



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

LUCAS FREITAS DA SILVA

RUÍNAS EM BRASÍLIA:
Uma coleção de roupas

Brasília
2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo bibliotecário
Daniel Cerqueira Costa (CRB1-3256)

Silva, Lucas Freitas da

S586r Ruínas em Brasília: uma coleção de roupas / Lucas Freitas da Silva. Brasília-DF, 2024.

80 f. : il.

Trabalho de Conclusão de Curso Superior (Tecnologia em Design de Moda) Instituto Federal de Brasília, *Campus* Taguatinga, 2024.

Orientadora: Priscila Bosquê.

Inclui referências.

1. Moda. 2. Moda – Brasília (DF). 3. Desenho de moda. 4. Estilistas (Moda) – Brasília. 5. Roupas – Confecção. I. Título. II. Bosquê, Priscila. III. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília.

CDU 391(817.4)



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

FICHA DE APROVAÇÃO EM BANCA EXAMINADORA

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC

Aluna: Lucas Freitas da Silva

Título: RUÍNAS EM BRASÍLIA: Uma coleção de roupas

Aprovado em: 23/09/2024

Banca Examinadora

(Assinado eletronicamente)

Orientador (Presidenta): Msc. Priscila Bosque

(Assinado eletronicamente)

Examinadora: Dr. Francisco Nunes dos Reis Junior

(Assinado eletronicamente)

Examinadora: Msc. Suzana Curi Guerra

Documento assinado eletronicamente por:

- Francisco Nunes dos Reis Junior, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 26/09/2024 14:01:40.
- Priscila Bosque de Almeida Stevanato, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 26/09/2024 15:37:45.
- Suzana Curi Guerra, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 26/09/2024 19:27:05.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 26/09/2024. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 566133
Código de Autenticação: b1bc15bf4f



RESUMO

Este trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de uma coleção de vestuário masculino com inspiração nas ruínas de Brasília. A cidade, conhecida por sua arquitetura, é geralmente lembrada por seu papel administrativo e por sua arquitetura modernista. No entanto, como morador da cidade, conheço uma outra Brasília: cidade-fantasma de lugares abandonados, quadras vazias, prédios antigos - cidade feita por andarilhos, moradores de ruas e zonas comerciais. Para o desenvolvimento da coleção, fiz uma Cartografia sentimental em 10 lugares de Brasília, dentre eles ruínas, lugares abandonados, construções antigas, aterros, ruas, passarelas e zonas comerciais. A partir da Cartografia, desenvolvi o *moodboard* da coleção, a paleta de cores, formas e texturas. A coleção é baseada no universo esportivo e utilitário, tal como no segmento *streetwear* e tático. O paralelo entre a ruína e a roupa se faz por meio de técnicas de manipulação de tecido assim como pela escolha das cores - tons terrosos somados às cores do que há na cidade: asfalto, cimento, placas de sinalização. Como resultado, a coleção foi eleita semifinalista no 3º edição do Desafio Sou de Algodão, concurso nacional para estudantes de moda realizado em parceria com a Casa de Criadores.

Palavras-chave: moda autoral; cidade; ruínas; Brasília; cartografia.

ABSTRACT

This project aims to develop a collection of men's clothing inspired by the ruins of Brasília. The city, known for its architecture, is usually remembered for its administrative role and modernist buildings. However, as a resident of the city, I have another perspective of Brasília: a ghost city of abandoned places, empty blocks, old buildings – a city shaped by wanderers, street dwellers and commercial zones. For the collection's development, I've made a Sentimental Cartography of 10 places in Brasília, including ruins, abandoned sites, old constructions, landfills, streets, overpasses, and commercial areas. Based on this Cartography, I created the collection's moodboard, color palette, shapes, and textures. The collection draws inspiration from the sportswear and utilitarian clothing universe, such as streetwear and tactical segments. The connection between ruins and clothing is achieved through fabric manipulation techniques and also by the choice of colors - earthy tones combined with the colors found in the city: asphalt, cement, and traffic signs. As a result, the collection was elected semi-finalist in the 3rd edition of Desafio Sou de Algodão, a national competition for fashion students held in partnership with Casa de Criadores.

Keywords: designer fashion; city; ruins; Brasília; sentimental cartography.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Diário de bordo, Lugar 1, 2024	27
Figura 2 - Diário de bordo, Lugar 2, 2024	28
Figura 3 - Diário de bordo, Lugar 3, 2024	29
Figura 4 - Diário de bordo, Lugar 4, 2024	30
Figura 5 - Diário de bordo, Lugar 5, 2024	31
Figura 6 - Diário de bordo, Lugar 6, 2024	32
Figura 7 - Diário de bordo, Lugar 7, 2024	33
Figura 8 - Diário de bordo, Lugar 8, 2024	34
Figura 9 - Diário de bordo, Lugar 9, 2024	35
Figura 10 - Diário de bordo, Lugar 10, 2024	36
Figura 11 - Painel de Tema, 2024.....	39
Figura 12 - Painel de Texturas 1, 2024.....	41
Figura 13 - Painel de Texturas 2, 2024.....	42
Figura 14 - Painel de Personagem, 2024.....	44
Figura 15 - Painel de Cores 1, 2024.....	46
Figura 16 - Painel de Cores 2, 2024.....	47
Figura 17 - Croqui 1, 2024.....	49
Figura 18 - Croqui 2, 2024.....	50
Figura 19 - Croqui 3, 2024.....	51
Figura 20 - Croqui 4, 2024.....	52
Figura 21 - Croqui 5, 2024.....	53
Figura 22 - Croqui 6, 2024.....	54

Figura 23 - Processo de confecção da calça com babados 1.....	56
Figura 24 - Processo de confecção da calça com babados 2.....	57
Figura 25 - Processo de confecção da calça com babados 3.....	58
Figura 26 - Processo de confecção da calça com babados 4.....	59
Figura 27 - Processo de confecção da calça com babados 5.....	60
Figura 28 - Processo de confecção da calça com babados 6.....	61
Figura 29 - Processo de confecção da calça com babados 7.....	62
Figura 30 - Processo de confecção da calça com babados 8.....	63
Figura 31 - Processo de confecção da calça com babados 9.....	64
Figura 32 - Ficha de produto: Calça com babados	65
Figura 33 - Processo de confecção da camisa com recortes 1.....	66
Figura 34 - Processo de confecção da camisa com recortes 2.....	67
Figura 35 - Processo de confecção da camisa com recortes 3.....	68
Figura 36 - Processo de confecção da camisa com recortes 4.....	69
Figura 37 - Processo de confecção da camisa com recortes 5.....	70
Figura 38 - Processo de confecção da camisa com recortes 6.....	71
Figura 39 - Processo de confecção da camisa com recortes 7.....	72
Figura 40 - Processo de confecção da camisa com recortes 8.....	73
Figura 41 - Ficha de produto: Camisa com recortes	74
Figura 42 - Fotos do look final, semifinalista do 3º Desafio sou de Algodão.....	75

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
1.1 Metodologia.....	10
2. REVISÃO TEÓRICA.....	12
2.2 Moda conceitual x Moda autoral	15
3. POÉTICAS DA CIDADE: RUÍNAS E ANTIMONUMENTOS.....	18
3.1 Brasília, um breve histórico	22
3.2 Cartografia Sentimental	24
4. A COLEÇÃO	37
4.1 Painel de Tema.....	38
4.2 Painel de Texturas.....	40
4.3 Painel de Personagem.....	43
4.4 Painel de Cores.....	45
4.5 Croquis.....	48
4.6 Prototipagem 3º Desafio Sou de Algodão.....	55
4.6.1 Calça com babados	56
4.6.2 Camisa com recortes	66
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	76

1. INTRODUÇÃO

As cidades contemporâneas são caracterizadas pelo fluxo intenso de pessoas, meios de transporte e comunicação: narrativas simultâneas e aceleradas pelo tempo. Na cidade, lugares de passagem e relações líquidas são formadas todo o momento: o ser contemporâneo é caracterizado por sua transitoriedade. Na Moda, a cidade já serviu como tema de inspiração para editoriais, coleções, acessórios etc. O próprio conceito de tribo urbana está diretamente ligado à cidade.

Brasília, a cidade que moro, já serviu como tema de inspiração para editoriais, coleções, acessórios, estampas etc. Estilistas como Gloria Coelho, Ronaldo Fraga e Vitorino Campos já usaram os códigos visuais característicos da cidade para suas criações, além de uma série de marcas locais. Não à toa, a arquitetura de Oscar Niemeyer, os azulejos de Athos Bulcão, o paisagismo de Burle Marx e as tesourinhas de Lúcio Costa são códigos recorrentes em coleções de moda inspiradas na cidade.

Quando falamos sobre a história de Brasília, é comum destacar sua arquitetura ou o papel administrativo que exerce para o país. No entanto, como morador da cidade, conheço uma Brasília que é menos mostrada nos meios de divulgação: cidade-fantasma de lugares abandonados, quadras vazias, prédios antigos – cidade feita por pessoas, transeuntes, moradores de ruas, oficinas e zonas comerciais conglomeradas e geminadas – e, sobretudo, a Brasília formada por pessoas que não pertencem à Brasília, cujas histórias formam outras cidades dentro e fora do centro.

E é este o aspecto que pretendo explorar nesta pesquisa: as ruínas, ruas, comércios e contrastes sociais – aquilo que não se vê nos pontos turísticos. O objetivo geral da pesquisa é desenvolver uma coleção conceitual com inspiração urbana. Os objetivos específicos são: Relatar brevemente sobre a criação de Brasília; Fazer cartografia sentimental em Brasília; Elaborar painel visual temático; Elaborar painéis de Texturas, Materiais; Personagem e Cartela de Cores; Elaborar croquis de moda; Confeccionar protótipos; Registrar e relatar o processo.

1.1 Metodologia

Neste projeto, desenvolvi pesquisa aplicada com abordagem qualitativa, usando de recursos bibliográficos e documentais com objetivos de caráter descritivo e exploratório. Uma pesquisa descritiva se preocupa em entender um fenômeno e relatar um processo, resultando na exposição das características de algum processo ou população, ampliando-se para as diferentes interações entre os sujeitos e objetos correlacionados (VERGARA, 1990). Além do recurso bibliográfico - caracterizado pelo “estudo sistematizado desenvolvido a partir do material publicado em livros, revistas, jornais (GIL 2002, p. 6)” - esta pesquisa tem foco prático-teórico, sendo, assim, uma pesquisa aplicada, o que, segundo Gil (2002, p. 41), pode ser definido como um estudo “motivado pela necessidade de resolver problemas concretos, mais ou menos imediatos. Tem, portanto, finalidade prática, ao contrário da pesquisa pura.”

Em minha pesquisa, a exploração se dá no uso de um método pouco utilizado na área da moda, a Cartografia sentimental - aqui fundamentada no livro “Cartografia sentimental” da escritora Suely Rolnik. Por meio deste método, pretendo reconhecer dimensões físicas e psicológicas relacionadas ao território urbano. A pesquisa exploratória é a “investigação em área onde há pouco conhecimento sistematizado, acumulado. Pela sua natureza de sondagem não comporta hipóteses prévias, que, todavia, poderão surgir ou ao final da pesquisa” (VERGARA, 1990, p.4). De tal maneira, trata-se de uma pesquisa com certa flexibilidade, na qual os objetivos iniciais mudam ao longo da pesquisa - característica determinante para uma pesquisa criativa, subjetiva e prática. Sobre a pesquisa exploratória, Gil (2002, p. 41) aponta que “seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado.”

O território de investigação aqui estudado é a cidade de Brasília. Aqui, o olhar poético sobre a cidade, sua(s) história(s) e vivências - subjetividades de pessoas, lugares e narrativas mais ou menos sabidas - são o campo de investigação, tratando-se, simultaneamente, de um território material e simbólico, para tal, faz-se necessário

o uso de metodologias de projeto específicas. Por ser um projeto de caráter prático-teórico-poético, é interessante pensar em aproximações com a pesquisa em Artes Visuais a fim de ampliar e fundamentar a parte criativa do projeto de acordo com suas especificidades.

Em oposição à pesquisa científica, a pesquisa em Artes não está interessada na comprovação da verdade, mas sim nos questionamentos. Embora siga padrões científicos, a pesquisa em artes tem características singulares. Nesse tipo de pesquisa, não há métodos criativos pré-estabelecidos, isto porque, a obra é feita ao longo de um processo. O pesquisador desenvolve a dimensão teórica de sua obra à medida em que constrói a obra, seu objeto de estudo não está pré-determinado, é necessário que o construa. (REY, 2002).

Para mim, que sou artista visual e levo o processo criativo como norteador em meu trabalho em Design, é de suma importância usar metodologias de projeto que potencializam meu processo criativo. Para além de fórmulas ou receitas prontas, desenvolver uma pesquisa criativa requer experimentação: erro e tentativa – acompanhados de planejamento e organização. Assim, metodologias abertas como o método MD3E (SANTOS, 2006) se mostraram boas saídas em meu processo criativo. O método é caracterizado pela possibilidade de alteração em suas etapas, que acontecem à medida que o projeto é desenvolvido. Ele visa incentivar competências importantes na prática de design: senso crítico, resiliência, adaptação a situações adversas, proatividade, pensamento reflexivo (SANTOS, 2006). O método incentiva uma visão multidisciplinar que é vivida nas diferentes etapas do processo, assim, assume um formato radial, não-linear. Seu primeiro passo é definir o problema, em sequência, as etapas básicas: pré-concepção, concepção e pós-concepção. Após as etapas básicas, acontecem desdobramentos em diferentes níveis que podem ser feitos de forma simultânea. O gerenciamento e a documentação do projeto são etapas que devem ser feitas ao longo de todo o projeto. Dessa forma, não existe um caminho pré-estabelecido, no entanto, é importante ser coerente.

2. REVISÃO TEÓRICA

A Moda é um caminho fecundo para analisar fenômenos socioculturais. As roupas, além de vestir e proteger, podem trazer reflexões e propor novos modos de ser, comportar e comunicar. Na História humana, a Moda nem sempre esteve presente. A roupa na Antiguidade já era bastante complexa: a confecção dos tecidos, o tingimento e as diferentes formas de vestir já funcionavam como comunicador social, no entanto, a indumentária ainda estava associada às classes e ao papel social de cada classe. O desejo de estar na moda surge com as inovações culturais causadas pelo Renascimento: a valorização do homem, da ciência e o resgate das tradições clássicas. Após a Idade Média, com a ascensão da burguesia e a mudança do sistema feudal para o sistema capitalista, as roupas passaram a ter um novo significado: diferenciador social.

O sistema da Moda vai se fundamentar na desqualificação do antigo e o anseio pelo novo. Na Antiguidade, a tradição vivida pelas civilizações antigas, o rigor da hierarquia social e a forte coerção religiosa impossibilitaram que a Moda nascesse - aos moldes do que viria a ser a Moda nos dias atuais. Isso não significa que antes do século XV não houvesse interesse em vestir-se bem, ou que não houvesse mudanças de estilos de vestimentas, ou que a roupa não fosse um elemento importante na vida das culturas antigas, contudo, percebe-se que a partir do século XV se instaurou um sistema complexo de mudanças rápidas, consumo e frivolidades (LIPOVETSKY, 2009). Não por acaso, foi junto à moda que a noção de individualidade surgiu. É o primeiro momento na História em que a expressão individual por meio das roupas aparece. Assim, além de ser um demarcador social, a roupa possibilitou a individualização, característica fundamental para a instauração da Modernidade.

Svendsen (2010) discorre sobre a relação intrínseca da moda com o “novo”. Curiosamente, a concepção do novo é algo recente na história. “Na Idade Média, por exemplo, as pessoas não pensavam nesses termos (SVENDSEN, 2010, p. 26).” O conceito de novo é intrínseco à Modernidade, tornando-se um valor em si mesmo –

ser moderno é sinônimo de ser novo. O novo, em detrimento do antigo, sustenta uma lógica de substituição na Moda: independente da beleza, a moda opera na necessidade interna pela novidade. Contudo, com a profusão e velocidade que as novidades surgem no atual sistema de moda, tudo se torna igualmente relevante ao passo que ainda seja novo: a Moda pára de operar na lógica da substituição (o novo substituindo o antigo) e passa a operar na lógica da suplementação: as novidades se acumulam e todas são igualmente aceitáveis, indo e voltando em ciclos (SVENDSEN, 2010).

Na sociedade de consumo, o que move os cidadãos é o desejo: desejo de ser, vestir, estar, mostrar etc. Do ponto de vista sociocultural, o consumismo ostensivo é incentivado por um desejo inconsciente de criar identidade, ou até de entreter-se, o que acontece por meio da impulsividade e irracionalidade. Na era da informação, as imagens são consumidas compulsivamente: a propaganda exerce poder coercivo sobre nosso inconsciente. A moda é uma indústria que se alimenta da propaganda. De forma perversa, consegue gerar “falsas necessidades” e causar-nos a sensação de estar sempre faltando alguma coisa. De forma paradoxal, ao consumirmos, somos preenchidos por uma sensação de individualidade e exclusividade quando, na verdade, estamos consumindo produtos massificados e reproduzidos aos montes.

Do ponto de vista ambiental, a sociedade de consumo é insustentável, tendo em vista o constante aumento da extração de recursos naturais, o despejo irresponsável de resíduos e a significativa ameaça à capacidade de regeneração da natureza. Segundo o relatório “Uma nova economia têxtil: redesenhando o futuro da moda (2017)” da Fundação Ellen MacArthur, o número médio de vezes que uma peça de roupa é usada antes de deixar de ser usada diminuiu 36% em comparação com 15 anos atrás. É estimado que um caminhão de lixo de têxteis é aterrado ou incinerado a cada segundo, e mais da metade do fast fashion produzido seja descartado em menos de um ano.

Segundo o documentário *The True Cost* (2015), o consumo de roupas cresceu 440% nas últimas décadas. Desta enorme quantidade de roupas, a maioria é produzida com matéria prima não degradável, como o poliéster, um rejeito que demora

centenas de anos para ser absorvido pela natureza, contaminando o solo e poluindo o ar. Nesse sistema, as empresas americanas lucram revendendo peças com baixo custo de produção. Somente 3% das roupas usadas nos EUA são produzidas no território norte-americano, sendo que a grande maioria é terceirizada para países como a Índia e Bangladesh. Em Bangladesh existem mais de 5 mil fábricas têxteis onde 85 % dos trabalhadores são mulheres que ganham menos de 3 dólares por dia. Os governos de tais países não atendem às demandas dos trabalhadores para melhores condições de trabalho, o que leva ao empobrecimento massivo de centenas de milhões de pessoas. E para agravar, as empresas que contratam essa espécie de serviço não se responsabilizam.

Para mitigar esses impactos, é crucial que a indústria adote práticas mais sustentáveis, como o uso de matérias-primas orgânicas e recicladas, a redução do desperdício e a implementação de processos de produção mais eficientes em termos de recursos e energia. Além disso, os consumidores também têm um papel importante a desempenhar ao fazer escolhas conscientes e apoiar marcas que priorizam a sustentabilidade ambiental. Com o surgimento de movimentos como o *Fashion Revolution*¹, o consumidor de moda tem se interessado cada vez mais por saber a origem dos produtos que consome, tal como quem os produziu. Nessa perspectiva, o slow fashion e o upcycling são iniciativas viáveis que vão na contramão da produção excessiva do *fast fashion*. Atualmente, marcas como Marine Serre, Ventana e Rave Review conseguem trabalhar o reaproveitamento de tecidos mantendo originalidade e relevância no mercado da moda atual.

1 O Fashion Revolution é um movimento global que atua em mais de 75 países fazendo campanha para a reforma da indústria da moda com foco na necessidade de maior transparência na cadeia de abastecimento.

2.2 Moda conceitual x Moda autoral

Dentro da lógica contemporânea do mercado de moda, uma coleção de moda é um conjunto de peças do vestuário que são comercializadas (ou não). Segundo Renfrew (2010, p.10), “esse conjunto de peças pode ser inspirado por uma tendência, tema ou referência de design, refletindo influências culturais e sociais, e normalmente desenvolvido para uma temporada ou ocasião especial.” Dentre diversas possibilidades na criação de uma coleção, há uma diferença entre Moda comercial e Moda conceitual. De forma simplificada, uma roupa comercial tem um apelo marcante para o mercado, seus códigos são de fácil assimilação, é usável e facilmente compreendida pela maioria das pessoas. Já uma peça conceitual, estaria mais próxima da Arte: seus códigos são mais complexos, tem o intuito de expor uma ideia, uma provocação ou uma forma diferente de vestir e se comportar.

A Arte conceitual é uma forma de expressão artística em que o conceito ou a ideia por trás da obra é mais importante do que a habilidade técnica ou a visualidade. Ela pode assumir diferentes formatos, desde instalações complexas até simples declarações escritas. Emergiu como um movimento artístico significativo nas décadas de 1960 e 1970 no trabalho de artistas como Sol Lewitt e Yoko Ono. Numa analogia à Arte, na Moda conceitual, a reflexão é mais importante do que a forma física ou a utilidade da roupa (ou objeto). O estranhamento, o exagero, a experimentação material e a subversão de usos e tradições são estratégias recorrentes dessa vertente. Descompromissada com as tendências do mercado, a Moda conceitual desempenha um papel importante no mundo da moda: desafia as normas estabelecidas e inspirando novas ideias e formas de expressão (LAURENTI; CAMARGO, 2015).

Falar sobre moda conceitual é falar sobre os estilistas japoneses de vanguarda da década de 1980: Kenzo, Yohji Yamamoto, Issey Miyake e Rei Kawakubo. Responsáveis por uma grande revolução na moda, propuseram a ruptura com a silhueta sensual e feminilizada explorada exaustivamente na moda ocidental da época. Não mais preocupados em ressaltar a curva do corpo feminino ou tratá-lo como um objeto

de desejo, a ênfase estava na liberdade de movimentação do corpo em criações assimétricas com aspecto inacabado (KOGA, 2002). Vale ressaltar o trabalho de Yohji Yamamoto – influenciado pelas imagens de destruição causadas pela guerra, suas roupas eram repletas de furos, buracos, tecidos descosturados e costuras aparentes – o avesso da roupa era explorado frequentemente em seu trabalho, trazendo o aspecto de desconstrução somado à vestimenta tradicional japonesa.

Outra referência para a Moda conceitual é Martin Margiela, estilista belga que trabalhou durante três anos com Jean Paul Gaultier e fundou a Maison Martin Margiela em 1988. Seu trabalho carrega uma herança muito forte da vanguarda japonesa no que diz respeito à rebeldia, visceralidade e desconstrução. Numa crítica instigante ao mercado da moda, seu trabalho se aproxima da Arte Conceitual e do movimento anti-fashion – abordagem que se propõe a subverter normas estéticas, desconstruir conceitos tradicionais e criticar a indústria da moda: enquanto a moda comercial muitas vezes busca seguir tendências e padrões estéticos estabelecidos, a moda anti-fashion pode se opor a essas ideias, optando por expressões mais individuais, experimentais ou até mesmo provocativas.

Em revisão bibliográfica, o termo “moda autoral” tem sido utilizado para definir um nicho de mercado específico. Numa análise comparativa, a Moda conceitual e a Moda autoral manifestam interesses divergentes aos interesses da Moda comercial, pois buscam soluções e formatos não usuais para criar e comercializar produtos. Ambas prezam pelo trabalho manual e artesanal em detrimento da manufatura industrial – sendo a moda autoral frequentemente associada às tradições de culturas regionais e memórias afetivas (SALOMON, 2009).

Do ponto de vista mercadológico, a moda conceitual tem baixa circulação comercial, sendo muitas vezes lida como um objeto de arte - sem necessariamente ser utilizada ou comercializada – sendo geralmente adquiridos por colecionadores, admiradores e instituições de arte (BASSO, 2014). Já na moda autoral, as peças são produzidas para a comercialização, porém, diferentemente do *fast fashion*, trabalha-se num ritmo mais lento, valorizando a mão de obra e os processos criativos em cada

etapa. As coleções podem ser feitas em edições limitadas a serem reproduzidas por demanda – o que ajuda no controle e no desperdício de material. Nesse modelo de mercado, não há, necessariamente, um interesse nas tendências de mercado, sendo assim, “o consumidor autoral, em meio a uma massificação do consumo na era do fast fashion, preza pela autenticidade, pelo incomum e pelo poder de se diferenciar por meio de seu vestuário. (LAURENTI; CAMARGO, 2015. pg 3).

No cenário atual da Moda brasileira, trabalhar com Moda conceitual é financeiramente inviável – tendo em vista a dificuldade de comercialização de uma roupa conceitual. Por outro lado, criar roupas estritamente comerciais para competir com marcas de *fast fashion*, também – tendo em vista a comparação de preços. Nesse sentido, a moda autoral se faz uma boa alternativa para empreender de maneira financeiramente viável: gerando valor de mercado agregado por meio de propostas autênticas, narrativas pessoais, diversidade nas pautas e comunicação intimista com público-alvo. O crescente mercado da Moda autoral no Brasil é hoje representado por marcas como Misci – focada na pesquisa de materiais inovadores e fortes referências à cultura brasileira; Neriage – marca de São Paulo que preza pela sustentabilidade e explora a matéria prima de forma consciente, trazendo referências de Arte para suas coleções; Dendezeiro – marca baiana que pauta a diversidade de corpos e as culturas de rua em suas coleções.

3. POÉTICAS DA CIDADE: RUÍNAS E ANTIMONUMENTOS

Na Antiguidade, as construções arquitetônicas guardavam em si as narrativas, mitologias, crenças e modos de vida de suas civilizações. No Egito Antigo, os templos eram construídos em dimensões gigantescas e funcionavam como local de adoração aos deuses, assim como para o exercício das tradições religiosas. Hoje, as ruínas antigas do Egito e Grécia Antiga são alvo da indústria do entretenimento, atraindo turistas de todo o mundo – encantados pelas narrativas fantásticas de descobrimento e aventura reproduzidas pelos filmes Hollywoodianos. E é desta maneira que a ideia romântica da ruína antiga foi construída: lugar exótico, mágico e misterioso.

Com a Revolução Industrial e o crescimento das grandes cidades, surgiu um outro tipo de ruína. Os efeitos da Modernidade geraram um aceleração no modo de vida, os automóveis, os meios de comunicação e a mudança significativa na paisagem das cidades, o tempo passou a “passar mais rápido”. Se a ruína antiga é testemunha da História e monumento da cultura, a ruína moderna é o resultado do crescimento desordenado de novas capitais, centros comerciais e zonas industriais. No âmbito psicossocial, a hipermodernidade tornou as relações sociais mais voláteis, o que é bem definido no conceito de modernidade líquida² de Bauman.

O espaço urbano contemporâneo é caracterizado pela multiplicidade, velocidade e simultaneidade. Assim, diferentes contextos históricos e estilos arquitetônicos convivem num mesmo local: a cidade é plural e diversa. Não é incomum passear por cidades históricas como Salvador, Rio de Janeiro e Belo horizontes e encontrar casarões com arquitetura colonial em ruínas, em meio à prédios com arquitetura modernista. Com o avanço tecnológico, as construções são feitas e refeitas de forma cada vez mais rápida, ao passo que podem ser abandonadas, demolidas ou realocadas com muita facilidade. Hoje, um prédio inutilizado pode se tornar ruína em poucos anos. Na cidade, a ruína é parte fundamental da identidade urbana, revela aquilo que não se vê nos cartões postais: o valor das regionalidades e da cultura

2 Conceito desenvolvido pelo sociólogo polonês Zygmunt Bauman para designar o período após a década de 1960, momento no qual as relações sociais, econômicas e de produção são frágeis, fugazes e maleáveis, como os líquidos.

local: são as entranhas mais íntimas de uma cidade – guardam segredos e narrativas suburbanas próprias de quem é conhecedor íntimo do local.

A ruína guarda em si o tempo passado – ilustração da corrosão da materialidade causada pelo efeito do tempo – presente – é atualizada e ressignificada nas dinâmicas sociais da cidade – e futuro – é alvo de especulação e ficção à medida em que suscita possibilidades de virtualidade. Ela é o ontem, o hoje e o amanhã. Gera contraste e diferença: ao mesmo tempo que se perde em meio a paisagem, causa curiosidade e estranhamento. “Autárquica frente ao transitório, a ruína é inintencional. Resiste ao poder destruidor do tempo, como património derradeiro da aspiração de viajar em sentido inverso ao da morte” (MORAIS, 1998, p. 81). Na dinâmica urbana, é local de passagem durante o dia e abrigo para moradores de rua durante a noite. Na ruína, tudo já aconteceu e ainda está para acontecer: é morte e vida num mesmo lugar. Pode representar o perigo e o assombro – onde não se deve ir, onde habita o fantasmagórico e o aterrorizante – e ao mesmo tempo representar o fantástico e o encantador – onde habita o tesouro, a magia e o poder de transformação.

Em meio ao concreto exposto e rachaduras nas paredes, aos letreiros enferrujados e desbotados pela luz do sol, às camadas de tinta descascadas pela umidade das goteiras que ultrapassam os telhados furados de casas abandonadas e escorrem pelas paredes, causando infiltrações e manchas esverdeadas: narrativas ficcionais do tempo. A poeira avermelhada que recobre as paredes – já frágeis, mas ainda de pé – colore os metais corroídos pela chuva e sol, os quais alimentam trepadeiras que nascem em meio ao concreto e recobrem as camadas de pichações e grafites multicoloridos espalhados pelos muros de prédios abandonados: imagem paradoxal da saudade. Ironicamente, muitos lugares arruinados não estão abandonados: são ressignificados na dinâmica de ocupação urbana das grandes capitais - podendo ser casas temporárias para os desabrigados – mazelas do crescimento desenfreado e das crises sociais e econômicas do capitalismo. No inconsciente a ruína também evoca o afeto: casas antigas são evocativas da infância, ou de memórias reconfortantes.

Em “Um passeio pelos monumentos de Passaic (1967)”, o artista Robert

Smithson discorre sobre um passeio em sua cidade natal, Passaic - então uma pequena cidade decadente com passado industrial. Nesse passeio, o autor encontra pontes, tanques, trilhos, máquinas e canos, os quais são descritos e comparados a monumentos. Por definição, um monumento é uma construção com valor histórico e cultural, feito com o objetivo de perpetuar uma ideia. Os objetos e paisagens encontrados em Passaic são como anti-monumentos: o oposto da ruína romântica das grandes cidades antigas. Lugares abandonados parecem ruínas antes mesmo de serem construídas: são possíveis futuros. Para Smithson, os objetos encontrados são lidos como potenciais estéticos: a beleza na banalidade.

Em grandes cidades, além de monumentos históricos, é comum encontrarmos prédios e estruturas em desuso: terrenos baldios, construções abandonadas. A exploração de ruínas e lugares abandonados é hoje considerado um hobby com milhares de adeptos. O movimento Urbex (Urban Exploration), iniciado nos anos 1990, consiste na exploração de ruínas abandonadas e ambientes não frequentados no cotidiano. O principal interesse dos exploradores urbanos geralmente está na fotografia ou na documentação histórica, além de também ser considerado uma espécie de esporte radical dado o nível de periculosidade:

Esses enigmáticos locais que atraem exploradores possuem um significado maior dentro do contexto de nossa sociedade atual e ao se apropriarem momentaneamente desses ambientes, esses exploradores praticam de alguma maneira uma reapropriação do espaço urbano, com intuitos de ressignificação, onde os paradigmas do direito à cidade alçam patamares distintos, concatenando o cidadão não somente como consumidor, mas sim como produtor ativo de sua realidade. Embora não seja um movimento social oficial, a prática dos chamados Urbexers tem como campo de ação a cidade proibida, os locais onde a vitalidade das trocas sociais se esvaiu e apenas a concretude dilapidada oferece-se como um cenário, como um ambiente peculiar para a experiência da busca do espanto e do inusitado, permeado de riscos e perigos inerentes à transgressão dessa atividade. (SOUZA, 2019. p. 143).

Este grupo de atuentes da prática pode ter interesses diversos na exploração urbana. A ação é suscetível aos perigos inerentes da cidade que vão desde a instabilidade dos locais visitados, tendo em vista sua precariedade e insalubridade, assim como os riscos à saúde e exposição à insetos ou animais nocivos etc. Além disso, a exploração de espaços urbanos levanta a questão dos limites entre público e

privado na cidade. Muitas vezes as ocupações podem ser consideradas ilegais, tendo em vista a proibição do acesso à certos lugares. Eis a reflexão: o que torna um espaço abandonado? O abandono é a ausência de pessoas, de cuidado ou de posse? Em quanto tempo um local se torna abandonado? E mais, qual o limite entre público e privado na dinâmica urbana das grandes cidades brasileiras?

Na Arte, a ruína também é tema de investigação, resultando em trabalhos dos mais variados formatos e interesses. De certa maneira, a ruína e o abandono sempre despertaram interesse à Arte. Na Europa do século XVIII, pintores se dedicavam ao olhar pitoresco e romântico diante das ruínas antigas. Com a fotografia, a Arte sofreu uma revolução significativa, possibilitando novos olhares perante a realidade. No século XX, o contexto social das Grandes Guerras causou a inevitável presença de imagens de ruínas e precariedade no imaginário cultural e estético dos artistas. Ulrich Wust (1949) é um fotógrafo alemão que se dedicou a retratar as paisagens urbanas abandonadas da Alemanha Oriental. Neste contexto de guerra e instabilidade econômica, suas fotografias em preto e branco emanam uma sensação de perda, solidude e abandono: vemos lugares abandonados, construções precárias e ruas vazias.

Na Moda, a cidade como tema de inspiração já foi utilizada incontáveis vezes. Dados os movimentos urbanos, as subculturas e a lógica de surgimento de tendências das massas, é notável a importância das dinâmicas urbanas para a Moda. Mas, de que forma as ruínas podem ser relevantes para a Moda, afinal? De que forma um lugar antigo e potencialmente depredado poderia servir de inspiração para uma coleção? Como enxergar o belo na precariedade e na escassez? De que maneira um monumento corroído e desgastado pode ser relevante? Por se tratar de um tema, as ruínas podem ser interpretadas e traduzidas em diferentes abordagens numa pesquisa de Moda. Para além de fins estéticos, é válido também pensar nos desdobramentos socioculturais e políticas que o tema pode proporcionar. Se pensarmos na Moda como uma forma de reflexão, é possível criar produtos que sejam comercialmente interessantes e ao mesmo tempo incitem reflexão.

3.1 Brasília, um breve histórico

Brasília é uma cidade única em vários aspectos. Sua aparência, marcada por linhas curvas e formas geométricas, combina Arte e Arquitetura. Oscar Niemeyer, principal arquiteto da cidade, planejou edifícios icônicos como o Palácio do Planalto, a Catedral Metropolitana e o Congresso Nacional. Lúcio Costa desempenhou papel crucial na criação da cidade, que é disposta em torno de dois eixos que se cruzam, o Eixo Monumental, onde estão localizados os principais prédios públicos e monumentos, e o Eixo Rodoviário, que organiza os setores residenciais e comerciais (COSTA, 1991).

Contrariando o que se poderia pensar, a área onde a cidade foi construída não estava desabitada. Antes mesmo de decidirem mudar a capital para o centro do país, já havia comunidades vivendo no estado de Goiás. Um exemplo é Planaltina, a mais antiga região administrativa do Distrito Federal, que possui uma história que remonta ao século XIX. Fundada em 1859 como Distrito de Mestre D'armas, era um ponto de parada para os exploradores das minas locais. Com o tempo, cresceu e, em 1917, ganhou o nome de Planaltina, hoje sendo uma das maiores regiões administrativas do Distrito Federal.

Com a construção de Brasília, muitas pessoas de diferentes partes do Brasil se mudaram para o Planalto Central nos anos 1950. Em menos de uma década, o Distrito Federal já tinha cerca de 500 mil moradores, muitos vivendo sem infraestrutura básica em áreas próximas. Diante dessa situação, o governo da época tomou medidas para remover os moradores irregulares para regiões mais distantes do centro. Ceilândia, por exemplo, se tornou uma região administrativa em 1971 devido a um plano de reorganização urbana que envolveu a remoção de mais de 80 mil pessoas de ocupações situadas nos arredores de Brasília. Com o passar dos anos, a população cresceu em torno do centro e assim surgiram novas cidades, então conhecidas como cidades satélites – um processo que nem sempre foi pacífico e organizado. E é nesse jogo complexo de acolhimento e segregação que surge uma cidade singular.

As primeiras Cidades Satélites surgem de uma política marcada pela dispersão populacional no território, sendo esta, hoje, um dos epicentros da atual condição urbanística da capital, cujas consequências envolvem a concentração espacial de recursos, a dificuldade no agenciamento da mobilidade urbana, do provimento de equipamentos públicos e na distribuição de forma equitativa de demais benefícios da urbanização. [...] Ao mesmo tempo em que despendia grandes esforços para realizar as remoções, o Estado recuava no provimento da infraestrutura básica. Isso mostra como as práticas urbanísticas podem, muitas vezes, fragilizar os processos de socialização e prejudicar a urdidura das interações coletivas. (LODDI; LIMA, 2020, p. 2).

Hoje, Brasília apresenta uma grande disparidade social, sendo ao mesmo tempo um local de inclusão e exclusão. Apesar de existirem muitos locais de cultura, entretenimento, pontos turísticos e monumentos, o acesso à cultura é dificultada pela lógica urbana, que privilegia os moradores próximos ao centro da cidade, em detrimento dos moradores periféricos. Assim, a segregação dos espaços parece gerar distanciamento entre as pessoas. Por ser uma cidade jovem, parece haver uma crise de identidade – como se a história da cidade tivesse sido apagada ou reiniciada, uma sensação paradoxal que nos faz pensar em futuros possíveis.

Apesar de sua história oficial ser relativamente curta, a cidade guarda muitas histórias: diferentes Brasília existindo simultaneamente. Certamente, os monumentos históricos representam um valor cultural muito relevante. No entanto, as ruas sem nome, os becos e os anti-monumentos também. Aqui, falo de uma história velada, que está nas minúcias – a pele da cidade escondida por debaixo das camadas de tinta branca. Não estaria na rua, nos prédios improvisados e nos centros comerciais um caminho para uma nova forma de entender a cidade e as relações de afeto que nela existem?

3.2 Cartografia Sentimental

Diferentemente de uma cartografia tradicional, a cartografia sentimental é uma expressão poética que tem como foco o mapeamento de emoções, memórias e experiências subjetivas em um contexto geográfico e social. Essa prática envolve a atribuição de significado emocional a locais específicos, evocando lembranças e sentimentos. Além de classificar, medir e desenhar locais, a cartografia sentimental nos permite olhar para a cidade de forma subjetiva, a fim de extrair inspirações e referências estéticas. Uma cartografia não é simplesmente um mapa, mas sim uma exploração contínua do território enquanto o percorremos (ROLNIK, 1989). Aqui, não nos referimos apenas aos espaços físicos que podemos ver, tocar e ouvir, mas a um território invisível que é moldado e modificado pelas nossas interações, pelos afetos e pelos conflitos que vivenciamos. Segundo Rolnik (1989), para perceber tais territórios é preciso usar o corpo vibrátil: “corpo sensível aos efeitos dos encontros dos corpos e suas reações: atração e repulsão, afetos, simulação em matérias de expressão” (ROLNIK, 1989, pg 26).

Para fazer uma cartografia sentimental, é necessário, antes de tudo, estar aberto à experiência. Requer a sensibilidade necessária para que o livre fluxo dos eventos e a incorporação de seus significados aconteça em nossos corpos. Bondía (2002) nos convida a pensar sobre metodologias de ensino, refletindo sobre o saber da experiência. Segundo ele “é experiência aquilo que nos passa, ou que nos toca, ou que nos acontece, e ao nos passar nos forma e nos transforma” (BONDÍA, 2002, p. 25-26). O saber da experiência não é uma meta predeterminada, mas sim uma disposição para o desconhecido ou o imprevisível. Para isso, é necessário um ato de interrupção: suspender julgamentos, e permitir que o tempo se desdobre naturalmente, enquanto deixamos de lado nossos preconceitos e convenções.

A cartografia foi utilizada nesta pesquisa como uma motivação para experimentar a cidade. Diferentemente da ruína romântica da Antiguidade, as ruínas contemporâneas assumem diferentes papéis na lógica urbana, podendo ser desde pontos turísticos à abrigos para moradores de rua. Algumas das experiências foram

um tanto perigosas, pois nem todos os lugares visitados estavam abertos à visitação, além, é claro, dos perigos cotidianos relacionados à violência urbana. Quando visitamos um bairro da Cidade Estrutural, um dos primeiros locais a serem cartografados, nos deparamos com uma reação bastante negativa dos moradores: nossa presença soou ameaçadora. Nessa ocasião, fomos abordados e questionados sobre o motivo das fotos de forma bastante rude. Isso nos alertou sobre os perigos que o trabalho poderia nos proporcionar, além do cuidado e discrição que precisaríamos ter ao adentrar os locais a serem cartografados.

Em outros momentos, me deparei com o marasmo e o abandono. Em uma construção abandonada próximo ao Guará, Região administrativa do DF, tive uma das experiências estéticas mais avassaladoras que já experienciei. De longe, dava pra ver uma estrutura amarelada no meio de um terreno baldio. Aproximei-me cautelosamente para ter certeza de que não havia perigo. Ninguém à vista. Envolto por um barulho de vento forte que fazia os metais da estrutura ranger, caminhei por entre as vigas tomadas por ferrugem. Sobre a cabeça, urubus sobrevoam e pássaros menores cantavam protegendo seus ninhos. Era uma ruína monumental abandonada pelo tempo, em meio ao cerrado árido e a terra vermelha seca.

O Parque da Cidade Sarah Kubitschek também fez parte da pesquisa. Lá, encontramos uma construção abandonada cercada por um pequeno lago. Para entrar, ultrapassamos uma cerca enferrujada entreaberta, depois, uma ponte de metal encrustada de caramujos. Adentramos o que parecia ser uma antiga casa de shows que, hoje, serve de abrigo para moradores de rua: janelas pichadas, banheiros com portas quebradas e tinta vermelha jogada nas paredes. Saí com a sensação de ter passado por um cenário de filme de terror de baixo orçamento.

Outro local que rendeu bons registros e reflexões foram as vias W3 Norte e Sul. Originalmente pensadas como vias comerciais, hoje são um misto de zona comercial e residencial, popular e elitizado ao mesmo tempo. Se comparada a outras zonas da cidade, morar na W3 pode ser ligeiramente mais barato, tendo em vista o fato de ser uma zona comercial. Fui morador da W3 Norte durante quase três anos

e, lá, vivenciei uma Brasília muito diferente da Brasília de Niemeyer. Na W3 Norte, o que mais se destaca é a simultaneidade: lojas de construção, oficinas, bares, cafés, construções abandonadas, mercearias e supermercados disputam espaço com moradores de quitinetes, sobrelojas, subsolos etc. Estranhamente, a W3 Norte remete às regiões administrativas do DF, talvez porque tenha sido um local, dentro da cidade, que cresceu de forma desordenada, sendo ressignificada pelos moradores e trabalhadores.

Ao todo, visitei 10 lugares abandonados e ruínas localizadas em diferentes partes do Distrito Federal. Como morador da cidade, escolhi os locais com base na minha experiência cotidiana, além de consultar amigos e fóruns da Internet para obter informações sobre os locais. Para me locomover, utilizei principalmente ônibus e metrô, o que me permitiu um contato íntimo com a cidade. As visitas aconteceram no mês de Janeiro de 2024, período marcado por chuvas esporádicas, como de costume no clima da cidade. Os lugares foram fotografados de dia, principalmente no período da tarde, assim, por incidência da luz forte do sol, as cores e texturas se mostraram mais realçadas e nítidas. A maior parte da cartografia foi feita com um companheiro de viagem, quem me ajudou bastante no processo - tendo em vista o nível de periculoidade das visitas. Durante as visitas, registrei minhas sensações em pequenos relatos e desenhos, os quais compõem um diário de bordo. Estes relatos acompanham as fotos dos lugares na versão digital da Cartografia, aqui apresentada.

Figura 1 - Diário de bordo, Lugar 1, 2024

13 JAN 2024



No caminho, cheiro forte de comida. Chegamos
à porta, mas não conseguimos passar.
Insatisfeitos, seguimos caminhando à deriva,
em busca de ruínas.

— O que me atrai para tais lugares?

Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 2 - Diário de bordo, Lugar 2, 2024

14 JAN 2024



A ferrugem dos tons de marrom esverdeados
pelo tempo me encantou os olhos. Fui tomada
do por adrenalina. A brutalidade silenciosa
daquele lugar é inesquecível.

Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 3 - Diário de bordo, Lugar 3, 2024

14 JAN 2024



Entrar em um lugar abandonado e como
ser teletransportado para outro tempo

Figura 4 - Diário de bordo, Lugar 4, 2024

'27 JAN 2024



Na parede, em letra cursiva: cuidado
com o assombro. o o acúmulo de
umidade transformou aquele lugar numa
ruína assustadoramente interessante.

→ mol - assombrado
→ emalheado

Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 5 - Diário de bordo, Lugar 5, 2024

27 JAN 2024



→ Vejo um novo artigo lugar.

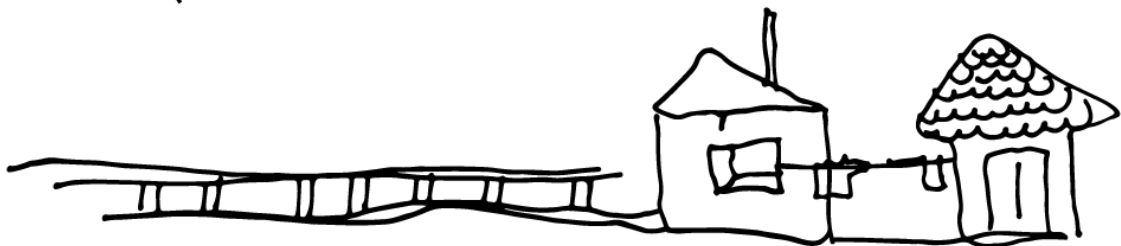
Os lugares abandonados são como lacunas na pele da cidade.

Figura 6 - Diário de bordo, Lugar 6, 2024

28 JAN 2024



Numa antiga estação de trem, vejo uma
~~motocicleta~~. Quem diria que encontraria
uma (coisa) numa ruína?



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 7 - Diário de bordo, Lugar 7, 2024

28 JAN 2024



Sobre a cabeça, urubus sobrevoadam e
pássaros contornam para proteger
seus ninhos. Ruína monumental
corroída pelo tempo.



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 8 - Diário de bordo, Lugar 8, 2024

29 JAN 2024



São interações comuns de tempo
que recobrem os paredes deste lugar público
e privado, impessoal e, ao mesmo tempo
tomado por afetação.

público ≠ privado?

Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 9 - Diário de bordo, Lugar 9, 2024

29 JAN 2024



No estacionamento, escadões, correntes
de contenção e manchas de tinta no chão.



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 10 - Diário de bordo, Lugar 10, 2024

30 JAN 2024



O abandono é a outra de ~~outra~~ de pessoas
outras de cuidados ?
outras de dinheiro ?

Fonte: Elaborado pelo autor

4. A COLEÇÃO

A pesquisa de moda é essencial para a criação de uma coleção. Trata-se de um processo contínuo que mistura experiências pessoais com acontecimentos culturais e dados históricos, que devem ser conectados de forma sensível e criativa e traduzidos em produtos que atendam à um determinado público ou necessidade do mercado. Existem diferentes tipos de pesquisa de Moda, entre elas, podemos destacar: Pesquisa de comportamento; Pesquisa de tendências; Pesquisa de tema de coleção; Pesquisa de Cores; Pesquisa de Materiais.

A pesquisa de comportamento visa identificar a influência das mudanças socioculturais nos padrões de consumo de um determinado público-alvo. A partir de dados sobre o comportamento, surgem as tendências de consumo, as quais são traduzidas em elementos visuais: cores, cortes, modelos etc. Na era da democratização da Moda, as tendências de consumo têm sido rapidamente descentralizadas – há uma profusão de influenciadores, conteúdos e nichos de mercado – não somente no vestuário, mas também em acessórios, indústria da beleza, cosméticos, design de interiores, decoração etc. Nessa lógica, as tendências que antes eram apontadas sazonalmente por um grupo seleto de estilistas e *maisons*, hoje podem surgir de lugares diversos. A moda de rua e o comportamento das massas pode ser tão relevante quanto as criações das casas de alta costura – a diferença entre o movimento *trickle down* (o surgimento verticalizado das tendências de comportamento) e *bubble up* (quando as tendências de moda surgem nas massas).

A escolha do tema é determinante para o desenvolvimento de uma coleção. O tema é o que vai nortear a pesquisa de moda, é a partir dele que as escolhas estéticas se desdobram. Um tema pode ser interpretado de infinitas maneiras. Treptow (2013) aponta que “a pesquisa de moda não é linear. Ela utiliza fontes primárias e secundárias sem obedecer a uma ordem específica para acumular informações” (TREPTOW, 2013, p. 83). O tema é o argumento que conecta o olhar do designer, seu público-alvo e a identidade da marca.

As ferramentas utilizadas para a pesquisa de moda podem ser várias: colagens, textos, painéis visuais e desenhos são recorrentes. Para esta pesquisa, criei painéis visuais para sintetizar as pesquisas realizadas: Painel de tema; Painel de personagem (público-alvo); Painel de texturas (tendências); Painel de cores. Os painéis foram criados digitalmente, mesclando imagens e palavras de forma orgânica, como um diário de bordo de viagem.

4.1 Painel de Tema

Cresci na periferia de Brasília, distante dos prédios arquitetônicos com visual minimalista, característicos da cidade. Na periferia, a lógica urbana é bastante diferente, mais orgânica, menos sistematizada – cores, formas, ruas, sons e texturas dissonantes convivem num mesmo local. De certa maneira, viver na periferia me ensinou a criar (e sobreviver) em meio a precariedade. Talvez por ter vivido, desde a infância, em casas repletas de rachaduras, tintas envelhecidas e cerâmicas de cores diferentes, tenha aprendido a encontrar beleza nas ruínas.

Em minha primeira graduação, em Artes Visuais, pela Universidade de Brasília, a “cidade” sempre esteve presente como um tema motor. Quando precisei delimitar o tema desta pesquisa, percebi que a estética da precariedade faz parte do meu imaginário, não obstante, a escolha das ruínas como tema da coleção carrega valor afetivo – é expressão do meu repertório visual, prático-teórico que transita entre Arte e Moda. No Painel de tema (Figura 11) apresento um mapa da cidade com a localização dos 10 lugares que foram visitados durante a Cartografia. Além do mapa, algumas fotos – tiradas na via W3 Norte, na Antiga Rodoferroviária e no Setor de Indústrias – são acompanhadas de palavras paralelas ao tema.

Figura 11 - Painel de Tema, 2024



Fonte: Elaborado pelo autor

4.2 Paineis de Texturas

Nunca gostei do que é polido, liso e uniforme. Algo no brilho me parece óbvio e superficial. Quando se fala de toque, a textura áspera me atrai muito mais que a textura lisa – a lisura me incomoda, me parece artificial. Estranhamente, o desgaste das coisas me desperta o sentimento de acolhimento: reconheço-me no que é póvero, seco e inacabado. Ao fazer a cartografia, me deparei com cores e texturas determinantes para a criação da coleção. No painel de texturas 1 (Figura 12), as fotos tiradas nos becos da via W3 são protagonistas – local onde encontrei infinitas variações de texturas e cores: camadas de tintas sobrepostas à pichações, grafites, cartazes e sujeira, tons esmaecidos pelo efeito do sol, texturas rugosas, abrasivas, tintas descamadas etc. Para traduzir o universo das ruínas para a coleção, optei por técnicas de manipulação têxtil: recortes, babados, franzidos, sobreposições e nervuras fazem as vezes de rachaduras, manchas, ranhuras e cortes (Figura 13), numa aproximação entre roupa e cidade: a pele da roupa é a pele da cidade.

Figura 12 - Painel de Texturas 1, 2024



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 13 - Painei de Texturas 2, 2024



Fonte: Elaborado pelo autor

4.3 Painel de Personagem

A pesquisa de público-alvo é de extrema importância no mercado de moda, afinal, ter uma boa comunicação com o consumidor ajuda a garantir a sobrevivência de um empreendimento. Tendo em vista que esta pesquisa tem interesse mais criativo e experimental do que comercial, utilizei o termo “personagem”, no lugar de “público-alvo”, para definir conceitualmente a “personalidade da coleção”. Diferentemente do público-alvo, o personagem é uma figura inspiradora utilizada para nortear o processo criativo – o qual não necessariamente equivale a um perfil de consumidor com características demográficas fechadas. Por meio da definição do personagem, foi possível pensar em características relacionadas ao potencial usuário da coleção, as quais foram traduzidas em imagens e palavras no Painel de Personagem (Figura 14).

Desenvolvi o conceito “nômade contemporâneo” para sintetizar meu personagem: morador de grandes metrópoles, está sempre em movimento, desbravador, gosta de viajar e conhecer culturas diversas, coletando memórias e experiências. Tem como hobby a fotografia urbana. Ao se vestir, não tem medo de fazer combinações ousadas: gosta de brincar com a sobreposição de cores, texturas e *shapes* – como se contasse diferentes histórias em um único *look*. Apesar de não ser praticante de nenhum esporte específico, busca inspiração no universo esportivo para se vestir: o sentimento de liberdade, movimento e dinamismo fazem parte do seu imaginário de beleza. Para criar o personagem, o movimento *Urbex (Urban Explorers)* foi determinante: o explorador urbano busca vivenciar experiências irreverentes na cidade, tem gosto peculiar – gosta de explorar lugares novos ou não tão conhecidos.

Figura 14 - Painel de Personagem, 2024



Fonte: Elaborado pelo autor

4.4 Painel de Cores

Para além do branco dos prédios modernistas e do azul do céu – cores bastante utilizadas para representar Brasília – as cores utilizadas na coleção remetem aos lugares arruinados que encontrei na cartografia. De longe, a cidade pode parecer cinzenta e monótona, mas de perto revela uma cartela de cores vasta, que está na vegetação e na população, que é diversa e miscigenada. As cores desbotadas remontam o desgaste encontrado nas paredes dos edifícios e ruas que visitei em minha cartografia. Em contraste aos tons acinzentados (asfalto, cimento e chumbo), os tons do cerrado (terra vermelha, barro, areia e verde cítrico) conferem aspecto de naturalidade à coleção. Fazendo jus ao universo *workwear*, bastante presente na coleção, o laranja ferrugem, o amarelo queimado e o verde militar trazem a memória dos uniformes de trabalhadores urbanos. De modo geral, a paleta é bastante terrosa e natural, porém, numa roupagem urbana e utilitária. Para fazer o painel de cores (Figuras 15, 16) utilizei o programa *Adobe Illustrator*, o qual me permitiu a extração das cores das fotografias da Cartografia.

Figura 15 - Painel de Cores 1, 2024



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 16 - Painel de Cores 2, 2024



Fonte: Elaborado pelo autor

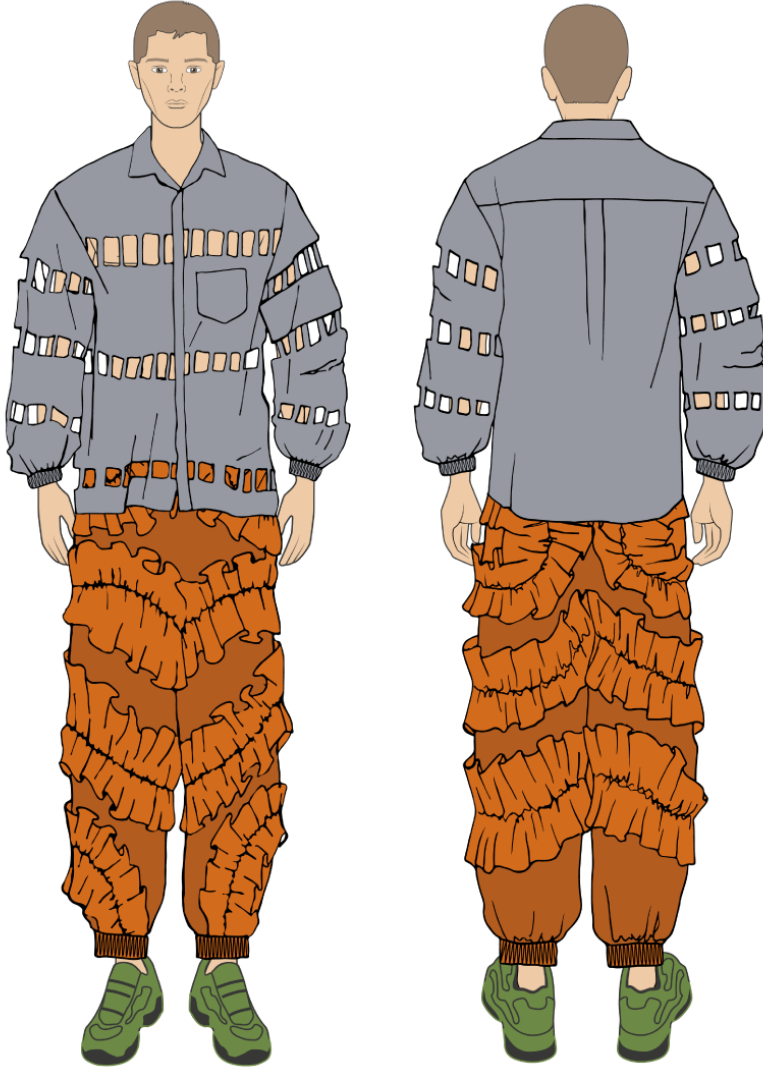
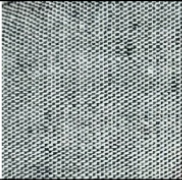
4.5 Croquis

Na concepção de uma coleção de moda, o desenho é utilizado para expressar os dados visuais e semânticos da coleção. Para além de uma ilustração, o “desenho torna-se o meio de expressão do pensamento que objetiva a comunicação da representação da configuração plástica do produto de moda” (BONA; SILVEIRA; RECH; SANTOS, 2019, p. 68). Na indústria, o desenho pode ser utilizado em diversas etapas no desenvolvimento de produtos, assumindo diferentes formatos de acordo com as necessidades de cada etapa do processo.

O desenho de esboço funciona como um desenho livre e despretenso utilizado na etapa de geração de alternativas. Já o croqui, ou desenho de representação, é um desenho elaborado com as cores, texturas e configurações próximas ao que seria o produto final – utilizado geralmente nas etapas de Apresentação e Validação da coleção. E o desenho técnico é utilizado na indústria para especificar as características de detalhes da peça, o qual é apresentada numa ficha técnica com as informações necessárias para a produção da peça (BONA; SILVEIRA; RECH; SANTOS, 2019).

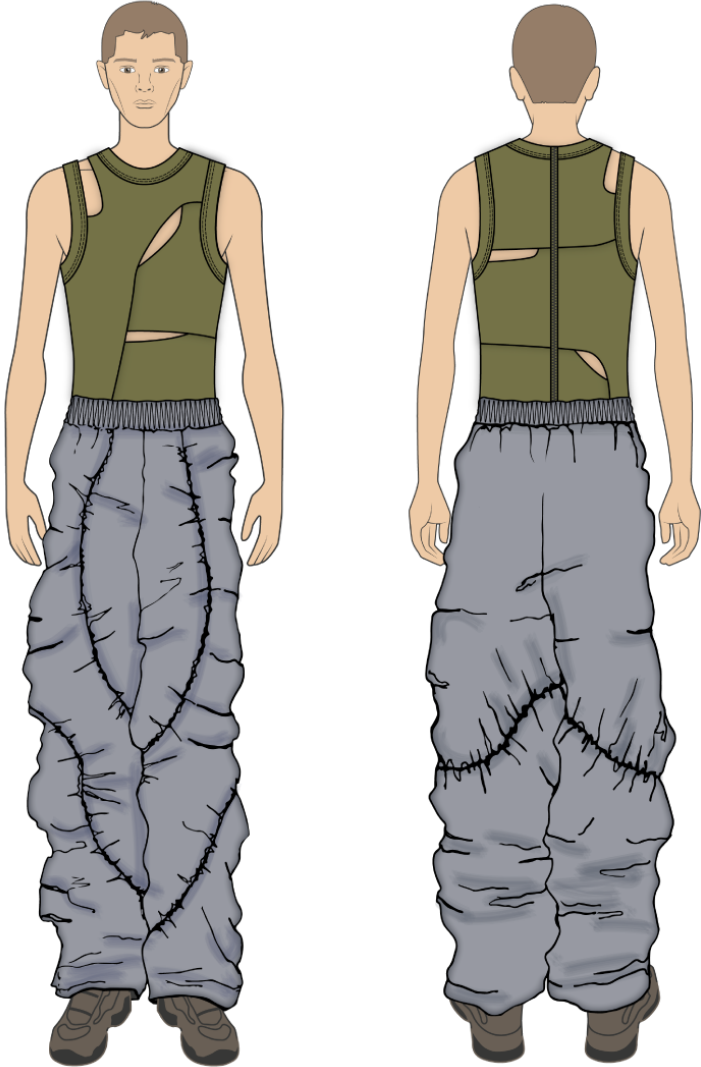
Para desenvolver os croquis da coleção (Figuras 17 à 21) precisei, antes de tudo criar um corpo para meu personagem. Tive como base o livro *Desenho de moda: técnicas de ilustração para estilistas* (2020), o qual apresenta instruções para a criação de manequim masculino seguindo a proporção de nove cabeças. A partir deste croqui, realizei diversos esboços com papel, lápis e marcadores. Com as peças desenhadas, utilizei programa de vetor para refinar e digitalizar os desenhos: alterar cores, proporções, inserir texturas, sombreamentos e detalhamentos de costuras. No meio digital consegui integrar forma e cor, administrando as alterações de cor de forma prática. A ideia foi fazer uma coleção cápsula concisa e versátil cujas peças pudessem ser combinadas entre si e utilizadas em contextos e ocasiões variadas, imprimindo autenticidade.

Figura 17 - Croqui 1, 2024

Croqui Look 01		
		
Descrição da peça	Amostra de tecido	
Camisa com gola colarinho, pala e prega macho nas costas, vista embutida e fechamento em botões, recortes quadrados, punho com elástico.	Camisaria Chambray	
Calça jogger com cós de elástico e amarração de cordão. Barras de elástico, babados com franzido de acabamento em corte à fio aplicados em toda a extensão da peça.	Brim	

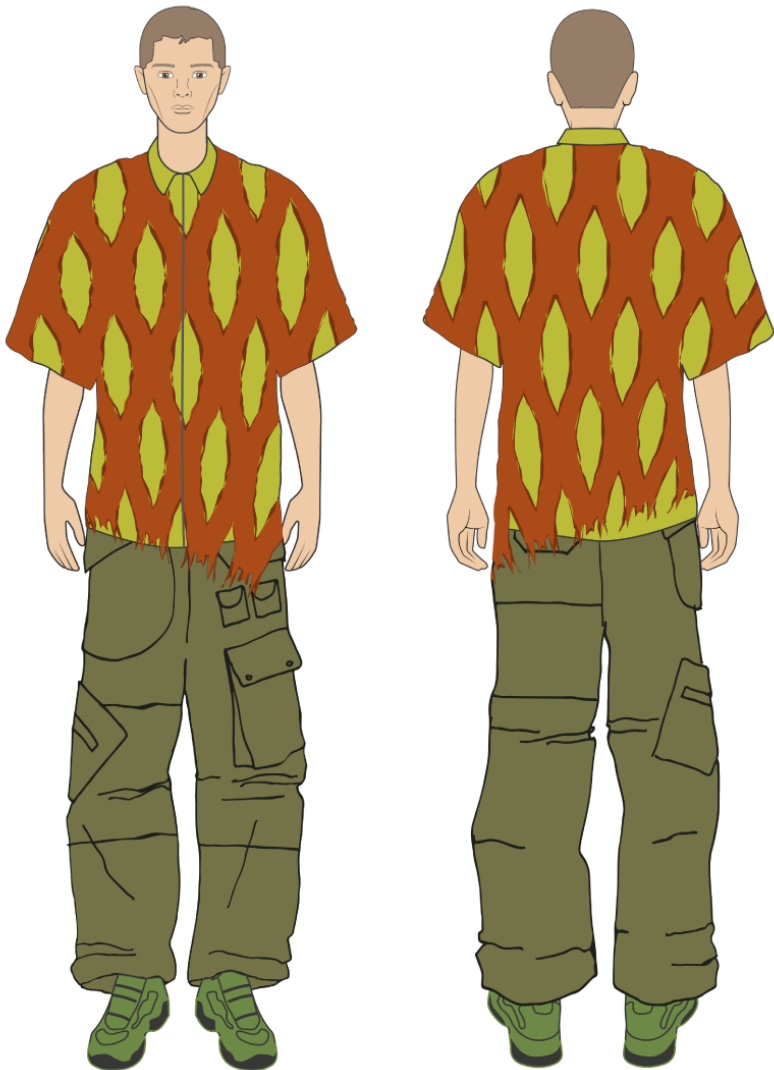
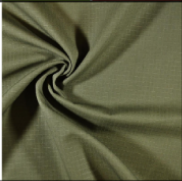
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 18 - Croqui 2, 2024

Croqui Look 02		
		
Descrição da peça	Amostra de tecido	
Top ajustado com recortes assimétricos, pesponto duplo nas cavas, gola e barra, com fechamento traseiro em zíper jacaré destacável de metal.	Brim	
Calça oversized com volumes franzidos em formato espiral em torno da perna, cós com elástico, barra simples.	Tactel	

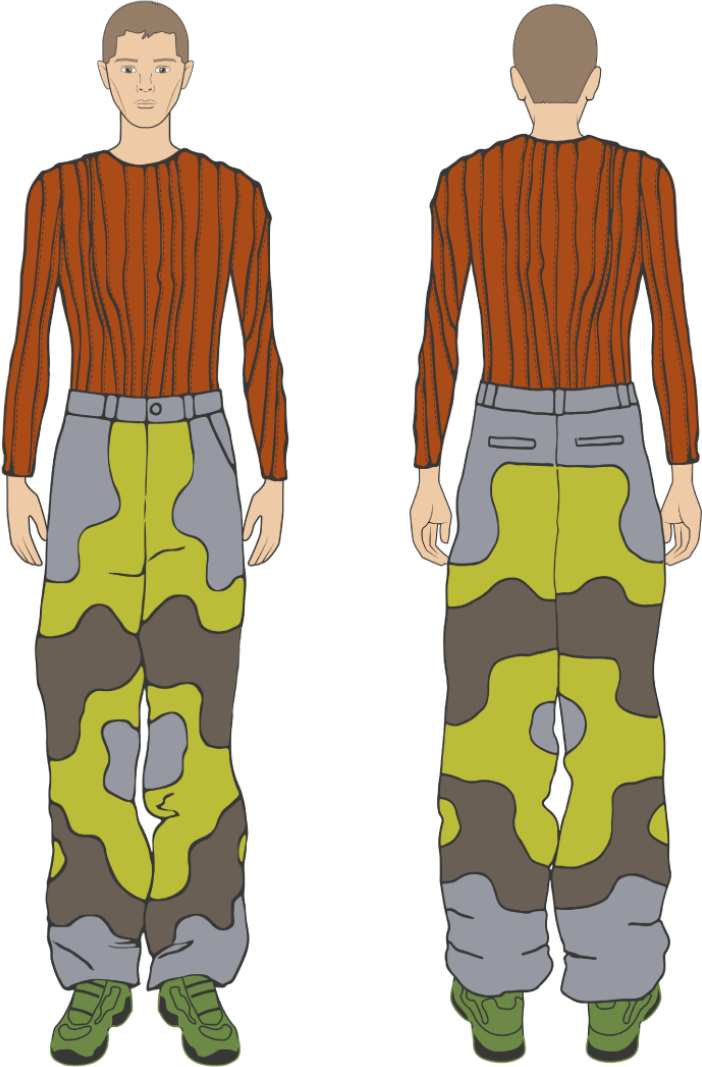
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 19 - Croqui 3, 2024

Croqui Look 03		
		
Descrição da peça	Amostra de tecido	
Camisa oversized com vista embutida e gola colarinho com sobreposição de tecido com recortes desfiados.	Tricoline	
Calça cargo com bolso folie retangular lateral com lapela de botão de pressão, bolso folie redondo com lapela, dois bolsos cargo menores, bolso chapado traseiro, bolso chapado diagonal com fechamento em zíper, e reforço no joelho.	Brim	

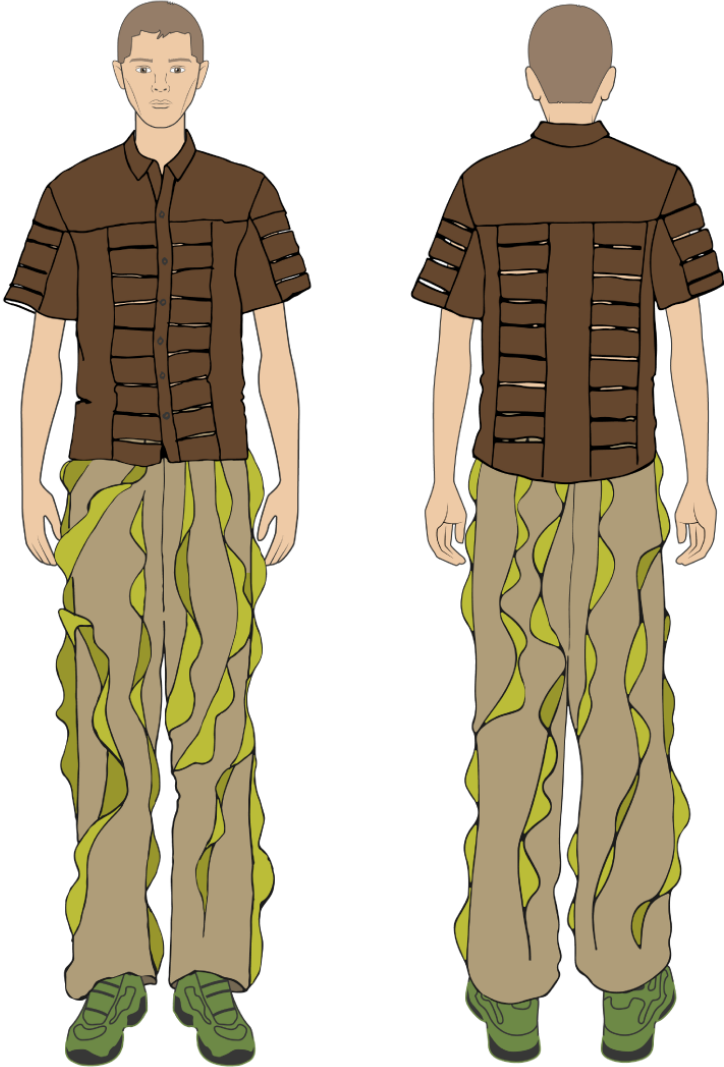
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 20 - Croqui 4, 2024

Croqui Look 04		
		
Descrição da peça	Amostra de tecido	
Blusa segunda pele de malha com textura de nervuras.	Malha de algodão	
Calça de moletom oversized com recortes, fechamento em braguilha com zíper, cós duplo com passantes, bolsos embutidos com um vivo na parte traseira.	Moletom	

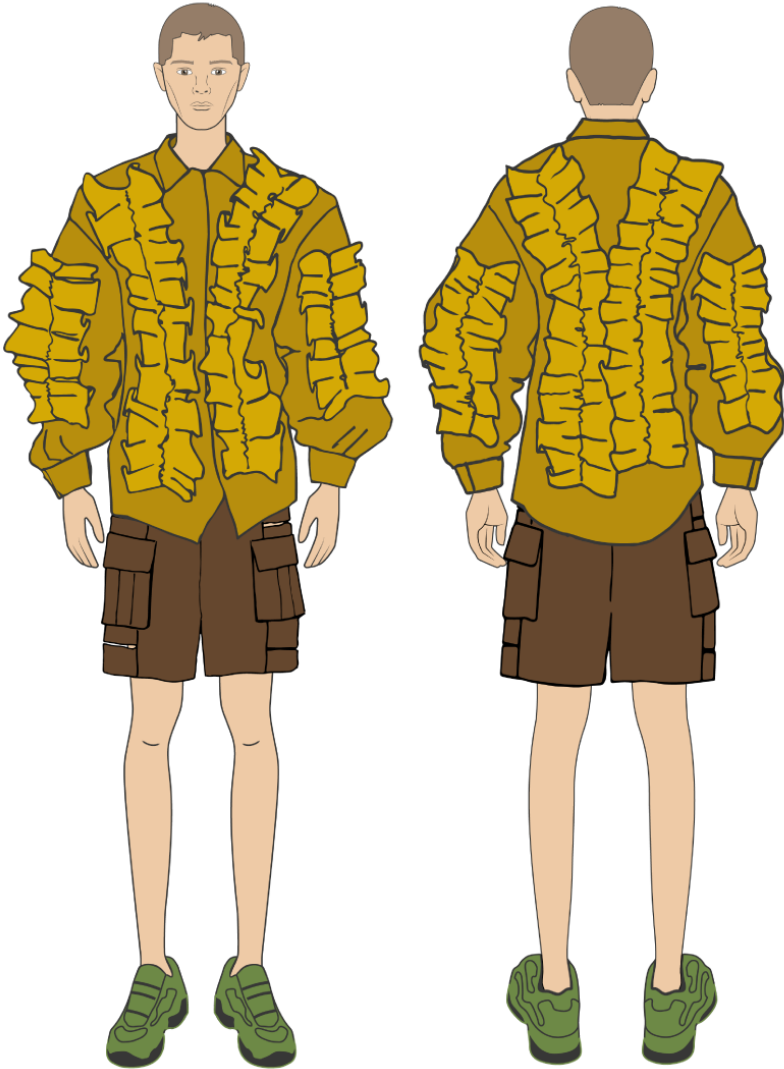
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 21 - Croqui 5, 2024

Croqui Look 05		
		
Descrição da peça	Amostra de tecido	
Camisa de manga curta com gola colarinho, pala, recortes horizontais em formato de fenda.	Sarja peletizada	
Calça de moletom oversized com recortes, fechamento em braguilha com zíper, cós duplo com passantes, bolsos embutidos com um vivo na parte traseira.	Brim	

Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 22 - Croqui 6, 2024

Croqui Look 06		
		
Descrição da peça	Amostra de tecido	
Camisa oversized de manga longa com gola colarinho, punhos com carcelas, babados franzidos aplicados à peça.	Camisaria maquinetao	
Bermuda com bolsos cargo e recortes laterais tipo fenda, cós embutido com passantes, braguilha com zíper.	Sarja peletizada	

Fonte: Elaborado pelo autor

4.6 Prototipagem 3º Desafio Sou de Algodão

Além dos desenhos da coleção e da pesquisa teórica, realizei a prototipagem de um dos looks da coleção. As peças do *Look 1* (Calça com babados e Camisa com recortes) foram confeccionadas com orientação da equipe técnica do SENAI Taguatinga (Samanta Farias, consultora especialista do Núcleo de Desenvolvimento de Produtos e Renilda Botelho, costureira pilotista do STI do SENAI) e dos docentes do Instituto Federal de Brasília Instituto Federal de Brasília Priscila Bosquê, Francisco Nunes. A orientação aconteceu em decorrência da minha participação na 3º edição do concurso nacional Sou de Algodão, do qual fui semifinalista.

O concurso é um parceria da Sou de Algodão junto à Casa de Criadores e visa incentivar talentos da Moda brasileira dando visibilidade às suas criações. Em 2024, a 3º edição contou com 960 inscrições de estudantes universitários - um número bastante expressivo que revelou a potência da área no país. Para a primeira etapa seletiva, apresentei uma versão reduzida desta pesquisa de conclusão de curso. Além da coleção, foi necessário apresentar um *Moodboard*, um vídeo de apresentação e fotos de um dos *looks* da coleção confeccionados.

Dos 960 inscritos, 64 projetos foram selecionados para a Semifinal, etapa da qual tive a felicidade de participar. Na semifinal, o *look* confeccionado foi enviado ao júri para ser analisado e fotografado (Figura 42). E dos 64 projetos semifinalistas, 10 foram selecionados, os quais serão apresentados na 55º Edição da Casa de Criadores na etapa final do projeto, cuja premiação será concedida aos 3 primeiros lugares. Até o momento da conclusão deste texto, o concurso ainda estava em andamento.

Abaixo, apresento os registros da prototipagem das peças selecionadas para o concurso. Junto aos registros, as fichas dos produtos com as especificações dos materiais e consumo para cada peça.

4.6.1 Calça com babados

Na Figura 23: Desenvolvimento da modelagem com auxílio da Consultora especialista do SENAI Taguatinga. Teste de acabamento para barras. Escolha do tecido: Brim 100% algodão na cor laranja. Término da modelagem da calça - cós e barra

Figura 23 - Processo de confecção da calça com babados 1



Fonte: Elaborado pelo autor

Na Figura 24: Corte manual do protótipo em algodão cru. Costura do protótipo. Primeira prova no manequim. Ajustes de modelagem: aumento da largura da peça; aumento do gancho frente e costas.

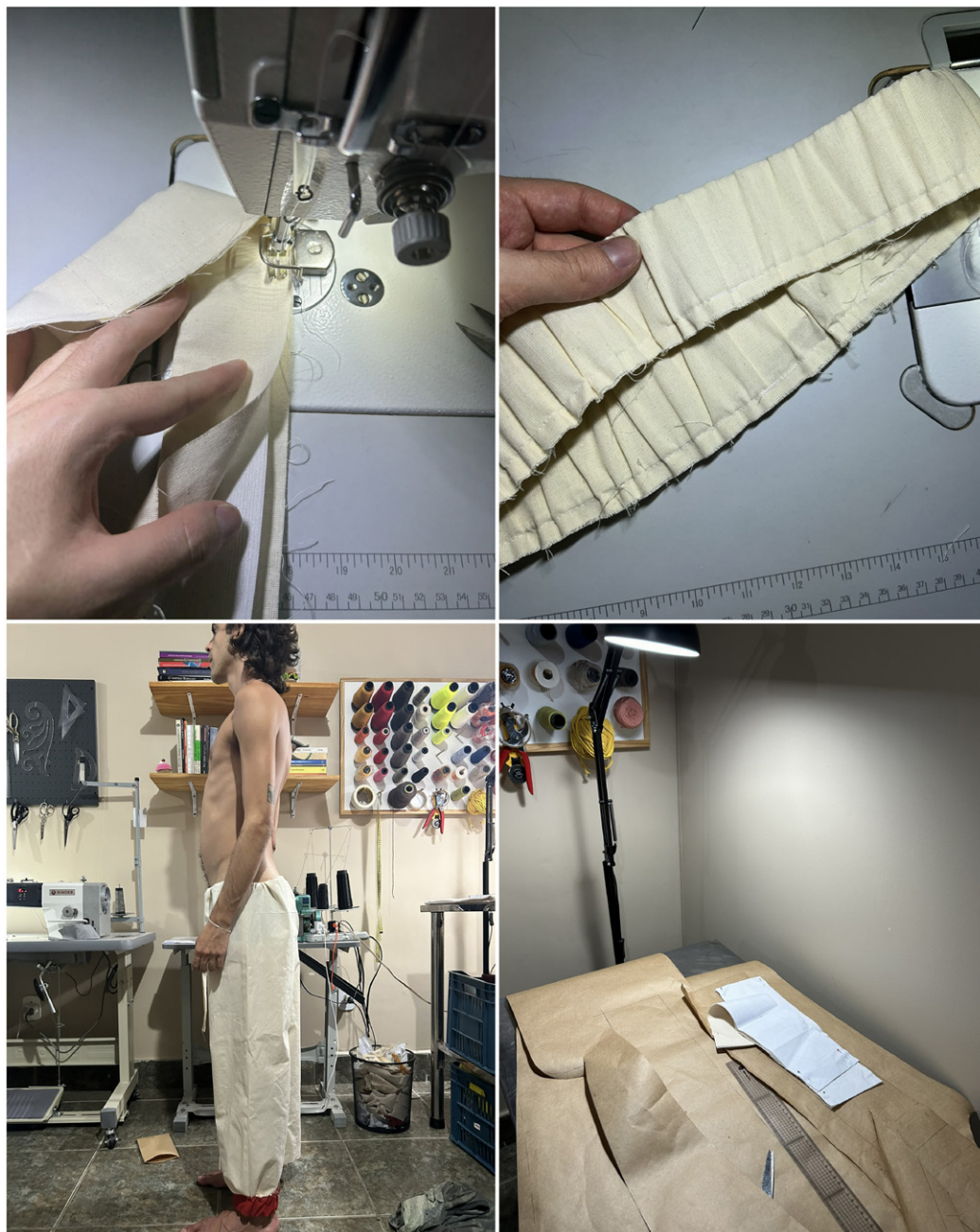
Figura 24 - Processo de confecção da calça com babados 2



Fonte: Elaborado pelo autor

Na Figura 25: Testes de costura e acabamento para os elásticos da cintura e das barras da peça. Prova em modelo vivo tamanho 38. Ajustes de modelagem: aumento da largura do có; Diminuição da largura da barra.

Figura 25 - Processo de confecção da calça com babados 3



Fonte: Elaborado pelo autor

Na Figura 26: Finalização da costura e aprovação da Base. Testes de babados - Corte no fio: o babado fica mais armado e duro; Corte no contra-fio: o babado fica menos armado do que quando cortado no fimo; Corte em viés: o babado fica mais com curvatura mais bonita e menos armado.

Figura 26 - Processo de confecção da calça com babados 4



Fonte: Elaborado pelo autor

Na Figura 27: Para fazer o efeito de babados foi utilizada a técnica de franzido. Teste do posicionamento dos babados na base. Prova final em modelo vivo e aprovação do protótipo. Cálculo de aproveitamento do babado: 35%.

Figura 27 - Processo de confecção da calça com babados 5



Fonte: Elaborado pelo autor

Na Figura 28: O protótipo foi descosturado pela metade e aberto para transferir as marcações para o molde. Foram necessários cerca de 245 cm de babados (prontos) para cada perna , o equivalente a 14 metros de faixas em viés no total. Corte e marcação da peça em tecido final.

Figura 28 - Processo de confecção da calça com babados 6



Fonte: Elaborado pelo autor

Na Figura 29: União das faixas de viés. Preparação dos babados com técnica de franzimento. Aplicação dos babados na calça (aberta). Corte e preparação do viés de acabamento para os babados.

Figura 29 - Processo de confecção da calça com babados 7



Fonte: Elaborado pelo autor

Na Figura 30: Aplicação do viés de acabamento dos babados. Costura dos ganchos Frente e Costas. Acabamento Overloque dos Ganchos Frente e Costas. Fechar entrepernas. Acabamento Overloque do entrepernas.

Figura 30 - Processo de confecção da calça com babados 8



Fonte: Elaborado pelo autor

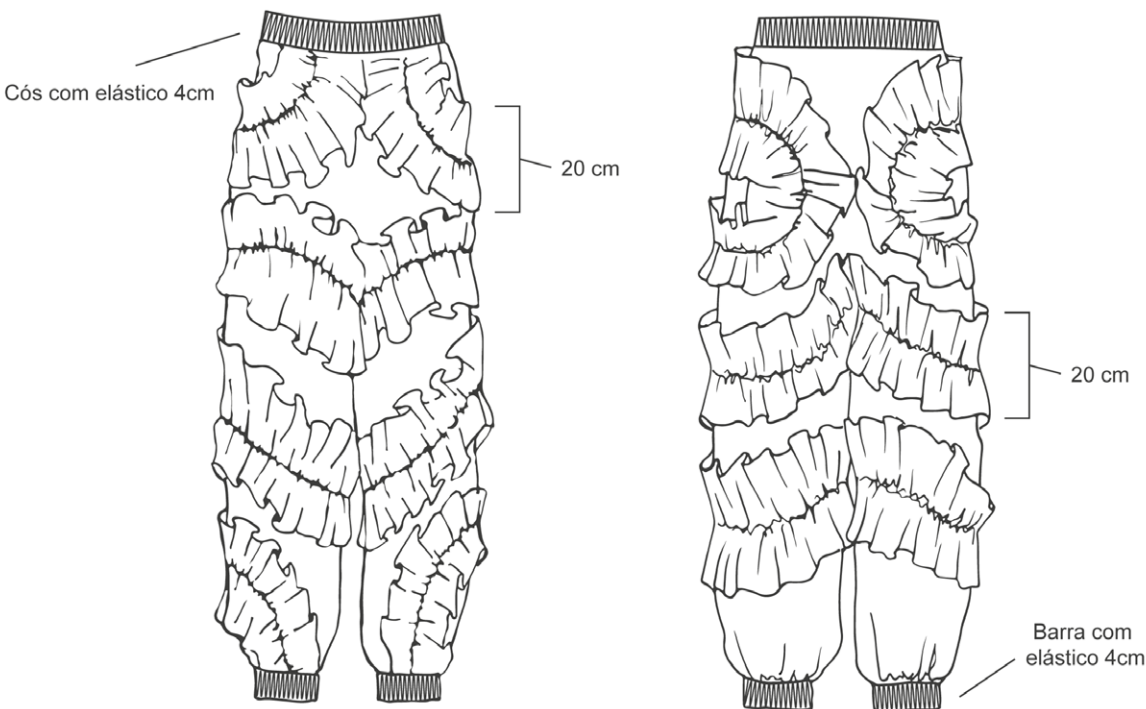
Na Figura 31: Preparação de cordão para ajuste de cintura. Preparação de cócs com elástico. Preparação de barras com elásticos. Apicação de cócs e barras à peça. Acabamento em Overloque na união do Cós e Barras à peça. Costura de pontos invisíveis à mão para fixar os babados.

Figura 31 - Processo de confecção da calça com babados 9



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 32 - Ficha de produto: Calça com babados

FICHA DE PRODUTO					
Designer	Lucas Sertifa	Data	06/2024	Tipo peça	Calça
Coleção	Ruínas	Código	002	Tamanho	38
Desenho de produto					
					
Descrição da peça			Amostra de tecido		
Calça jogger com cós de elástico e amarração de cordão. Barras de elástico, babados com franzido de acabamento em corte à fio aplicados em toda a extensão da peça.					
Produto	Composição		Fornecedor		Consumo
Brim laranja	100% algodão		Malharia Ipanema		3 metros
Linha costura	100% poliéster		Malharia Ipanema		2 unidades
Fio overlock	100% poliéster		Malharia Ipanema		2 unidades

Fonte: Elaborado pelo autor

4.6.2 Camisa com recortes

Na Figura 33: Teste do acabamento dos cortes da peça. Modelagem: Deslocamento de ombro; Vista embutida; Punho com elástico; Rebaixamento de cava; Acréscimo nas laterais; Retração da gola colarinho; Corte do protótipo.

Figura 33 - Processo de confecção da camisa com recortes 1



Fonte: Elaborado pelo autor

Na Figura 34: Costura do Protótipo em algodão cru. Primeira prova em manequim. Ajustes de modelagem: Diminuição da altura da manga; Aumento da queda do ombro; Aumento da altura da peça; Aumento da margem de costura do punho. Escolha do tecido: Camisaria Chambray 100% algodão cor Cinza.

Figura 34 - Processo de confecção da camisa com recortes 2



Fonte: Elaborado pelo autor

Na Figura 35 - Teste de posicionamento de cortes no protótipo. Testes de acabamentos. Testes de acabamentos dos cortes no tecido final: Sem acabamento; Acabamento dobrado para fora; Acabamento dobrado para dentro; Acabamento dobrado 2x para fora; Acabamento dobrado 2x para dentro.

Figura 35 - Processo de confecção da camisa com recortes 3



Fonte: Elaborado pelo autor

Na Figura 36: Corte da peça. União da pala; Pesponto da pala. União dos ombros; Pesponto dos Ombros. União da manga à cava aberta; Pesponto da manga

Figura 36 - Processo de confecção da camisa com recortes 4



Fonte: Elaborado pelo autor

Na Figura 37: Preparação e costura da Vista embutida. Preparação e costura da gola. Confeção das casas de botões. Corte e preparação do punho.

Figura 37 - Processo de confecção da camisa com recortes 5



Fonte: Elaborado pelo autor

Na Figura 38: Prova no manequim; Estudo do posicionamento dos cortes.
Prova em modelo vivo. Ajustes de modelagem: Diminuir 7 cm da altura da manga;
Diminuir 6 cm da altura da peça; Diminuir 2 cm da lareral da manga.

Figura 38 - Processo de confecção da camisa com recortes 6



Fonte: Elaborado pelo autor

Na Figura 39: Confeção e utilização de gabarito para a marcação dos cortes na peça - com caneta apagável. Execução dos cortes na peça. Execução dos acabamento dos cortes: dobrado 2x para dentro.

Figura 39 - Processo de confecção da camisa com recortes 7



Fonte: Elaborado pelo autor

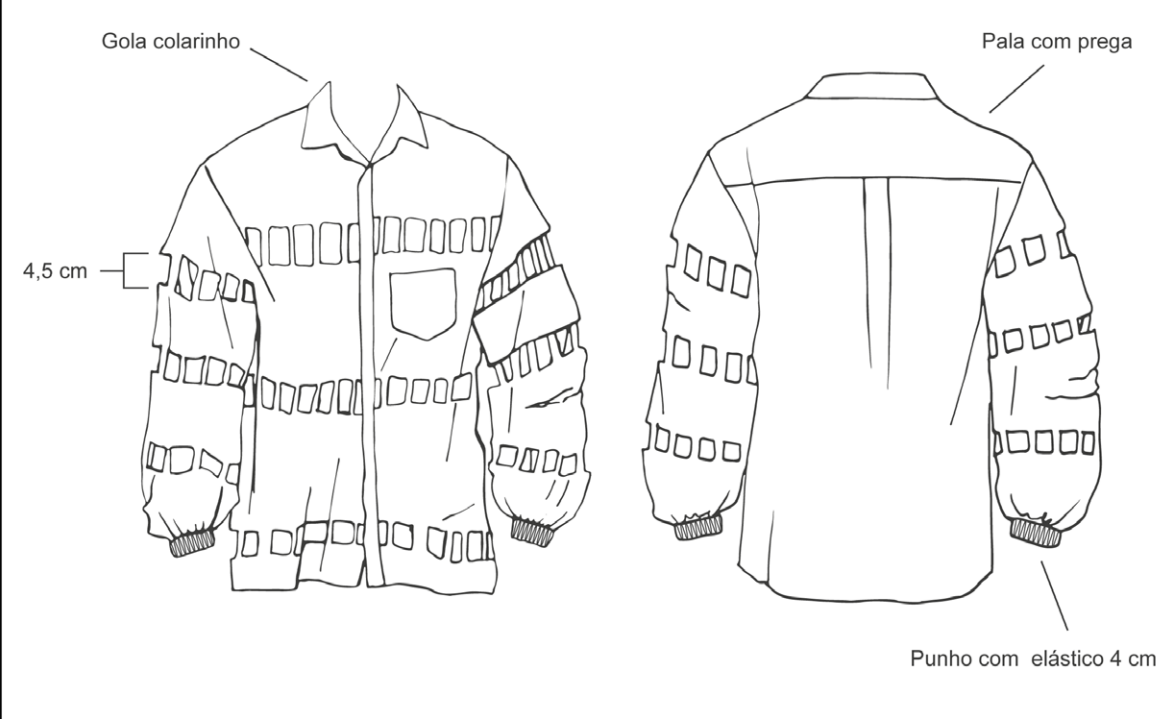
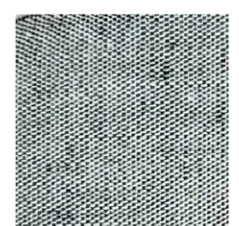
Na Figura 40: União das laterais da peça com costura inglesa. União dos punhos e acabamento em Overloque. Execução da barra da peça. Confeção e aplicação de “canais” em tecido Brim laranja utilizado para a confecção da calça.

Figura 40 - Processo de confecção da camisa com recortes 8



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 41 - Ficha de produto: Camisa com recortes

FICHA DE PRODUTO					
Designer	Lucas Sertifa	Data	06/2024	Tipo peça	Calça
Coleção	Ruínas	Código	001	Tamanho	38
Desenho de produto					
					
Descrição da peça			Amostra de tecido		
Camisa com gola colarinho, pala e prega macho nas costas, vista embutida e fechamento em botões, recortes quadrados, punho com elástico					
Produto	Composição		Fornecedor		Consumo
Camisaria Chambray	100% algodão		Malharia Ipanema		2 metros
Linha costura	100% poliéster		Malharia Ipanema		2 unidades
Fio overlock	100% poliéster		Malharia Ipanema		2 unidades
Botões de camisa	100% poliéster		Malharia Ipanema		8 unidades
Elástico 20 mm	65% Poliéster 35% Elastodieno		Mundo dos Aviamentos		38 cm

Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 42 - Fotos do look final, semifinalista do 3º Desafio sou de Algodão



Fonte: Leandro Ramos

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto desenvolvido empregou uma abordagem qualitativa e aplicada para explorar o campo da Moda através de metodologias inovadoras, como a Cartografia Sentimental. Ao adotar uma perspectiva descritiva e exploratória, esta pesquisa não apenas buscou entender e relatar processos dentro da moda, mas também explorar dimensões subjetivas e poéticas do território urbano, especificamente a cidade de Brasília. O uso do método aberto na pesquisa permitiu a adaptação contínua ao longo do processo criativo, além do exercício de visão multidisciplinar diante do desenvolvimento de uma coleção de Moda, oferecendo, assim, uma base sólida para futuros desenvolvimentos e aprofundamentos a partir deste método.

Em conclusão, entendo que o conceito de ruína transcende o simples estado de deterioração de um edifício, revelando camadas complexas de história, cultura e sociologia. Das construções do Egito Antigo aos prédios abandonados das grandes metrópoles contemporâneas, as ruínas são testemunhas silenciosas da evolução dos tempos e das sociedades. Elas representam um elo entre o passado, o presente e o futuro (ficcional), manifestando tanto a grandiosidade de antigas civilizações quanto as consequências das crises econômicas das sociedades contemporâneas.

Enquanto as ruínas antigas muitas vezes evocam um sentimento romântico e nostálgico, as ruínas contemporâneas apresentam um retrato mais cru da realidade urbana. A prática do *Urbex* e a exploração artística dessas áreas não apenas revelam o fascínio pela beleza na decadência, mas também levantam questões sobre o direito à cidade e a dinâmica entre público e privado. Seja ela antiga ou moderna, a ruína é simultaneamente um espaço de memória e de especulação, um ponto de contato entre o que foi, o que é e o que pode vir a ser.

Através da lente da arte, da moda e da exploração urbana, as ruínas se tornam um meio poderoso de questionar, refletir e reimaginar o nosso entendimento da cidade e de nós mesmos. A moda, uma parte crucial do nosso cotidiano, é um potente meio de comunicação capaz de gerar reflexões e questionamentos. Para

além da função utilitária, a Moda propõe formas diferentes de viver. Mesmo que sutilmente, uma roupa representa uma escolha estética - que também é política. Nesse sentido, a aproximação entre Arte e Moda é de grande valia na tentativa de aprofundar as reflexões no campo da Moda. Para este trabalho, aprendi a trabalhar de forma multidisciplinar, simultaneamente teórica e prática. Como experiência, o maior aprendizado foi perceber as diversas maneiras pelas quais posso operar meu processo criativo - além de reconhecer e usufruir das oportunidades que a área me oferece à nível nacional.

Como conclusão, esta pesquisa me permitiu (re)conhecer a cidade que eu moro de maneira íntima. Brasília é uma metrópole paradoxal, rica em inovação arquitetônica e ao mesmo tempo marcada por desafios urbanos complexos. A cidade, idealizada como um símbolo de modernidade, revela-se também um espaço de desigualdades sociais profundas. O crescimento rápido e as medidas de reorganização urbana geraram um cenário de segregação que reflete na dificuldade de acesso equitativo aos recursos e à cultura. Quando reconhecemos esse problema, podemos ver a história de Brasília de novas maneiras: um olhar valioso que levanta questões sobre a identidade da cidade e seu futuro.

6. REFERÊNCIAS

- AMARANTE, Bruno. **A estética da ruína como poética**. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes. 2013.
- AUGÉ, Marc. **Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade**. Lisboa. 2005. 90º Editora. 2005
- BASSO, Aline Teresinha. **A costura do invisível: uma discussão sobre as fronteiras entre arte e moda na obra de Jum Nakao**. 2014. 102 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife. 2014.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2001.
- BONDÍA, Jorge Larrosa. **Notas sobre a experiência e o saber da experiência**. Tradução de João Wanderley Geraldi. Revista Brasileira de Educação. Universidade Estadual de Campinas. n.19. p. 20-28. 2002
- BONA, Sheila Fernanda; SILVEIRA, Icléia Silveira; RECH, Sandra Regina; SANTOS, Célio Teodorico dos. **O desenho no design de moda: as diferentes linguagens de representação aplicadas no processo projetual**. *Projetica*, [S. l.], v. 10, n. 2, p. 63–80, 2019.
- BRYANT, Michele Wesen. **Desenho de moda: técnicas de ilustração para estilistas**. SENAC São Paulo. São Paulo. 2º Edição. 2020
- COSTA, Lucio. **“Relatório do Plano Piloto de Brasília [1957]”**. In: GDF RELATÓRIO do Plano Piloto de Brasília. Brasília: GDF, 1991.
- DUBURG, Annette; Rixt van der Tol. **Moulage: Arte e técnica no Design de Moda**. 2013
- DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative Everything: design, fiction, and social dreaming**. Massachusetts. Mit Press. 2013
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo. 4 edição. Editora ATLAS, 2002.
- LIPOVETSKY, Gilles. **O Império do efêmero – a moda e seus destinos na moderna**. São Paulo: Companhia de bolso. 2009
- LODDI, LB da R.; LIMA, CHM de. **Remoções/resistências: palavras em disputa na formação urbana e no cotidiano de Ceilândia**. R: Seminário Internacional de Investigação em Urbanismo. “XII Seminário Internacional de Investigação em Urbanismo, São Paulo-Lisboa, 2020”. São Paulo: Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa, 2020, DOI 10.5821/siiu.10229.

COSTA, Karine. **Caminhos para a descolonização dos museus: A questão da repatriação das antiguidades egípcias.** Tese de doutorado – Universidade de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós- Graduação em História. Florianópolis. 2019

Fundação Ellen MacArthur, **Uma nova economia têxtil: redesenhando o futuro da moda,** 2017

KAUVAUTI, Lilian S. **O uso da modelagem zero waste na história do vestuário.** 2019

KWON, Miwon. **One place after another: site-specific art and locational identity.** Massachusetts: MIT press, 2002.

LANCRI, Jean. **Modestas proposições sobre as condições de uma pesquisa em artes plásticas na Universidade.** In: BRITES, Bianca; TESSLER, Elida. O meio como ponto zero: Metodologia da pesquisa em Artes Plásticas. n.1. Rio Grande do Sul. Editora da Universidade (UFRGS). 2002. p 17-33.

LÖBACH, Bernard. **Design industrial: bases para configuração dos produtos industriais.** 2. ed. São Paulo: Blücher, 2011.

LURENTI, Alessandra Tavares; CAMARGO, Maristela Gomes de. **Reflexões sobre a moda autoral e a moda conceitual.** 11º Colóquio de Moda - 8ª Edição Internacional. 2º Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design e Moda. Universidade Estadual de Maringá. 2015

MATO S, Olgária. **“Vestígios: escritos de filosofia e crítica social”.** São Paulo: Palas Atenas, 1998.

NEW Topographies. Tate UK. 2024. Disponível em www.tate.org.uk/art/art-terms/n/new-topographies. Acesso 01/06/2024.

SANTOS, Flávio Anthero Nunes Vianna dos. **Método aberto de projeto para uso no ensino de Design Industrial.** Revista Design em Foco, vol. III, núm. 1, janeiro-junho, Universidade do Estado da Bahia. 2006, pp. 33-49

ROLNIK, Suely. **Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo.** São Paulo. Estação Liberdade. 1989

RENFREW, Elinor; RENFREW, Colin. **Desenvolvendo uma Coleção: Volume 04.** Porto Alegre. Bookman. 2010

REY, Sandra. **Da prática a teoria três instâncias: sobre a pesquisa em Poéticas Visuais.** Porto Arte. Porto Alegre. v.7, n.13, p 81-95. nov. 1996.

REY, Sandra. **Por uma abordagem metodológica da pesquisa em Artes Visuais.** In:

BRITES, Bianca; TESSLER, Elida. O meio como ponto zero: Metodologia da pesquisa em Artes Plásticas. n.1. Rio Grande do Sul. Editora da Universidade (UFRGS). 2002. p. 125-140

SHIMAMURA, Erica; SANCHES, Maria Celeste de Fátima. **O Fast Fashion e a identidade de marca**. Revista Científica de Design, Londrina, v. 3, p. 66-76, dez 2012.

SMITHSON, Robert. **Um passeio pelos monumentos de Passaic, Nova Jersey**. Revista Arte&Ensaio, #22, 2011. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais EBA-UFRJ. p. 162-167

SALOMON, Geanneti S. T. **Moda e alteridade: Moda autoral e a apropriação da criação do outro**. Modapalavra. Ano 2, n.4, ago-dez, pp. 56 - 62. 2009

SVENDSEN, Lars. **Moda: Uma filosofia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

SOUZA, Rafael. **Lugares abandonados: decadência urbana e desolação na cidade**. TRIADES | Revista (online). III Encontro de Semiótica do Projeto. Juiz de Fora/MG. p.135- 150. 2019

TJABBES, Pieter; MARINI, Paolo. **Egito Antigo: do cotidiano à eternidade**. [organização Art Unlimited; tradução para o inglês John Norman, Izabel Burbridge]. São Paulo: Art Unlimited, 2020.

TONETTI, Juliana. **Fast fashion x sustentabilidade**. Pré-projeto apresentado ao Departamento de Administração, da Faculdade de Economia, Administração, Contabilidade e Atuariais, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. 2022

TREPTOW, Doris. **Inventando moda: planejamento de coleção**. 5 ed. São Paulo: Edição da Autora, 2013.

TUAN, Yi-Fu. **Espaço e lugar: A perspectiva da experiência**. Tradução de Livia de Oliveira. Londrina. Edel. 2015.

VALE, Julia. **Moda autoral: pela compreensão de um modo de fazer (roupas)**. Universidade Federal de Goiás. Anais do Encontro Nacional de Pesquisa em Moda. p. 63- 72. 2017

VERGARA, Sylvia. **Tipos de pesquisa em administração**. Cadernos EBAP. FGV/EBAP. 1990