado do francês (Bricolage). É a prática de realizar pequenos reparos, manutenção, decoração ou projetos manuais em casa (como pintar, montar móveis ou jardinagem) por conta própria, sem a ajuda de profissionais, frequentemente associada ao conceito de "faça você mesmo" (DIY - *Do It Yourself*).

⁴ Termo criado por Sara Thornton, que significa o status que o indivíduo adquire em seu grupo social e cultura por possuir ou consumir certos discursos, gostos, conhecimentos e produtos culturais. O capital cultural não é necessariamente ligado ao capital econômico, podendo aparecer tanto em conjunto quanto em separado deste. Fonte: Site Gothic Station: Estilo & Cultura.

⁵ "Envolve analisar a psicologia do personagem, o contexto da cena e os elementos visuais (cor, forma, textura) para atualizar ou adaptar a vestimenta (...)" Fonte: PRUDENTE, Aline Barbosa da Cruz. Design de figurino: elementos visuais como disparador de criação de personagens. **dObras[s] – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, [S. l.], v. 18, n. 43, p. 290–305, 2025. DOI: 10.26563/dobras.v18i43.1890. Disponível em: <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/1890>. Acesso em: 23 abr. 2026.

4.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS E DINÂMICA PEDAGÓGICA

Todo o processo descrito deve ser registrado em um caderno de processos, com o objetivo de documentar as etapas de investigação, as experimentações formais e as decisões que estruturam o projeto.

A etapa inicial da metodologia fundamenta-se na exposição e discussão dirigida de referenciais teóricos que articulam performance, indumentária e comportamento. O objetivo é instrumentalizar os discentes com categorias analíticas que permitam a decodificação de códigos visuais e sociais presentes na moda. A proposta destina-se a estudantes de graduação ou cursos técnicos em Design de Moda, Vestuário e áreas correlatas, uma vez que sua aplicação pressupõe domínio prévio de conteúdos como fundamentos do design, modelagem e técnicas de costura.

Na sequência, os discentes são introduzidos ao conceito de subcultura e suas delimitações teóricas, sendo então organizados em grupos de até cinco integrantes. A adoção do trabalho coletivo busca aproximar a atividade das dinâmicas do campo profissional, favorecendo a distribuição de funções e a simulação de processos colaborativos de criação. Cada grupo seleciona uma subcultura para investigação, como hip-hop, gótico ou cultura nerd, e define um sujeito de análise, que pode ser um artista, personagem ou indivíduo observado em contexto urbano.

A etapa seguinte consiste no aprofundamento da subcultura escolhida, contemplando tanto seus aspectos históricos quanto a identificação de recorrências visuais. Essa investigação subsidia o desenvolvimento analítico posterior, pois com base nesse levantamento, os grupos realizam a análise do sujeito selecionado a partir dos três eixos estruturantes da metodologia: performance, indumentária e comportamento. Considera-se não apenas sua atuação no interior do grupo de pertencimento, mas também as formas pelas quais é percebido por observadores externos, evidenciando dinâmicas de reconhecimento, identificação e estranhamento.

Os registros produzidos devem ser incorporados ao caderno de processos, assegurando a continuidade da documentação do percurso analítico e projetual. A seguir, apresenta-se um exemplo de aplicação desse procedimento a partir do recorte da subcultura punk.

5 ESTUDO DA SEMIÓTICA POR TRÁS DA SUBCULTURA ESCOLHIDA

A indumentária de um indivíduo pertencente à subcultura punk constitui-se como um sistema visual complexo que articula identidade, contestação e produção simbólica por meio de elementos visuais, de design e de vestuário. Para além de sua gênese musical, o punk

consolida-se como um sistema cultural que manifesta um imaginário visual próprio, cujos signos e performances são indissociáveis de um contexto histórico marcado por crises sociais e reconfigurações econômicas. Nesse sentido, os elementos visuais presentes na subcultura punk, como cabelos, roupas, acessórios e grafismos, que operam como signos que expressam posicionamentos críticos e formas de resistência, ainda que nem sempre sejam conscientemente interpretados por seus próprios integrantes.

A força desses signos reside, em grande medida, em seu potencial de choque e de diferenciação. Como observa Guerra (2019), com base em autores como Laing e Hebdige, o valor da indumentária punk não está necessariamente na elaboração teórica de seus significados, mas no impacto imediato que provoca, produzindo estranhamento e marcando uma alteridade em relação às normas sociais vigentes. Sob a ótica da sociologia da interação, esse estranhamento não é apenas estético, mas estabelece um regime de interação fundamentado no confronto. Ao contrário da moda convencional, que busca frequentemente o ajustamento ou a programação social, o vestuário punk impõe uma presença que desafia o olhar do outro, transformando o corpo vestido em um suporte de comunicação performativa. O reconhecimento desses códigos visuais favorece a formação de identidades coletivas, atuando como um dispositivo de pertencimento, na medida em que elementos como acessórios, estilos de cabelo e peças de vestuário viabilizam e permitem que pessoas com referências culturais semelhantes se identifiquem entre si.

No campo do design de moda, o punk se caracteriza por uma ruptura deliberada com os princípios tradicionais de ordem, legibilidade e acabamento. A estética do “faça você mesmo” (*Do It Yourself – D.I.Y.*) configura-se como um dos pilares desse movimento, operando não apenas como uma técnica, mas como uma postura política e cultural. O *D.I.Y.* além de valorizar a autonomia criativa, representa a quebra de regras estabelecidas, especialmente no âmbito da produção estética. Essa lógica se materializa em práticas como recortes, costuras manuais e composições tipográficas irregulares, frequentemente marcadas por manchas e imperfeições. Conforme discutido por Oliveira (2021), tais características não devem ser entendidas como falhas, mas como elementos constitutivos de uma linguagem visual própria, na qual a precariedade técnica é ressignificada como estratégia estética.

Esta recusa às normas do design de moda habitual aproxima o punk de uma lógica de anti-design, na qual o caos visual, a sobreposição de elementos e a baixa legibilidade são intencionalmente explorados. Rick Poyner (2003 *apud* OLIVEIRA, 2021) destaca que esse tipo de produção rejeita a clareza comunicacional em favor de uma estética disruptiva, que questiona os próprios fundamentos do design gráfico. De modo semelhante, Russ Bestley

(2020 *apud* OLIVEIRA, 2021) identifica na linguagem visual punk o uso recorrente de colagens tipográficas inspiradas em “notas de resgate”, como no caso das capas e materiais gráficos dos Sex Pistols, consolidando um repertório visual reconhecível e amplamente associado ao movimento.

No que diz respeito aos signos, o punk opera por meio de processos de ressignificação e deslocamento semântico. Elementos cotidianos, como alfinetes de segurança, são retirados de seus contextos originais e inseridos na indumentária como marcadores estéticos, adquirindo novos significados no interior da cultura punk. Hebdige (2018 *apud* GUERRA, 2019), destaca que esses signos nem sempre são utilizados com plena consciência de suas implicações semióticas, o que reforça a ideia de que o sentido emerge das práticas sociais e do contexto cultural em que estão inseridos. Para o ensino de moda, entretanto, a decodificação consciente desses processos permite que o designer utilize o deslocamento semântico como ferramenta projetual deliberada.

Com o tempo, entretanto, alguns desses elementos passam por um processo de cristalização simbólica, tornando-se estereótipos visuais do punk, como o moicano, as calças rasgadas e justas, *spikes* e o uso de couro, que acabam sendo incorporados inclusive pela indústria cultural. O vestuário punk, por sua vez, constitui um dos principais suportes dessa linguagem simbólica. Muitas das peças associadas ao movimento surgem de práticas de adaptação e reaproveitamento, frequentemente motivadas por limitações econômicas. Observa-se que diante da dificuldade de acesso a produtos os próprios indivíduos produziam ou modificavam suas roupas, o que reforça a centralidade do movimento *D.I.Y.* também no vestuário. Nesse cenário, o corpo vestido torna-se uma ferramenta de intervenção direta no espaço público, onde a aparência não é apenas uma escolha de estilo, mas um posicionamento que pode gerar reações de fricção, como insultos ou agressões, evidenciando que o sentido da vestimenta punk se completa justamente na tensão da interação social.

Além disso, conforme aponta Antonio Bivar (1982), a estética punk está profundamente vinculada à simplicidade e ao baixo custo, caracterizando-se pelo uso de “equipamento barato” e roupas reformadas, o que reforça seu caráter anti-elitista e sua oposição aos padrões da moda convencional. Dessa maneira, os elementos visuais, de design e de vestuário do punk configuram um sistema articulado de signos que operam simultaneamente como forma de expressão individual, mecanismo de identificação coletiva e estratégia de resistência cultural. Ao mobilizar a estética como linguagem, o punk transforma a moda e a indumentária em ferramentas de crítica social, evidenciando o potencial desses campos como espaços de intervenção no mundo social.

A análise da persona ou do indivíduo inserido na subcultura punk exige um olhar transdisciplinar que articule a materialidade do vestuário à performance social. Sob a ótica dos estudos de subculturas e sociologia da interação, o corpo punk não é um suporte passivo, mas um território de enunciação onde indumentária, performance e comportamento convergem para desafiar os regimes de interação vigentes. Para compreender essa complexidade, propõe-se uma observação sistemática subdividida em três eixos interdependentes, demonstrando como o design de vestuário pode ser compreendido como um suporte material de uma ideologia de resistência.

5.1 PERFORMANCE: A FACHADA PESSOAL E A ACENTUAÇÃO DRAMÁTICA

Ao analisarmos a performance punk sob a lente de Erving Goffman, percebemos que a "fachada pessoal" do indivíduo é meticulosamente construída para gerar a impressão de alteridade. Segundo Goffman, a fachada pessoal inclui a aparência e a maneira, funcionando como um equipamento expressivo padrão que permite ao público ler instantaneamente a identidade projetada. No contexto punk, para que a ideologia de revolta não seja invisível, ela precisa ser materializada em um design disruptivo que valide a performance de resistência.

Goffman argumenta que o indivíduo deve imbuir sua atividade de sinais que acentuam e confirmem dramaticamente fatos que, de outra forma, poderiam não ser percebidos ou permanecer ambíguos. O design de forte impacto visual não deve ser entendido como um excesso estético, mas como um recurso necessário dentro da dinâmica da representação social. Sua função é tornar visível e inequívoca a mensagem de contestação, reduzindo possíveis ambiguidades na leitura do observador. Ao intensificar os elementos visuais, a indumentária passa a operar como um meio direto de comunicação, no qual a aparência assume um papel ativo na construção de sentido. Nesse contexto, a apresentação do indivíduo da subcultura punk transforma a roupa em um suporte dinâmico de expressão, que reorganiza a forma como as interações cotidianas são percebidas, levando o observador a se posicionar diante da mensagem apresentada, em vez de permanecer em uma postura passiva.

5.2 INDUMENTÁRIA: ELEMENTOS DE DESIGN E RESSIGNIFICAÇÃO TÊXTIL

Ao articular o conceito de fachada pessoal com as metodologias projetuais propostas por Renfrew e Renfrew (2010) e por Simon Seivewright (2015), observa-se que os elementos expressivos das subculturas deixam de operar apenas como adornos para assumir a função de diretrizes no processo de design. No campo da indumentária, o punk estrutura-se por meio de processos de ressignificação e pela adoção de uma estética vinculada ao anti-design. Nesse

contexto, objetos cotidianos originalmente desprovidos de valor estético, como alfinetes de fralda e lâminas, são inseridos no vestuário como componentes expressivos, passando a atuar como elementos de enunciação e adquirindo sentidos associados ao risco, à ruptura e à subversão.

A gestão de impressões materializa-se na escolha de têxteis que tencionam a norma. Seguindo as fases de pesquisa e desenvolvimento de conceito propostas por Seivewright (2015), a estética punk traduz-se em texturas ásperas e superfícies intervencionadas por rasgos, manchas e o uso de materiais fetichistas como couro e vinil. Esses elementos negam a perfeição técnica da indústria têxtil, valorizando a autonomia do movimento Faça Você Mesmo⁶. O esforço manual do *D.I.Y.*, as costuras expostas e colagens, servem como artifício necessário para que a realidade da contestação seja visível, confirmando a tese de Goffman (2002) de que a performance exige um gasto de energia para tornar a identidade pública e crível.

A silhueta punk, de acordo com Treptow (2003), reflete-se no caimento: ombros marcados, calças justas ao corpo que restringem o movimento, e o uso de camadas (estilo de sobreposição) que alteram a forma como o corpo ocupa o espaço, esta silhueta é frequentemente assimétrica e observada como agressiva. Essa desconstrução rompe com a fluidez convencional das roupas usadas numa metrópole, transformando a indumentária em uma armadura de resistência que comunica visualmente o desajuste social.

5.3. COMPORTAMENTO: IDEOLOGIA E SIGNOS DE RESISTÊNCIA

O comportamento punk constitui a base ideológica que sustenta o sistema visual, funcionando como o que Goffman (2002) descreve como a incorporação dos valores acreditados pelo grupo. A ética do *D.I.Y.* transcende a técnica de customização, ela reflete uma busca por autossuficiência e a recusa do consumo passivo. Este comportamento traduz-se em escolhas de design que priorizam a mensagem crítica em detrimento do valor de mercado, estabelecendo fronteiras simbólicas que permitem o reconhecimento mútuo entre os seus pares.

Mesmo diante da absorção e comercialização desses signos pela indústria cultural, que muitas vezes os converte em tendências de consumo que fogem do seu propósito original, o comportamento subcultural preserva o valor de marcação de fronteira. Para o ensino de moda, a compreensão dessa tríade (Indumentária, performance e comportamento) oferece um modelo metodológico para transpor atitudes culturais para a materialidade. A decodificação

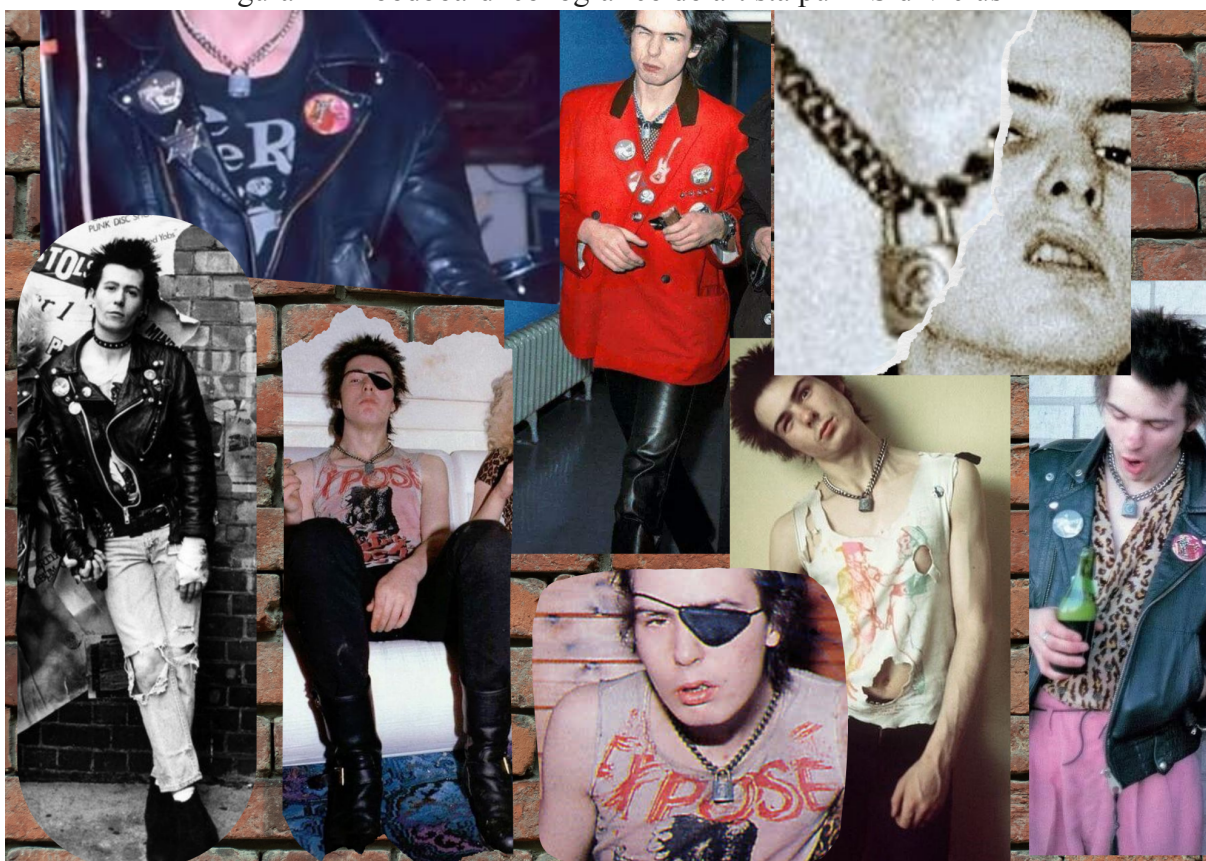
⁶ Movimento *Do It Yourself*

desses processos permite que o discente utilize a desconstrução e o “erro técnico” como ferramentas de inovação deliberada, desenvolvendo coleções cápsula que não apenas vestem, mas comunicam criticamente e desafiam as normas sociais vigentes.

6 APLICAÇÃO PRÁTICA

Dando continuidade ao percurso prático, na etapa de análise visual, propõe-se a construção de um moodboard (Figura 1) centrado na iconografia do indivíduo selecionado. A partir da decodificação das imagens em sala de aula, os discentes são orientados a interpretar os elementos que compõem o repertório visual do sujeito analisado, subsidiando, posteriormente, o exercício de redesign. O artefato têxtil resultante não se orienta por uma finalidade funcional de uso direto, mas configura-se como uma materialização simbólica da identidade do indivíduo em articulação com os códigos estéticos de sua subcultura.

Figura 1 - Moodboard iconográfico do artista punk Sid Vicious



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

Na sequência, introduz-se uma tabela de decodificação (Figura 2) como instrumento didático para sistematizar os três pilares centrais da metodologia. A ferramenta orienta a

transposição de conceitos abstratos para a materialidade do vestuário, compreendendo esse processo como uma operação interpretativa mediada por repertórios visuais, contextos socioculturais e direcionamentos pedagógicos.

Figura 2 - Tabela de Decodificação

CATEGORIA TEORIA E INTERAÇÃO (VILLAÇA/ GOFFMAN)	ANÁLISE (SEIVEWRIGHT/ TREPTOW)	TRADUÇÃO PRÁTICA PARA O NOVO DESIGN (REDESIGN)	OBJETIVO DA PERFORMANCE (O QUE COMUNICA?)
FACHADA PESSOAL / EDIÇÃO DO CORPO	Superfície Têxtil e Texturas	Rasgos, manchas de tinta, tecidos como devorê, tecidos crus, couro, jeans e vinil.	Negar a perfeição burguesa e a "limpeza" do sistema.
ACENTUAÇÃO DRAMÁTICA	Detalhes Focais e Aviamentos	Alfinetes de segurança, tachas, zíperes expostos, correntes e lâminas.	Eliminar a ambiguidade, marcar a alteridade de forma "gritante".
MANEIRA (ATITUDE)	Formato e Caimento	Assimetria, ombros marcados, modelagem que restringe o movimento	Comunicar confronto e desajuste social através do corpo
CENOGRAFIA DO EU (OUTFIT)	Silhueta e Proporção	Camadas (sobreposição), volumes exagerados, pontagudos ou extremamente justos.	Criar uma "armadura de resistência" que altera a anatomia.
PROVA VISUAL	Acabamentos e Técnicas DIY	Costuras grossas e aparentes, colagens, "erro" técnico como estética.	Autonomia criativa; recusa ao consumo passivo industrial.
EQUIPAMENTO	Acessórios e Adereços	Cintos de rebites, fivelas pesadas, elementos de proteção/ataque.	Garantir que a "cena" de contestação seja compreendida.

Fonte: Elaborado pela autora (2026)

A metodologia baseia-se na tradução mediada de posturas, comportamentos e valores subculturais em elementos de design, articulando dimensões simbólicas e formais da indumentária. No recorte adotado, a subcultura punk é considerada a partir de sua historicidade e diversidade cultural, evitando leituras homogêneas. Nesse contexto, aspectos como contestação, tensionamento de normas e enfrentamento simbólico operam como disparadores projetuais, sendo interpretados e materializados em escolhas formais como silhuetas angulares, estruturas rígidas, assimetrias e proporções desestabilizadas cuja pertinência se constrói na relação entre conceito, contexto e intenção projetual.

Enquanto dispositivo pedagógico, a tabela estabelece relações entre valores ideológicos como autonomia, ruptura e contestação, e decisões projetuais específicas, atuando como

ferramenta orientadora, e não normativa. Seu objetivo é favorecer a construção de propostas com coerência conceitual e formal, entendida como o alinhamento entre intenção discursiva, escolhas de design e efeitos de sentido produzidos. Sua estrutura organiza-se em categorias que articulam teoria e prática, teoria da moda e sociologia da interação, análise dos elementos de design, tradução prática para o produto e objetivo da performance, cada uma sustentada por referenciais teóricos previamente discutidos. Ressalta-se, contudo, que se trata de uma proposição em desenvolvimento, ainda não aplicada empiricamente, o que implica reconhecer seus limites e a necessidade de validação em contextos de ensino-aprendizagem.

A primeira coluna, vinculada ao eixo teórico, reúne categorias que orientam a leitura inicial, como fachada pessoal e edição do corpo, acentuação dramática, maneira, cenografia do eu, prova visual e equipamento. Fundamentados principalmente em Goffman (2002) e Villaça (2007), esses conceitos operam como chaves analíticas para a interpretação da indumentária e do comportamento, permitindo compreender como os elementos visuais se articulam na produção de sentido. As demais colunas desdobram essas leituras em decisões projetuais, promovendo a articulação entre análise crítica e prática de design.

Para explicitar a operacionalização da metodologia, apresenta-se uma tabela preenchida (Figura 3), na qual se exemplifica como determinados conceitos são interpretados em termos visuais e, posteriormente, convertidos em soluções formais no design de vestuário. Essa sistematização evidencia o percurso entre leitura teórica e materialização projetual, em consonância com a compreensão da moda como linguagem (Castilho, 2004) e como construção social mediada pela performance (Goffman, 2002; Hall, 2006; Villaça, 2007).

Figura 3 - Tabela de decodificação preenchida

CATEGORIA TEORIA E INTERAÇÃO (VILLAÇA/ GOFFMAN)	ANÁLISE (SEIVEWRIGHT/ TREPTOW)	TRADUÇÃO PRÁTICA PARA O NOVO DESIGN (REDESIGN)	OBJETIVO DA PERFORMANCE (O QUE COMUNICA?)
Fachada Pessoal / Edição do Corpo	BLUSAS E CALÇAS RASGADAS	CALÇA JEANS SKINNY COM LAVAGEM ESTUNADA E APLICAÇÕES DE ZÍPERES DE METAL FUNCIONAIS NAS PERNAS	Negar a perfeição e a 'limpeza' do sistema
Acentuação Dramática	ALFINETES DOS BOTTONS QUE ELE USA NA JAQUETA	FRASE ESCRITA COM ALFINETES NAS COSTAS DO COLETE	Eliminar a ambiguidade, marcar a alteridade de forma "gritante".
Maneira (Atitude)	EM FOTOS O ARTISTA SEMPRE APARECE FAZENDO CARETA E BOCA TORTA. POSES SEMPRE COM OMBROS TORTOS.	COLETE COM CORTE ASSIMETRÍCO, UMA LADO COM MANGA JAPONESA	Comunicar confronto e desajuste social através do corpo
Cenografia do Eu (outfit)	POR VEZES O ARTISTA PARECE QUERER SE CAMUFLAR NA MULTIDÃO. EXCESSO DE ROUPAS PARA ESCONDER O CORPO	BLUSA OVERSIZED DE MANGA LONGA, COM REGATA POR CIMA, SOBREPOSTO COM COLETE LARGO.	Criar uma armadura de resistência que altera a autonomia
Prova Visual	PERSONALIZAÇÃO E RECUSA DO 'COMUM'	REGATA BRANCA ESTILO CROPPED COM 'ESCRITA' BORDADA A MÃO COM FIOS CAIDOS	Autonomia criativa, recusa ao consumo passivo industrial
Equipamento	DEMONSTRAÇÃO DE AGRESSIVIDADE EXAGERADA	CORRENTES PRESAS NA CINTURA, IMITANDO UM CINTO, COM UM CADEADO IMITANDO FIVELA	Garantir que a cena de contestação seja compreendida

Fonte: Elaborado pela autora (2026)

Ressalta-se que a ferramenta não deve possuir caráter limitador, mas orientador, atuando como suporte analítico para a organização do pensamento projetual. Nesse sentido, a tabela não deve restringir ou engessar o processo criativo, mas oferecer diretrizes que auxiliem na articulação entre análise e prática. A abordagem metodológica é concebida como flexível, passível de adaptação conforme as necessidades do contexto pedagógico e as decisões da docente ao longo do desenvolvimento do projeto.

Recomenda-se que a tabela seja incorporada ao caderno de processos ao final da atividade, acompanhada do respectivo registro de data. Esse procedimento permite situar temporalmente as análises realizadas, evidenciando o momento de construção das interpretações e das decisões projetuais por parte dos discentes. Tal prática reforça o caráter processual da metodologia, possibilitando a revisão, o ajuste e a resignificação contínua da ferramenta a partir das experiências e aprendizados desenvolvidos em sala de aula.

Após a elaboração da tabela e a realização da decodificação, propõe-se a análise de desfiles e produções de designers que extrapolam a dimensão estritamente vestimentar, incorporando elementos performáticos, conceituais e narrativos. Nesse contexto, são

apresentados estilistas como Alexander McQueen, e seus desfiles teatrais e sensoriais; a dupla Viktor & Rolf, no desfile “Diamond Kite” (Primavera/Verão 2026); John Galliano, no desfile “Artisanal” para Maison Margiela (Primavera/Verão 2024); Ronaldo Fraga, nas coleções “As Mudas” (Inverno 2018) e “Guerra e Paz” (Verão 2019); Robert Wun; e Jum Nakao, com o desfile “A Costura do Invisível” (2005).

Esses criadores evidenciam diferentes estratégias de transposição de signos culturais para o campo da moda, seja por meio da incorporação de tensões e rupturas em modelagens complexas, da desconstrução da silhueta, da ressignificação de códigos estéticos na passarela ou da utilização da indumentária como suporte de memória e crítica social. Tais abordagens permitem aos estudantes compreender como performance e códigos visuais, conforme discutidos por Goffman (2002) e Hall (2006), podem ser reinterpretados em distintos contextos de produção, mantendo sua dimensão simbólica.

Na sequência, apresenta-se a penúltima etapa do percurso metodológico, correspondente à definição da abordagem projetual. Nesse momento, a docente orienta os grupos no desenvolvimento de seus processos criativos, direcionando a construção das peças e do outfit final que representa o sujeito analisado. Tal elaboração fundamenta-se em estudos de modelagem e na articulação dos elementos formais do design como linha, cor, textura e silhueta, em consonância com processos investigativos, conforme proposto por Simon Seivewright.

Essa etapa pode ser ampliada para mais de uma disciplina, especialmente em cursos de graduação com estrutura curricular fragmentada. Nesses casos, componentes como modelagem e costura podem ser integrados ao desenvolvimento do projeto, possibilitando uma abordagem interdisciplinar que articule dimensões teóricas e práticas. Nesta forma, a construção do vestuário é compreendida como parte de um processo metodológico estruturado e organizado, que envolve etapas como pesquisa, definição de conceito e desenvolvimento formal. Essa organização orienta a criação de peças alinhadas a diretrizes previamente estabelecidas, evidenciando a relação entre planejamento projetual e materialização do produto.

Assim, a elaboração das propostas pelos discentes não se restringe à execução técnica, mas envolve a articulação entre pesquisa, conceito e linguagem visual, garantindo que as escolhas formais estejam coerentes com o direcionamento projetual definido e na continuidade, quando chegasse na construção criativa, incorpora-se ainda a ressignificação de objetos como estratégia de construção de sentido, ampliando as possibilidades de experimentação material e simbólica.

Para a etapa final do processo criativo, prevê-se a elaboração de croquis representativos (Figura 4) de conjuntos completos de vestuário, acompanhados do desenvolvimento inicial das peças. Todo o percurso deverá ser sistematicamente registrado em um caderno de processos, de modo a documentar as fases de investigação, experimentação e tomada de decisão que estruturam o projeto.

Figura 4 - Croqui costas e frente



Fonte: Erick Possera (2026), ilustração original produzida para este artigo.

Para encerrar o percurso metodológico, estabelece-se como etapa final a realização de um desfile coletivo ao término do workshop, no qual os grupos apresentam as peças desenvolvidas, bem como os referenciais conceituais e visuais que orientaram suas criações. Esse momento não se limita à exibição de resultados, configurando-se como parte integrante do processo projetual, a partir da compreensão do desfile de moda como dispositivo narrativo e performativo.

Nessa perspectiva, o desfile constitui-se como espaço de produção de sentido, no qual

corpo, tempo e espaço se articulam na comunicação de identidades e discursos. A apresentação das peças pode ser compreendida como forma de performance social, em que a indumentária assume papel central na construção da fachada pessoal, ao mesmo tempo em que explicita os processos de articulação identitária mobilizados pelos estudantes ao longo da criação. Assim, o desfile é entendido como extensão do pensamento projetual, operando como instância de materialização e comunicação dos significados construídos, ao mediar as relações entre concepção, forma e recepção.

No campo prático, estilistas como Alexander McQueen e Ronaldo Fraga evidenciam o desfile como momento de síntese de processos criativos complexos, nos quais performance e encenação potencializam os significados das peças e reforçam sua dimensão crítica e discursiva. Nesse sentido, o desfile final, intitulado “Narrativas Vestíveis”, configura-se como um espaço de convergência entre análise, criação e apresentação, no qual os estudantes não apenas exibem os resultados, mas materializam, de forma visual, as leituras subculturais e os percursos metodológicos desenvolvidos ao longo do processo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As reflexões desenvolvidas ao longo deste trabalho de conclusão de curso emergem da observação da autora e de sua intenção de contribuir, no âmbito acadêmico, para a construção de uma metodologia interdisciplinar voltada ao ensino em cursos de design de moda e vestuário. A proposta estrutura-se a partir da articulação entre diferentes campos do conhecimento, integrando análise cultural, leitura de signos e prática projetual em um mesmo percurso formativo.

Embora não tenha sido aplicada empiricamente neste momento, a metodologia configura-se como uma proposição teoricamente fundamentada, ancorada em referenciais consolidados e em uma articulação coerente entre teoria e prática. Sua condição não aplicada delimita o escopo deste estudo, ao mesmo tempo em que aponta para a necessidade de investigações futuras voltadas à sua validação em contextos educacionais.

Ao retomar o referencial teórico que sustenta o trabalho, evidencia-se a consistência do percurso construído, no qual os conceitos de performance, identidade e representação operam como eixo estruturante tanto da análise quanto da proposição metodológica. Esses aportes reafirmam a pertinência de compreender o vestuário como prática social e como campo de produção de sentido.

Nesse contexto, a metodologia proposta apresenta caráter processual e adaptável, podendo ser ajustada conforme diferentes realidades de ensino e transformações do campo da moda.

Assim, esta pesquisa contribui ao sistematizar um percurso metodológico que aproxima teoria e prática, ao mesmo tempo em que se coloca como base para desdobramentos futuros, especialmente no que diz respeito à sua aplicação, avaliação e refinamento em ambiente educacional.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana. *Uma breve introdução à subcultura cyberpunk: estilo, alteridade, transformações e hibridismo na cibercultura*. **E-Compós**, Brasília, n. 2, ago. 2005. Disponível em: <http://www.compos.com.br/e-compos>. Acesso em: 2026

BIVAR, Antonio. **O que é punk**. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 1982.

CASTANHEIRA, Elisa das Dores Martins. **As subculturas urbanas e as sociedades contemporâneas: impacto sociocultural**. 2011. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Vila Real, Portugal, 2011.

CASTILHO, Kathia. **Moda e linguagem**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2004.

CRANE, Diana. **A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas**. Tradução de Cristina Coimbra. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

GHISLENI, Taís Steffenello; DE QUADROS SANDRI, Rubiana; BECKER, Elsbeth Léia Spode. Metodologia projetual para educar o desenvolvimento de coleções de moda. **Comunicação & Educação**, [s. l.], v. 26, n. 1, p. 65-79, 2021.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Tradução de Maria Célia Santos Raposo. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

GUERRA, Paula. Angels with dirty faces: punk, moda e iconoclastias contemporâneas. **dObras**, São Paulo, v. 12, n. 26, p. 125-149, 2019. .

GUERRA, Paula; FIGUEREDO, Henrique Grimaldi. Today Your Style, Tomorrow The World: punk, moda e imaginário visual. **ModaPalavra e-periódico**, Florianópolis, v. 12, n. 23, p. 73-111, jan./mar. 2019.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HEBDIGE, Dick. **Subcultura: o significado do estilo**. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.

OLIVEIRA, Mariana Ferreira de. **Utopia: revolução, expressão e estética do punk através do design**. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Visual Design) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

RENFREW, Elinor; RENFREW, Colin. **Desenvolvendo uma coleção**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

SEIVEWRIGHT, Simon. **Pesquisa e design**. Porto Alegre: Bookman, 2015.

SIQUEIRA, Otavio Augusto Guerra et al. Metodologia de projetos em design, design thinking e metodologia ergonômica: convergência metodológica no desenvolvimento de soluções em design. *Cadernos UniFOA*, Volta Redonda, ed. esp. Design, p. 49-65, 2017. Disponível em: <https://revistas.unifoa.edu.br/cadernos/article/view/1112/998>. Acesso em: 21 mar. 2026.

TREPTOW, Doris. **Inventando moda**: planejamento de coleção. São Paulo: Edição da Autora, 2003.

VILLAÇA, Nízia. **A edição do corpo**: tecnociência, artes e moda. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2007.