



Amanda Arruda Pedroso

**TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO
A ESTÉTICA CYBERPUNK APLICADA A UMA COLEÇÃO DE VESTUÁRIO E ACESSÓRIOS DE
MODA**

Santa Maria, RS
2021

Amanda Arruda Pedroso

**A ESTÉTICA CYBERPUNK APLICADA A UMA COLEÇÃO DE VESTUÁRIO E ACESSÓRIOS DE
MODA**

Trabalho apresentado ao Curso de Design de Moda, Área de Ciências Tecnológicas, da Universidade Franciscana – UFN, como requisito parcial para aprovação na disciplina de Trabalho Final de Graduação II – TFG II.

Orientadores: Profa. Ma. Hélen Vanessa Kerkhoff e Prof. Almerly Junior Ruviano

Santa Maria, RS

2021

Amanda Arruda Pedroso

**A ESTÉTICA CYBERPUNK APLICADA A UMA COLEÇÃO DE VESTUÁRIO E ACESSÓRIOS DE
MODA**

Trabalho apresentado ao Curso de Design de Moda, Área de Ciências Tecnológicas, da Universidade Franciscana – UFN, como requisito parcial para aprovação na disciplina de Trabalho Final de Graduação II – TFG II.

NOME – Orientador (UFN)

NOME MEMBRO DA BANCA (UFN)

NOME MEMBRO DA BANCA (UFN)

Aprovado em ____ de _____ de _____.

RESUMO

A estética *cyberpunk* é explorada servindo de inspiração à coleção de moda criada neste trabalho, reafirmada pelos acessórios produzidos pelo processo sustentável de reutilização de materiais descartados, sendo estes o acrílico e o metal. Para tal, a obra *Ghost in The Shell* (1989), de Masamune Shirow, é utilizada como fonte de referências dos visuais e elementos *cyberpunks*, criando a coleção de outono-inverno de 2021, *Yūrei*. Essa coleção busca conectar tecnologia à criação, tanto em seus processos de planejamento quanto aos de desenvolvimento. Por meio do guia metodológico de Treptow, *Inventando Moda* (2013), são aplicadas as etapas de sua metodologia, realizando pesquisas de moda, painéis, esboços, croquis, fichas técnicas e peças-piloto. E por fim, são atribuídos os objetivos, vistos posteriormente, que focam na conexão entre moda, tecnologia e sustentabilidade.

Palavras-chave: Design de moda, cyberpunk, tecnologia, sustentabilidade.

ABSTRACT

The cyberpunk aesthetics' explored as inspiration for a fashion collection created on this work, reassured by the accessories made through the sustainable process of reutilization of discarded materials, them being acrylic and metal. For so, the piece *Ghost in The Shell* (1989), by Masamune Shirow, is used as source of references of the cyberpunk visuals and elements, making the autumn-winter of 2021 collection, *Yūrei*. This collection seeks to connect technology to creation, both in its planning and development processes. Through the methodological guide from Treptow, *Inventando Moda* (2013), the stages of its methodology are applied, making fashion research, panels, sketches, datasheets and pilot-pieces. And at the end, the objectives are assigned, posteriorly seen, focusing on the connection between fashion, technology and sustainability.

Keywords: Fashion design, cyberpunk, technology, sustainability.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Rufos.....	10
Figura 2 - Tribo urbana <i>Zazous</i>	11
Figura 3 - Tribo urbana <i>Punks</i>	11
Figura 4 - Capa ilustrada de <i>Ghost in The Shell</i>	15
Figura 5 - Pôster de <i>The Matrix</i>	16
Figura 6 - Ilustração de cidade <i>cyberpunk</i>	16
Figura 7 - Ilustração do vestuário <i>cyberpunk</i>	17
Figura 8 - Designs de Antonio Sicilia	18
Figura 9 - Bella Hadid.....	18
Figura 10 - Pôster com personagens de <i>The Matrix</i>	19
Figura 11 - Figurinos de <i>Star Wars</i>	19
Figura 12 - Vestuário <i>cyberpunk</i> realista	20
Figura 13 - <i>Neuron Node Head System</i>	21
Figura 14 - Joias pré-históricas	22
Figura 15 - Óculos de sol da pré-história	23
Figura 16 - Primeiro óculos com armação	23
Figura 17 - Formatos de rostos e óculos	24
Figura 18 - <i>Piercings</i>	25
Figura 19 - Tipos de bolsas.....	25
Figura 20 - Peças do desfile da marca <i>Aramez</i>	27
Figura 21 - Alumínio	28
Figura 22 - Painel de Comportamento	32
Figura 23 - Touca com óculos acoplado, <i>Cyberdog</i>	34
Figura 24 - Jaqueta <i>Choker</i> , <i>Namília</i>	34
Figura 25 - Moletom, <i>We Love Street</i>	35
Figura 26 - Calça, <i>Holy Grail</i>	35
Figura 27 - <i>Ear piece</i> , <i>Ikeuchi</i>	36
Figura 28 - Painel de Tendências	38
Figura 29 - <i>Motoko Kusanagi</i>	40
Figura 30 - Ilustração recortada do mangá	41
Figura 31 - <i>The Puppet Master</i>	41

Figura 32 - Cenas de Ghost in The Shell.....	42
Figura 33 - Painel Tema de Coleção	43
Figura 34 - Painel de Inspiração	44
Figura 35 - Painel de Cores	45
Figura 36 - Painel de Tecidos	46
Figura 37 - Painel de Aviamentos	47
Figura 38 - Referências de Linhas e Silhuetas	48
Figura 39 - Referências de Formas afetando silhuetas	48
Figura 40 - Exemplos de Gradação	49
Figura 41 - Exemplos de equilíbrio assimétrico	49
Figura 42 - Exemplos de contraste	50
Figura 43 - Painel de Elementos e Princípios do Design.....	50
Figura 44 – Esboços 1 ao 9	52
Figura 45 – Esboços 10 ao 18	53
Figura 46 – Esboços 19 ao 27	54
Figura 47 – Esboços 28 ao 36	55
Figura 48 – Esboços 37 ao 45	56
Figura 49 – Esboços 46 ao 54	57
Figura 50 – Esboços 55 ao 63	58
Figura 51 – Esboços 64 ao 72	59
Figura 52 – Esboços 73 ao 81	60
Figura 53 – Esboços 82 ao 90	61
Figura 54 – Esboços 91 ao 99	62
Figura 55 – Esboços 100 ao 108	63
Figura 56 – Esboços 109 ao 117	64
Figura 57 – Esboços 118 ao 126	65
Figura 58 – Esboços 127 ao 135	66
Figura 59 – Esboços 136 ao 144	67
Figura 60 – Esboços 145 ao 150	68
Figura 61 – Croquis 1 ao 9.....	69
Figura 62 – Croquis 10 ao 18.....	70
Figura 63 – Croquis 19 ao 27.....	71
Figura 64 – Croquis 28 ao 36.....	72

Figura 65 – Croquis 37 ao 45.....	73
Figura 66 – Croquis 46 ao 50.....	74
Figura 67 - Mapa da coleção.....	75
Figura 68 - Look 1	76
Figura 69 - Ficha Técnica Look 1.....	77
Figura 70 - Ficha Técnica Look 1.....	78
Figura 71 - Ficha Técnica Look 1.....	79
Figura 72 - Ficha Técnica Look 1.....	80
Figura 73 - Ficha Técnica Look 1.....	81
Figura 74 - Ficha Técnica Look 1.....	82
Figura 75 - Ficha Técnica Look 1.....	83
Figura 76 - Ficha Técnica Look 1.....	84
Figura 77 - Look 2	85
Figura 78 - Ficha Técnica Look 2.....	86
Figura 79 - Ficha Técnica Look 2.....	87
Figura 80 - Ficha Técnica Look 2.....	88
Figura 81 - Ficha Técnica Look 2.....	89
Figura 82 - Ficha Técnica Look 2.....	90
Figura 83 - Ficha Técnica Look 2.....	91
Figura 84 - Ficha Técnica Look 2.....	92
Figura 85 - Ficha Técnica Look 2.....	93
Figura 86 - Look 3	94
Figura 87 - Ficha Técnica Look 3.....	95
Figura 88 - Ficha Técnica Look 3.....	96
Figura 89 - Ficha Técnica Look 3.....	97
Figura 90 - Ficha Técnica Look 3.....	98
Figura 91 - Ficha Técnica Look 3.....	99
Figura 92 - Ficha Técnica Look 3.....	100
Figura 93 - Look 4	101
Figura 94 - Ficha Técnica Look 4.....	102
Figura 95 - Ficha Técnica Look 4.....	103
Figura 96 - Ficha Técnica Look 4.....	104
Figura 97 - Ficha Técnica Look 4.....	105

Figura 98 - Ficha Técnica Look 4.....	106
Figura 99 - Ficha Técnica Look 4.....	107
Figura 100 - Look 5.....	108
Figura 101 - Ficha Técnica Look 5.....	109
Figura 102 - Ficha Técnica Look 5.....	110
Figura 103 - Ficha Técnica Look 5.....	111
Figura 104 - Ficha Técnica Look 5.....	112
Figura 105 - Ficha Técnica Look 5.....	113
Figura 106 - Ficha Técnica Look 5.....	114
Figura 107 - Look 6.....	115
Figura 108 - Ficha Técnica Look 6.....	116
Figura 109 - Ficha Técnica Look 6.....	117
Figura 110 - Ficha Técnica Look 6.....	118
Figura 111 - Ficha Técnica Look 6.....	119
Figura 112 - Ficha Técnica Look 6.....	120
Figura 113 - Ficha Técnica Look 6.....	121
Figura 114 - Ficha Técnica Look 6.....	122
Figura 115 - Ficha Técnica Look 6.....	123
Figura 116 - Look 7.....	124
Figura 117 - Ficha Técnica Look 7.....	125
Figura 118 - Ficha Técnica Look 7.....	126
Figura 119 - Ficha Técnica Look 7.....	127
Figura 120 - Ficha Técnica Look 7.....	128
Figura 121 - Ficha Técnica Look 7.....	129
Figura 122 - Ficha Técnica Look 7.....	130
Figura 123 - Look 8.....	131
Figura 124 - Ficha Técnica Look 8.....	132
Figura 125 - Ficha Técnica Look 8.....	133
Figura 126 - Ficha Técnica Look 8.....	134
Figura 127 - Ficha Técnica Look 8.....	135
Figura 128 - Look 9.....	136
Figura 129 - Ficha Técnica Look 9.....	137
Figura 130 - Ficha Técnica Look 9.....	138

Figura 131 - Ficha Técnica Look 9.....	139
Figura 132 - Ficha Técnica Look 9.....	140
Figura 133 - Look 10	141
Figura 134 - Ficha Técnica Look 10.....	142
Figura 135 - Ficha Técnica Look 10.....	143
Figura 136 - Ficha Técnica Look 10.....	144
Figura 137 - Ficha Técnica Look 10.....	145
Figura 138 - Look 11	146
Figura 139 - Ficha Técnica Look 11	147
Figura 140 - Ficha Técnica Look 11	148
Figura 141 - Ficha Técnica Look 11	149
Figura 142 - Ficha Técnica Look 11	150
Figura 143 - Look 12	151
Figura 144 - Ficha Técnica Look 12.....	152
Figura 145 - Ficha Técnica Look 12.....	153
Figura 146 - Ficha Técnica Look 12.....	154
Figura 147 - Ficha Técnica Look 12.....	155
Figura 148 - Referência: Look 7 (Modelo 49)	156
Figura 149 - Modelagem Look 7	157
Figura 150 - Processo dos acessórios.....	158
Figura 151 - Peças finalizadas	158
Figura 152 – Editorial	160
Figura 153 - Editorial	161
Figura 154 - Editorial	162

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Adaptação da metodologia	30
Tabela 2 – Resumo da pesquisa de mercado	36

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
1.1 JUSTIFICATIVA	6
1.2 OBJETIVOS	7
1.2.1 Objetivo Geral	7
1.2.2 Objetivos Específicos	7
2 PROBLEMA PROJETUAL	8
3 REFERENCIAL TEÓRICO	9
3.1 MODA: UM MOVIMENTO SOCIAL	9
3.2 CIBERESPAÇO: O NOVO HABITAT	12
3.3 “HIPERISMOS” <i>CYBERPUNKS</i>	14
3.3.1 Estética <i>cyberpunk</i>	15
3.3.2 Acessórios Cibernéticos.....	20
3.4 VESTUÁRIO X ACESSÓRIOS	22
3.4.1 Óculos de sol.....	23
3.4.2 <i>Piercings</i>	24
3.4.3 Bolsas.....	25
3.5 A SUSTENTABILIDADE NA MODA	26
3.5.1 Reutilização do Acrílico e seu diferencial para a criação de adornos e acessórios na moda	27
3.5.2 Reutilização do Metal e seu diferencial para a criação de adornos e acessórios na moda	28
4 METODOLOGIA	29
5 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL	31
5.1 PESQUISA DE COMPORTAMENTO	31
5.2 PESQUISA COMPARATIVA DE MERCADO	33
5.3 PESQUISA DE TENDÊNCIAS.....	37
5.4 PESQUISA DE TEMA DE COLEÇÃO	39
6 DESIGN	44
6.1 INSPIRAÇÃO	44
6.2 CORES.....	45
6.3 TECIDOS.....	45
6.4 AVIAMENTOS	46
6.5 ELEMENTOS E PRINCÍPIOS DO DESIGN.....	47
6.5.1 Elementos do Design	47
6.5.2 Princípios do Design	48
6.6 ELEMENTOS DE ESTILO	51
6.7 DESENHOS	51
6.7.1 Esboços.....	51
6.7.2 Croquis	68
6.7.3 Desenhos e Fichas Técnicas	74
7 DESENVOLVIMENTO	156

7.1 MODELAGEM	156
7.2 PRODUÇÃO	157
8 REESULTADOS E DISCUSSÕES	159
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS	163
REFERÊNCIAS	164
OBRAS CONSULTADAS	168
APÊNDICE A –	169
ANEXO A – Informações Técnicas	170

1 INTRODUÇÃO

Em meados dos anos 80, o termo *cyberpunk* foi apresentado pela primeira vez para descrever um subgênero derivado da ficção científica. Segundo Lemos (2004), jovens escritores criaram este movimento literário inspirados em um possível futuro distante, habitados por anti-heróis, os *cyberpunks*. Inseridos em cenários conhecidos como o “*High tech, low life*”¹, onde a alta tecnologia dominava o cotidiano da sociedade, assim como a baixa qualidade de estilo de vida, sendo esta ambientação o traço mais forte do gênero.

Contudo, este movimento não está presente somente em obras literárias, mas também como forma de designar grupos que faziam trabalhos burlando leis e enganando o governo em seu dia a dia. Como relata Lemos (2004), os “verdadeiros” *cyberpunks* eram *hackers*, *crackers* e representantes do *underground*² da informática.

Dentre idas e vindas de sua identidade, a essência do termo permeia os movimentos literários de contracultura, ficção científica associada a uma escrita vanguardista transcrevendo críticas sociais, políticas e econômicas no mundo pós-moderno. Sendo o conceito deste mundo utilizado neste trabalho representado pela teoria de Jameson (1991), voltado ao conceito do capitalismo tardio em relação posterior à Segunda Guerra Mundial (CARDOSO, 2007).

Salienta-se que as preocupações das obras *cyberpunks* são voltadas à atualidade, denunciando a desigualdade, abuso de poder e o caos urbano, antes de importar-se com assuntos relacionados às possibilidades de vida fora da Terra, como retratado em obras de ficção científica (GIBSON, 1984 apud LEMOS, 2004). Paralelamente, evidencia-se o lado *high tech*, sendo representado pela fusão entre seres humanos e máquinas, criações que recebem o nome ciborgues³, os quais fazem parte dos principais enredos das obras do gênero (CLYNES; KILE, 1995). Eventualmente os protagonistas utilizam as ferramentas tecnológicas como acessórios de suas atitudes performáticas (LE MOS, 2004). Conforme Amaral (2005) descreve, sua “manifestação mais visível” é a caracterização e estilo dos personagens, aplicando conceitos e crenças em seus visuais e personalidades.

Portanto, a moda serve como um importante elemento na cultura *cyberpunk*, sendo trazida por suas vestes, visuais e ações, tanto com a implementação tecnológica ao próprio corpo quanto com a criação de seu vestuário atribuindo recortes e modelagens futuristas (GELDER; THORTON, 1997). Seu visual é composto por pedaços de metal, peças funcionais, jaquetas, sobreposições, botas, encaixando-se às necessidades de seu ambiente (AMARAL, 2005).

Consequentemente, a utilização destes elementos estéticos é fundamental na criação e desenvolvimento da coleção *Yūrei*, que recebe este nome por causa de sua tradução do japonês: fantasma, fazendo ligação com a obra que inspira este trabalho, a trilogia de mangás⁴ japoneses *Ghost*

¹ Alta tecnologia, baixo estilo de vida.

² Subterrâneo/Cultura que foge dos padrões conhecidos pela sociedade.

³ Organismo cibernético.

⁴ Histórias em quadrinhos japonesas.

in *The Shell* (1989-1996), de Masamune Shirow. A coleção insere a estética *cyberpunk* destas obras, apresentando primeiramente o lado “*cyber*”⁵ ao vestuário.

Enquanto isso, o lado “*punk*”, será abordado na criação dos acessórios, trazendo o movimento *punk* dos anos 70, conhecido pelo lema “*do it yourself*” ou “faça você mesmo”. Neste movimento, seus seguidores criam seus próprios acessórios e apetrechos com materiais de seu cotidiano, como colares, brincos, *piercings* e *body chains*⁶. Este lado é visto no *cyberpunk*, tendo mais possibilidades devido à alta tecnologia e aos materiais encontrados em seu dia a dia, como partes e fios de eletrônicos (AMARAL, 2005). A partir do lema apresentado associado à proposta sustentável de reutilização de materiais, são produzidos os acessórios com acrílico e correntes de metal, assemelhando-se aos visuais encontrados na obra de inspiração, mantendo sua identidade e singularidade.

Devido ao interesse de desenvolver e produzir uma coleção de moda, a metodologia de Treptow (2013), é utilizada como fonte de informações para tal, guiando este trabalho. Em suma as linhas estéticas do movimento *cyberpunk* serão utilizadas como inspiração na criação da coleção de moda, também composta por acessórios, criando então, *Yūrei*.

1.1 JUSTIFICATIVA

A moda representa grande parte da história da humanidade, servindo de elemento identificador de culturas, aspectos econômicos e movimentos sociais (PEZZOLO, 2003). Portanto, o presente trabalho compreende sua relevância pela discussão da moda inserida no movimento pós-moderno *cyberpunk*. Dispondo sua importância na relação da moda entre evoluções sociais, tecnológicas e sustentáveis, representadas na coleção pelo desenvolvimento do vestuário e acessórios feitos a partir da reutilização de materiais.

Destaca-se que o diferencial da coleção é o tema futurístico representado pelo vestuário inspirado pela estética *cyberpunk*, aprofundado na etapa de desenvolvimento, e os métodos sustentáveis recorridos para produção dos acessórios.

A questão sustentável circunda a economia atual por ser capaz de afetar todos os tipos de indústrias e empresas. Essa importância é trazida na matéria publicada no site do INDAC (Instituto Nacional para o Desenvolvimento do Acrílico), feita em 2016 pelo engenheiro químico Eduardo Mendonça de Assis Baptista, afirmando que, por meio da lógica que a responsabilidade vem de cima, empresas e organizações brasileiras adotaram a “onda verde”, na qual a postura sustentável chega como forma de reduzir o impacto que a escassez dos recursos naturais causa no desenvolvimento de seus produtos e negócios.

Corroborando com sua afirmação, o engenheiro apresenta o acrílico como um material 100% reciclável e reutilizável, sendo uma das alternativas para a sustentabilidade estar mais presente com sua utilização em criações em diversos campos. A escolha desse material que adornará a coleção deu-se pela capacidade de reutilização do mesmo, sendo um polímero termoplástico, pode sofrer alterações

⁵ Cibernético.

⁶ Correntes corporais.

físicas sem afetar a composição química quando submetido ao calor, além disso, possui fácil manuseio, podendo ser modificado manualmente.

Dessa maneira a coleção *Yūrei* toma forma conceitualizando-se na representação da estética cyberpunk, exibindo seus preceitos e detalhes tecnológicos na parte do vestuário e sendo complementada por acessórios produzidos pela reutilização do acrílico e correntes de metal.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma coleção de moda inspirada na estética *cyberpunk*, a qual o vestuário será complementado por adornos e acessórios criados a partir do reuso de acrílico e metal.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Pesquisar e compreender o tema cyberpunk;
- Estudar sobre a reutilização do material acrílico e do metal;
- Analisar a ligação do cyberpunk com a moda e com a reutilização dos materiais escolhidos;
- Produzir uma peça piloto da coleção.

2 PROBLEMA PROJETUAL

A cibercultura tornou-se inerente à contemporaneidade, seus elementos são encontrados em diversas ferramentas e pertences dos seres humanos. Logo, reconectando-se às narrativas *cyberpunks*, tem-se a glória e o fracasso evolutivo, com o avanço veloz da tecnologia, oposta pelo declínio social, político e econômico, sendo estes conceitos, fontes para compreensão da cultura contemporânea (AMARAL, 2005).

Estas narrativas tratavam sobre importantes assuntos do futuro, tais como meio ambiente e qualidade de vida. Em vista disso, compreende-se que usufruir dos conhecimentos teóricos produzidos sobre o *cyberpunk*, é uma forma de analisar o presente, reconhecendo a influência humana em seus resultados (AMARAL, 2005). Paralelamente, a conscientização do consumo atual, acompanhada pela reeducação das formas de descarte e reutilização tornaram-se importantes tanto no mercado da moda quanto fora dele (GORDON; HILL, 2014).

Na atualidade, a indústria da moda anda em uma linha tênue entre o esgotamento de recursos e a utilização de meios sustentáveis. Sua existência atual se mobiliza buscando tratar sobre a sustentabilidade, como adquirir processos de reciclagem e reuso de materiais na etapa de criação e desenvolvimento de produtos (GORDON; HILL, 2014).

Conseqüentemente, surge o questionamento de como desenvolver uma coleção de moda inspirada na estética *cyberpunk*, onde o vestuário será complementado pelo meio sustentável de reutilização do acrílico e metal na criação dos acessórios?

3 REFERENCIAL TEÓRICO

Para melhor compreensão dos assuntos abordados neste trabalho, é realizada uma pesquisa teórica dividida em três seções: a moda, o movimento *cyberpunk* e a sustentabilidade. Primeiramente, a moda será apresentada expondo seus conceitos e suas ligações com movimentos sociais vividos ao longo da história. Em seguida, as faces da estética *cyberpunk* são exploradas em análises de conteúdos relacionados ao gênero, também tratando da obra de inspiração, *Ghost in The Shell* (1989). E por fim, a terceira parte aborda a sustentabilidade e seus métodos, fazendo ligação com os propósitos *cyberpunks* inseridos na moda.

3.1 MODA: UM MOVIMENTO SOCIAL

A moda é um sistema complexo composto de símbolos e elementos estéticos, é uma linguagem internacional e assunto de interesse vital à humanidade (JONES, 2011). Seu valor histórico é relacionado com sua capacidade de criar a singularidade entre indivíduos e uni-los em grupos onde suas características mais se assemelham. Portanto, a moda posiciona-se como conduta de expressionismo no campo social, cultural e econômico de todas as sociedades (BREWARD, 2003).

Este sistema é resinificado ao fenômeno cíclico onde o consumidor adota de acordo com o tempo e situação particular (SPROLES, 1981, apud MIRANDA; MARCHETTI; PRADO, 1999). Por meio desta ligação com o tempo, Frings (2012) apresenta o conceito da moda como:

A moda tem três propriedades: estilo, aceitação e atemporalidade. A transformação faz o mundo da moda girar, Novos estilos introduzidos, aumento da popularidade e declínio até obsolescência. Alguns estilos permanecem na moda mais do que outros. Alguns voltam à moda após um período latente. Como a moda é um produto da mudança, timing é um atributo importante em todos os níveis da indústria (FRINGS, 2012, p.84).

Consequentemente, a moda tornou-se o identificador visual dos períodos históricos, sendo capaz de expor tendências e até mesmo quando e qual sistema de governo está em atividade, de acordo com sua utilização. Pode, também, determinar culturas, grupos sociais e comportamentos, por meio da ligação ao termo *costume*⁷ que Calanca (2008) apresenta ligando moda aos valores que são compartilhados por membros de contextos históricos-sociais semelhantes.

Inclusive, de acordo com Lipovetsky (2009), a delimitação social criada pelo sistema regulatório da moda faz com que os indivíduos procurem livrar-se da pressão social por meio de reprodução de elementos das classes superiores. Logo, a classe superior começa a renovar suas vestimentas para não ser comparada à inferior, e então, o ciclo vicioso se estende, trazendo consigo o desejo de tornar algo da classe inferior cada vez mais semelhante aos indivíduos pertencentes à classe superior.

Um exemplo de diferenciação social por meio do vestuário é o uso dos rufos, tendência da indumentária aristocrata entre os anos 1530 à 1540, que era um tipo de gola plissada de tamanho extravagante. Essa tendência representava o privilégio da classe alta, indicando que o quanto mais

⁷ Traje.

exagero, menor mobilidade terá a pessoa que usar a peça de roupa. Logo, esta exhibe não somente sua roupa, mas também que não precisa trabalhar em fazer tarefas que exijam grande esforço (LAVIER, 1989). A seguir, a Figura 1 apresenta os rufos:

Figura 1 - Rufos



Fonte: Fashion Bubbles, 2019.

Em seu livro *Curso de Moda* (2015), Neide Batista assinala que as diferenças vistas por meio da posse de elementos de luxo, como os artigos de moda, também é dada pelo alcance que as camadas da sociedade possuem a elementos culturais:

Esses bens culturais determinam uma diferença social que não se dá apenas na esfera do poder aquisitivo. Portanto, não é somente o dinheiro que opera uma possível mobilidade social, que pode se configurar na representação de uma elite (BATISTA, 2015, p. 37).

No âmbito social da moda, questões relacionadas às divisões de classes estão presentes constantemente, tornando a moda em um movimento social. Seus adornos, recortes e combinações são capazes de compreender críticas e denúncias, tanto ao governo quanto qualquer tipo de posicionamento que discorde ou prejudique os ideais de quem participa dos movimentos oposicionistas (LIPOVETSKY, 2009).

Nesses casos, a moda acaba servindo como um tipo de uniforme dos participantes dos movimentos, com roupas características e marcantes ao grupo que a usa (LIPOVETSKY, 2009). Em vista disso, os grupos de participantes dos movimentos sociais foram denominados “tribos urbanas” como forma de assimilação com suas vestes, comportamentos sociais e ideais (PAIS; BLASS, 2004).

A Figura 2 apresenta uma tribo urbana chamada *Zazous* que possuía o objetivo de mover a juventude contra o nazismo, apostando em um visual influenciado pelo Jazz, composto por jaquetas *oversized*⁸, lenços e blusas de gola alta. Formando assim, seu uniforme, como pode ser visto a seguir.

Figura 2 - Tribo urbana *Zazous*



Fonte: O Negócio da Moda, 2018.

Outro movimento que também pode ser identificado por seu vestuário é o punk, como mostra a Figura 3, a seguir. A tribo deste movimento critica o autoritarismo existente no contexto social onde estão inseridos, possuindo caráter político e ofensivo às grandes instituições de poder (MILANI, 2008).

Figura 3 - Tribo urbana *Punks*



Fonte: Google Imagens, 2020.

Um dos exemplos de transformação da forma que a moda era produzida foi na Revolução Industrial, quando fiandeiras mecânicas e teares mecânicos foram inventados, tornando a produção de fios mais rápida, aumentando o estoque de tecidos e baixando seus preços (POLLINI, 2018). A moda passa a ser então, um dos patrimônios culturais da humanidade, fazendo companhia a templos,

⁸ Maior do que o tamanho comum.

paisagens e estruturas que estão presentes nesta lista. De acordo com Banard (2007), a história pode ser vista em segundo plano quando acompanhada da moda, sendo apenas coadjuvante da complexidade existente no mundo da moda. Partindo desse conceito, a moda é vista como elemento fundamental em movimentos sociais e culturais. Capaz de absorver e descartar valores de determinadas épocas, adaptando-se, evoluindo, trazendo mudanças e adequando-se ao mercado consumidor (CASTILHO, 2008).

A partir destas análises, pode-se criar a conexão entre o produto de moda, juntamente com a estética de um movimento cultural, o *cyberpunk*, inserido no mundo contemporâneo mediado por questões sustentáveis.

3.2 CIBERESPAÇO: O NOVO HABITAT

Em meio ao constante processo evolutivo da sociedade e suas relações sociais, a tecnologia implantou-se de forma que passou a fazer parte do contexto organizacional social e da visão territorial do ser humano, criando assim, a cibercultura (ANDRADE, 2019). Rüdiger (2008) defende sua narrativa de cibercultura:

[...] um campo de experiência através do qual esse fator instituinte dos tempos modernos começa a se tornar cotidiano à consciência. A formação que lhe subjaz remete a um conjunto de práticas e representações, através do qual ele se põe em vias de rotinização para o homem comum. A linha de sucessão em que se insere é em certo sentido, a proposta antes pelo cinema, o rádio, a televisão, o automóvel, a aviação e a eletricidade. Os mantras que se repetiram sobre esses últimos durante tanto tempo e hoje não se ouve mais são do mesmo tipo dos que repetem hoje os corifeus da cibercultura (RÜDIGER, 2008, p, 11).

Esta forma de cultura avançada tecnologicamente surge pela informatização da sociedade que teve começo nos anos 1970, pela criação da microinformática e do *personal computer* (PC), seguidos pela transformação do mesmo em um “computador coletivo” (CC), sendo então conectado ao ciberespaço por meio da *internet* sem fio (LEMOS, 2005).

Segundo Levy (2010), o termo “ciberespaço” foi criado por William Gibson em sua obra *Neuromancer* de 1984, descrevendo o universo das redes digitais como o “campo de batalha entre as multinacionais”. Deste ciberespaço, Levy (2010, p.92) transcreve-o como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”. Portanto, nele têm-se parte vital da cibercultura, conforme Lima (2009), “o ciberespaço não é uma realidade à parte, ou um não-lugar desconectado da realidade, mas uma expansão e um complexificador do real, e se constitui como uma tecnologia produtora e mediadora de informação, discursos e representações”.

Deve-se pontuar que esta plataforma de comunicação e transporte de informação não é restringida somente à *internet*, e sim por todo e qualquer uso da eletroeletrônica e do espectro eletromagnético, como redes de telégrafo, sistemas de controle de tráfego aéreo, rádio amador, entre outros (KUEHL, 2009, p. 29. Apud CANABARRO; BORNE, 2013). A partir da *internet*, o ciberespaço tornou-se mais acessível à população, sendo uma das soluções tecnológicas de interligação de computadores e redes computacionais (KUROSE; ROSS, 2010 apud CANABARRO; BORNE, 2013).

É através deste “espaço” que novas formas de relação com o conhecimento, relações dos indivíduos com a sociedade, e a “materialidade do discurso” são criadas (DIAS, 2005). Mittmann (2008) atribuindo as mudanças causadas pelo impacto desta rede cibernética:

E como costuma ocorrer a cada acontecimento histórico – sobretudo aqueles de proporções significativas -, as expressões e os modos de dizer antigos passam a adquirir sentidos peculiares, através de acontecimentos discursivos, numa reinterpretação que se faz necessária, Surgem então, no caso do ciberespaço, novas discursividades, pois que há novas maneiras de pensar – a partir desse contato com uma espécie de *second life*⁹, em que o virtual, como princípio, parece reger discursos, como o aparente apagamento dos limites entre as duas realidades (MITTMANN, 2008,p.2).

Bezerra e Sobrinho (2011), trazem essa relação homem-máquina na “naturalização” de objetos técnicos fundidos à ciência como elementos básicos para tratar da cultura atual, tendo o ciberespaço como palco mediador de narrativas, relações e compartilhamento de informações. A revista Time Magazine (2006) chegou a eleger “Você” como pessoa do ano, pois, para seus redatores, a “tecnocultura” pertence ao ser humano, e estes são quem controlam a era da informação.

O termo ciberespaço” também pode ser incorporado pela filosofia, atribuindo a “imortalidade” ao ser capaz de manipular a rede de informações armazenadas neste lugar, tendo uma “consciência” sem um corpo (JORDAN, 1999), Esta narrativa descorporificada é trazida em diversas obras cyberpunks, onde a “consciência” é capaz de “voar” transmitindo e recolhendo informações, como apresentado previamente em Neuromancer (1984), obra que concebe o termo, A descorporificação no mundo “real pode ser visualizada pela reinvenção virtual do corpo, por meio da criação de identidades sólidas, ou seja, *avatares*, por pessoas que utilizaram recursos informáticos com intuito de serem reconhecidas como identidades “*online*” por outros *avatares* (LAPA, 2006). Neste conceito de criação de uma nova “identidade *online*”, Krueger (1991) sugere que a identidade em si será escolhida por vontade do indivíduo:

Na realidade artificial final, aparência física será completamente componível. Você pode escolher ser alto(a) ou bonito(a) em uma ocasião, e em outra você pode desejar ser baixo(a) e simples, Seria instrutivo ver como atributos físicos modificados alteraram suas interações com outras pessoas. As pessoas não somente poderão o tratar diferente, mas você também poderá ver-se tratando-as diferentemente (KRUEGER, 1991, p. 256).

O termo “cyberpunk” possui correlação com o “ciberespaço”, visto que ambos se originam do termo “cibernética”, o qual foi conceitualizado pelo teórico Norbert Wiener em 1948 (AMARAL, 2005). Portanto, nota-se que o ciberespaço é a rede por onde se manifestam as narrativas cyberpunks, sendo a forma de comunicação mais avançada tecnologicamente disponível, situando os conceitos mais importantes do tema cyberpunk, o hibridismo entre homem-máquina e a descorporificação, explorados no tópico posterior.

⁹ Alusão ao jogo da moda.

3.3 “HIPERISMOS” *CYBERPUNKS*

Ao compreender a “rede por onde o gênero cultural *cyberpunk* é transmitido, inicia-se o processo de compreensão do que ele realmente é e como ele se manifesta. Primeiramente, este termo possui significados ambíguos, representando tanto um subgênero literário da ficção científica, quanto um movimento social (MURPHY; SCHMEINK, 2017). Em relação à sua identidade, a hibridização de seus conceitos é regente à sua essência, onde estão presentes a mistura da alta e “baixa” cultura, tecnologia de ponta com o aspecto visual “lixo”. Enquanto ao estilo literário, é visível a incorporação de elementos de críticas sociais e políticas, tocando a filosofia enquanto almeja atingir a ficção (CARDOSO, 2007).

Sua origem dispões de movimentos de contracultura e notória escrita vanguardista, apresentando seu primeiro “hiper”, em seus ambientes hiper urbanizados, acompanhados pelo uso de drogas psicotrópicas e forte menção tecnológica (CARDOSO, 2007). Este gênero, segundo Kellner (2001 apud Cardoso, 2007), é escrito supondo um mundo pós-moderno, onde a sociedade valida a imagem à realidade, tendo assim, uma cultura de hiperconsumismo adicionando inúmeros elementos visuais à sua identidade.

Portanto, a estética torna-se o maior recurso de identificação da “personalidade” *cyberpunk*, e para tal, a moda alia-se aos ideais do gênero como outro fator de caracterização do estilo, Amaral (2005) chega a chamar a estética *cyberpunk* de “hiperestética”, pois trata da sobreposição de imagens e elementos, afirmando que:

A hiperestetização pode ser vista não apenas como a inflação e abundância de signos estéticos em nosso dia-a-dia, mas também como nosso próprio mundo, sendo este igual às nossas disposições e sendo o sujeito o criador desse mundo, que em sua construção varia de acordo com as diferentes épocas, povos, indivíduos, sociedades, comunidades (AMARAL, 2005, p. 21).

Para a melhor compreensão do que se trata a estética *cyberpunk*, a obra *Ghost in The Shell* (1989), de Masamune Shirow, é utilizada para representar os elementos mais influentes e reconhecidos do movimento. Essa estética será abordada mais profundamente no desenvolvimento metodológico, com a etapa de Pesquisa do Tema da Coleção, embasando assim, elementos de inspiração para a criação da coleção deste trabalho. A Figura 4 serve para uma breve apresentação dos visuais apresentados em *Ghost in The Shell* (1989):

Figura 4 - Capa ilustrada de Ghost in The Shell



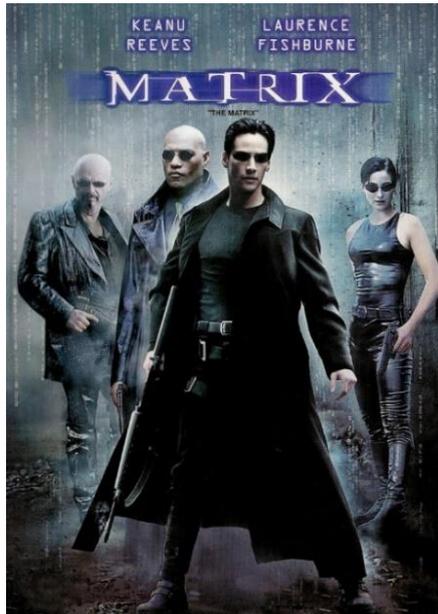
Fonte: Saraiva, 2016.

3.3.1 Estética *cyberpunk*

Conforme visto anteriormente a “hires-tética” de Amaral (2005), está presente na Figura 4, sendo encontrada na quantidade exagerada de cabos eletrônicos conectados à personagem ciborgue, que tem mais um elemento *cyberpunk* em seu corpo, feito completamente como um robô. Em suma, a estética do movimento é composta de elementos imagéticos, por mais que eventualmente envolva elementos da realidade, como Murphy e Schmeink (2017) afirmam, eles são modificados para então representar a realidade no seu futuro, mesmo que seja apenas em teoria. Por exemplo, em obras *cyberpunks*, grande parte do cenário é composto de elementos tecnológicos, como hologramas e transportes superdesenvolvidos, enquanto os personagens seguem o mesmo caminho, trazendo a tecnologia tanto no seu corpo quanto em suas roupas (MURPHY; SCHMEINK, 2017).

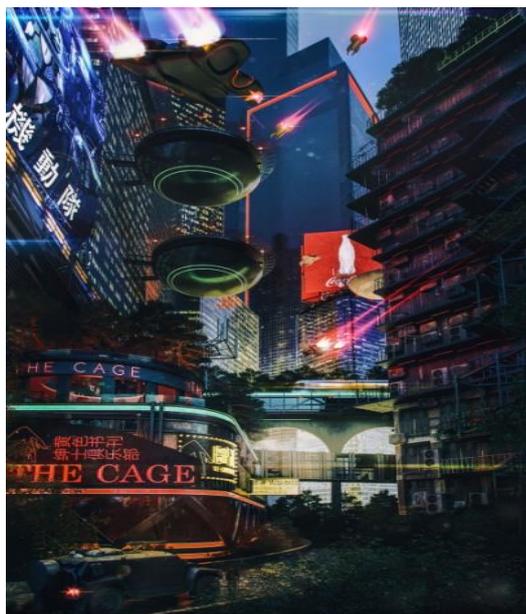
As configurações do estilo derivado do gênero, como aborda Amaral (2005), podem ser observadas em diversos meios, tais como as artes, trazendo apoio às novas mídias da arte contemporânea; no cinema, com diversos filmes e adaptações, com estéticas amais exploradas, como a icônica trilogia *The Matrix* (Figura 5), com direção de Lana Wachowski e Lilly Wachowski, de 1999 à 2003, trazendo diversas menções à *Ghost in The Shell* (mangás e animações).

Figura 5 - Pôster de The Matrix



Fonte: Google Imagens, 2020.

Os ambientes ilustrado nas histórias do gênero representam um tipo de organismo vivo, complexo e cheio de conexões, como arquiteturas tecnológicas, hologramas, entre outros. Como Pegoraro (2019) descreve: “O corpo tanto se define no ambiente *cyberpunk* quanto o ambiente o define”, ou seja, o corpo dos seres que habitam as histórias são partes das conexões que dão vida ao ambiente transcrevendo parte de si no sistema e vice e versa, representando assim, o hibridismo discutido previamente. Com a Figura 6, a complexidade do cenário *cyberpunk* pode ser vislumbrada.

Figura 6 - Ilustração de cidade *cyberpunk*

Fonte: Yasser Elkhodeiry, “The Cage”, 2016.

Quanto ao visual dos personagens, existem variações de obra em obra, criados a partir da imaginação dos autores. Contudo, existem traços que se repetem e quando adicionados em personagens ou cenários, já se tornam identificadores do estilo *cyberpunk* (MURPHY, SCHMEINK, 2017). Esses traços, segundo McFarlane, Schmeink e Murphy (2019), são armaduras, ou parte específicas de armamentos feitos para proteger os personagens, já que em suas narrativas, ocorrem lutas, brigas e grande locomoção em volta dos cenários e desenvolvimentos das histórias. A Figura 7 traz a representação do gênero, com notada sobreposição de elementos, como jaquetas acompanhadas e inúmeros bolsos, zíperes e acessórios (MCFARLANE; MURPHY; SCHMEINK, 2019).

Figura 7 - Ilustração do vestuário *cyberpunk*



Fonte: Arman Akopian, 2019.

Kellner (2001) chega a considerar o gênero *cyberpunk* como um “sistema de advertência”, pelo conteúdo nele explorado, com suas narrativas que avisam sobre desenvolvimentos futuros. E esses desenvolvimentos incluem a moda, essa que em si já está voltada ao futuro, buscando sempre ser atualizada, tanto em tendências quanto em materiais que a compõem (MCFARLANE; SCHMEINK; MURPHY, 2019).

Logo, a moda possui grande influência no gênero e em sua “hiperestética”, por estar focada, em grande parte, no futuro e no corpo dos seres humanos – ou ciborgues –, gerando designs marcantes em suas obras e frequentemente usados como inspirações por designers. Como Antonio Sicilia, designer de moda que traz esta estética com o conceito *clean*¹⁰, como mostra-se na Figura 8:

¹⁰ Limpo/Minimalista.

Figura 8 - Designs de Antonio Sicilia



Fonte: Fashion Avenue News, 2018.

Os designs de Sicilia trazem os aspectos citados por McFarlane, Schmeink e Murphy (2019), ou seja, os zíperes em lugares para facilitar o alcance do usuário, apetrechos como pochetes em lugares inusitados, recebendo nomes como *legholder*¹¹, também são vistos os recortes futuristas, assemelhando-se aos robôs.

Outra demonstração dos elementos citados anteriormente, está presente na Figura 9, no *look* usado pela modelo norte-americana, Isabella “Bella” Hadid. Em sua composição, existem diversos traços *cyberpunks*, inspirados pelo figurino utilizado na trilogia de Matrix (1999-2003), como analisado pela figurinista, Kym Barrett, na coluna de moda do jornal britânico The Guardian (2020).

Figura 9 - Bella Hadid



¹¹ Pochete de perna.

Fonte: The Guardian, 2020.

Esses traços são vistos pelo uso excessivos de bolsos, representando a parte funcional das peças, existindo tanto na parte superior das roupas, no colete, quanto na parte inferior, a calça. Segundo Kym, a silhueta também traz consigo grande influência, pois os personagens necessitavam de rápida movimentação então suas roupas eram justas, como pode ser visto na cintura marcada de Hadid. Quanto aos óculos que a modelo usa, é visto como o acessório marcante em Matrix, por seu formato e por ser usado pela maioria dos personagens, como mostra a Figura 10.

Figura 10 - Pôster com personagens de The Matrix



Fonte: The Guardian, 2020.

Também existe a interpretação de um estilo de vida *cyberpunk* nômade ou minimalista, como a escritora Mosh (2017), do blog M by Mosh formada em gestão de *marketing* de moda, pontua em exemplos do figurino utilizado na franquia Star Wars (1977-2019), com roupas de personagens que possuíam um cotidiano tecnológico com grandes diferenças entre classes e atritos governamentais, usando roupas de coloração neutra e acromático, como visto na Figura 11.

Figura 11 - Figurinos de Star Wars



Fonte: M by Mosh, 2017.

Através das análises feitas sobre a criação do vestuário *cyberpunk* para as obras do gênero e como ele pode ser adaptado às passarelas da moda, é possível entender quais fatores serão imprescindíveis aos objetivos deste trabalho.

3.3.2 Acessórios Cibernéticos

A indumentária *cyberpunk* vocaliza os ideais de seus usuários, como suas suposições do futuro, sendo representados por peças reforçadas, que visam segurança e proteção do indivíduo. Estes ideais tendem a seguir o pessimismo, como a sobrevivência a um apocalipse ou outras catástrofes do gênero. Contudo, paralelamente ao pessimismo, existe a crença na grande evolução tecnológica, sendo representada em suas vestes e principalmente seus acessórios (SOUZA, 2010).

Os personagens conseguem comunicar seus pensamentos ao leitor, que se identifica com o personagem. Isso acontece pela conexão entre as histórias de ambos, enquanto o personagem vive um futuro super avançado, ele sofre com a intervenção das grandes corporações, o capitalismo e o descaso do Estado, visado pelos autores, para se encaixar com a realidade do leitor no mundo real (PEROGARO, 2019).

Além disso, o vestuário muda de obra em obra, como visto anteriormente, existem traços que se repetem, mas o que mais se destaca é o uso da cor preto, demonstrado na Figura 12. Também nota-se o uso da cor prata em apetrechos acoplados às roupas ou como adornos que acompanham o look. Uma forma de obter esses apetrechos no mundo real pode ser em óculos espelhados, *piercings* e acessórios feitos pelos próprios usuários (SOUZA, 2010).

Figura 12 - Vestuário *cyberpunk* realista



Fonte: Pinterest, 2020.

A forte influência cyberpunk em marcas de moda atuais transparece em seus acessórios, como na marca Cyberdog e sua *head piece*¹² *Neuron Node Head System* (Figura 13). Trazendo à vida os detalhes das narrativas do gênero, expondo como os acessórios eram feitos por meio das partes de tecnologia que os indivíduos encontravam em seu dia-a-dia.

Figura 13 - *Neuron Node Head System*



Fonte: Cyberdog, 2020.

Assim, a criação de acessórios acompanhando o vestuário *cyberpunk* é necessária para a representação de todas as inspirações encontradas no gênero, portanto, correspondendo aos objetivos descritos para a criação da coleção de moda. Estes acessórios serão produzidos por meio da reutilização do acrílico e do metal, ambos representando a tecnologia e sustentabilidade, enquanto a coleção de moda será desenvolvida na busca de inserir a estética *cyberpunk* ao vestuário contemporâneo.

Visto que o gênero é uma criação da ficção científica, muitas interpretações e adaptações podem ser feitas a partir de sua estética visual, permitindo ao consumidor uma “experiência *cyberpunk*”, como Murphy e Schmeink (2017) descrevem. Essa experiência é o que os autores supracitados explicam como uma forma do consumidor imergir-se no personagem *cyberpunk*, como se fizessem parte de um jogo, onde modificam seu estilo ou corpo a partir das roupas que escolhem usar.

Logo, o estudo e conhecimento da estética *cyberpunk* é vital a este trabalho, pois nele serão desenvolvidas peças com o objetivo de transformar seus usuários em personagens de histórias *cyberpunks*. Contendo os traços principais do gênero em seus designs, como recortes alusivos ao corpo cibernético, peças funcionais contendo bolsos e zíperes, a coleção também será acompanhada de acessórios seguindo a mesma estética, porém produzidos através do reuso dos materiais, como tratado nas seções subsequentes.

¹² Acessório da cabeça.

3.4 VESTUÁRIO X ACESSÓRIOS

Os acessórios são a continuação do vestuário, são capazes de comunicar as ideias dos designers, correspondendo-as em tendências aos consumidores (FRINGS, 2012). O vestuário da humanidade sempre esteve acompanhado de acessórios, sejam eles colares de dentes de animais amarrados no pescoço ou produtos sofisticados a partir da *high tech*, como Aguiar (2019) escreve:

Eles diferenciam as pessoas que os usam, confirmando seu estilo pessoal – não importa qual seja ele –, tanto no universo feminino como no masculino, dependendo da liberdade de expressão de cada um (AGUIAR, 2019, p.12).

Existem diversos tipos de acessórios, como sapatos, bolsas, cintos, chapéus, bijuterias, etc., e quando estes são desenvolvidos, o designer eventualmente preocupa-se em criar a harmonia entre o vestuário e o acessório (FRINGS, 2012). Essa harmonia pode ser alcançada de formas diferentes em determinadas criações, pequenas alterações podem ser feitas para que a roupa converse melhor com determinado acessório, como a escolha de cores pode criar ilusões que alteram o tamanho do corpo do consumidor, assim como os materiais e texturas afetam também (AGUIAR, 2019). Portanto, quando colocados um em frente ao outro, o vestuário e os acessórios são partes que, em harmonia ou não, se complementam para satisfazer quem os veste.

[...] A moda que você veste, deve transformar você a seu favor, acompanhar-lo no e em sua vida privada, dar conforto e confiança, embelezar o seu tipo, encobrir fraquezas e tornar-lo melhor (ARIANT, 2017, p. 3).

Até mesmo quando o vestuário não esteve presente, os acessórios conseguiram protagonizar o *look* que os indivíduos usavam, como na pré-história, em regiões quentes, onde os indivíduos não precisavam se cobrir para se aquecerem, eles ainda adornavam-se por causa de sua preocupação em diferenciar-se de outros membros (BOUCHER, 2010). Na Figura 14 a seguir, pode-se ver como eram as joias que o homem pré-histórico usava como forma de diferenciação de seu grupo:

Figura 14 - Joias pré-históricas



Fonte: New Greenfil, 2020.

Em suma, vestuário e acessórios são independentes um do outro, mas, podem se complementar quando usados juntos, Para a melhor compreensão de como a complementação do vestuário-acessório funciona, a seguir serão apresentados tópicos com peças de roupa e acessórios.

3.4.1 Óculos de sol

Os óculos de sol são conhecidos por sua proteção ocular contra os raios solares, auxiliando a diminuir a sensibilidade da visão, quando exposta à claridade excessiva. Na pré-história eram utilizados utensílios sem lentes presos à face, e então, foram criadas as lente, primeiramente usadas pelo imperador Nero do século I, e o primeiro par de óculos teria sido feito na Alemanha no século XIII. O modelo então foi sendo reformado e adaptado para adequar-se as feições humanas para seu uso sem desconforto, e atualmente sendo um grande aliado das tendências de moda (Pesquisa Revista Superinteressante, 2004). As variações dos óculos ao longo da história podem ser observadas a seguir com as Figuras 15 e 16:

Figura 15 - Óculos de sol da pré-história



Fonte: Loucos por óculos, 2014.

Os óculos sem lentes, eram feitos de madeira, osso ou marfim, tendo apenas o recorte frontal, como uma forma de diminuir a entrada de luz solar, diminuindo a sensibilidade e aumentando o poder visual de quem o usava.

Figura 16 - Primeiro óculos com armação



Fonte: Henrimar, 2015.

A união entre o óculos de sol e o vestuário é vista pela imagem que o indivíduo deseja passar, pois os formatos dos óculos possuem certos significados e, assim como as roupas se acaixam ao corpo, os óculos se encaixam ao rosto. A Figura 17 representa os formatos dos rostos e quais óculos são mais indicados a serem usados:

Figura 17 - Formatos de rostos e óculos



Fonte: Eótica, 2017.

Todavia, esses formatos e indicações são apenas para facilitar a escolha do formato dos óculos para o consumidor. Os óculos de sol são acessórios que comumente são combinados com peças de roupas, e vêm ganhando cada vez mais espaço no mundo da moda (BROWN, 2014).

3.4.2 Piercings

Os *piercings* são adornos corporais feitos para uma duração prolongada, popularizados pelo movimento *punk*. Atualmente representam tendências, podendo ter ou não funcionalidade, de acordo com a vontade do usuário, podendo também serem falsos, ou seja, sem furos (FERREIRA, 2019).

Segundo Graves (2000), estes adornos passaram a ficar populares entre os jovens inspirados nos movimentos que os deram vida. Além disso, com o avanço da tecnologia as técnicas de *body piercing*¹³ avançaram, tornando os piercings mais sofisticados, podendo acompanhar peças de roupas e modifica-las apenas por seu uso. Na Figura 18 pode-se ver o *piercings* real e falso:

¹³ Nome dado ao ato de aplicar *piercings* no corpo.

Figura 18 - Piercings



Fonte: Keren Wolf, 2020.

3.4.3 Bolsas

“Como as proporções de designs arquitetônicos, o tamanho e formato de uma bolsa é essencial para montar seu estilo” (CEBLLOS, 2013, p. 6). Como descreve Ceballos (2013), um dos acessórios mais importantes é a bolsa (Figura 19), usada de várias maneiras, em vários estilos, cores e formatos, sendo atualizada de acordo com as tendências, mas mantendo seu uso contínuo na moda.

Figura 19 - Tipos de bolsas



Fonte: Pinterest, 2020.

Mediante o exposto, percebe-se a importância do acompanhamento dos acessórios na coleção produzida neste trabalho, principalmente os que foram divididos em tópicos, pois eles servirão como base para o desenvolvimento dos adornos.

3.5 A SUSTENTABILIDADE NA MODA

Nos dias atuais, tópicos como sustentabilidade circundam a humanidade e todas as áreas que a afetam, tais como a moda. Fletcher e Grose (2019) afirmam que a sustentabilidade impõe mudanças à indústria da moda, principalmente por meio de pequenas ações individuais.

Uma das formas de entrelaçar a sustentabilidade e a moda é a reutilização de materiais. Uma vez que, segundo Pêsoa (2018), na reutilização o produto não usado não é lixo, sendo renovado sem carecer de processamentos, como acontece em outros métodos de reaproveitamento.

Visto que o objetivo principal da sustentabilidade é garantir recursos do planeta no futuro, por meio de energias renováveis, tecnologias limpas e proteção do meio ambiente, pode-se ter uma visão mais clara de onde a moda deve ser inserida (JUNIOR; ROMANEL, 2013).

Portanto, observa-se a ligação entre todos os conceitos tratados, visto que a moda, representada pela estética *cyberpunk*, traz peças utilizando a tecnologia e elementos feitos a mão pelos usuários. O caráter *cyberpunk* denuncia a precariedade de seu ambiente por meio de manifestações artísticas onde sua obra é sua vestimenta.

Desta forma, a moda do gênero ainda necessita aceitação, ou como Frings (2012) descreve, um ciclo da moda, onde estilos são julgados pelo mercado, passando por processos como: introdução, aumento da popularidade, pico de popularidade, queda de popularidade e rejeição.

Diante disso, Fletcher e Grose (2019) levantam questões de como a sustentabilidade pode ser aplicada na moda e como a indústria da moda pode se comportar com seu público para influenciá-lo a optar por um consumo sustentável. Uma dessas questões será usada na produção dos acessórios propostos por este trabalho, sendo ela a reutilização de materiais descartados.

O processo de reutilização é baseado na prática de pegar produtos inteiros, ou seus componentes, e reutilizá-los sem serem reduzidos à matéria-prima. Nesse processo existem quatro tipos diferentes de como esse pode ser realizado, o primeiro é a reutilização direta, onde o produto não passa por nenhum processo, sendo reutilizado com o mesmo fim, ou sendo entendido como a extensão da vida útil do produto, significando doação, troca ou revenda do produto (QUARESMA; VALENTE, 2018).

O segundo tipo de reutilização é o de renovação, que possui processos de melhoria, como limpeza ou restaurações das peças, utilizado quando o produto tem algum defeito que possa ser facilmente reparado. Outro tipo é o de reafetação, quando o produto recebe outra função ao ser modificado, não exercendo o que ele fazia inicialmente. E o último é a remanufatura, onde o produto é completamente transformado, não tendo nenhuma conexão com o que ela já tivera sido e exercendo outras funções (QUARESMA; VALENTE, 2018).

“Mediante o exposto, o processo escolhido para a produção dos acessórios será a reutilização do tipo remanufatura, usando materiais como metal e acrílico, Mantendo a conexão com os aspectos

cyberpunks de “do it yourself”, e transformando os descartes em algo novo, renovando sua beleza e valor. Com o objetivo de esclarecer como os materiais escolhidos serão processados, novos tópicos desse trabalho retomarão o tema.

Em conclusão, a sustentabilidade é uma forma de estender não somente a vida útil de peças de roupas ou utensílios, mas também à vida humana, o que é uma das preocupações das narrativas *cyberpunks*, tornando a sustentabilidade indispensável ao presente trabalho.

3.5.1 Reutilização do Acrílico e seu diferencial para a criação de adornos e acessórios na moda

O acrílico foi o material escolhido para ser utilizado na parte de adornos e acessórios da coleção, uma vez que este representa da melhor forma, os elementos usados pelo movimento *cyberpunk*. Contudo, sua importância vai além de sua aparência, também agregando suas propriedades e capacidades, como seu valor sustentável quando acolhido em processos de reutilização.

O material possui versatilidade quando necessita de transformação, como na matéria apresentada por Vanessa Rosário em 2016, na coluna Toda Bonita que fala sobre moda, estilo e beleza, são vistos os diversos usos do acrílico em forma de acessórios. Nota-se que sua aplicação é possível em diversos estilos ainda servindo de diferencial à peça. Um exemplo de como o acrílico pode ser muito versátil, é o desfile da marca Aramez, onde todos os acessórios eram feitos de acrílico, como mostra a Figura 20.

Figura 20 - Peças do desfile da marca Aramez



Fonte: Lilian Pacce, 2017.

É por meio deste material multifuncional que a moda consegue manter uma forte ligação à sustentabilidade, que, segundo Fletcher e Grose (2019), transforma a moda em maneiras diferentes de pensar, tanto no mundo como nos negócios do design.

Quanto aos seus processos de modificação, chapas de acrílico serão remanufaturadas tornando-se partes dos acessórios e adornos previstos para a coleção. O material será transformado totalmente, visto previamente que, esse material suporta tais mudanças e é o mais indicado a ser usado em processos de reutilização.

Assim sendo, a importância do acrílico é validada justamente pelo diferencial que traz quando o processo de reutilização o transforma em algo inovador aderindo a proposta do tema deste trabalho e complementando o vestuário desenvolvido. Acrescentando-se que os acessórios feitos pela reutilização do acrílico serão *body armor*, bolsas, colares e óculos de sol, discutidos e apresentados no futuro do trabalho.

3.5.2 Reutilização do Metal e seu diferencial para a criação de adornos e acessórios na moda

O metal é o segundo material escolhido para a produção dos acessórios, este material chega a levar 450 anos a se decompor. Não somente pela necessidade da reutilização do metal, mas também o valor que ele dá à peça foram os motivos da escolha de seu uso.

Embora existam diversos tipos de metais com diversas cores e formatos, os acessórios desenvolvidos serão trabalhados no alumínio, por combinar melhor com a estética visada.

Figura 21 - Alumínio



Fonte: Google Imagens, 2020.

Esse material possui propriedades sustentáveis valiosas pois contém alto grau de resistência, durabilidade e fácil adequação, e mesmo sendo modificado inúmeras vezes, essas propriedades continuam as mesmas, sendo assim, um dos mais procurados por quem deseja trilhar o caminho da sustentabilidade (Pesquisa Faciles Negociação de Sucatas Industriais, 2017).

As práticas sustentáveis relacionadas ao alumínio são de grande valor, já que, se reutilizado constantemente, é capaz de reduzir a extração e beneficiamento do minério. Essas práticas podem gerar muitos benefícios, reduzindo custos dos produtos, gerar empregos e ainda economizar energia (Pesquisa Faciles Negociação de Sucatas Industriais, 2017). Dadas as propriedades do metal, mais especificadamente do alumínio, fica determinada a escolha do material que acompanhará o acrílico na composição dos acessórios que farão parte da coleção.

4 METODOLOGIA

Para este trabalho optou-se pela metodologia de Treptow (2013), proposta em sua obra *Inventando Moda*, por melhor condizer com as necessidades estruturais do desenvolvimento metodológico acadêmico. Nesta metodologia existem seções demarcando os tópicos mais importantes a serem discutidos na realização do projeto, as quais abordam pesquisa, planejamento, design, desenvolvimento e produção. Salienta-se que as etapas apresentadas aqui, são as fases adaptadas para a realização deste projeto, pois a metodologia da autora supracitada é mais completa do que será abordado a seguir.

Para o início de uma coleção de moda, Treptow (2013), traz a pesquisa de moda no último passo da primeira parte de sua metodologia, onde os comportamentos, tecnologias, tendências e tema da coleção serão estudados e analisados. A autora apresenta a pesquisa como um comportamento que deve ser constantemente utilizado pelo designer de moda, sendo representada de forma visual em painéis imagéticos.

Na pesquisa comportamental, o designer deve focar nos interesses do mercado-alvo, desde novos gostos musicais até mesmo práticas religiosas. A seguir, é apresentada a pesquisa comparativa de mercado, onde a análise é voltada aos concorrentes, onde preços, visibilidade, qualidade, singularidade e semelhanças são levadas em consideração para a compreensão do que será atrativo ao público-alvo. Quanto à terceira parte de pesquisa, a tecnológica, trata sobre a importância do contato com fornecedores para o conhecimento de inovações tecnológicas que estão disponíveis ao mercado, desde tecidos a serviços de lavanderia, entre outros. A autora cita que a pesquisa de tendências pode ser realizada por meio de escritórios especializados em previsões de tendências, abordando novos lançamentos, como cores, designs e produtos. Finalizando a parte de pesquisas de tendências, é contemplada a pesquisa de tema de coleção, onde o designer deve tratar sobre a inspiração da coleção, a qual pode ser planejada como uma história, trazendo características da marca, mesmo em estações diferentes (TREPTOW, 2013).

Na fase de planejamento, primeiro tópico da segunda parte do método de Treptow (2013), é discutida a coleção em si, com seus processos criativos, cronograma de coleção e suas dimensões. O planejamento pode ser alcançado por meio do *briefing*, que é o resultado das reuniões que ressaltam os objetivos do designer com sua coleção.

Na próxima etapa, Treptow (2013) levanta a questão do design, após a análise dos painéis, acontece a determinação da inspiração e da cartela de cores. Respectivamente vindo de escolhas do designer após as pesquisas de tendências e suas apostas em novos estilos e designs, enquanto as cores devem representar o tema da coleção, trazendo todas as cores apresentadas na coleção e de preferência que sejam separadas devidamente para não interferir umas com as outras. Os materiais e aviamentos acompanham a definição das cores, escolhidos a partir de materiais e tecidos disponibilizados pelos fornecedores, sendo importante serem definidos antes dos primeiros esboços.

Assim que os elementos que compoem a coleção são escolhidos, inicia-se a geração de alternativas por meio de esboços que buscam referenciar os tópicos explorados nos painéis imagéticos feitos anteriormente, corroborando com o tema, identidade e público-alvo da marca (QUEIROZ;

BASSO, 2016). A autora afirma que a quantidade de alternativas deve ser suficiente para a apresentação de diversas versões de modelos do design, criando correlações e parâmetros a serem representados ao longo da coleção.

Para o melhor entendimento do designer com o setor de produção-amostra, são feitos os desenhos técnicos, onde, após a escolha dos desenhos de moda, ou *croquis*, são ressaltadas as técnicas, texturas, caimentos e efeitos que o designer busca com suas peças. Na última etapa, o desenvolvimento, são feitos moldes e peças pilotos para a melhor visualização do produto e seus acabamentos passados para as fichas técnicas com todas as informações necessárias para a produção e finalização de processos e etapas (TREPTOW, 2013).

Deste modo, o método de Treptow (2013) adapta-se aos objetivos deste trabalho, tendo suas etapas utilizadas de maneira que beneficiem o desenvolvimento do mesmo, como mostra a Tabela 1 a seguir:

Tabela 1 - Adaptação da metodologia

Metodologia de Treptow (2013)	
Pesquisa em Moda	Pesquisa de Comportamento
	Pesquisa Comparativa de Mercado
	Pesquisa Tecnológica
	Pesquisa de Tendências
	Pesquisa de Tema de Coleção
Design	Inspiração
	Cores
	Tecidos
	Aviamentos
	Esboços
	Elementos e Princípios do Design
	Elementos de Estilo
	Croquis
Desenvolvimento	Desenhos Técnicos
	Modelagem
	Peça Piloto
	Ficha Técnica
	Produção

Fonte: TREPTOW, 2013; adaptação autora.

A Tabela 1 transcreve as etapas da criação de uma coleção de moda após a adaptação da metodologia de Treptow (2013), contendo somente o que se relaciona com as necessidades previstas para este trabalho. Por fim, inicia-se o desenvolvimento do trabalho conforme a esquematização feita anteriormente.

5 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

Ao iniciar um projeto de coleção, o designer deve conhecer os diversos fatores que poderão influenciá-lo em seus processos criativos, portanto, inicia-se com a etapa de pesquisa de comportamento para o desenvolvimento do projeto, conforme trazido por Treptow (2013).

5.1 PESQUISA DE COMPORTAMENTO

Neste tópico serão expostos os interesses e preferências do público-alvo da marca, para então, a possível conexão dos sentimentos, mudanças e comportamentos do mesmo com a coleção desenvolvida futuramente. Logo, a definição do público-alvo é necessária para o entendimento dos desejos apresentados por seus indivíduos servindo como orientação ao designer (TREPTOW, 2013).

Desta maneira, o público-alvo deste trabalho é estabelecido por mulheres jovens, na faixa-etária de 16 a 22 anos, que consomem e apreciam o tema de ficção científica, encaixando-se com a identidade do projeto da coleção. Uma vez que, apreciadoras da ficção científica, também são influenciadas por sua estética futurista, presente em seus guarda-roupas pelo uso de cores vezes suaves –como tons neutros e pastéis–, vezes chamativas –tons *neons*.

Além disso, o que permeia o perfil do público-alvo desta coleção, deve ser analisado seu estilo de vida, assim como seus valores e ambientes onde vivem. Conforme Treptow (2013) explica, que conhecer o estilo de vida do mercado-alvo deve ser uma preocupação do designer, sendo representado por lugares que os consumidores frequentam, seus ídolos ou culturas onde estão inseridos. Então, para encontrar as particularidades do público em questão, será usado o conceito de “geração” estabelecido por Abrams (1982 apud Feixa; Leccardi, 2010):

O ponto de partida de Abrams foi sua convicção de que a individualidade e a sociedade são construções históricas. É portanto necessário analisar suas interconexões e, simultaneamente, suas mudanças ao longo do tempo. Identidades – considerado o elo entre suas dimensões individual e social – devem, por seu turno, ser investigadas dentro de um modelo de referência histórico-social. Após rejeitar a definição de identidade, amparada tanto em termos psicológicos à execução de papéis-, Abrams definiu-a como consciência do entrelaçamento da história individual e da história social (ABRAMS, 1982 apud FEIXA; LECCARDI, 2010).

Em vista disso, contempla-se a inserção do público-alvo na Geração Z, já que essa corresponde a sua faixa-etária. Segundo Kämpf (2011), os indivíduos representantes desta geração possuem entendimento das tecnologias contemporâneas maior do que as anteriores. Inclusive sua denominação “Z” vem do termo *zap*, do inglês, onde significa “fazer algo rapidamente”, associado ao ato de trocar os canais da TV constantemente por algo novo sem mesmo prestar atenção (KÄMPF, 2011). A autora supracitada chega a dar um exemplo de como os próprios indivíduos se conceituam:

É comum ouvir que os jovens de hoje dão a impressão de terem nascido com um chip inserido no cérebro, já que parecem assimilar e fazer uso das novas tecnologias digitais de modo intuitivo, com muito mais aptidão do que os adultos (KÄMPF, 2011).

Diante do painel apresentado na Figura 22, o entendimento do perfil das consumidoras é facilitado pelo uso dos símbolos e imagens que compuseram sua criação. Ao tratar de seus gostos, estão presentes imagens de personagens que representam as animações e mangás japoneses, enquanto os controles representam *video games*¹⁷, que são outra forma de retratar a presença de tecnologia em sua vida. A presença de acessórios chamativos trazem uma personalidade extrovertida, buscando atrair olhares e ser o centro das atenções. Elementos tecnológicos como os hologramas e celulares estão presentes para reforçar o apreço pela tecnologia, assim como o logotipo da rede social de *microblogging*¹⁸, o Twitter.

5.2 PESQUISA COMPARATIVA DE MERCADO

Para a realização de uma coleção de moda, Treptow (2013) destaca que a questão da concorrência deve ser bem analisada pelo designer. Observar as estratégias utilizadas pelos concorrentes para atrair públicos semelhantes ao mercado-alvo da coleção em desenvolvimento é de suma importância, desde seus produtos até seus serviços. As marcas que compartilham as propostas trazidas nesta coleção são lojas *online* de estilo alternativo futurista como Cyberdog (@cyberdog), Namilia (@_namilia_), We Love Street (@welovestreet_), Holy Grail (@holygrail_officiall) e Ikeuchi (@_ikeuchi).

A britânica Cyberdog (@cyberdog), fundada nos anos 1990, descreve-se como uma loja que trouxe roupas mais interessantes a Terra, aludindo ser extraterrestre e trazendo artigos que se destacam pelo cotidiano de seus consumidores. Todo o seu marketing é voltado ao futurismo, abrangendo estilos, do *techno* ao *cyberpunk*, com o *slogan* “Born in the 90’s, worn in the future.” (Nascida nos anos 1990, usada no futuro). Com seu lema de acolhimento e futuro, sua grade de tamanhos possui alcance PP ao GG, com produtos femininos, masculinos, infantis e +18. Já a marca alemã Namilia (@_namilia_), fundada em 2015, apresenta seu conceito voltado aos “rebeldes, provocadores e destruidores da falsa percepção”, como seus fundadores descrevem. A marca acredita que com o vestuário o consumidor pode usufruir de sua estética visual como uma ferramenta para expressar suas crenças, conflitos e sonhos, possuindo tamanhos que agregam de PP ao G.

A marca We Love Street (@welovestret_) tem a missão de dar a possibilidade de seu consumidor de se destacar da multidão, se expressando sem quebrar seus bolsos, fazendo produtos com amor para serem usados com amor. Enquanto Holy Grail (@holygrail_officiall) produz roupas com estética *cyberpunk*, Ikeuchi (@_ikeuchi) produz acessórios assemelhando-se em seus toques tecnológicos e seu público.

A partir das análises feitas sobre posicionamentos e apresentações das marcas que possuem mercados-alvo semelhantes aos quais este trabalho busca atingir, serão escolhidos artigos para comparação de concorrência. A partir da descrição dos produtos será feita uma tabela comparativa apresentando as características a seguir. Portanto, a Figura 23 apresenta a touca *Peeka Balaclava* da

¹⁷ Jogos eletrônicos.

¹⁸ Microblogue: Textos-mensagens curtas para que qualquer pessoa, também usuária da rede social, possa ler e compartilhar.

marca Cyberdog, possuindo os óculos acoplados à mesma. Segundo a narrativa futurista, os óculos de PVC holográfico azul representam a tecnologia, unindo acessório e vestuário, o qual traz na touca um tecido em tela preta.

Figura 23 - Touca com óculos acoplado, Cyberdog



Fonte: Cyberdog, 2020.

Em sequência é trazida, na Figura 24, a jaqueta nomeada *Reflective Choker with Metal Chains* da Namilia, Esta jaqueta possui velcro na gola para servir de ajuste ao usar a peça, tecido refletivo na parte cinza almofadas 3D que são posicionadas de acordo com o consumidor pelo uso do velcro na cor preto, e correntes de metal que enfeitam a peça na parte frontal que também podem ser retiradas da peça por encaixe, mais uma vez unindo o acessório ao vestuário.

Figura 24 - Jaqueta *Choker*, Namilia



Fonte: Namilia, 2020.

A Figura 25 apresenta o moletom *WLS Alphabet I* criado pela marca We Love Street, este sendo um moletom básico na cor verde em algodão com estampa na cor branco feita por meio de

bordados. Possui bolsos faca em suas laterais, e capuz alongado com a abertura regulável através do velcro, podendo ser usado como gola por causa de seu formato.

Figura 25 - Moletom, We Love Street



Fonte: We Love Street, 2020.

A seguir, a peça trazida na Figura 26, é a calça *B.L.P-04/TAN* vendida pela marca Holy Grail. Esse produto é feito em tecido algodão em ribana, na cor bege, com bolsos externos acoplados à mesma, representando *legholder*, semelhantes às pochetes, porém usadas nas pernas. O modelo possui reguladores nas bocas da calça, feita no modelo *jogger*, possuindo estampas serigrafadas em preto e branco, tanto na calça quanto nos reguladores, com a logotipo da marca.

Figura 26 - Calça, Holy Grail



Fonte: Holy Grail, 2020.

Já a marca Ikeuchi apresenta designs robóticos, como mostra-se na Figura 27, com o *ear piece*¹⁹, feito à mão com diversos elementos, tanto metais quanto formas impressas em 3D, feito com exclusividade para cada consumidor, feitos nas cores vermelho, cinza e preto.

Figura 27 - *Ear piece*, Ikeuchi



Fonte: Ikeuchi, 2020.

Assim, após a mostra dos artigos de moda, é apresentada a Tabela 2, onde são expostos e comparados os elementos presentes nas peças e marcas, tanto como coleção, preço, local de venda e o tipo de produto.

Tabela 2 – Resumo da pesquisa de mercado

Marca	Tipo de produto	Cores	Preços	Local de venda
Cyberdog	Touca	Preto e Azul	R\$ 261,22	Online e loja física
Namilia	Jaqueta	Cinza e Preto	R\$ 469,92	Online
We Love Street	Moletom	Verde	R\$ 393,32	Online
Holy Grail	Calça <i>Jogger</i>	Bege e Preto	R\$ 1127,67	Online
Ikeuchi	<i>Ear piece</i>	Vermelho, Cinza e Preto	(Exclusivo)	Online

Fonte: Coleção da autora, 2020.

A partir da tabela apresentada, é possível comparar suas semelhanças e diferenças, como a utilização universal das plataformas digitais, todas tendo meios *online* de vendas, o uso de um *site* e conta na rede social Instagram. As mesmas compartilham discursos futuristas, por isso utilizam suas redes sociais em busca de conectar-se facilmente com seu público, sendo assim, concorrentes. Sua paleta de cores não difere tanto, em grande parte apresentando peças em preto, e quando existem peças com cores chamativas, alguma variante desta peça é oferecida em preto, como uma forma de estar sempre conectada com a estética *cyberpunk*, trazida por todas as marcas.

Quanto ao posicionamento das marcas, entende-se que estão alinhadas em um mesmo perfil pois apresentam os mesmos objetivos: fazer com que seu consumidor seja capaz de se expressar por meio de suas roupas. Contudo, sua faixa de preços difere por possuírem variados elementos em sua

¹⁹ Acessório de orelha.

criação, como pode ser visto na diferença entre a marca Cyberdog com a Holy Grail, pois essas empresas trabalham com materiais diferenciados, o que impacta no preço das peças, sendo mais elevados do que os praticados pelas concorrentes.

Por meio desta análise torna-se possível avaliar o que está presente nos mercados concorrentes, tanto em seus estilos quanto em seus preços e posicionamentos. Assim, a pesquisa comparativa de mercado contempla-se, adicionando ao desenvolvimento desta coleção o conhecimento do que o designer deve atribuir e o que deve tomar cuidado em sua criação.

5.3 PESQUISA DE TENDÊNCIAS

Como forma de transcrever o comportamento do consumidor, as pesquisas de tendências são trazidas por escritórios de previsão de tendências transmitindo as análises comportamentais ao estilista, influenciando suas coleções de acordo com o que atinge seu público-alvo (TREPTOW, 2013). Portanto, o desenvolvimento deste trabalho, a pesquisa de tendências, com o foco no outono-inverno de 2021.

De acordo com Pantone (2019), empresa desenvolvedora de sistemas codificados de cores, a geração mais jovem será responsável pelo redirecionamento da produção de moda, consumindo produtos *handmade*²⁰, locais e independentes. Além disso, o viés político será parte de seu processo de consumo, usando suas aquisições como protestos contra os hábitos de *fast fashion* da indústria de moda, ou como forma de conscientização de causas que estes apoiem. Em vista disso, a origem, trajetória e finalização do produto ou material importam não somente ao designer, mas também fazem parte das preocupações do consumidor de 2021.

Segundo a pesquisa da Pantone, Peclers Paris (2020), agência francesa consultora de estilo e tendências de marcas de moda, apresenta a mesma linha de pensamento em sua seção de listagem de tendências, *Responsible Ingenuity* (responsabilidade ingênua), nesta seção é abordada a importância do *eco-design*²¹, onde não deve ser visto como uma opção e sim prioridade dos designers de todos os mercados, reavaliando seus métodos de produção, sendo uma tendência entre a demanda dos consumidores contemporâneos.

Enquanto isso, Peclers, também afirma que, quanto ao vestuário feminino de outono-inverno de 2021, o estilo casual toma evidência pela falta de desejo de um estilo de vida formal, acompanhado da necessidade de representatividade feminina no ambiente urbano. O estilo mantém suas origens enquanto é reinventado além de seus clichês, trazendo o prático, confortável, simples e fácil de vestir como tendências da estação. A agência também apresenta a emergência climática como um grande fator diferencial nas práticas de consumo, buscando sair da “era do descartável” por meio da criação de um sistema que respeite mais o planeta e seus habitantes, dando novos sentidos e valores aos materiais. No grupo de materiais, Peclers Paris cria uma seção *Power of Softness* (Poder da Suavidade), indicando os tecidos e texturas que são escolhidos para 2021, sendo eles tecidos aveludados transparentes, efeitos “gelatina”, apresentados em tons de salmão.

²⁰ Feito à mão.

²¹ Design ecológico.

Peclers liga tons terrosos e cinzas minerais ao tema do material, dando alusão à matéria e elementos geológicos, os policromáticos pastéis à suavidade e os tons *acids* (ácidos) com a ecologia. Em coesão, a agência WGSN (*World Global Style Network*) apresenta cinco cores-chave para o ano de 2021, em parceria com a Coloro, agência de sistemas codificados de cores, tendo a rusticidade e modernidade andando lado a lado com tons energéticos e ao mesmo tempo leves, como amarelo limão, azul cinza, verde e vermelho.

Paralelamente aos estudos apresentados anteriormente, o *site* de *trend forecasting* Fashion Snoops (2019) traz os principais artigos da moda feminina para 2021. Primeiramente apresentando o minimalismo em *trenchcoats* alongados com ombros caídos, saias e calças *oversized* de comprimento *midi*, em ligação com o estilo casual reformulado fortemente destacado nas pesquisas de tendências, Em seguida, nota-se um tema mais futurista, com tecidos de superfícies brilhosas, como couro, relacionado ao efeito “gelatina” também apresentado por Peclers Paris.

Mediante o exposto, são escolhidas as tendências que se comunicam harmoniosamente com a proposta apresentada para a criação da coleção de acordo com as fontes de previsão. Sendo estas tendências traduzidas por meio do painel imagético apresentado na Figura 28.

Figura 28 - Painel de Tendências



Fonte: Coleção da autora, 2020.

Por meio deste painel são apresentadas as tendências que são capazes de serem acrescentadas no processo de desenvolvimento da coleção de outono-inverno de 2021. Visto que, estão presentes no painel, tecidos com efeitos brilhosos como couro e vinil, também estão nele, colorações neutras e pastéis como cinza e o lilás, pois representam melhor o interesse da coleção. Pode-se salientar o futurismo nos detalhes em *neon* das peças e acessórios, acompanhado dos artigos

oversized e rústicos. Assim, define-se e adaptam-se as tendências analisadas nesta parte do desenvolvimento.

5.4 PESQUISA DE TEMA DE COLEÇÃO

Nesta etapa projetual, Treptow (2013) descreve o tema como a “história” e o “argumento” de uma coleção de moda, logo, conclui-se que este processo de pesquisa é fundamental para a criação e aperfeiçoamento da personalidade da coleção. Em busca de transmitir a identidade deste trabalho, a qual foca no tema estético *cyberpunk*, fez-se a escolha da saga literária ilustrada em formato de mangá, *Ghost in The Shell* (1989-1996), de Masamune Shirow, apoiada por seu filme de animação, *Ghost in The Shell: O Fantasma do Futuro* (1995), dirigido por Mamoru Oshii e produzido por Mitsuhisa Ishikawa e Shigeru Watanabe.

O mangá recebeu seu nome pela inspiração na obra filosófica de Arthur Koestler, *The Ghost in The Machine* (1967), sendo uma crítica à hipótese de que a mente humana poderia ser vista como uma máquina – *machine* –, ou um tipo de computador. Koestler (1967 apud Cleland, 2020) questiona: se a mente fosse um computador, teria mesmo “consciência” ou “espírito”? Este questionamento é uma crítica à teoria nomeada “dualismo cartesiano”, onde a mente e corpo são independentes, apresentada pelo filósofo, físico e matemático René Descartes (1596-1650).

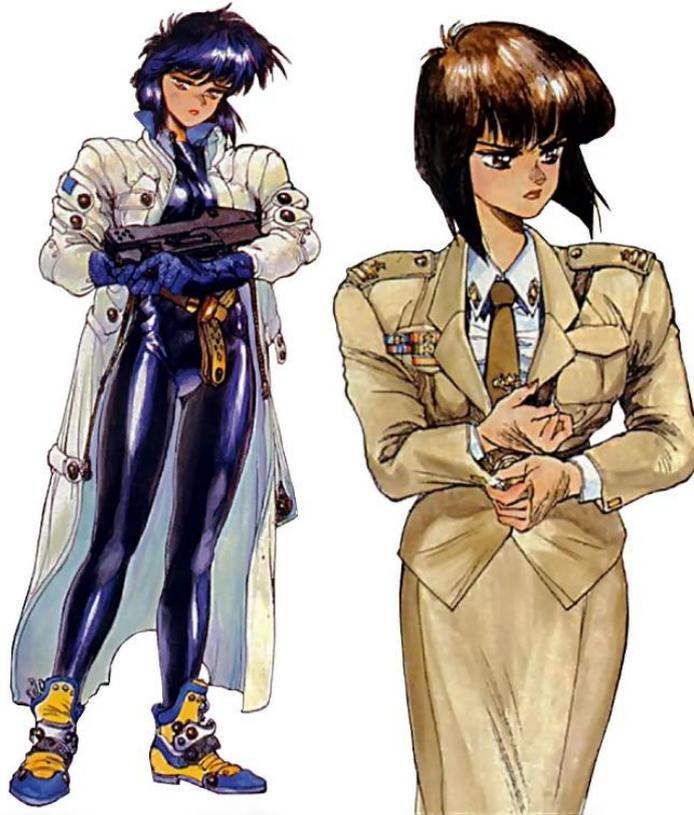
Ao se referir por “Independentes”, Descartes afirmava que a mente e o corpo são substâncias completamente diferentes e que podem existir separadamente (LEVY, 2010). Essa divisão entre mente e corpo também é interpretada vendo a alma como pensante e não-extensa enquanto o corpo é extenso e não-pensante (PINHEIRO, 2011). Os pensamentos estão em um plano imaterial, ou seja, a mente não ocupa lugar no espaço, assim sendo, certas habilidades humanas não correspondem à natureza física e não podem ser explicados no mundo natural. Contudo, em sua teoria, Descartes utiliza o argumento de que existem funções humanas que deem ser exercidas além de seu pensamento, ou seja, além de sua vontade, sendo eles processos digestivos, respiratório ou estimulação nervosa (DESCARTES apud PINHEIRO, 2011).

A partir desta teoria, a expressão “*the ghost in the machine*” (o fantasma na máquina) foi primeiramente introduzida por Gilbert Ryle em *The Concept of Mind* (1949) como uma forma de negar o idealismo dualista. Ryle (1949) condena o dualismo por afastar funções e significados de mente e corpo como um “erro de categoria”, pois seus sentidos foram alterados ao serem posicionados em categorias errôneas. O autor nomeia este erro de “*the ghost in the machine*” pois, a mente era colocada em uma categoria separada do corpo, quando na verdade, ela é apenas outra parte dele.

O uso da palavra “*ghost*” em ambas obras, tanto Koestler (1967) quanto Shirow (1989), pode ser traduzida como “consciência”, visto que, em ambas, ao utilizarem o dualismo cartesiano na visão de Ryle (1949), estão tratando da mente e do espírito. Na narrativa de Koestler (1967), o dualismo se torna “*holon*”, segundo o autor, significa “todo” ou “universo”, sendo utilizado em sua narrativa como forma de caracterizar os organismos, sendo eles “parte” de algo e ao mesmo tempo o “todo”. Esta consciência é individual e seu uso é feito para diferenciar o humano do robô (KOMEL, 2016).

Já na obra que servirá de inspiração do tema escolhido neste trabalho, é apresentada a sinopse feita pela editora brasileira JBC (2020), onde a história deste mangá leva influência de obras cyberpunks dos anos 1980, como *Akira* (1984) de Katsuhiro Otomo, e *Blade Runner* (1982), dirigido por Ridley Scott e produzido por Michael Deeley. A trama de *Ghost in The Shell* (1989) se passa no futuro distópico de 2029 em Niihama, aderindo à narrativa cyberpunk de alta tecnologia e sociedade decadente, protagonizada por Major Motoko Kusanagi, Figura 29. A protagonista é a líder da Seção 9, um grupo da Segurança Pública Japonesa, encarregado de combater crimes cibernéticos.

Figura 29 - Motoko Kusanagi



Fonte: WriteUps, 2020.

A personagem Motoko representa o epítome *cyberpunk*, sendo completamente ciborgue com avanços cibernéticos realizados em seu cérebro, e corpo, mantendo apenas seu *ghost*. Por ser um ciborgue com apenas sua consciência ligada ao seu lado humano, a protagonista questiona sua essência por não se sentir como humana, mesmo sendo considerada uma por possuir o *ghost*.

Logo, nota-se outra abordagem filosófica encontrada nesta obra, proposta pelo filósofo Plutarco, o paradoxo de Teseu, aqui exemplificada por Ranieri (2017):

[...] A questão permanece sempre essencialmente a mesma: uma coisa permanece sendo a mesma coisa se nós mudarmos uma por uma todas as suas partes? Ou, articulando isso dentro da proposta *cyberpunk* de *Ghost in The Shell*: uma pessoa permanece sendo a mesma pessoa se não substituímos todo o seu corpo por próteses (RANIERI, 2017).

É nesse questionamento que a história de Motoko é ambientada, quando ela e seu grupo, Seção 9, investigam casos de *ghost hacking*²², feitos pelo *hacker* conhecido como *The Puppet Master*, que acabam mexendo com as memórias e ações das vítimas. Estas que viveram ilusões por toda a parte em que o *hacker* esteve em seu comando, quando acordadas perdem a noção do que é real e o que foi ilusão (Figura 30).

Figura 30 - Ilustração recortada do mangá



Fonte: Ghost in The Shell, 1989.

Ao longo do desenrolar da história descobre-se que o *Puppet Master* (Figura 31) na verdade é uma invenção da divisão de inteligência, Seção 6. Conhecido como *Project 2501*, o vilão ganhou autoconsciência após ser conectado a um vasto campo de informação digital e deste modo fugiu do controle da Seção 6.

Figura 31 - The Puppet Master



Fonte: Ghost in The Shell, 1995.

²² Possui o mesmo significado de “hackear” (invadir um sistema ilegalmente), aplicado à narrativa de “ghost” que representa a mente do indivíduo, pois esta pode ser cibernética no universo de Ghost in The Shell.

O ápice de *Ghost in The Shell* acontece quando Puppet Master faz uma proposta à Motoko de os dois se juntarem e se tornarem uma entidade completa. Pois aos olhos de Motoko ela possui o *ghost* mas se sente limitada por isso, não sendo capaz de ser totalmente máquina, enquanto Puppet é totalmente máquina e é incapaz de sentir ou ter a experiência humana. Portanto ao se unirem, se tornariam completos por complementarem-se em suas partes que sozinhos possuíam lacunas. Nesta proposta evidencia-se outro viés filosófico abordado, desta vez, pelo filósofo Friedrich Hegel (1770-1831), onde sua dialética defende a síntese entre forças que colidem, tanto em ideais quanto em visual, criando assim uma progressão da história humana, ou como aplicado em *Ghost in The Shell*, a criação de um novo ser e estabelecendo a concordância entre si. A partir da união entre Puppet Master e Motoko, surge a nova personagem que então se questiona para onde deve ir e assim termina o mangá.

Mediante o exposto, destaca-se o uso elementos cyberpunks tanto no ambiente quanto em seus personagens. Por ser um mangá, grande parte das ilustrações foram deixadas em preto e branco, porém no anime, que conta a mesma história, é possível notar as cores que predominam ao longo da história (Figura 32).

Figura 32 - Cenas de *Ghost in The Shell*



Fonte: *Ghost in The Shell*, 1995.

Nota-se o contraste das cenas onde Motoko usa cores quentes, como amarelo, e o cenário também acompanha esta paleta, com verdes e vermelhos. Enquanto isso, nas cenas abaixo, as cores predominantes são tons de azul, geralmente, estas cores estarão presentes nestes momentos representando a tristeza e aflição vivida por Motoko. A seguir é apresentado o painel de tema de coleção, na Figura 33, feito após a análise das obras.

Figura 33 - Painel Tema de Coleção



Fonte: Coleção da autora, 2020.

No painel é possível ver os temas que servirão de inspiração na criação da coleção de moda, levando em conta suas silhuetas, estéticas, cores, arquitetura e viés filosófico.

6 DESIGN

Nesta etapa projetual, Treptow (2013) apresenta tópicos que devem ser analisados por meio da criação de painéis imagéticos para o início da criação da coleção, sendo eles: Inspiração; Cores; Tecidos; Aviamentos; Elementos e Princípios do Design; Elementos de Estilo; Desenhos (esboços e croquis) e então os desenhos e fichas técnicas.

6.1 INSPIRAÇÃO

O tema da coleção deve surgir a partir de elementos inspiradores que se manifestam de diversas formas, sendo dever do designer adaptá-los e aplicá-los em sua proposta de coleção de moda, de acordo com seu objetivo (TREPTOW, 2013). Para tal, Jones (2005) apresenta formas de incorporar esses elementos como a observação das mudanças estéticas que ocorrem na sociedade por meio da conexão ao conteúdo consumido por ela, como livros e filmes. Logo, ao usar esse método, é identificada como fonte de inspiração da coleção que se dará neste trabalho, a saga Ghost in The Shell (1989-1996), apoiada pelas tendências para o ano de 2021, como visto na etapa de Pesquisa de Desenvolvimento Metodológico.

Por meio da Figura 34 contemplam-se os elementos visuais que servirão de inspiração, em forma de painel, na criação.

Figura 34 - Painel de Inspiração



Fonte: Coleção da autora, 2020.

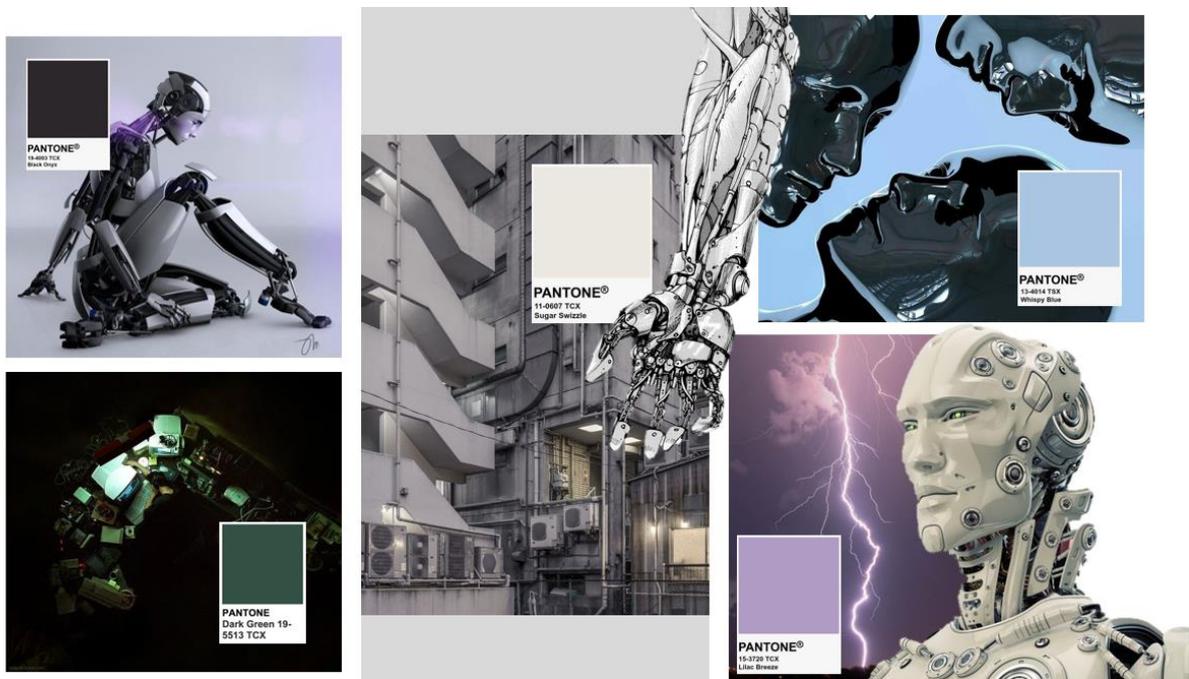
Neste painel estão contidas as linhas que serão usadas para a etapa de criação dos designs das peças. Destacam-se as curvas, formatos em arcos, inclinações e desarmonia. Apoiando-se em

cenas referentes à saga utilizada de referência de inspiração, são utilizadas algumas cores que serão vistas e detalhadas no próximo tópico.

6.2 CORES

Após o entendimento do tema e sua inspiração, é feita, então, a escolha da paleta de cores. Esta que, segundo Jones (2005), será determinante para o conceito da coleção, conectando tema, estação e tendências. Portanto, a cartela de cores é montada por tons de preto, cinza, *off-white*, verde escuro, azul claro e lilás, sendo indicada na Figura 35.

Figura 35 - Painel de Cores



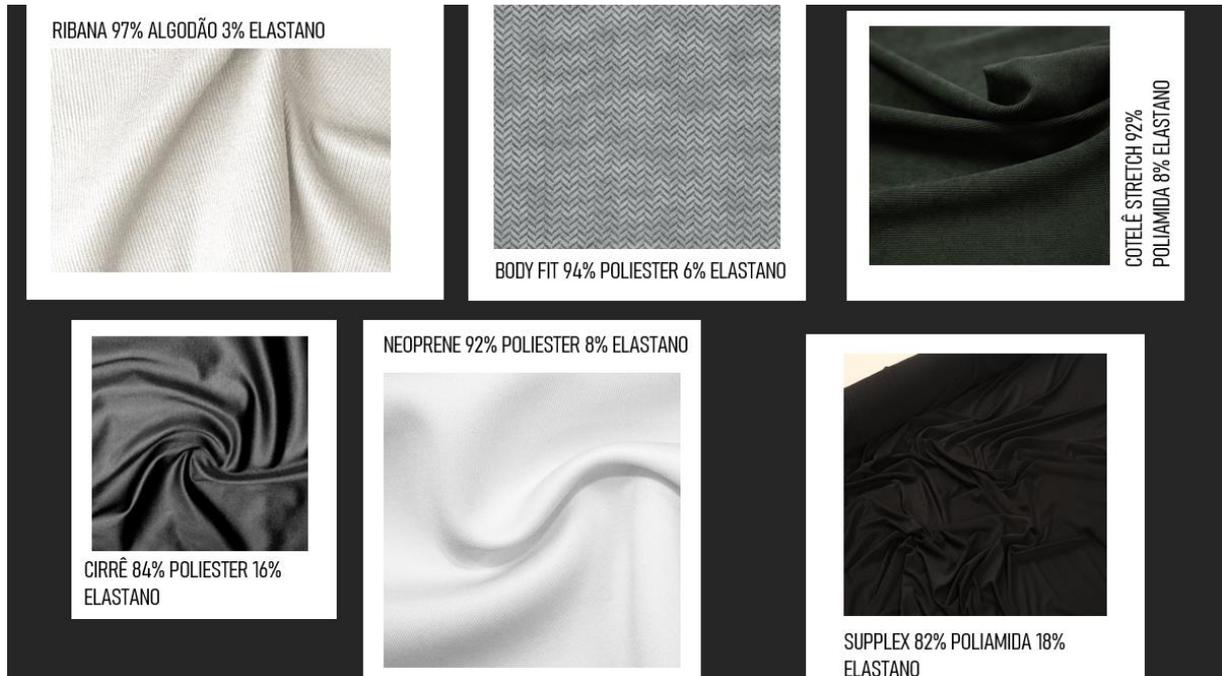
Fonte: Coleção da autora, 2020.

A escolha das cores pertencentes à paleta foi feita a partir da análise de elementos visuais encontrados na saga *Ghost in The Shell*. Nestes elementos é possível ver a predominância do *off-white*, lilás e azul claro nas vestes dos personagens e em eletrônicos, enquanto preto, cinza e verde são notados na ambientação da história. A primeira paleta, referente às vestes, representa a tecnologia e utopia transmitida pela implementação tecnológica das máquinas no cotidiano humano. Já a segunda, do ambiente, revela o lado sombrio vivido pelos personagens, representando o descaso e desigualdade que existe entre a sociedade.

6.3 TECIDOS

Segundo Treptow (2013), é a partir dos tecidos que o designer pode transmitir suas ideias às peças da coleção. Portanto, faz-se a escolha de quais tecidos serão utilizados neste trabalho, os quais são: Neoprene, Círrê, Ribana, Cotelê e Malha Viscose. Como pode ser visto na Figura 36:

Figura 36 - Painel de Tecidos



Fonte: Coleção da autora, 2020.

6.4 AVIAMENTOS

O uso de aviamentos nas roupas deve ser feito de modo que complemente seu acabamento e ao mesmo tempo enfeite-a (JONES, 2011). Assim sendo, os aviamentos escolhidos são primeiramente, os acrílicos e correntes de metais, sendo feitos e moldados a partir de sua reutilização após seu descarte, e também são: linha, ganchos, zíperes, puxador de zíper, botões, ilhoses, elástico, entretela, correntes e argolas. Estes aviamentos podem ser observados detalhadamente na Figura 37, a seguir:

Figura 37 - Painel de Aviamentos



Fonte: Coleção da autora, 2020.

Sua utilidade será tanto decorativa quanto estrutural, como no puxador de zíper e seus ilhoses, respectivamente. A parte principal, ou seja, os acrílicos, serão montados de forma que sejam elementos adicionais à peça, assim, destacando-as por seu acabamento e posicionamento.

6.5 ELEMENTOS E PRINCÍPIOS DO DESIGN

Na moda, o designer deve gerenciar suas criações de modo que, a partir de novos arranjos, desde cores à aviamentos, sejam desenvolvidas combinações originais (TREPTOW, 2013). Ele pode usufruir da mistura de elementos que sejam de seu conhecimento com novas interpretações trazendo o diferencial em seus produtos. Assim como sua compreensão de princípios da criação, onde deve levar em conta as ferramentas estéticas em que o *designer* pode ajustar os efeitos atribuídos ao modelo (JONES, 2011). Para a compreensão dos elementos e dos princípios que o designer deve ponderar, estes serão divididos em duas seções apresentadas a seguir.

6.5.1 Elementos do Design

Os elementos do design devem vir das escolhas do designer, sendo eles, segundo Keiser e Garner (apud Treptow, 2013): linha, cor, textura, padronagem, silhueta e forma. Portanto, estes elementos são aplicados à coleção, apenas retirando a textura e padronagem. O primeiro elemento, a linha, é capaz de determinar estilos da moda, como o recorte princesa ou cintura baixa, interferindo no volume e no segundo a silhueta do modelo produzido (TREPTOW, 2013). Assim sendo, a coleção

desenvolvida neste trabalho usará silhuetas com forte marcação na cintura e também, em formatos mais retos, como pode ser visualizado nos exemplos da Figura 38.

Figura 38 - Referências de Linhas e Silhuetas



Fonte: Textiles Industry, adaptado pela autora, 2020.

Quanto às cores, será utilizada a cartela de cores desenvolvida no item 6.2 Cores, da seção de Design. Já as formas dos designs são adquiridas a partir da divisão da silhueta, fazendo com que o designer contemple possíveis combinações entre as peças e como essas combinações formarão a silhueta final (TREPTOW, 2013). Na Figura 39 são apresentados exemplos de formas afetando as silhuetas, que servem de referências para a coleção:

Figura 39 - Referências de Formas afetando silhuetas



Fonte: Textiles Industry, adaptado pela autora, 2020.

6.5.2 Princípios do Design

Os princípios do design direcionam o foco de atenção para a coleção, neles encontram-se: repetição, ritmo, gradação, radiação, contraste, harmonia, equilíbrio e proporção (TREPTOW, 2013).

Para este projeto fez-se a escolha dos princípios de gradação, equilíbrio (assimétrico) e contraste. A gradação, segundo Jones (2011), trabalha no aumento ou diminuição de determinados elementos nas roupas, como tamanho e distância. Treptow (2013) chama a gradação de “repetição mais complexa”, pois o padrão é multiplicado ou dividido em sequência, como pode ser visto na Figura 40, com alguns exemplos de gradação.

Figura 40 - Exemplos de Gradação



Fonte: Pinterest, adaptado pela autora, 2020.

Já o equilíbrio assimétrico (Figura 41) vem da oposição do equilíbrio harmônico, o qual Treptow (2013) descreve como a visualização da distribuição do “peso” dos elementos trazidos pela coleção. Para Jones (2011), detalhes mínimos podem ser posicionados de forma que atinjam a ordem idealizada à peça e seu equilíbrio.

Figura 41 - Exemplos de equilíbrio assimétrico



Fonte: Pinterest, adaptado pela autora, 2020.

E por fim, vista na Figura 42, apresenta-se a ferramenta de contraste, a qual é conhecida por dividir o foco da atenção do público em duas áreas, ou seja, dois elementos que se contrastam (TREPTOW, 2013). É possível enxergar o contraste nas combinações de tecidos, com liso ao lado de texturizado e na utilização das cores, criando ilusões de intensidade (TREPTOW, 2013).

Por meio da transcrição dos princípios aderidos ao processo criativo deste trabalho, juntamente com os elementos citados anteriormente, apresenta-se o painel destes elementos e princípios do design (Figura 43).

Figura 42 - Exemplos de contraste



Fonte: Pinterest, adaptado pela autora, 2020.

Figura 43 - Painel de Elementos e Princípios do Design



Fonte: Coleção da autora, 2020.

6.6 ELEMENTOS DE ESTILO

A relação entre as peças é fundamental em uma coleção, sendo ela estabelecida pela unidade visual trazida pelos elementos de estilo e tema da coleção. Estes elementos são os detalhes que, possuindo suas variações, devem ser repetidos de modelo a modelo, como corte, padronagem ou até cores (TREPTOW, 2013).

Portanto, para a compreensão do tema pelo consumidor, os elementos de estilo da coleção são seus tecidos contrastantes, opacos e brilhosos, suas cores, claras e neutras contra escuras e vibrantes, silhuetas ora marcadas, ora largas e oversized, acompanhadas pela assimetria trazidas nos designs e seus acessórios acoplados em formatos de aviamentos.

Com a decisão tomada em relação aos elementos de estilo que serão aplicados à coleção, incia-se a próxima etapa metodológica.

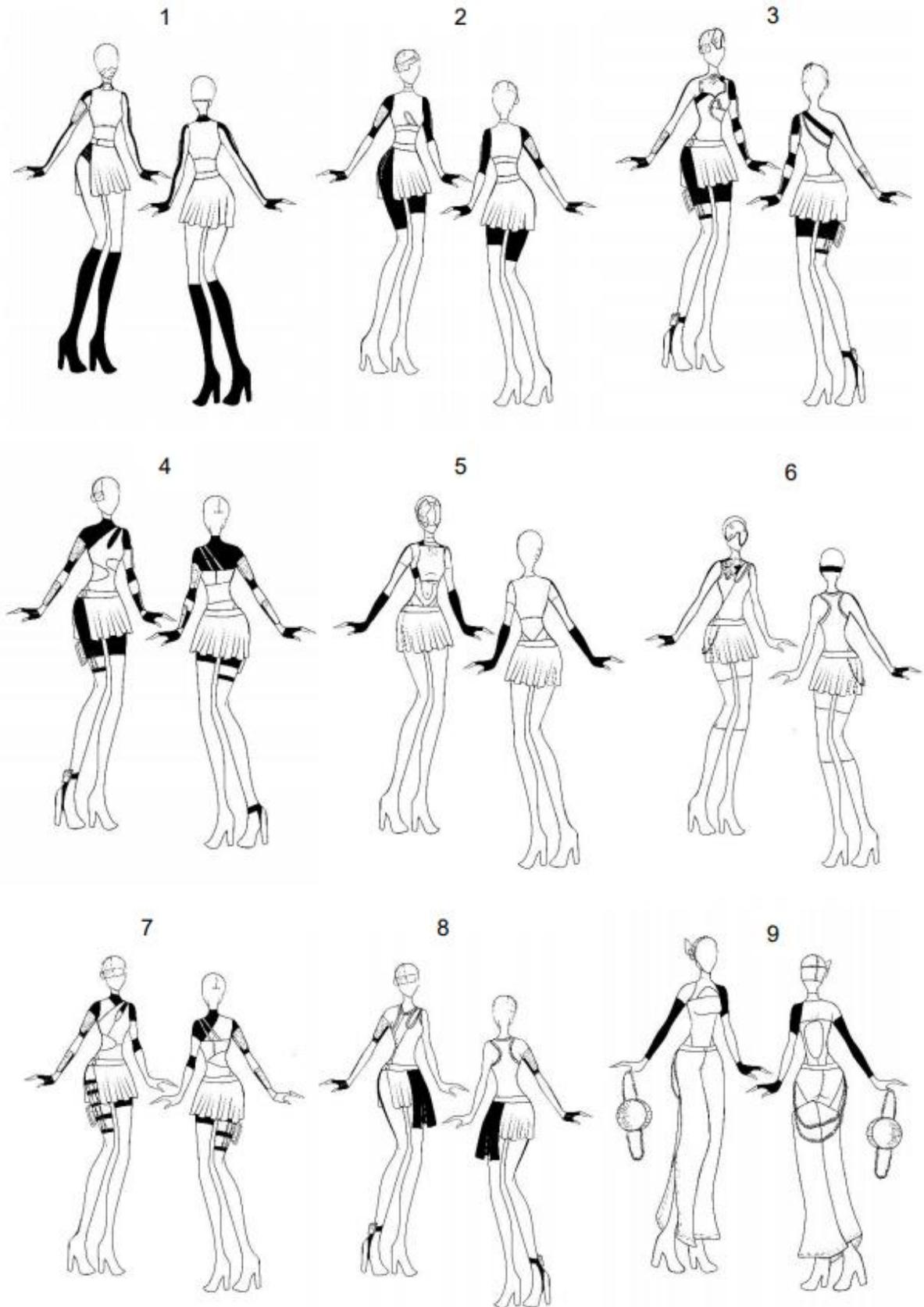
6.7 DESENHOS

Jones (2011) afirma que: “Em suas várias formas, a ilustração de moda é um instrumento de alto valor para transmitir informações técnicas e estéticas”. Desta forma, todas as pesquisas, análises e escolhas feitas ao longo deste trabalho, serão transmitidos no próximo tópico.

6.7.1 Esboços

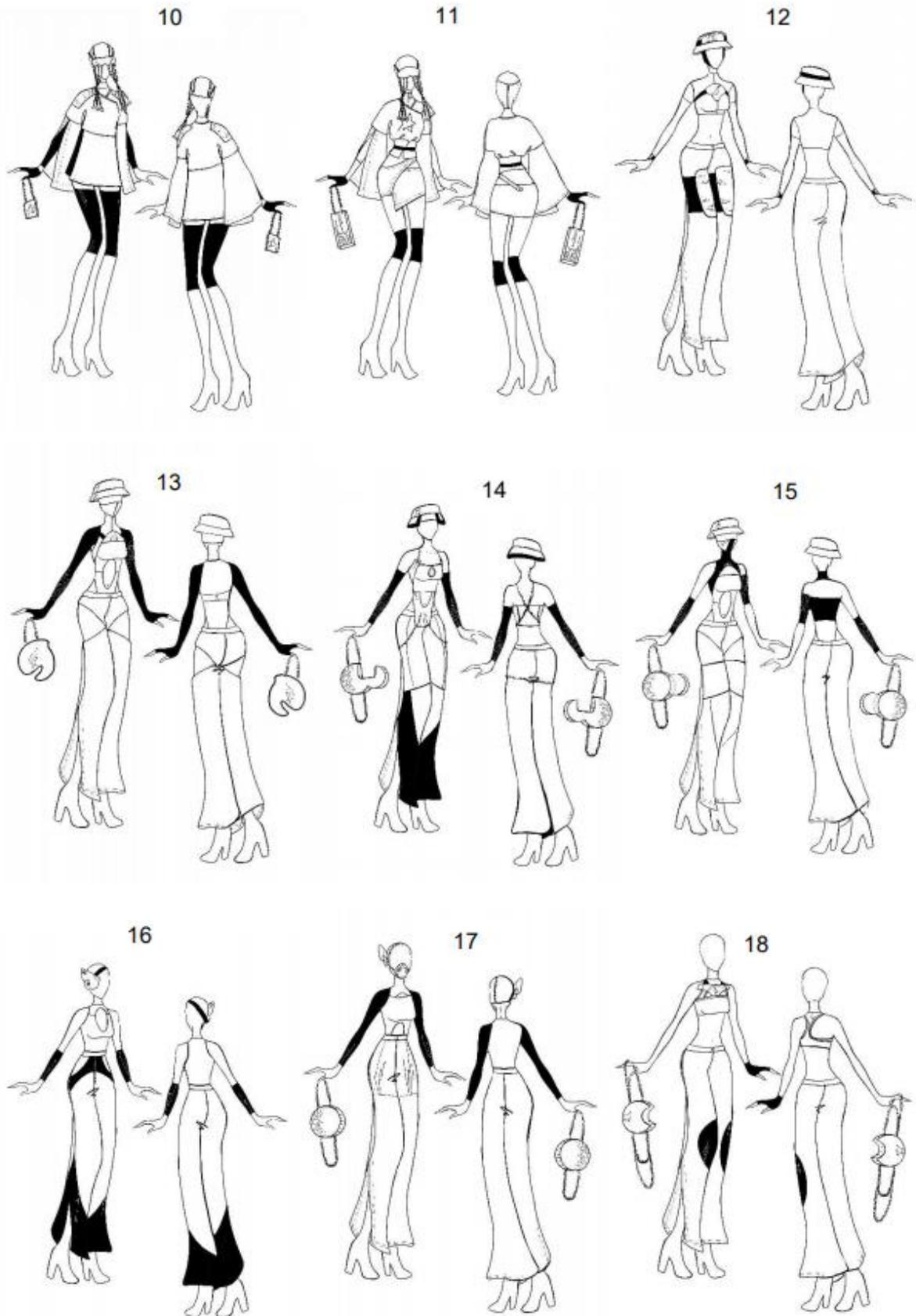
Neste tópico são desenvolvidas as gerações de alternativas referentes aos modelos da coleção Yūrei. Para tal, são aplicados os conhecimentos adquiridos por meio deste trabalho, e então são elaborados, 150 esboços contendo séries de ideias e combinações de modelos para a coleção de outono-inverno 2021.

Figura 44 – Esboços 1 ao 9



Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 45 – Esboços 10 ao 18



Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 46 – Esboços 19 ao 27



Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 47 – Esboços 28 ao 36

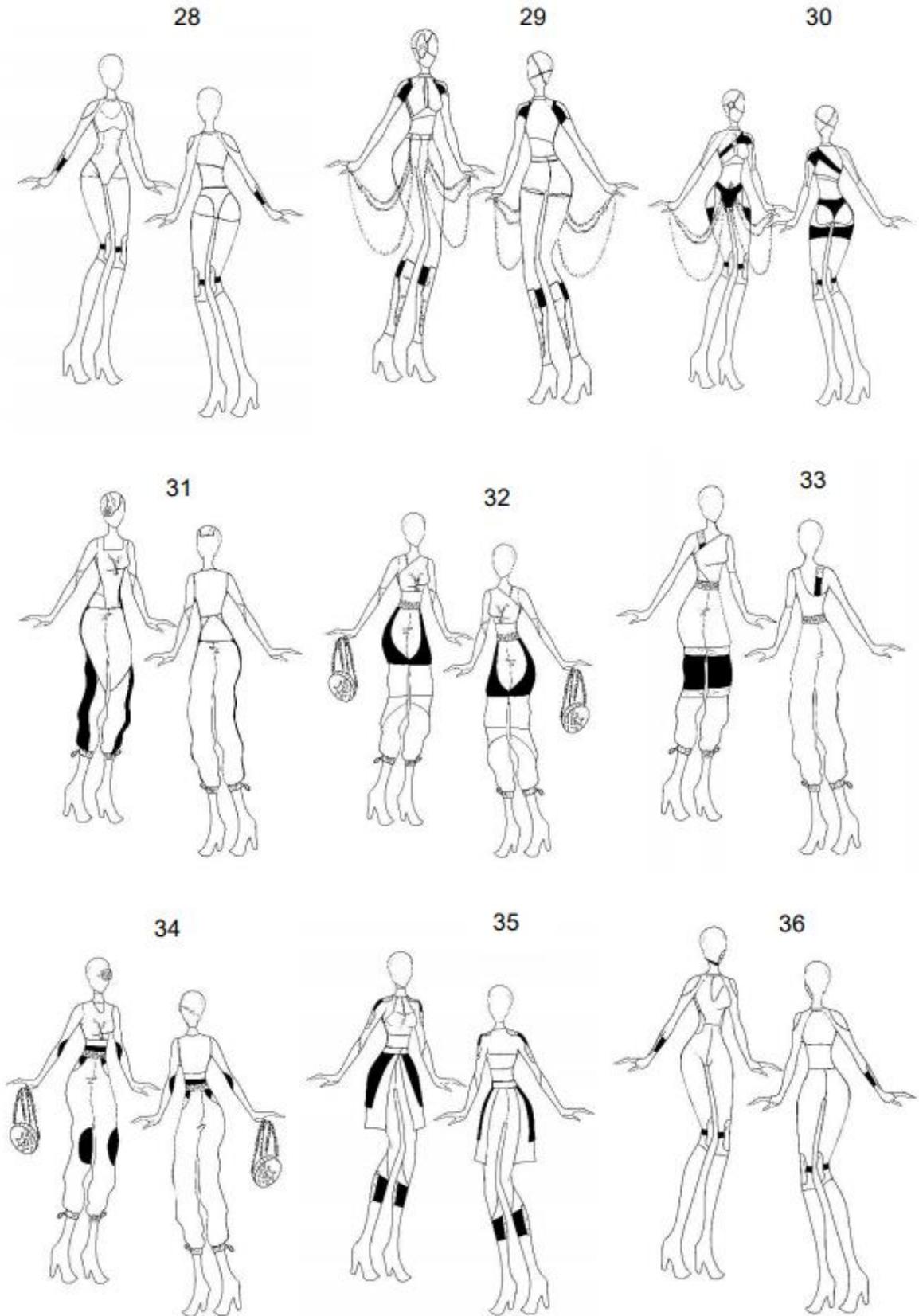
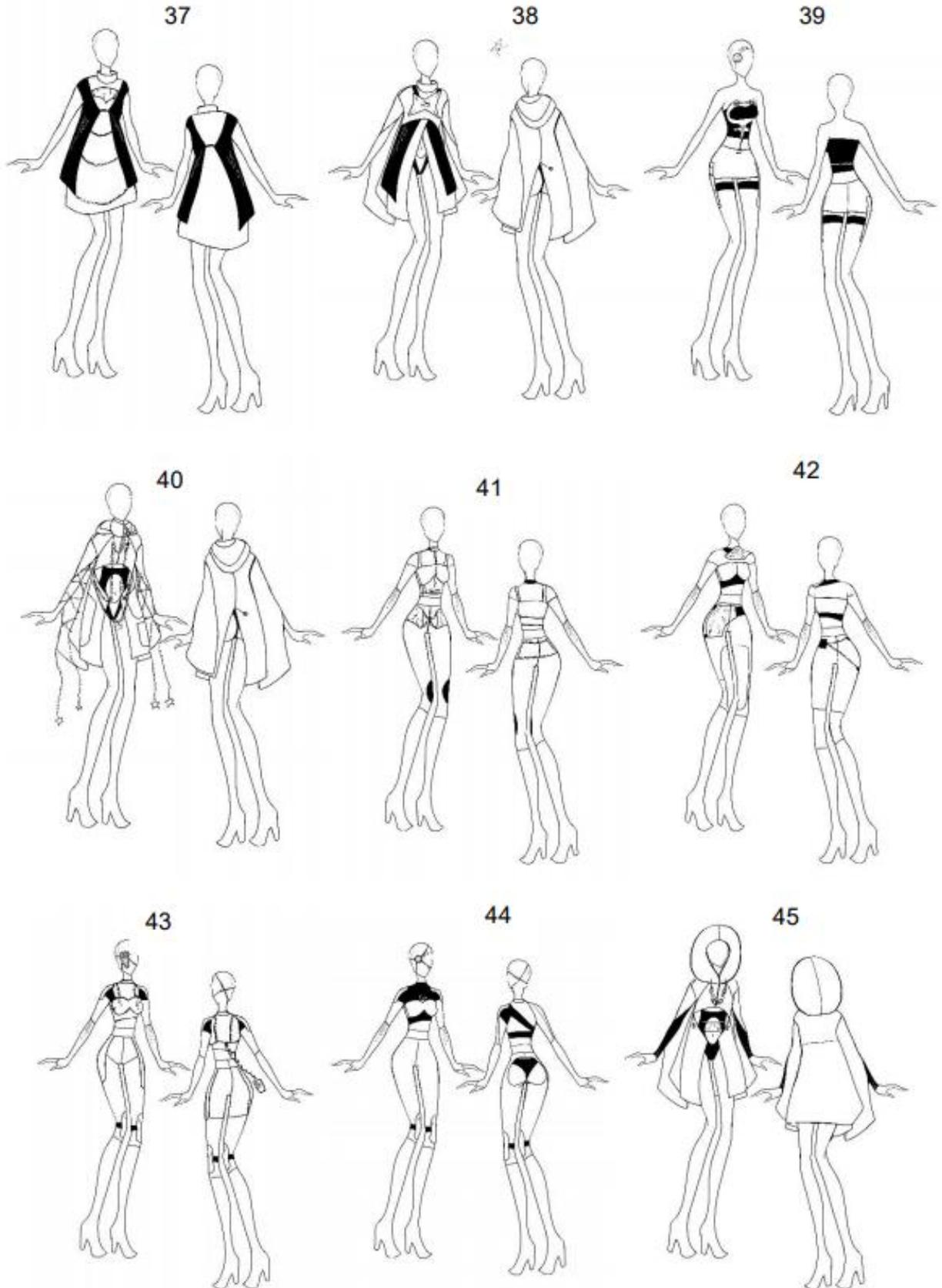
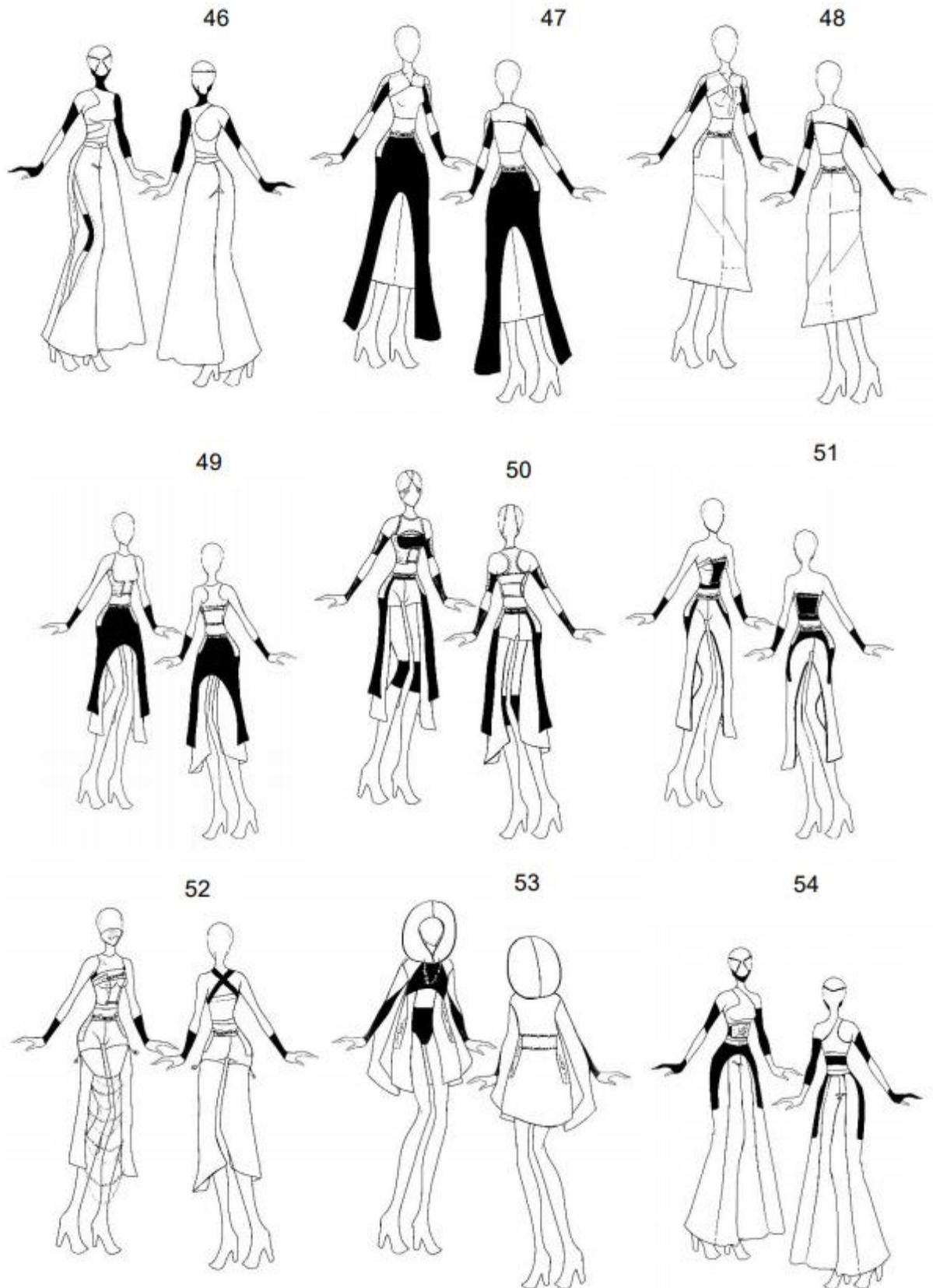


Figura 48 – Esboços 37 ao 45



Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 49 – Esboços 46 ao 54



Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 50 – Esboços 55 ao 63

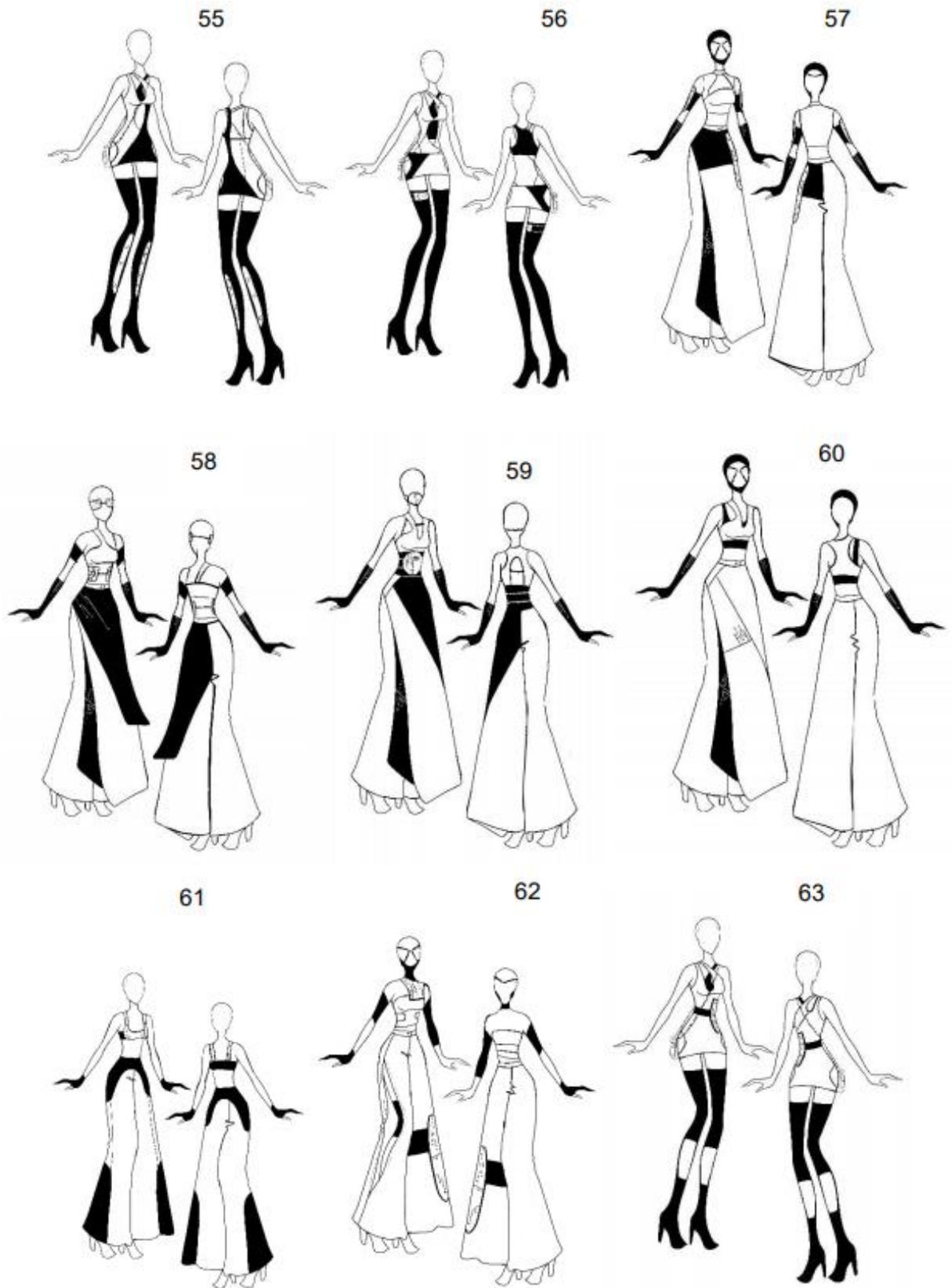


Figura 51 – Esboços 64 ao 72

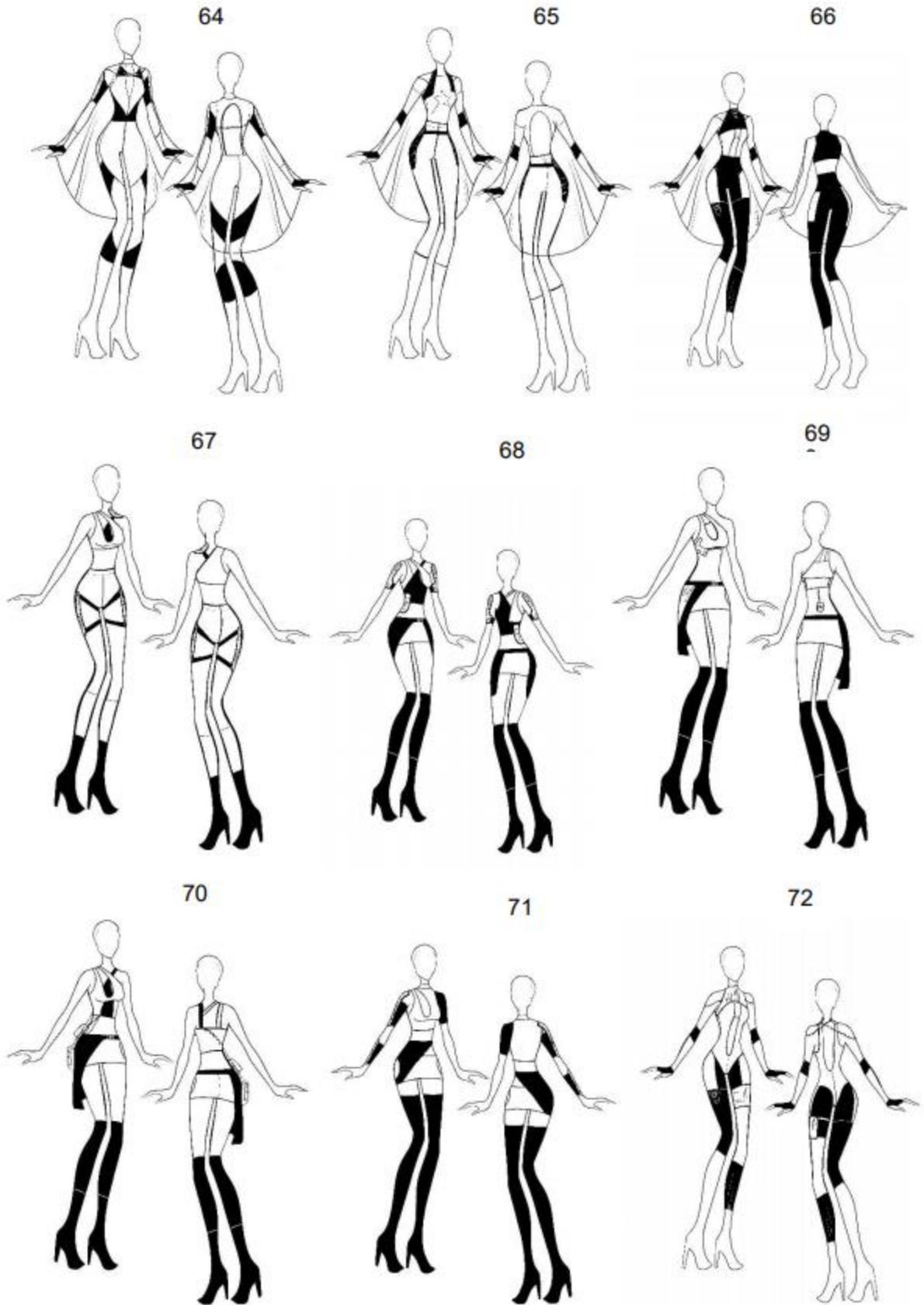
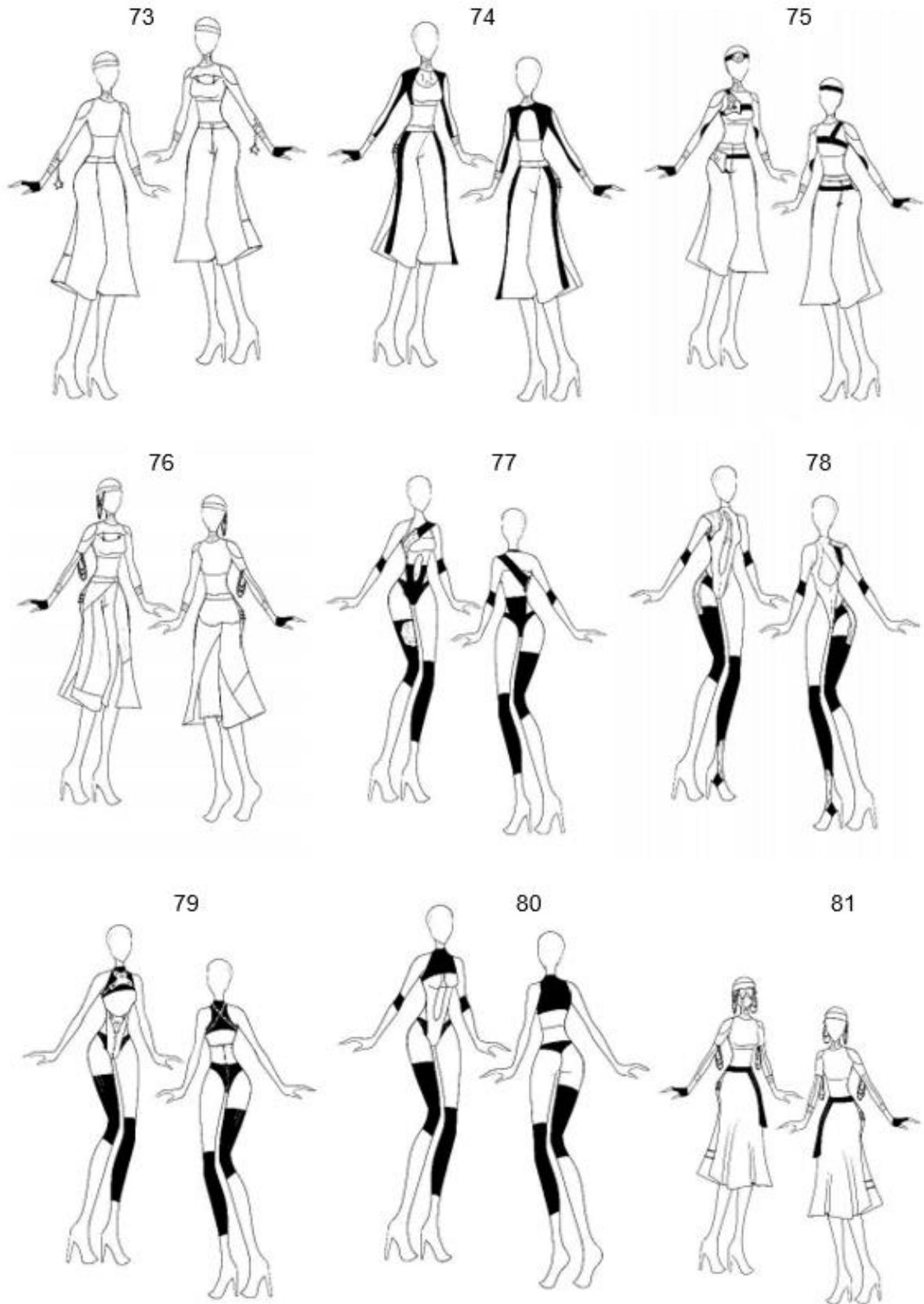
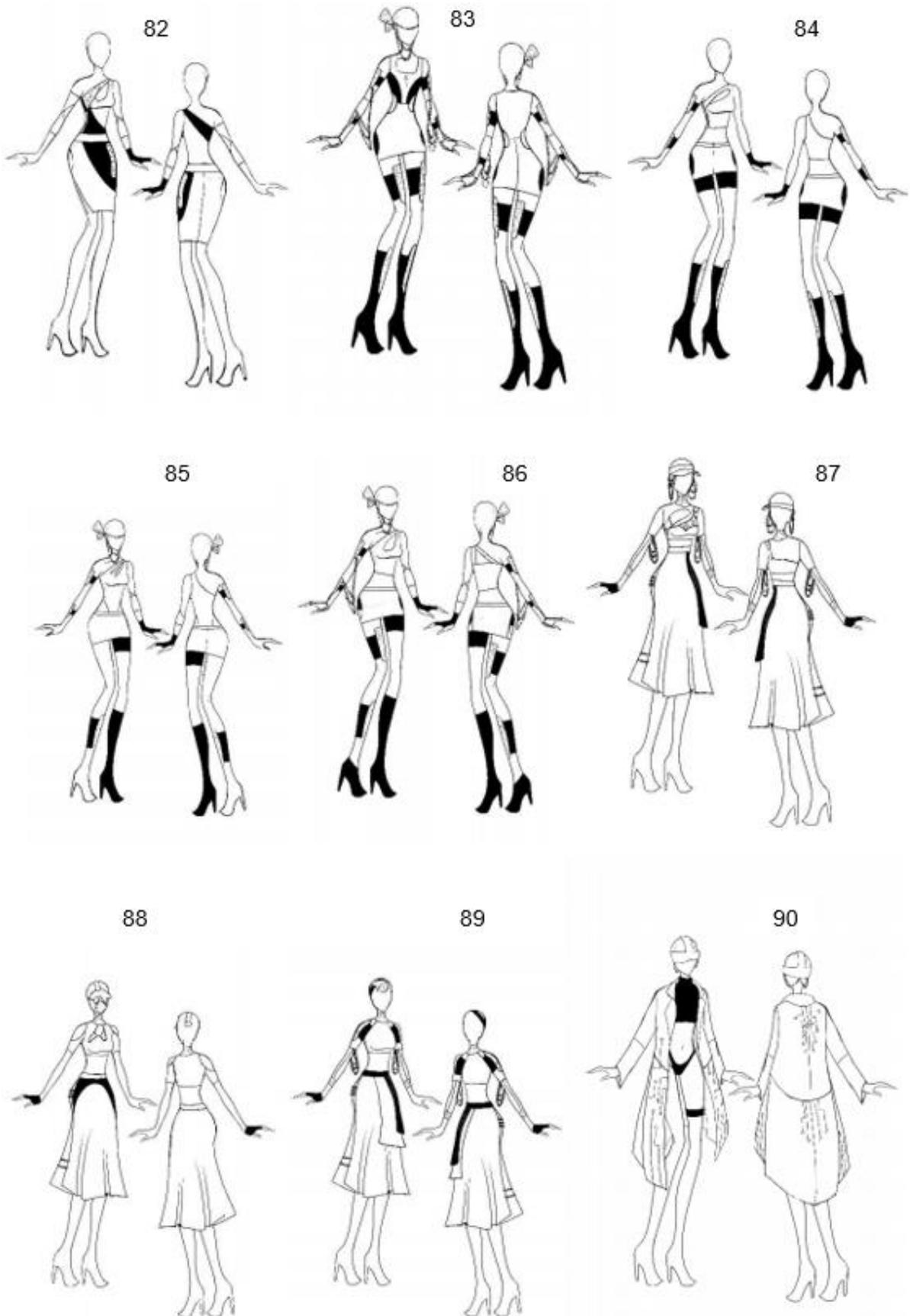


Figura 52 – Esboços 73 ao 81



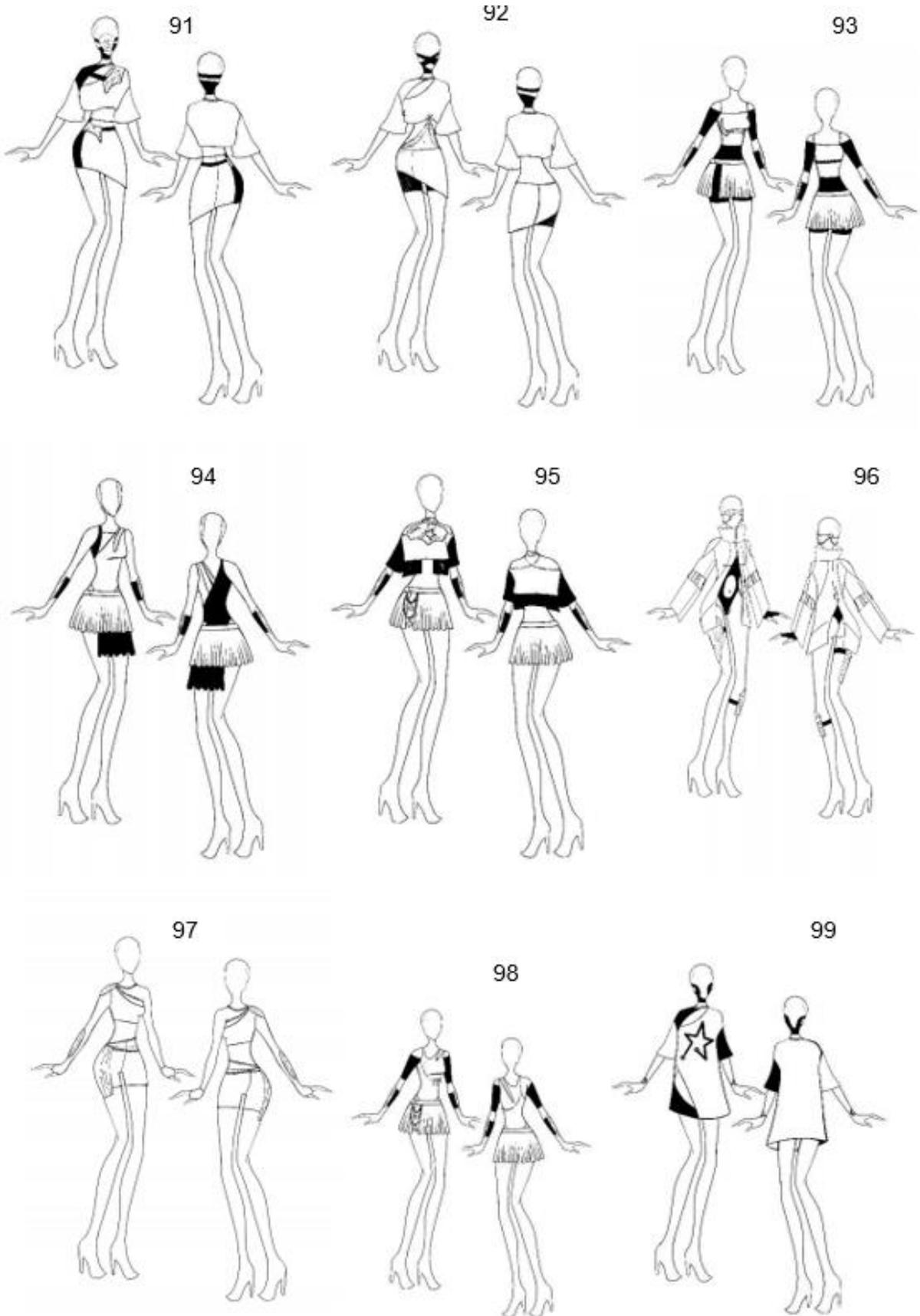
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 53 – Esboços 82 ao 90



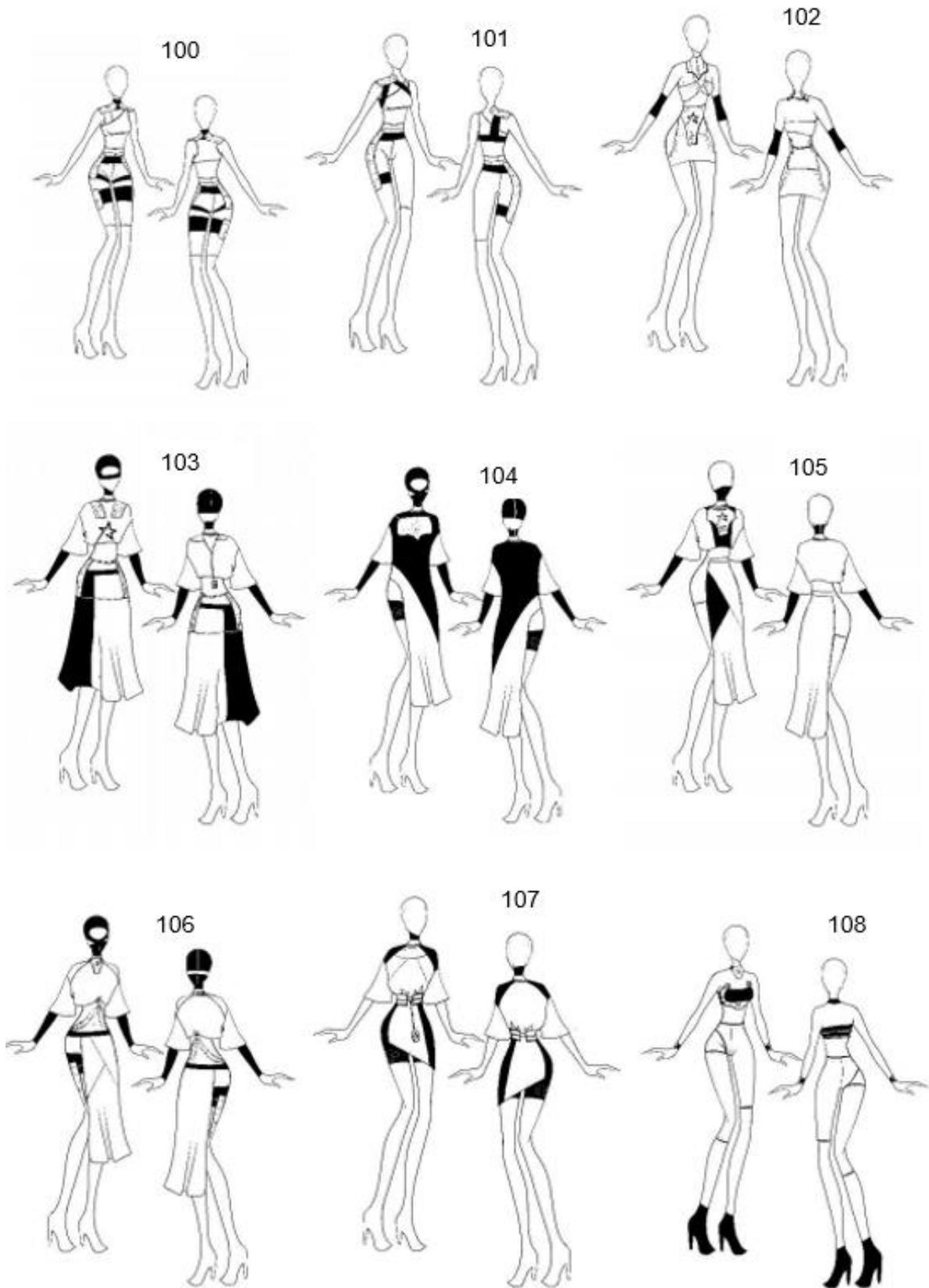
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 54 – Esboços 91 ao 99



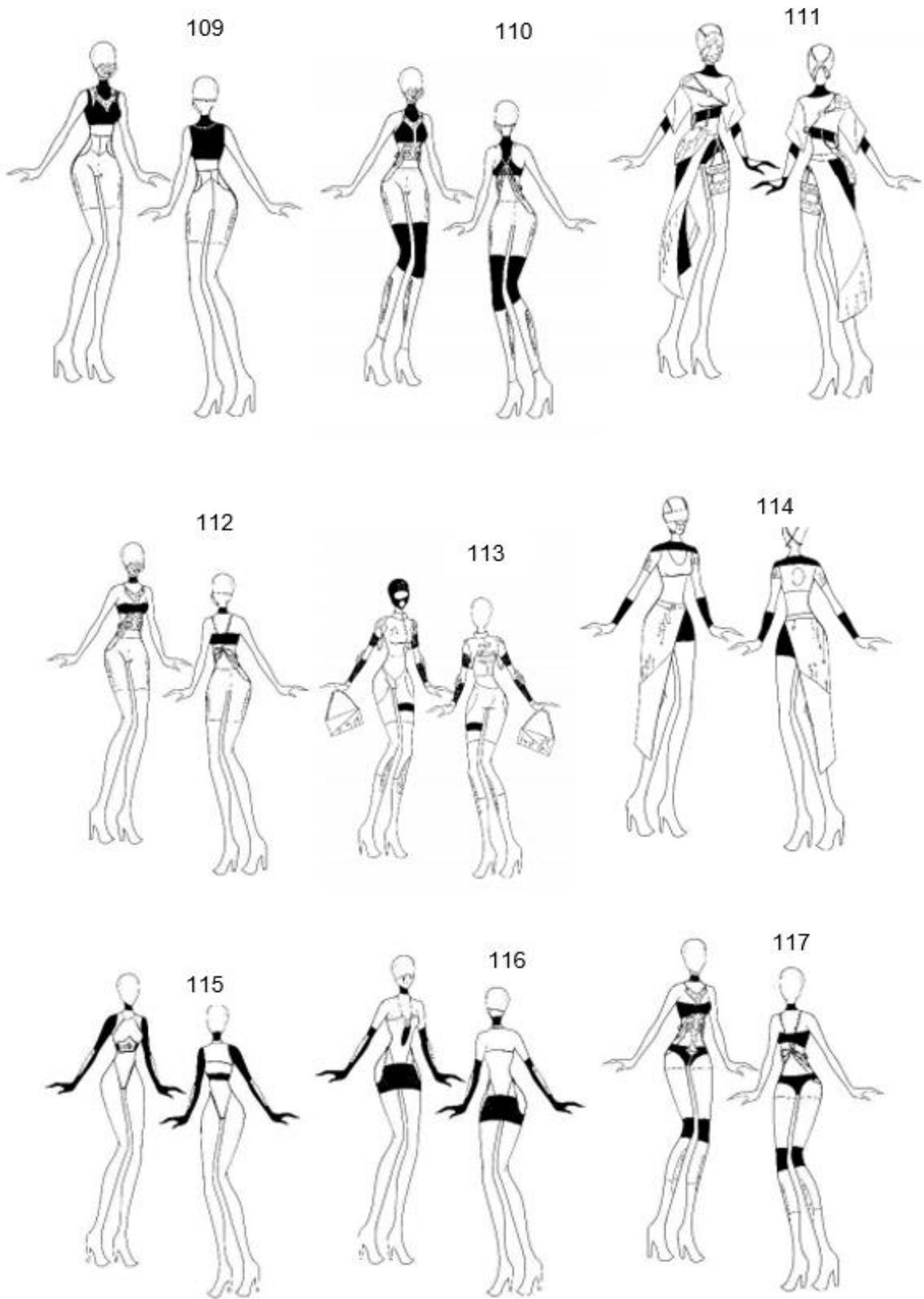
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 55 – Esboços 100 ao 108



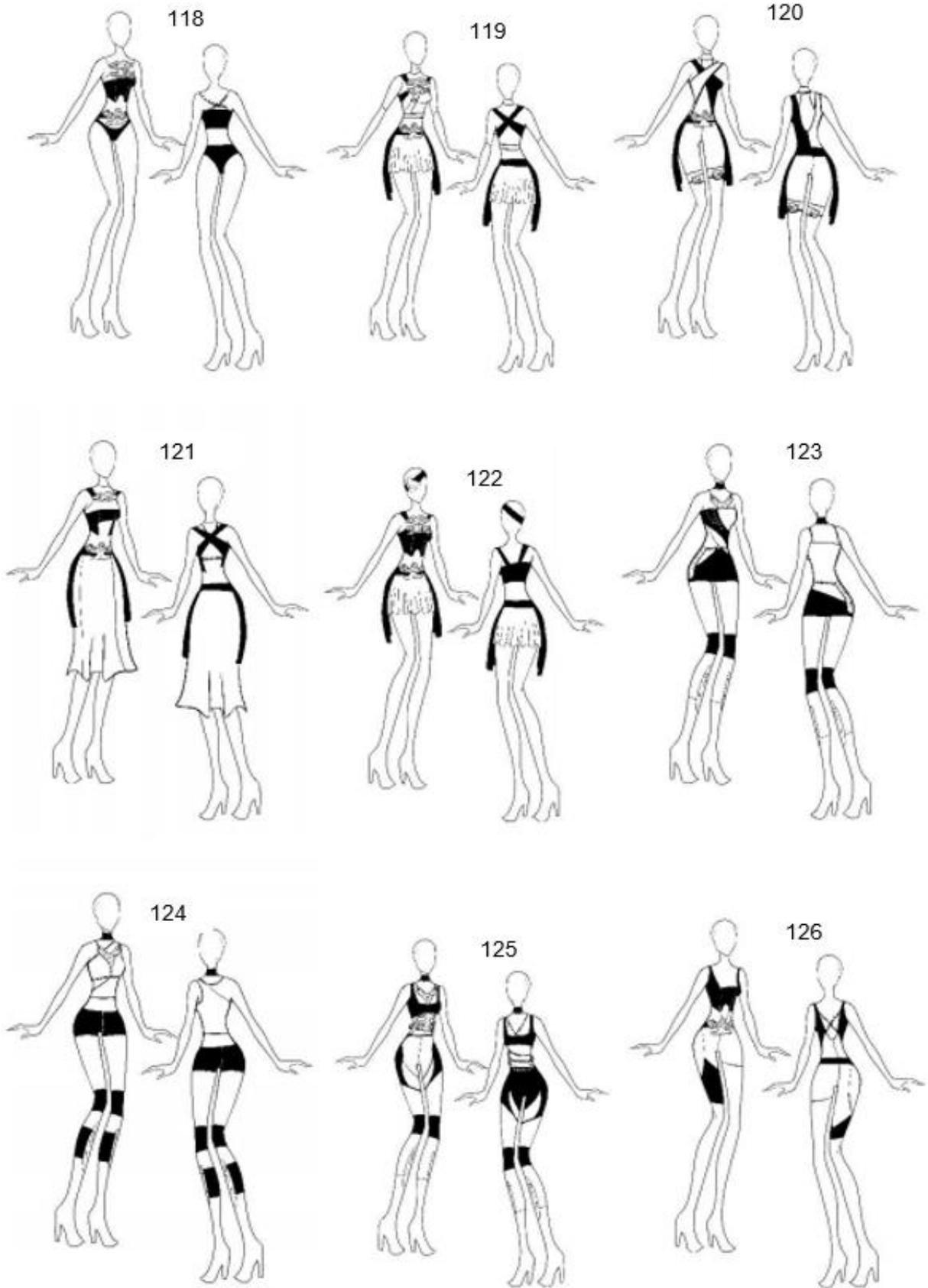
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 56 – Esboços 109 ao 117



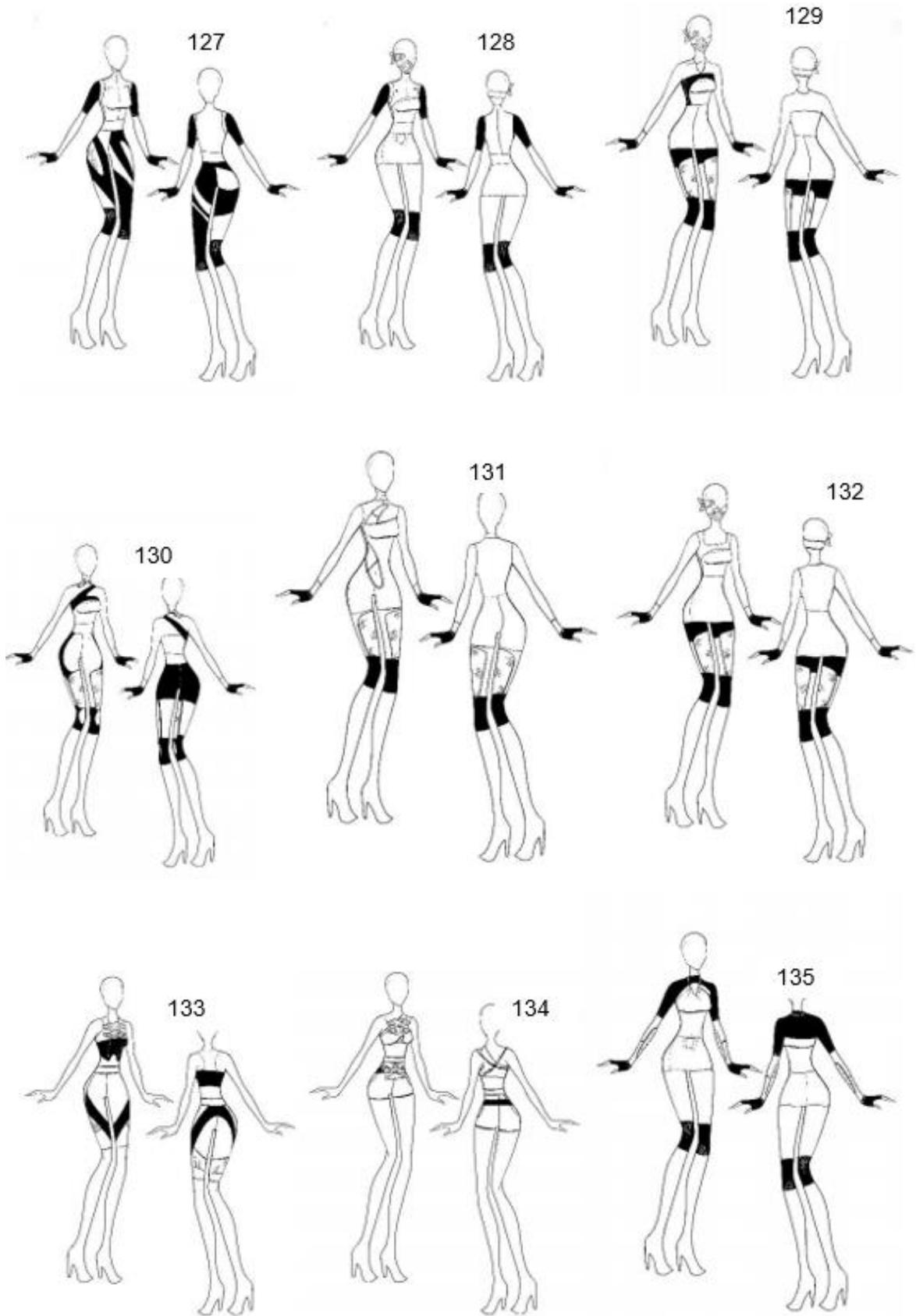
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 57 – Esboços 118 ao 126



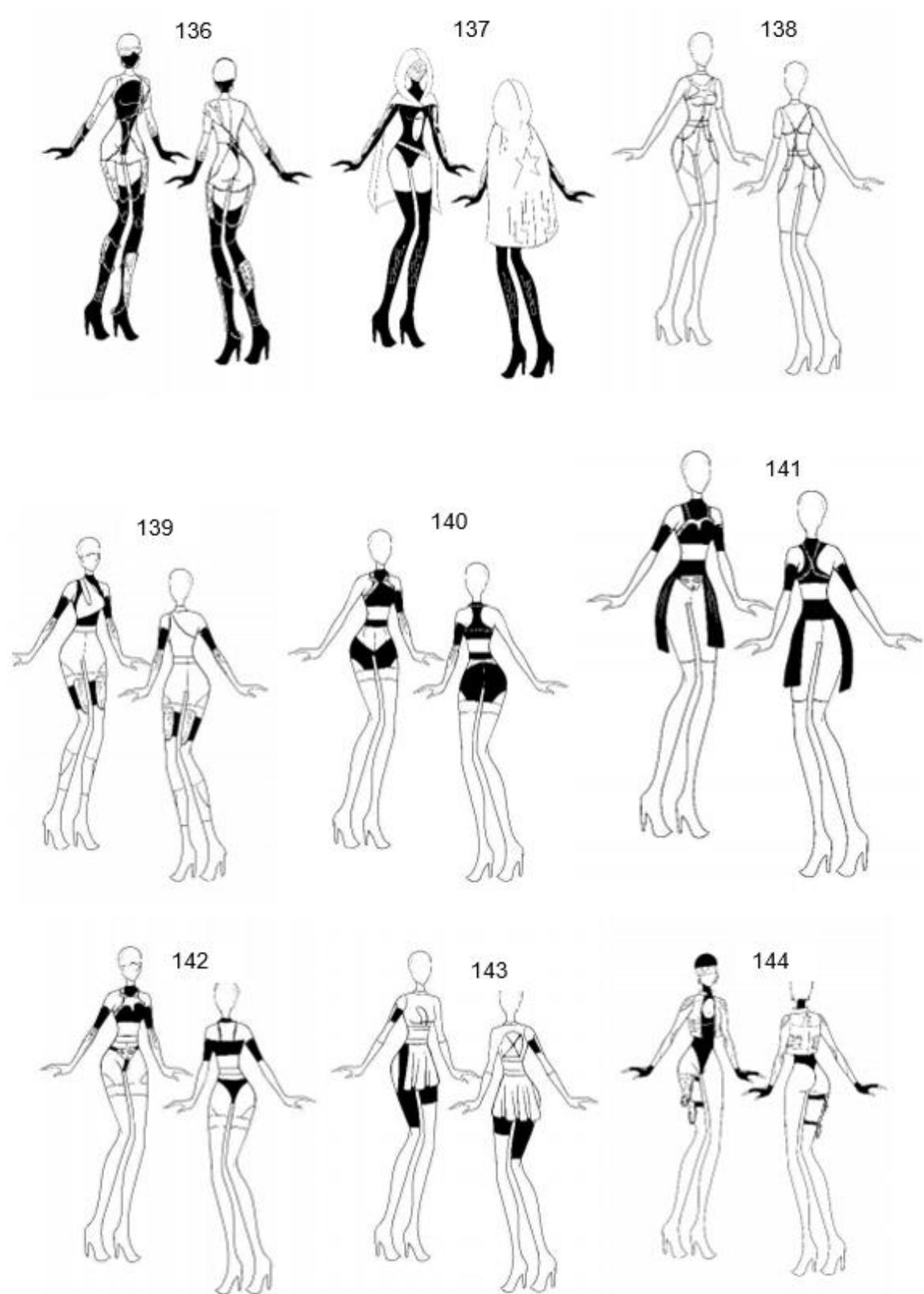
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 58 – Esboços 127 ao 135



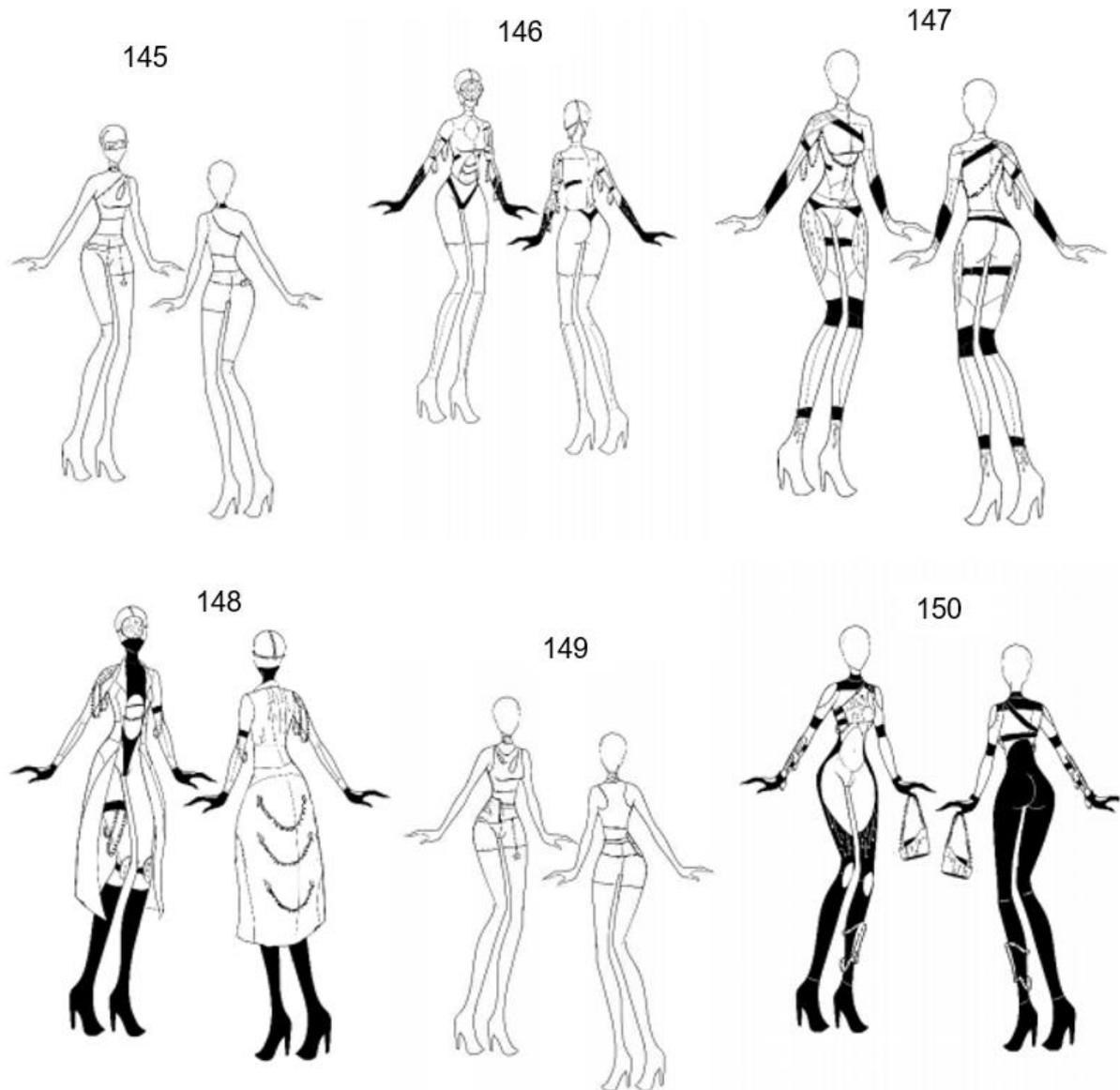
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 59 – Esboços 136 ao 144



Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 60 – Esboços 145 ao 150

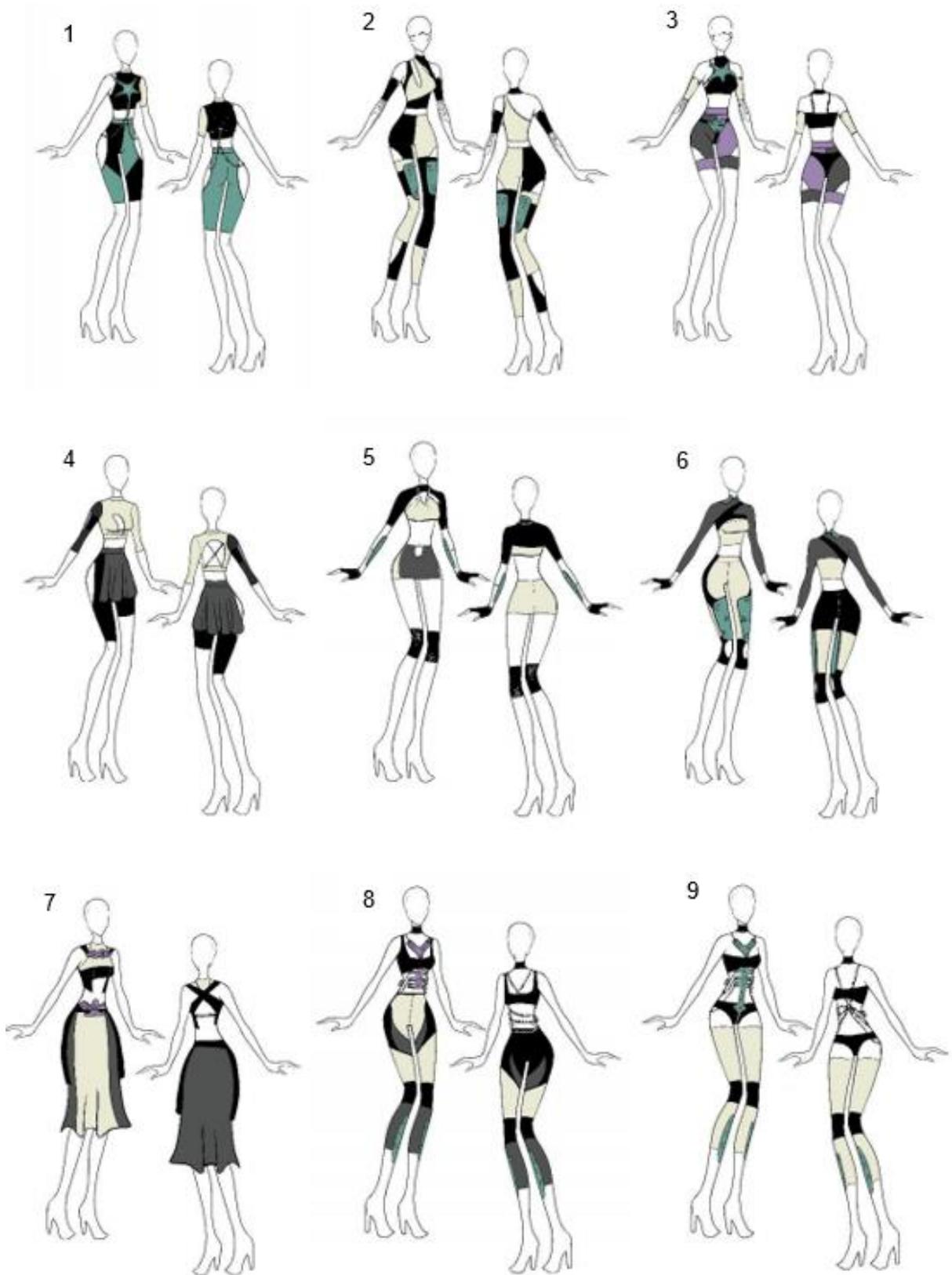


Fonte: Coleção da autora, 2020.

6.7.2 Croquis

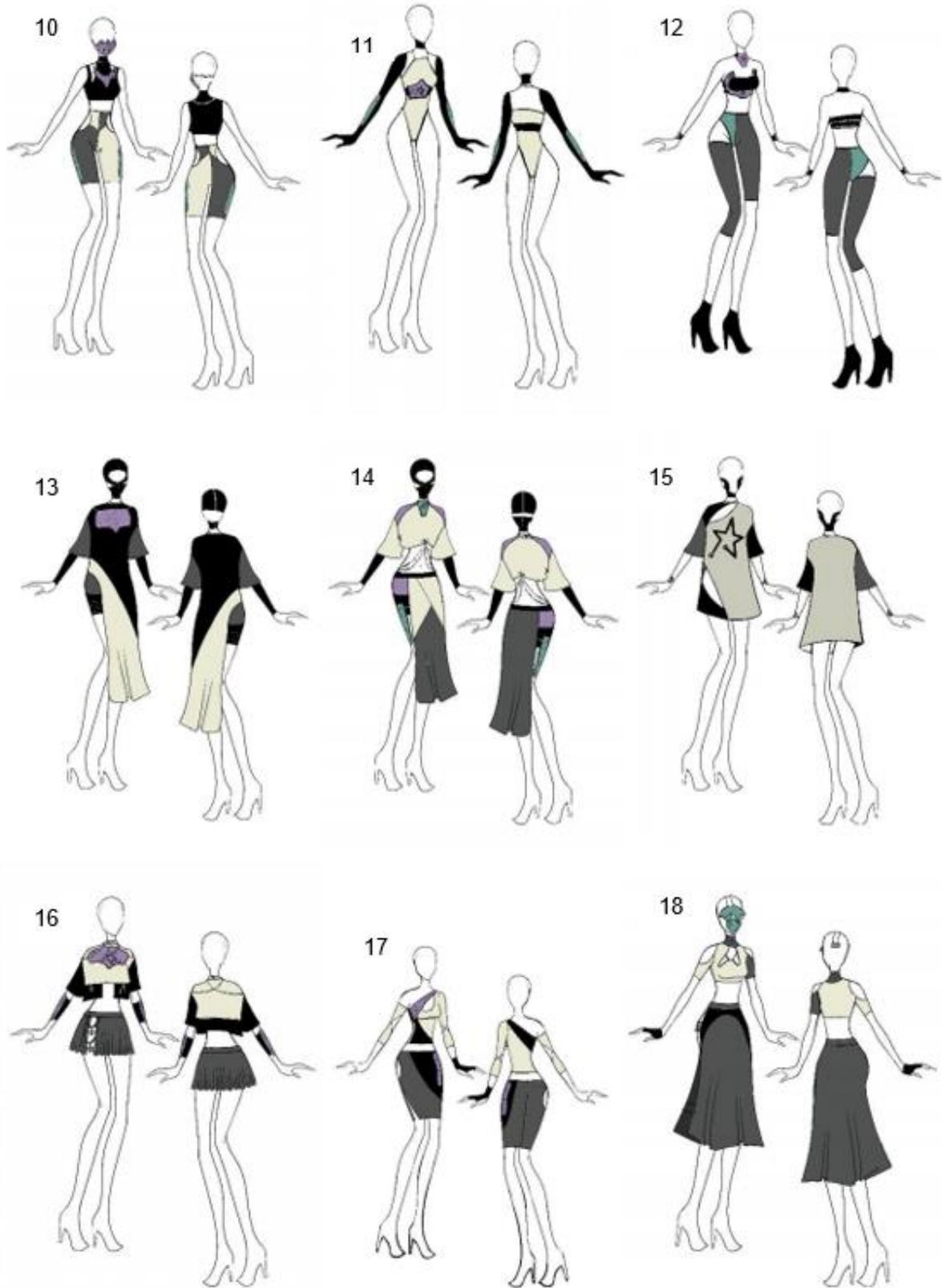
Após feita a geração de alternativas por meio dos 150 esboços digitais, 50 destes são selecionados para passarem a ser desenhos de moda, ou seja, croquis. Estes croquis serão mais detalhados, trazendo cores, texturas e acabamentos como Treptow (2013) propõe em sua metodologia.

Figura 61 – Croquis 1 ao 9



Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 62 – Croquis 10 ao 18



Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 63 – Croquis 19 ao 27



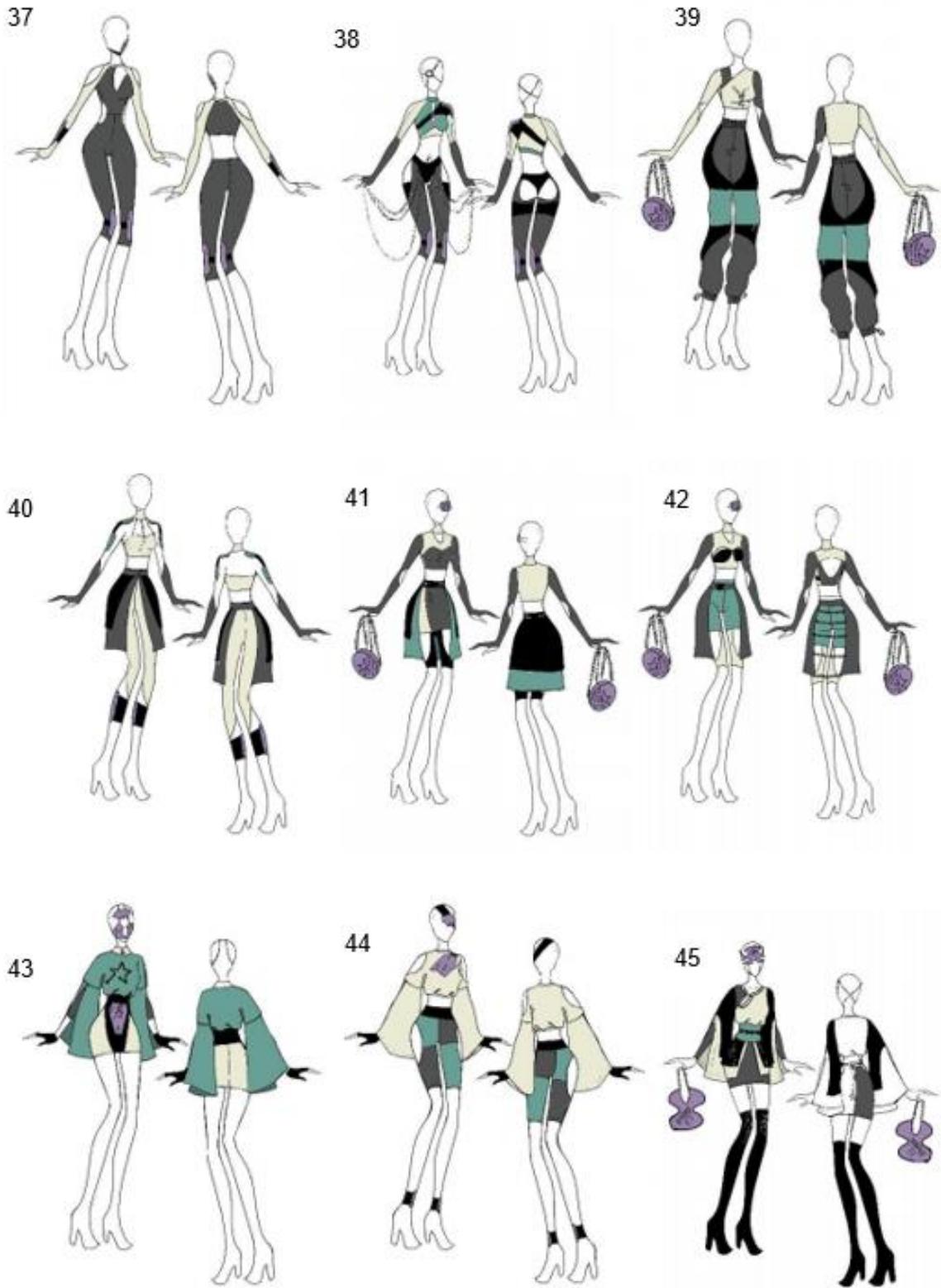
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 64 – Croquis 28 ao 36



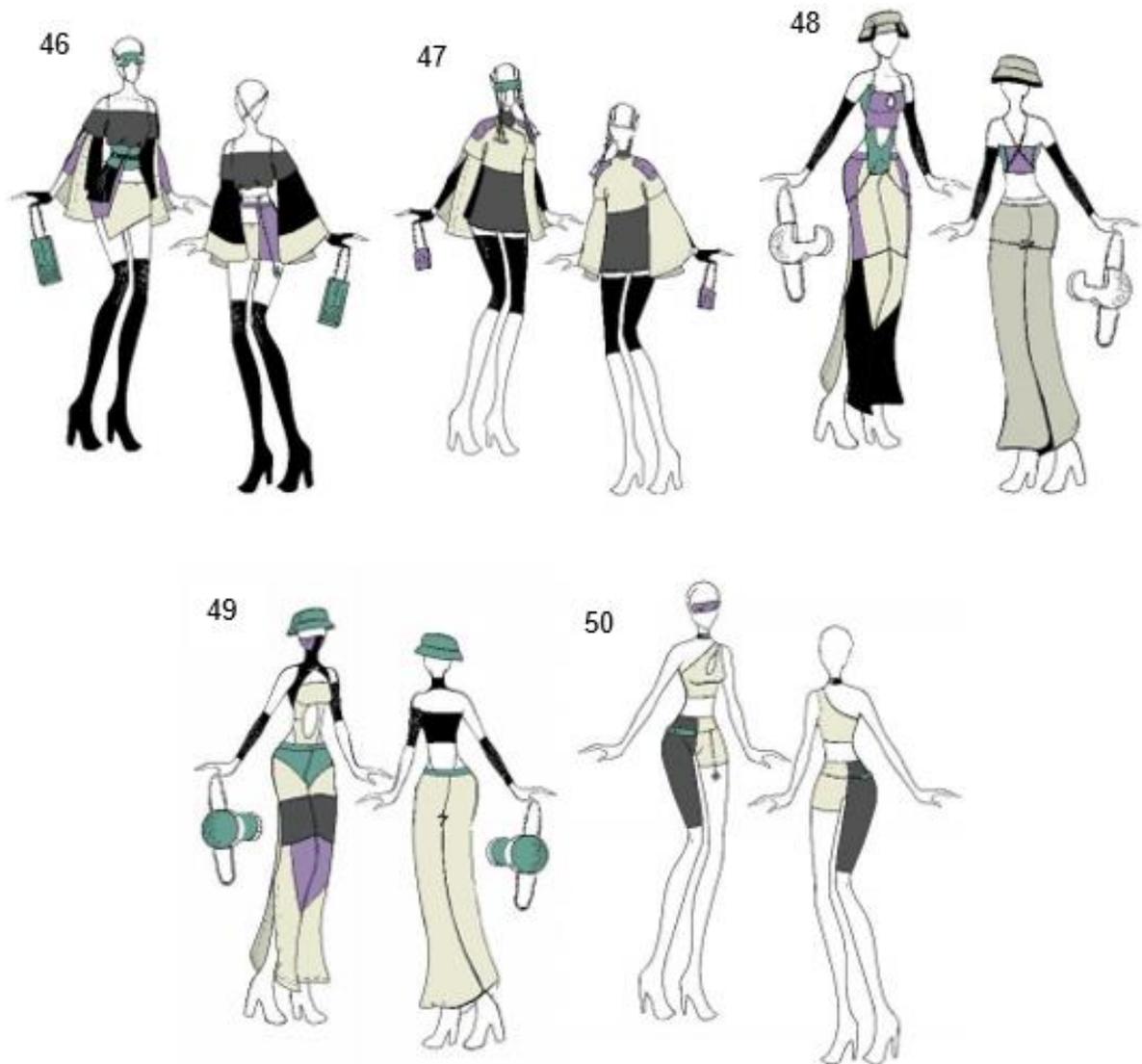
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 65 – Croquis 37 ao 45



Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 66 – Croquis 46 ao 50



Fonte: Coleção da autora, 2020.

6.7.3 Desenhos e Fichas Técnicas

A partir da análise dos croquis, com seus detalhes e combinações especificados, é possível especificar o mapa da coleção, o qual é visto na Figura 67. Trata-se de uma coleção cápsula de 12 *looks* compostos por peças de vestuário e acessórios, agora no formato de desenhos técnicos com intuito de detalhar seus processos e fases de produção que serão vistos posteriormente.

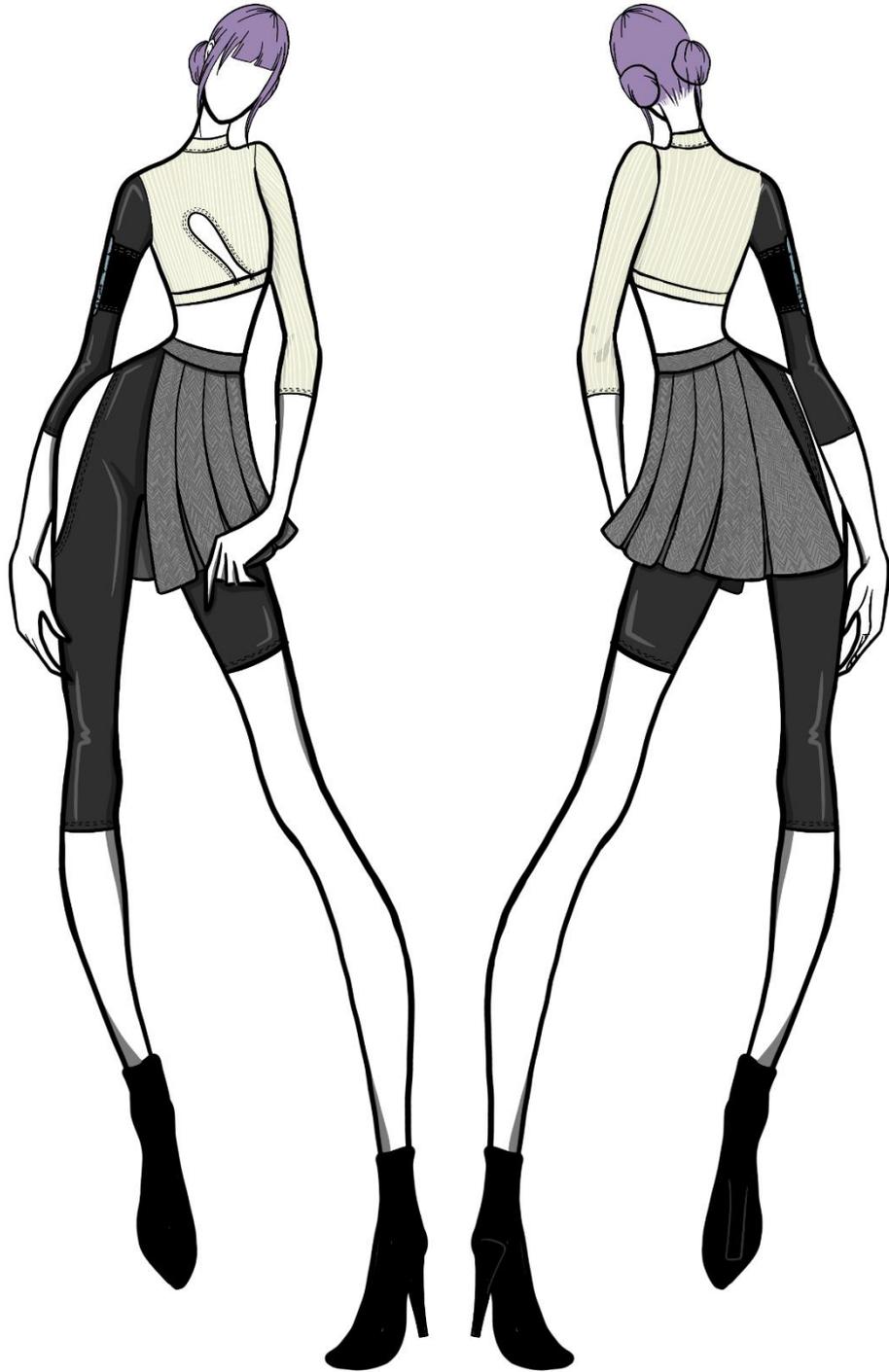
Figura 67 - Mapa da coleção



Fonte: Coleção da autora, 2020.

As fichas de vestuário misturam-se com as de acessórios pois grande parte encontra-se embutida à peça ou *look*.

Figura 68 - Look 1



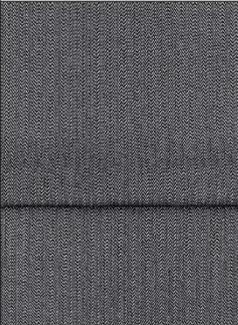
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 69 - Ficha Técnica Look 1

FICHA TÉCNICA																	
PRODUTO: Saia				REF: S136				DATA: 30/10/2020									
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yürei									
DESENHO TÉCNICO																	
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE											
Saia com pregas femininas com altura acima do joelho						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48
							x	x									
						TECIDOS			COMPOSIÇÃO								
						Body Fit			94% Poliéster, 6% Elastano								

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 70 - Ficha Técnica Look 1

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$ 6,00	1 Rolo
Botão Eberle	BE409	Comercial Rosa	R\$ 4,00	2 Unidades
Entretela	IN142	Comercial Rosa	R\$ 7,00	20cm
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx				

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 71 - Ficha Técnica Look 1

FICHA TÉCNICA																	
PRODUTO: Legging				REF: L136				DATA: 30/10/2020									
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yürei									
DESENHO TÉCNICO																	
<p>The technical drawing shows two views of leggings: a front view on the left and a back view on the right. Labels with red arrows point to specific features: 'Cós 4cm' at the waistband, 'Pesponto 2ag. juntas' on the side seam, 'Bainha 1,5cm 2ag. juntas' at the ankle, and 'Pesponto duplo nos ganchos' on the back seam.</p>																	
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE											
Legging com recortes assimétricos acima e abaixo do joelho e com abertura lateral ao lado direito. Feita em tecido Power Fit, também chamado de Supplex, possui alta compressão e toque suave.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48
							x	x									
						TECIDOS											
						Power Fit											
						COMPOSIÇÃO											
						88% Poliamida, 12% Elastano											

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 72 - Ficha Técnica Look 1

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$ 6,00	1 Rolo
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx				

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 73 - Ficha Técnica Look 1

FICHA TÉCNICA																				
PRODUTO: Cropped			REF: C136				DATA: 30/10/2020													
RESPONSÁVEL: Amanda			MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yürei													
DESENHO TÉCNICO																				
<p>The technical drawing shows two views of a cropped top. The front view (left) features a simple ribbed crew neck, a ribbed hem, and ribbed cuffs. The back view (right) shows a ribbed crew neck, a ribbed hem, and ribbed cuffs. The back panel is decorated with a large 'X' shape formed by 30cm long chains. The cuffs are finished with a 1.5cm ribbed band. The fabric is labeled as Viscose. The neckline is labeled as 'Gola com pesponto simples'. The cuffs are labeled as 'Cós 4cm' and 'Bainha 1,5cm 2ag. juntas'. The chains are labeled as 'Correntes 30cm cada'. The ribbing is labeled as 'Pesponto 2ag. juntas' and 'Travetes'. The brand name 'Cirre' is also indicated.</p>																				
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE														
Cropped com mangas 3/4 e gola meio alta com pesponto simples. Com recortes irregulares na parte frontal, acompanhados do recorte traseiro enfeitado por correntes.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48			
							x	x												
						TECIDOS						COMPOSIÇÃO								
						Slim Crepe Canelado						96% Viscose, 4% Elastano								
Energy Cirre						84% Poliéster, 16% Elastano														

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 74 - Ficha Técnica Look 1

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$ 6,00	1 Rolo
Corrente Alumínio	013601	Ladeira Bijuterias	R\$ 1,50	60cm
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 75 - Ficha Técnica Look 1

FICHA TÉCNICA																
PRODUTO: Bracelete			REF: B136				DATA: 30/10/2020									
RESPONSÁVEL: Amanda			MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yūrei									
DESENHO TÉCNICO																
DESCRIÇÃO DO PRODUTO					GRADE											
Bracelete de acrílico trabalhado, preso no tecido de malha para melhor ajuste ao corpo do usuário.					PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48
						x										
					TECIDOS			COMPOSIÇÃO								
					Aqua Fit			79% Poliamida, 21% Elastano								

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 76 - Ficha Técnica Look 1

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	RS/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$ 6,00	1 Rolo
Botão Eberle	BE409	Comercial Rosa	R\$ 4,00	4 Unidades
Acrílico	Lilás	PropaFormas	R\$ 10,00	1 Unidade
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx	PANTONE® 14-4316 TCX Summer Song			

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 77 - Look 2

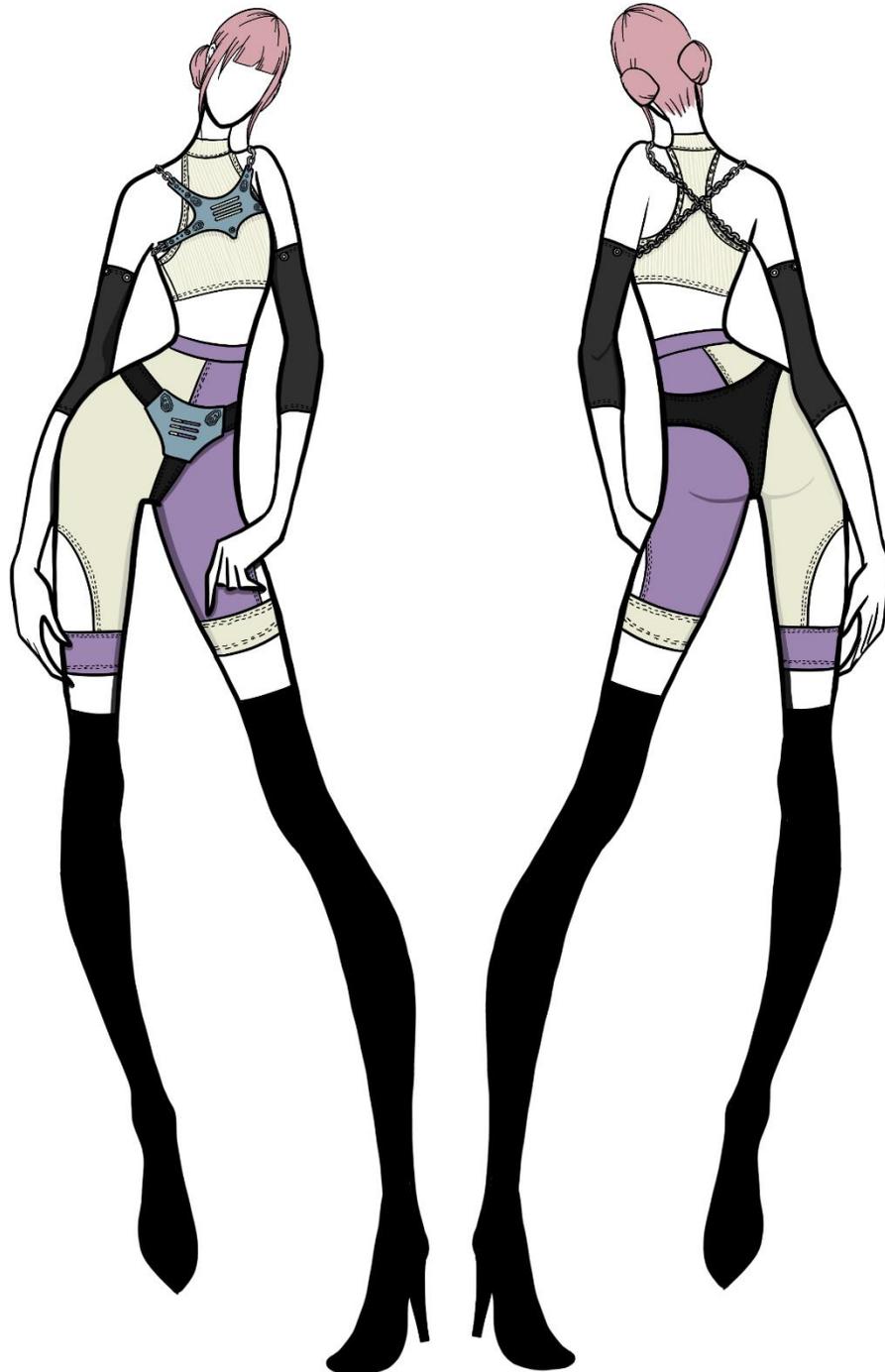
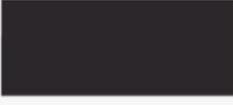


Figura 78 - Ficha Técnica Look 2

FICHA TÉCNICA																				
PRODUTO: Tanga				REF: T137				DATA: 30/10/2020												
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yūrei												
DESENHO TÉCNICO																				
<p>The technical drawing shows two views of a tanga. The top view is a grey tanga with a white waistband and two white side panels. It features a central opening and two side openings. Dimensions are indicated: 10cm for the waistband width and 14cm for the side panel width. Labels include 'Desenhos' (pointing to the waistband), 'Aberturas' (pointing to the side openings), and 'Tanga asa delta em malha colada ao acrílico' (pointing to the main body). The bottom view is a white tanga with a grey waistband and two grey side panels. A label 'Bainha 1,5cm 2ag. juntas' points to the side panels.</p>																				
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE														
Tanga em malha acompanhada de parte em acrílico trabalhado.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48			
							x													
						TECIDOS						COMPOSIÇÃO								
						Aqua Fit						79% Poliamida, 21% Elastano								

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 79 - Ficha Técnica Look 2

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$ 6,00	1 Rolo
Acrílico	Ciano	Propaformas	R\$ 7,00	1 Unidade
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx	PANTONE® 14-4316 TCX Summer Song			

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 80 - Ficha Técnica Look 2

FICHA TÉCNICA																	
PRODUTO: Legging			REF: L137				DATA: 30/10/2020										
RESPONSÁVEL: Amanda			MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yūrei										
DESENHO TÉCNICO																	
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE											
Legging com tecido Power Fit, também chamado de Supplex, com alta compressão e toque suave. Sua altura é até acima do joelho com recortes vazados e 2 tonalidades do tecido para se contrastarem.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48
							x	x									
						TECIDOS			COMPOSIÇÃO								
						Power Fit			88% Poliamida, 12% Elastano								

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 81 - Ficha Técnica Look 2

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$ 6,00	1 Rolo
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 82 - Ficha Técnica Look 2

FICHA TÉCNICA																					
PRODUTO: Cropped				REF: C137				DATA: 30/10/2020													
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yūrei													
DESENHO TÉCNICO																					
<p>The technical drawing shows two views of a cropped regata. The left view is a front view with labels: 'Gola com pesponto simples' (simple ribbed collar), 'Friso 3cm 1vira 2ag. juntas' (3cm ribbed band, 1 turn, 2 stitches), 'Ilhós decorativo' (decorative eyelets), 'Bainha 1,5cm 2ag. juntas' (1.5cm hem, 2 stitches), and 'Cirre' (sleeve). The right view is a back view with labels: 'Bainha 1,5cm 2ag. juntas' (1.5cm hem, 2 stitches) and 'Viscose' (viscose fabric). A red line connects the 'Bainha 1,5cm 2ag. juntas' labels to the 'Viscose' label.</p>																					
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE															
Cropped regata com gola meio alta acompanhado de mangas soltas com ilhoses decorativos.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48				
							x	x													
						TECIDOS						COMPOSIÇÃO									
						Slim Crepe Canelado						96% Viscose, 4% Elastano									
						Energy Cirre						84% Poliéster, 16% Elastano									

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 83 - Ficha Técnica Look 2

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	RS/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$ 6,00	1 Rolo
Ilhós	IL077	Comercial Rosa	R\$ 2,00	2 Unidades
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx	PANTONE® 11-0607 TCX Sugar Swizzle			

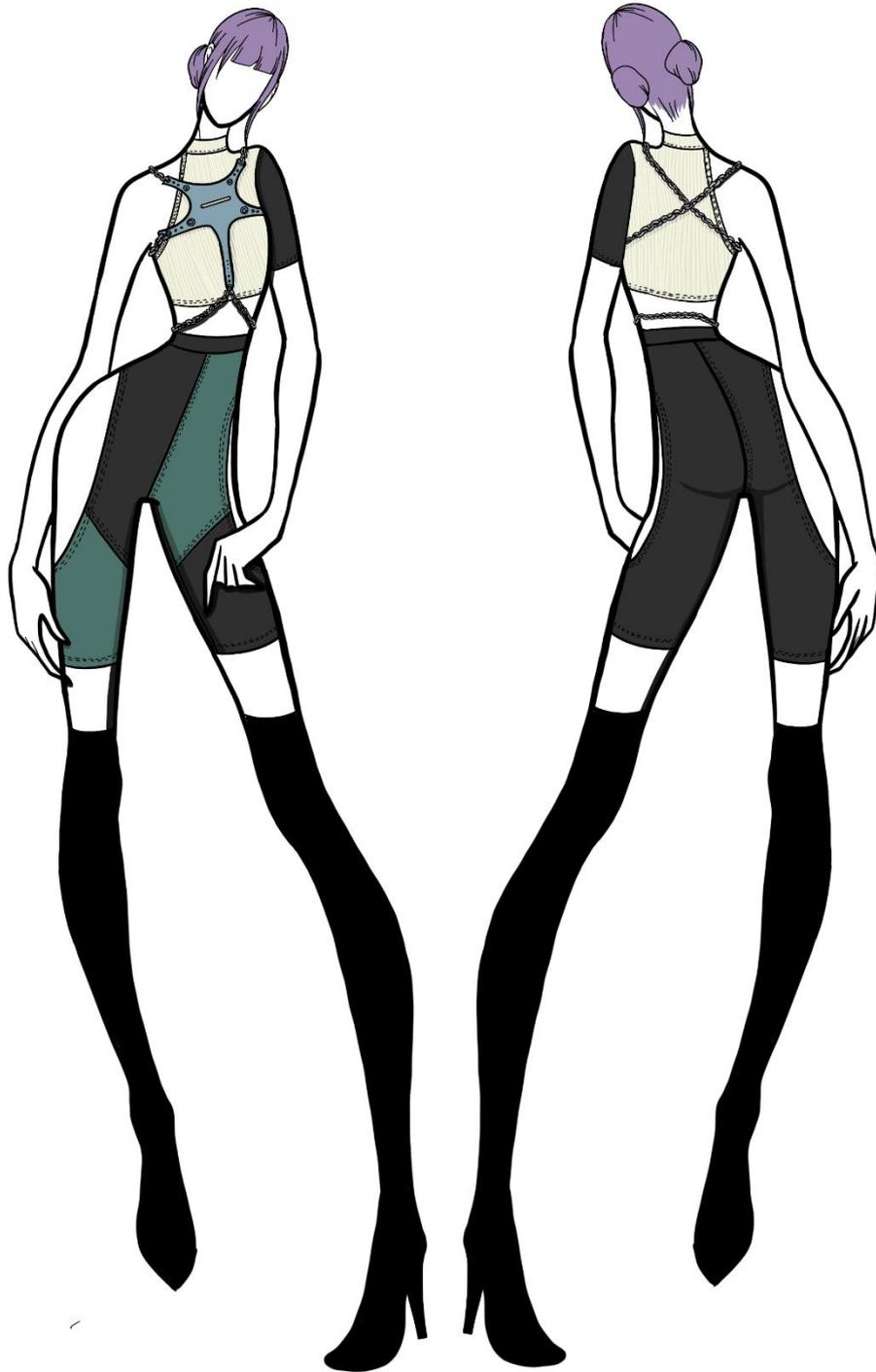
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 84 - Ficha Técnica Look 2

FICHA TÉCNICA																				
PRODUTO: Body Armor				REF: B137				DATA: 30/10/2020												
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yūrei												
DESENHO TÉCNICO																				
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE														
Body Armor, ou armadura corporal, se trata de um acessório de acrílico preso por correntes ao corpo.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48			
							x													
						TECIDOS						COMPOSIÇÃO								

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 86 - Look 3



Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 87 - Ficha Técnica Look 3

FICHA TÉCNICA																				
PRODUTO: Legging				REF: L141				DATA: 30/10/2020												
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yürei												
DESENHO TÉCNICO																				
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE														
Legging acima do joelho com recortes vazados no quadril, tendo duas tonalidades de tecido trazendo contraste à peça.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48			
							x	x												
						TECIDOS						COMPOSIÇÃO								
						Power Fit						88% Poliamida, 12% Elastano								

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 88 - Ficha Técnica Look 3

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	RS/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$ 6,00	1 Rolo
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx	PANTONE Dark Green 19- 5513 TCX			

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 89 - Ficha Técnica Look 3

FICHA TÉCNICA																		
PRODUTO: Cropped			REF: C141			DATA: 30/10/2020												
RESPONSÁVEL: Amanda			MODELISTA: Amanda			COLEÇÃO: Yürei												
DESENHO TÉCNICO																		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO					GRADE													
Cropped assimétrico com uma manga 3/4 e gola meio alta, misturando o tecido de Viscose canelado e Cirre brilhoso.					PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48		
						x	x											
					TECIDOS					COMPOSIÇÃO								
					Slim Crepe Canelado					96% Viscose, 4% Elastano								
					Energy Cirre					84% Poliéster, 16% Elastano								

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 90 - Ficha Técnica Look 3

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$ 6,00	1 Rolo
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx	PANTONE® 11-0607 TCX Sugar Swizzle			

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 91 - Ficha Técnica Look 3

FICHA TÉCNICA																	
PRODUTO: Body Armor				REF: B141				DATA: 30/10/2020									
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yürei									
DESENHO TÉCNICO																	
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE											
Body Armor, ou armadura corporal, se trata de um acessório de acrílico preso por correntes ao corpo.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48
							x										
TECIDOS						COMPOSIÇÃO											

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 92 - Ficha Técnica Look 3

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Acrílico	Ciano	PropaFormas	R\$ 12,00	1 Unidade
Ilhós	IL077	Comercial Rosa	R\$ 4,00	4 Unidades
Corrente Alumínio	013601	Ladeira Bijuteria	R\$ 7,00	2,90M
Argola 4cm	AR029	Ladeira Bijuteria	R\$ 2,00	1 Unidade
AMOSTRA TECIDOS				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 14-4316 TCX Summer Song				

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 93 - Look 4

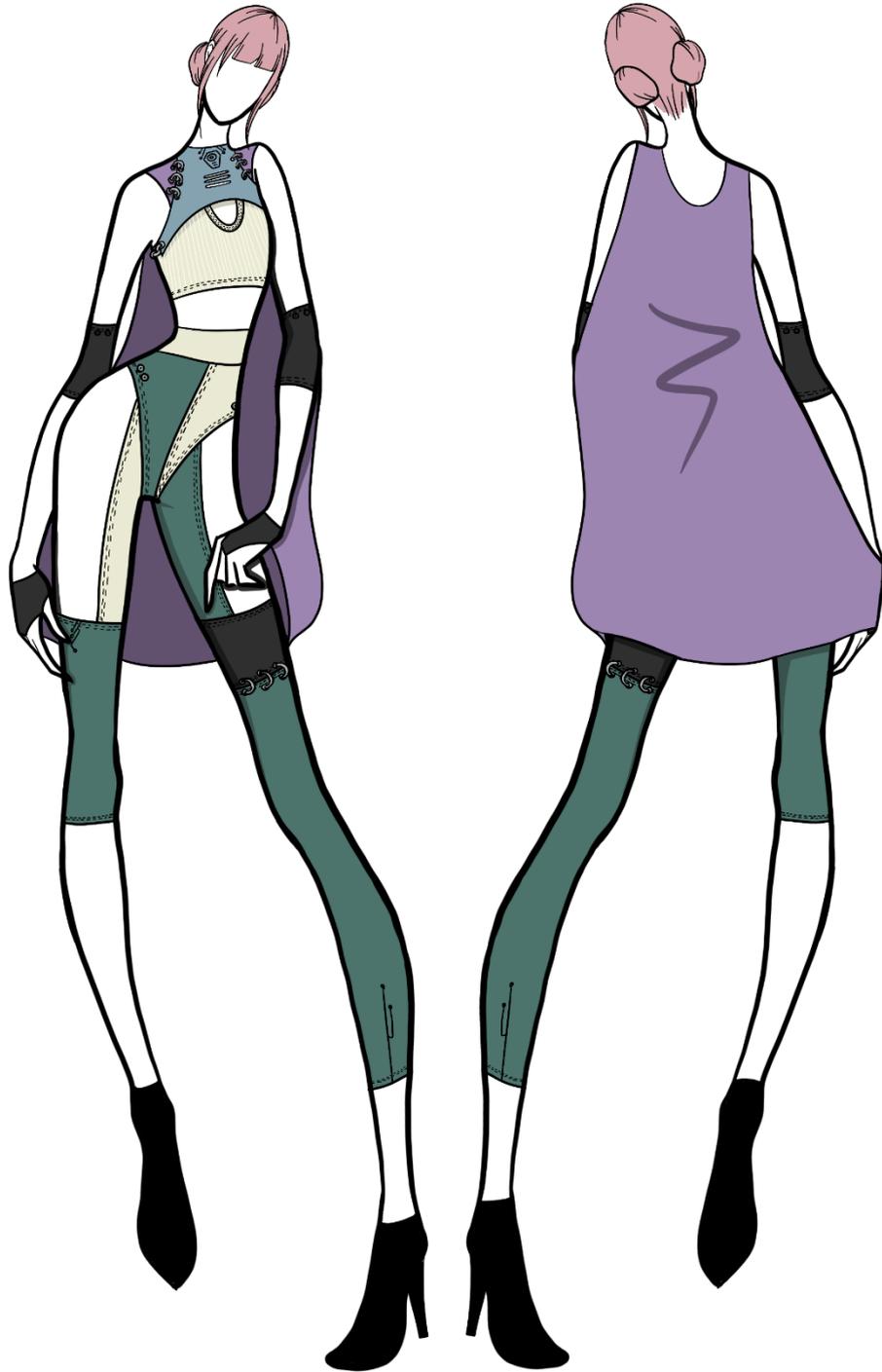


Figura 94 - Ficha Técnica Look 4

FICHA TÉCNICA																	
PRODUTO: Legging				REF: L69				DATA: 30/10/2020									
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yürei									
DESENHO TÉCNICO																	
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE											
Legging assimétrica com recorters vazados nas coxas, acompanhados de partes acopladas por argolas com comprimentos diferentes.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48
							x	x									
						TECIDOS			COMPOSIÇÃO								
						Power Fit			88% Poliamida, 12% Elastano								

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 95 - Ficha Técnica Look 4

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$ 6,00	1 Rolo
Ilhós	IL077	Comercial Rosa	R\$ 16,00	16 Unidades
Argola 4cm	AR029	Comercial Rosa	R\$ 12,00	6 Unidades
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx	PANTONE® 11-0607 TCX Sugar Swizzle	PANTONE Dark Green 19- 5513 TCX		

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 96 - Ficha Técnica Look 4

FICHA TÉCNICA																					
PRODUTO: Capa				REF: CP69				DATA: 30/10/2020													
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yürei													
DESENHO TÉCNICO																					
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE															
Capa acoplada ao peitoral de acrílico trabalhado, sendo presa pesos dedos polegares						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48				
							x	x													
						TECIDOS						COMPOSIÇÃO									
						Energy Cirre						84 Poliéster, 16% Elastano									

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 97 - Ficha Técnica Look 4

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	RS/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$ 6,00	1 Rolo
Ilhós	IL077	Comercial Rosa	R\$ 14,00	14 Unidades
Argola 4cm	AR029	Comercial Rosa	R\$ 12,00	6 Unidades
Corrente Alumínio	013601	Ladeira Bijuterias	R\$ 1,50	60cm
Acrílico	Preto	PropaFormas	R\$ 15,00	1 Unidade
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 14-4316 TCX Summer Song	PANTONE 15-3014 Mystic Violet			

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 98 - Ficha Técnica Look 4

FICHA TÉCNICA																					
PRODUTO: Cropped				REF: C69				DATA: 30/10/2020													
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yürei													
DESENHO TÉCNICO																					
<p>Viscose</p> <p>Malha</p> <p>Friso 3cm 1vira 2ag. juntas</p> <p>Costas nadadora</p> <p>Ilhós decorativo</p> <p>Bainha 1,5cm 2ag. juntas</p> <p>Bainha 1,5cm 2ag. juntas</p> <p>Luvas presas no dedo indicador e mínimo</p>																					
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE															
Cropped regata canelado acompanhado de mangas e luvas avulsas de malha decoradas com ilhoses.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48				
							x	x													
						TECIDOS							COMPOSIÇÃO								
						Slim Crepe Canelado							96% Viscose, 4% Elastano								
						Power Fit							88% Poliamida, 12% Elastano								

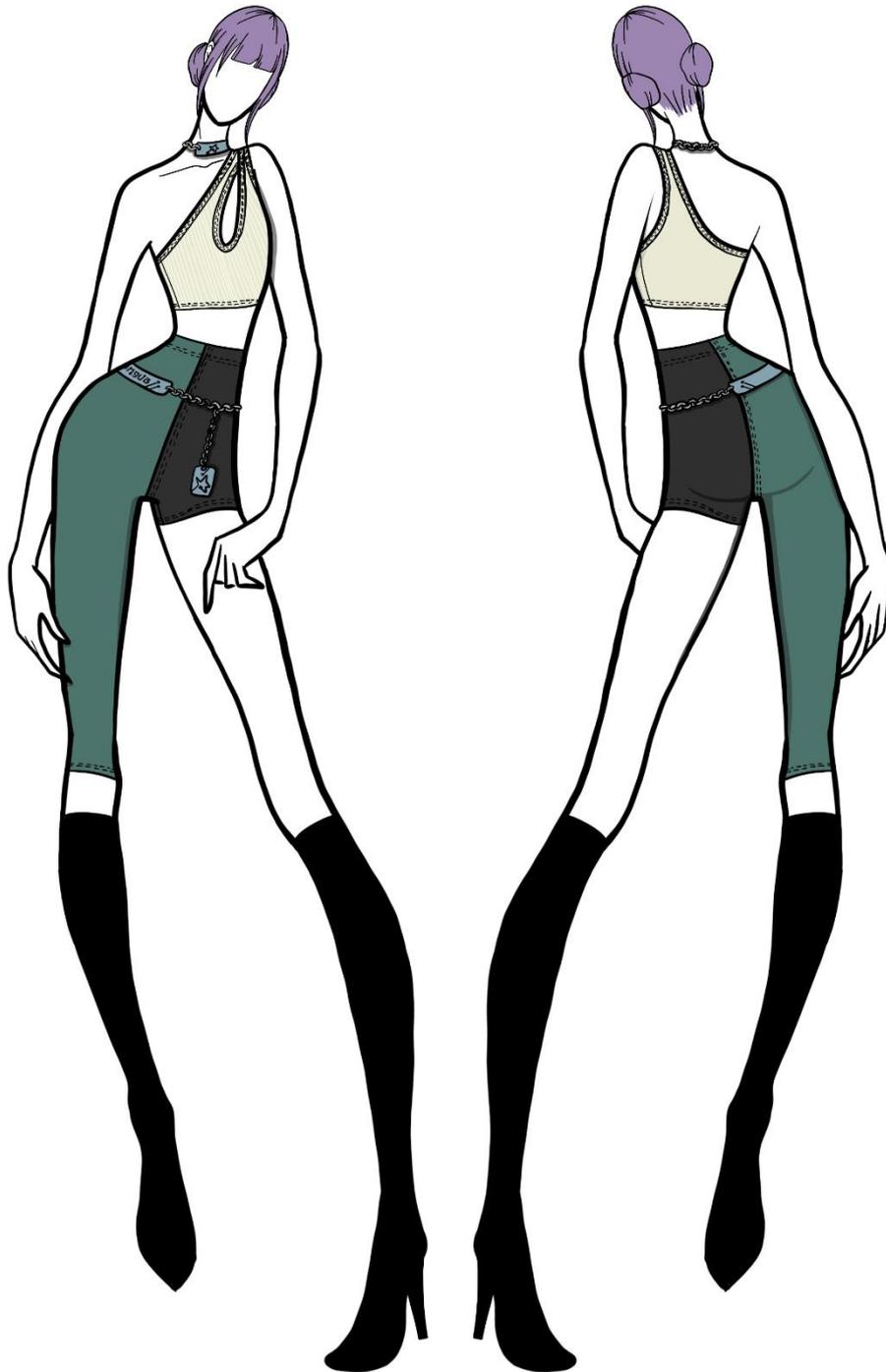
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 99 - Ficha Técnica Look 4

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$ 6,00	1 Rolo
Ilhós	IL077	Comercial Rosa	R\$ 4,00	4 Unidades
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx		PANTONE® 11-0607 TCX Sugar Swizzle		

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 100 - Look 5

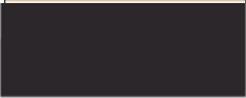


Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 101 - Ficha Técnica Look 5

FICHA TÉCNICA																				
PRODUTO: Legging			REF: L149				DATA: 30/10/2020													
RESPONSÁVEL: Amanda			MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yürei													
DESENHO TÉCNICO																				
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE														
Legging assimétrica com elástico rebatido na cintura.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48			
							x	x												
						TECIDOS						COMPOSIÇÃO								
						Power Fit						88% Poliamida, 12% Elastano								

Figura 102 - Ficha Técnica Look 5

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$ 6,00	1 Rolo
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx	PANTONE Dark Green 19- 5513 TCX			

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 103 - Ficha Técnica Look 5

FICHA TÉCNICA																				
PRODUTO: C149				REF: C149				DATA: 30/10/2020												
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yürei												
DESENHO TÉCNICO																				
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE														
Cropped regata com recorte em gota no peitoral, um ombro só.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48			
							x	x												
						TECIDOS						COMPOSIÇÃO								
						Slim Crepe Canelado						96% Viscose, 4% Elastano								

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 104 - Ficha Técnica Look 5

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	RS/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$ 6,00	1 Rolo
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 105 - Ficha Técnica Look 5

FICHA TÉCNICA																	
PRODUTO: Gargantilha e Cinto				REF: A149				DATA: 30/10/2020									
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yūrei									
DESENHO TÉCNICO																	
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE											
Gargantilha em acrílico decorado presa por correntes reguláveis.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48
							x										
						TECIDOS			COMPOSIÇÃO								

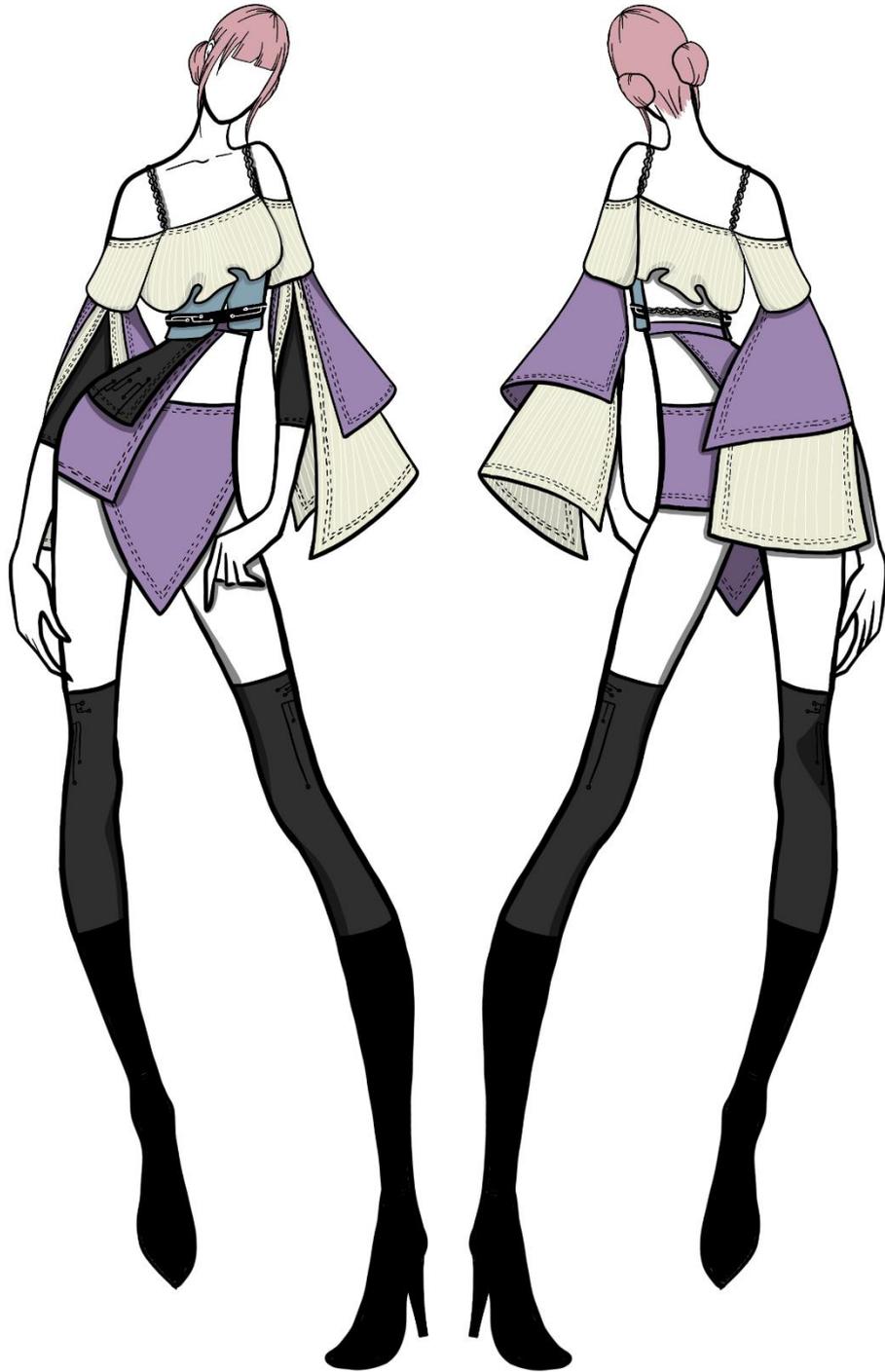
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 106 - Ficha Técnica Look 5

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	RS/UNID.	QUANTIDADE
Acrílico	Ciano	Propaformas	R\$ 20,00	2 Unidades
Corrente Alumínio	013601	Ladeira Bijuterias	R\$ 3,00	1,30M
AMOSTRA TECIDOS				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
 <p>PANTONE® 14-4316 TCX Summer Song</p>				

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 107 - Look 6



Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 108 - Ficha Técnica Look 6

FICHA TÉCNICA																				
PRODUTO: Saia				REF: S19				DATA: 30/10/2020												
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yūrei												
DESENHO TÉCNICO																				
<p>The technical drawing shows two views of a skirt. The front view on the left features a 4cm waistband (Cós 4cm), a 1.5cm hem with two layers of stitching (Bainha 1,5cm 2ag. juntas), and serigraphed designs (Desenhos serigrafados). The back view on the right shows a similar hem (Bainha 1,5cm 2ag. juntas) and a waistband (Cós 4cm). Labels include 'Cirre' pointing to the waistband area, 'Pesponto 2ag. juntas' pointing to the hem stitching, 'Body Fit' pointing to the side seam, and 'Cotele cor 2' pointing to the side panel. Red lines connect the labels to the corresponding parts of the drawing.</p>																				
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE														
Saia desconstruída e assimétrica com camadas de tecidos com visuais diferentes.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48			
							x	x												
						TECIDOS						COMPOSIÇÃO								
						Energy Cirre						84% Poliéster, 16% Elastano								
						Cotele Stretch						70% Algodão, 23% Poliéster, 7% Elastano								
Body Fit						94% Poliamida, 6% Elastano														

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 109 - Ficha Técnica Look 6

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$ 6,00	1 Rolo
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 110 - Ficha Técnica Look 6

FICHA TÉCNICA																				
PRODUTO: Blusa				REF: B19				DATA: 30/10/2020												
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yürei												
DESENHO TÉCNICO																				
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE														
Blusa estilo ciganinha com mangas em camadas de tecidos diferenciados.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48			
							x	x												
						TECIDOS						COMPOSIÇÃO								
						Energy Cirre						84% Poliéster, 16% Elastano								
						Slim Crepe Canelado						96% Viscose, 4% Elastano								
Viscose Comfort Premium						95% Viscose, 5% Elastano														

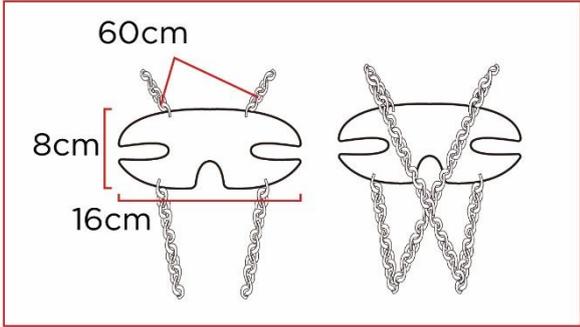
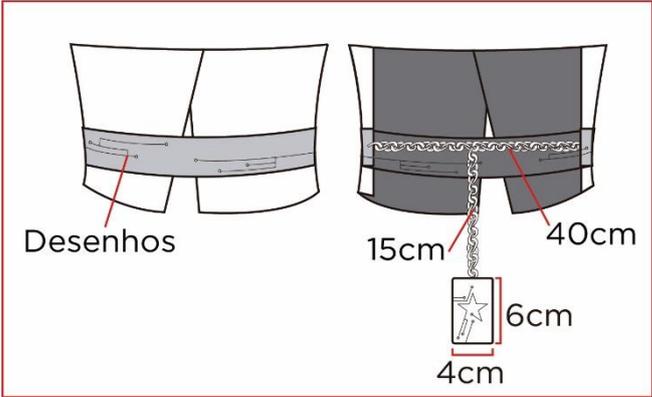
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 111 - Ficha Técnica Look 6

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$ 6,00	1 Rolo
Corrente Alumínio	013601	Ladeira Bijuterias	R\$ 1,50	60cm
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 112 - Ficha Técnica Look 6

FICHA TÉCNICA																				
PRODUTO: Óculos e Corset				REF: A19-2				DATA: 30/10/2020												
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yūrei												
DESENHO TÉCNICO																				
Óculos																				
																				
Corset																				
																				
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE														
Óculos e Corset de acrílico reguláveis por meio das correntes de alumínio.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48			
							x													
						TECIDOS						COMPOSIÇÃO								

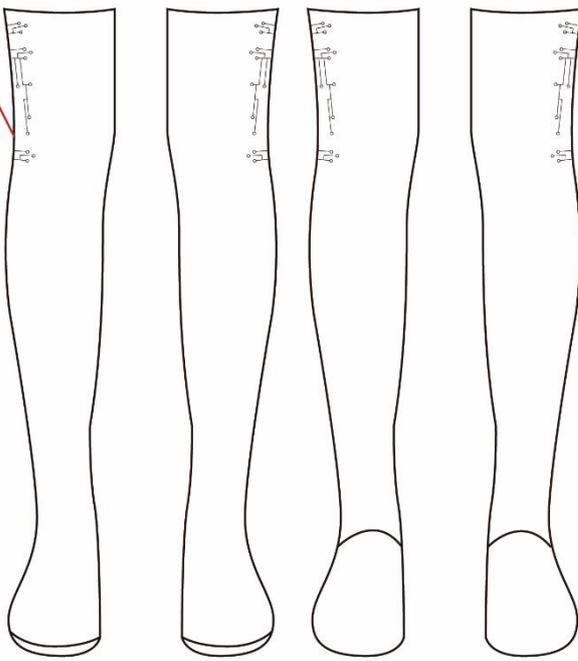
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 113 - Ficha Técnica Look 6

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$ 6,00	1 Rolo
Acrílico	Ciano	PropaFormas	R\$ 30,00	2 Unidades
Acrílico	Preto	PropaFormas	R\$ 10,00	2 Unidades
Corrente Alumínio	013601	Ladeira Bijuterias	R\$ 3,60	1,55M
AMOSTRA TECIDOS				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx	PANTONE® 14-4316 TCX Summer Song			

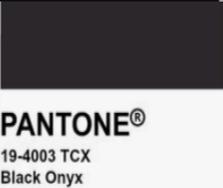
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 114 - Ficha Técnica Look 6

FICHA TÉCNICA																				
PRODUTO: Meias e Luva				REF: A19				DATA: 30/10/2020												
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yūrei												
DESENHO TÉCNICO																				
<p>Luva básica com os dedo mínimo e polegar</p> 																				
<p>Meia básica 7/8</p> 																				
<p>Desenhos serigrafados</p> 																				
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE														
Meia 7/8 e luva em tecido brilhoso com desenhos de serigrafia.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48			
							x	x												
						TECIDOS						COMPOSIÇÃO								
						Energy Cirre						84% Poliéster, 16% Elastano								

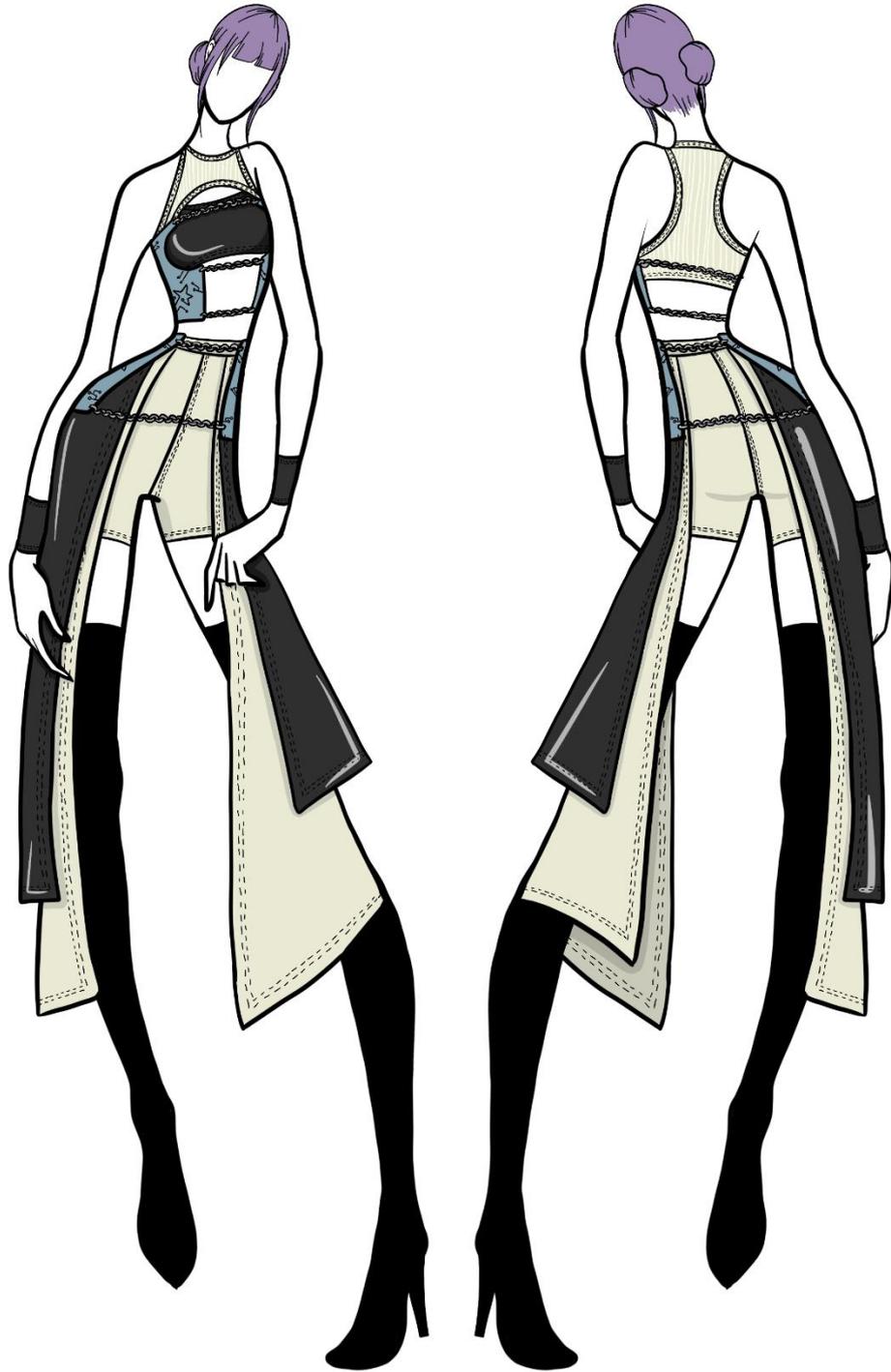
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 115 - Ficha Técnica Look 6

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$ 6,00	1 Rolo
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 116 - Look 7



Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 117 - Ficha Técnica Look 7

FICHA TÉCNICA																
PRODUTO: Corset e Cinto				REF: A49				DATA: 30/10/2020								
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yürei								
DESENHO TÉCNICO																
<p>The technical drawing shows four views of the corset and belt. The top row shows the front and back views of the corset, both with a 30cm width dimension. The bottom row shows the front and back views of the belt, with a 25cm width dimension. A separate detail of the belt buckle is shown with a 6cm height and a 4cm width. The corset and belt are made of acrylic and feature a star-shaped pattern.</p>																
DESCRIÇÃO DO PRODUTO					GRADE											
Corset e cinto de acrílico trabalhado e regulável por meio das correntes de alumínio.					PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48
						x										
					TECIDOS				COMPOSIÇÃO							

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 118 - Ficha Técnica Look 7

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Acrílico	Lilás	Propaformas	R\$ 50,00	3 Unidades
Corrente Alumínio	013601	Ladeira Bijuterias	R\$ 3,85	1,65M
AMOSTRA TECIDOS				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
PANTONE® 14-4316 TCX Summer Song				

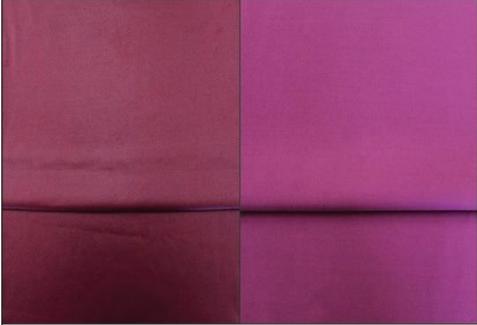
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 119 - Ficha Técnica Look 7

FICHA TÉCNICA																				
PRODUTO: Shorts			REF: S49				DATA: 30/10/2020													
RESPONSÁVEL: Amanda			MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yūrei													
DESENHO TÉCNICO																				
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE														
Shorts curto com camadas laterais, feito misturando tecido opaco e brilhoso.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48			
							x	x												
						TECIDOS						COMPOSIÇÃO								
						Power Fit						88% Poliamida, 12% Elastano								
						Energy Cirre						84% Poliéster, 16% Elastano								

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 120 - Ficha Técnica Look 7

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	RS/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$6,00	1 Unidade
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx		PANTONE® 11-0607 TCX Sugar Swizzle		

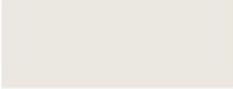
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 121 - Ficha Técnica Look 7

FICHA TÉCNICA																				
PRODUTO: Cropped				REF: C49				DATA: 30/10/2020												
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yūrei												
DESENHO TÉCNICO																				
<p>Technical drawing of a cropped tank top. The drawing includes a front view and a back view. Labels point to various features: 'Friso 3cm 1vira 2ag. juntas em viscose' (3cm ribbed band, 1 row, 2 rows of joints in viscose), 'Viscose' (viscose fabric), 'Cirre' (ribbed fabric), 'Bainha 1,5cm 2ag. juntas' (1.5cm hem, 2 rows of joints), 'Pesponto duplo' (double topstitching), 'Desenho serigrafado' (serigraphed design), and 'Power Fit' (a specific fit style).</p>																				
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE														
Cropped regata com mistura de tecidos e texturas, com recortes no busto.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48			
							x	x												
						TECIDOS							COMPOSIÇÃO							
						Power Fit							88% Poliamida, 12% Elastano							
						Energy Cirre							84% Poliéster, 16% Elastano							
Slim Crepe Canelado							96% Viscose, 4% Elastano													

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 122 - Ficha Técnica Look 7

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	RS/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$6,00	1 Unidade
Acrílico	Ciano	PropaFormas	R\$20,00	2 Unidades
Ilhós	IL077	Comercial Rosa	R\$4,00	4 Unidades
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 11-0607 TCX Sugar Swizzle	PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx			

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 123 - Look 8

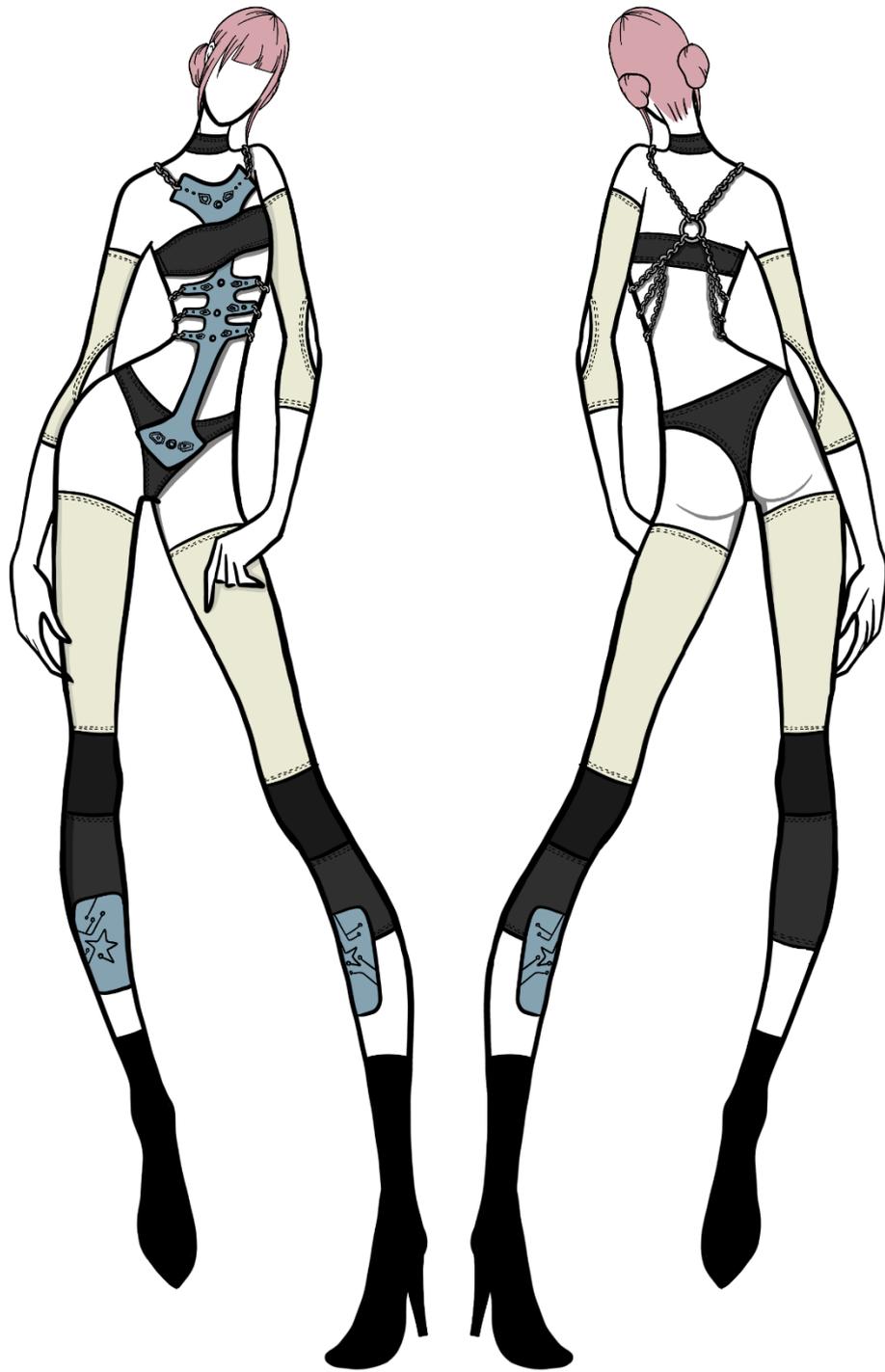


Figura 124 - Ficha Técnica Look 8

FICHA TÉCNICA																				
PRODUTO: Conjunto Malha				REF: C117				DATA: 30/10/2020												
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yürei												
DESENHO TÉCNICO																				
<p>The technical drawing shows three pieces of clothing: a long-sleeved top, a tanga, and leggings. Labels include: 'Pesponto 2ag. juntas' (knit seam), 'Bainha 1,5cm 2ag. juntas' (1.5cm hem), 'Tanga asa delta com pespontos duplos e elástico de 7mm' (triangle tanga with double seams and 7mm elastic), 'Acrílico colado no tecido' (acrylic glued to fabric), and '20cm' and '13cm' measurements for the leggings. The drawing is presented in two views: a front view with detailed labels and a back view.</p>																				
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE														
Conjunto de malha desconstruindo, trabalhando recortes e vazados acompanhado por caneleiras.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48			
							x	x												
						TECIDOS						COMPOSIÇÃO								
						Power Fit						88% Poliamida, 12% Elastano								
						Aqua Fit						79% Poliamida, 21% Elastano								

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 125 - Ficha Técnica Look 8

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$6,00	1 Unidade
Acrílico	Ciano	PropaFormas	R\$20,00	2 Unidade
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 11-0607 TCX Sugar Swizzle	PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx	PANTONE® 14-4316 TCX Summer Song		

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 126 - Ficha Técnica Look 8

PRODUTO: Body Armor	REF: B117	DATA: 30/10/2020										
RESPONSÁVEL: Amanda	MODELISTA: Amanda	COLEÇÃO: Yūrei										
DESENHO TÉCNICO												
DESCRIÇÃO DO PRODUTO	GRADE											
Body armor feito em acrílico trabalhado regulável pelas correntes.	PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48
			x									
	TECIDOS						COMPOSIÇÃO					

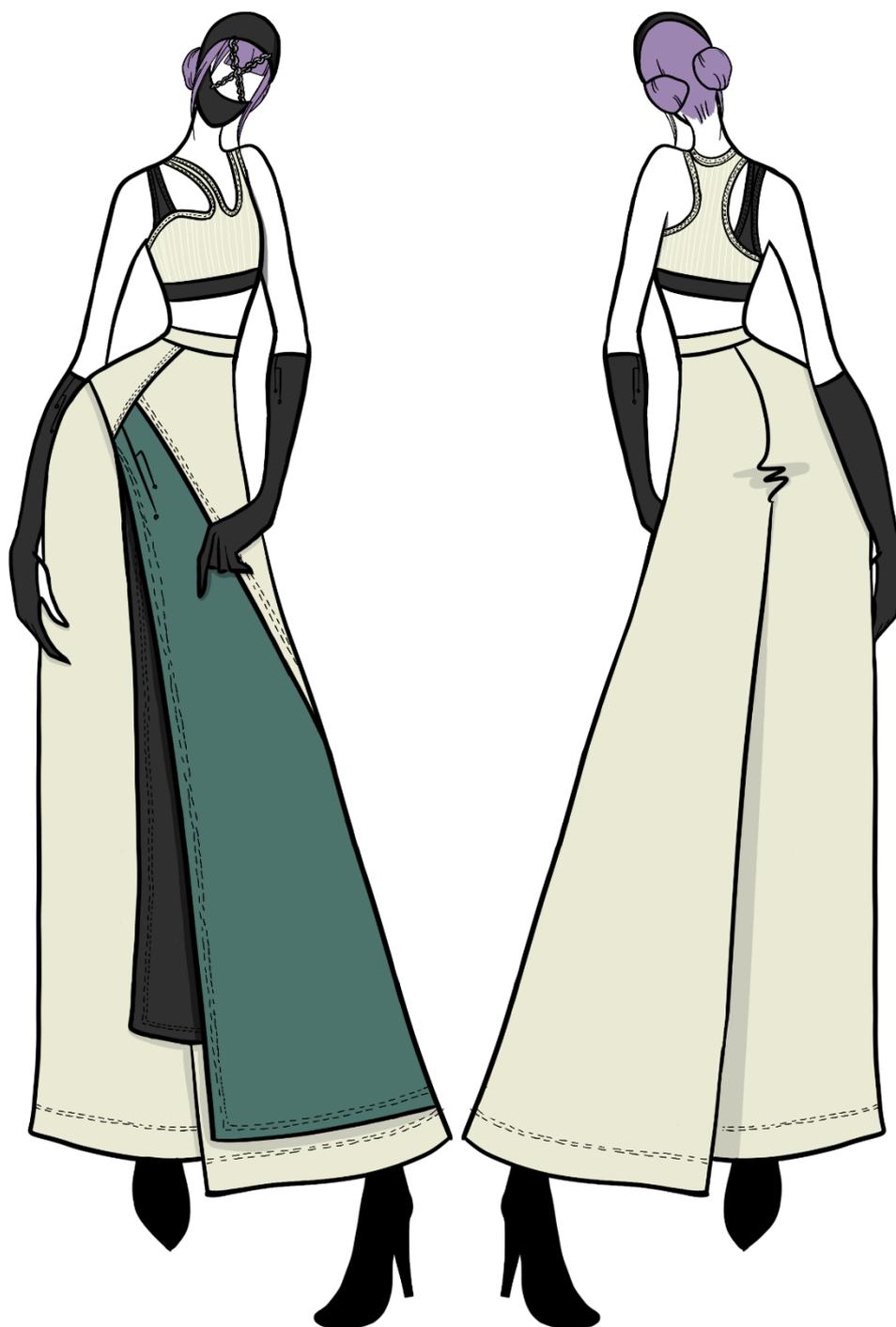
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 127 - Ficha Técnica Look 8

TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Corrente Alumínio	013601	Ladeira Bijuterias	R\$10,25	4,4M
Acrílico	Ciano	PropaFormas	R\$35,00	1 Unidade
Argola 4cm	AR029	Comercial Rosa	R\$4,00	1 Unidade
AMOSTRA TECIDOS				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
PANTONE® 14-4316 TCX Summer Song				

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 128 - Look 9



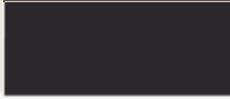
Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 129 - Ficha Técnica Look 9

FICHA TÉCNICA																			
PRODUTO: Conjunto			REF: C57				DATA: 30/10/2020												
RESPONSÁVEL: Amanda			MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yūrei												
DESENHO TÉCNICO																			
DESCRIÇÃO DO PRODUTO					GRADE														
Conjunto de cropped e saia-calça misturando tecidos e texturas.					PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48			
						x	x												
					TECIDOS					COMPOSIÇÃO									
					Energy Cirre					84% Policster, 16% Elastano									
					Cotele Stretch					92% Poliamida, 8% Elastano									

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 130 - Ficha Técnica Look 9

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$6,00	1 Unidade
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 11-0607 TCX Sugar Swizzle		PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx		PANTONE Dark Green 19- 5513 TCX

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 131 - Ficha Técnica Look 9

FICHA TÉCNICA																				
PRODUTO: Acessórios			REF: A57				DATA: 30/10/2020													
RESPONSÁVEL: Amanda			MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yūrei													
DESENHO TÉCNICO																				
<p>15cm</p> <p>Pespointo 2ag. juntas</p> <p>Bainha 1,5cm 2ag. juntas</p> <p>Desenho serigrafado</p> <p>Luvas com abertura no dedo polegar</p>																				
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE														
Acessórios contendo touca de malha decorada com correntes, luvas sem polegares decoradas por serigrafia.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48			
							x	x												
						TECIDOS						COMPOSIÇÃO								
						Energy Cirre						84% Poliéster, 16% Elastano								

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 132 - Ficha Técnica Look 9

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$6,00	1 Unidade
Corrente Alumínio	013601	Ladeira Bijuterias	R\$1,00	30cm
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx				

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 133 - Look 10

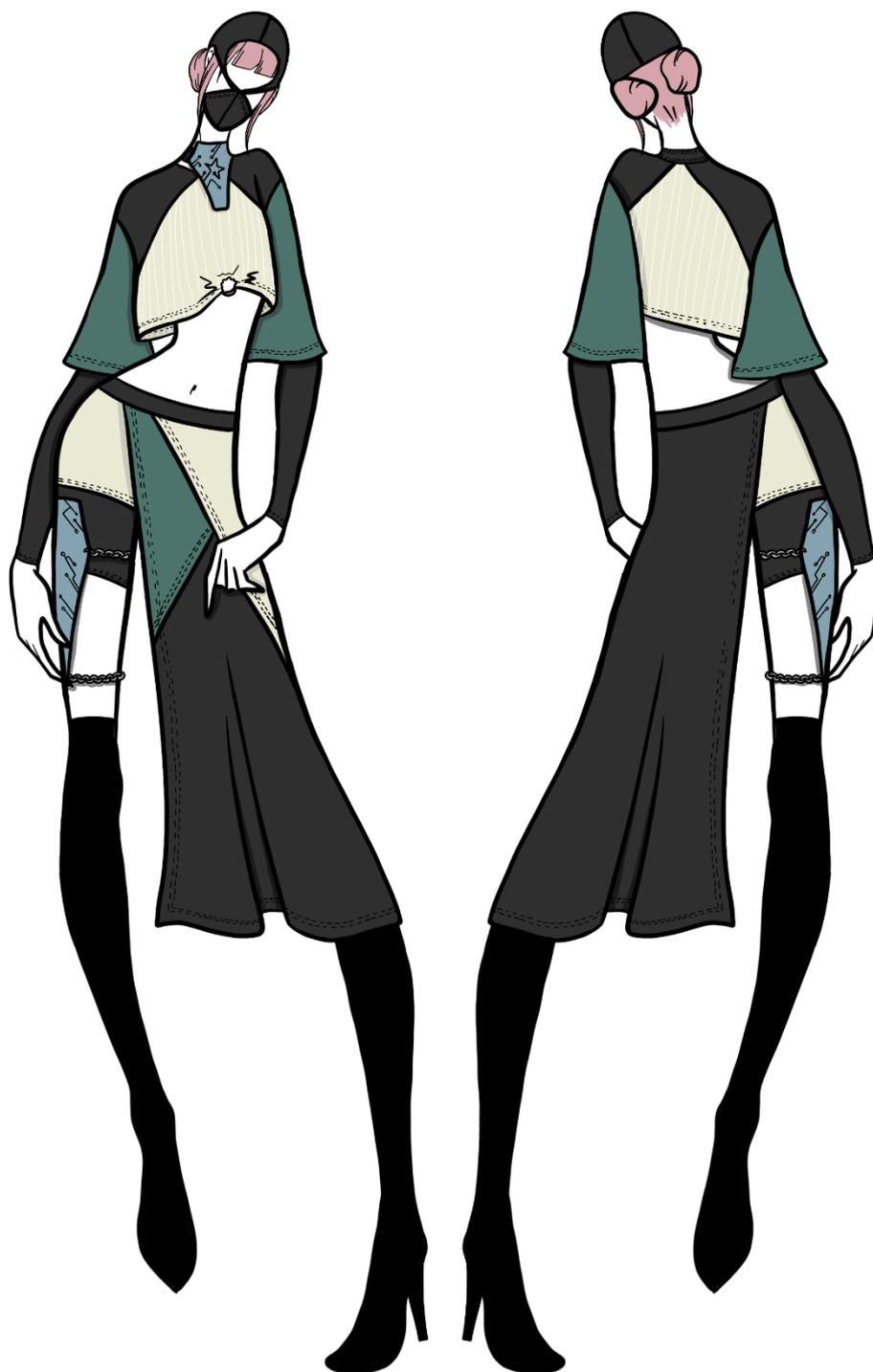


Figura 134 - Ficha Técnica Look 10

FICHA TÉCNICA																		
PRODUTO: Conjunto			REF: C101			DATA: 30/10/2020												
RESPONSÁVEL: Amanda			MODELISTA: Amanda			COLEÇÃO: Yürei												
DESENHO TÉCNICO																		
DESCRIÇÃO DO PRODUTO					GRADE													
Conjunto de cropped e saia-shorts misturando tecidos e texturas.					PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48		
						x	x											
					TECIDOS					COMPOSIÇÃO								
					Energy Cirre					84% Poliéster, 16% Elastano								
					Cotele Stretch					92% Poliamida, 8% Elastano								

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 135 - Ficha Técnica Look 10

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$6,00	1 Unidade
Argola	AR029	Comercial Rosa	R\$4,00	1 Unidade
Corrente Alumínio	013601	Ladeira Bijuterias	R\$4,90	2,90M
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 11-0607 TCX Sugar Swizzle	PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx	PANTONE Dark Green 19- 5513 TCX		

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 136 - Ficha Técnica Look 10

FICHA TÉCNICA																			
PRODUTO: Acessórios			REF: A101			DATA: 30/10/2020													
RESPONSÁVEL: Amanda			MODELISTA: Amanda			COLEÇÃO: Yürei													
DESENHO TÉCNICO																			
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE													
Touca com recortes, maxi colar feito em acrílico trabalhado regulável por correntes, assim como o body armor de coxa.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48		
							x	x											
						TECIDOS						COMPOSIÇÃO							
						Energy Cirre						84% Poliéster, 16% Elastano							

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 137 - Ficha Técnica Look 10

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	RS/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$6,00	1 Unidade
Corrente Alumínio	013601	Ladeira Bijuterias	R\$2,00	85cm
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx	PANTONE® 14-4316 TCX Summer Song			

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 138 - Look 11

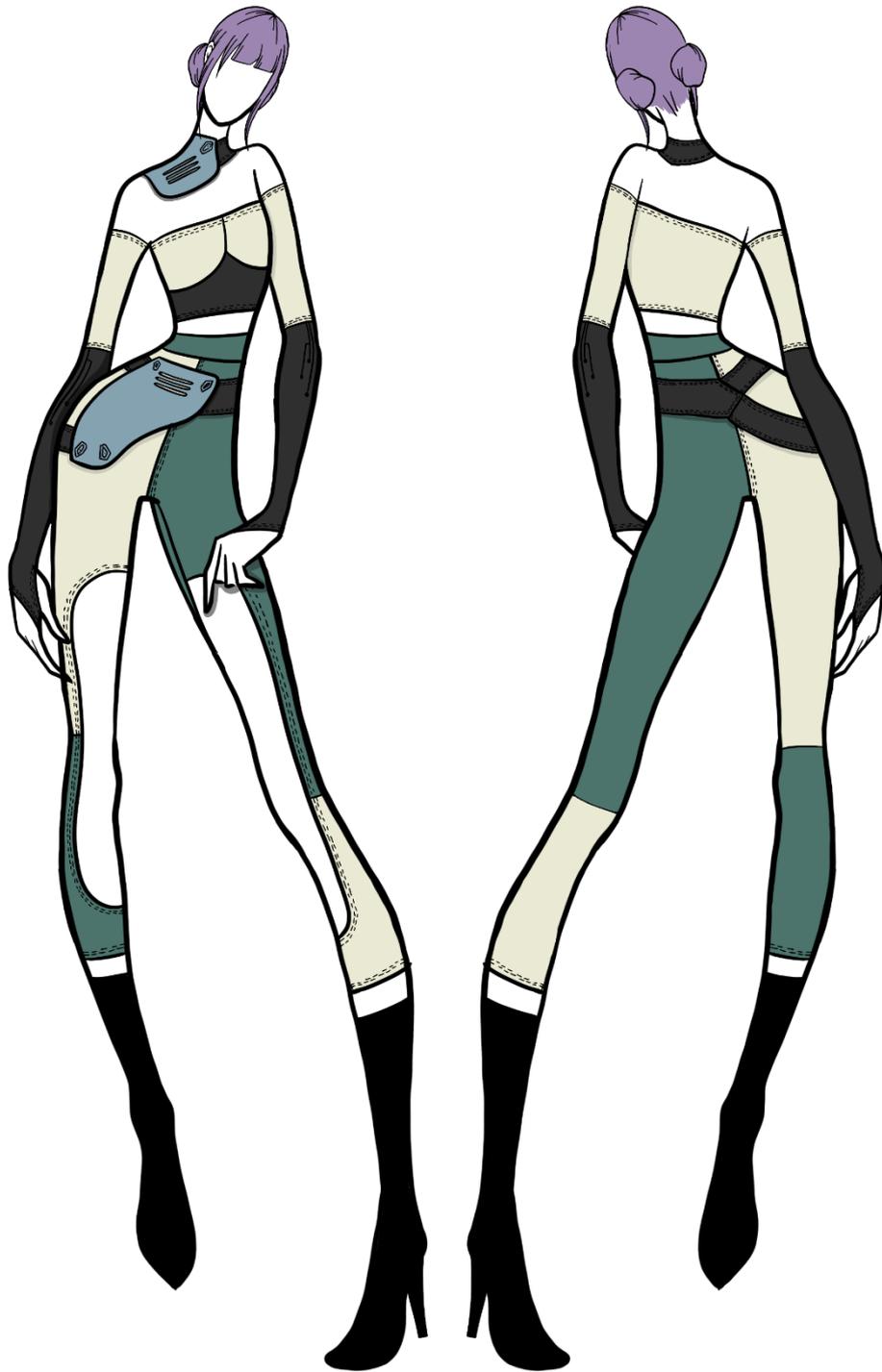
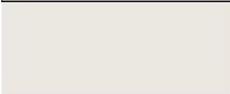
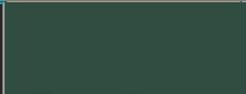


Figura 139 - Ficha Técnica Look 11

FICHA TÉCNICA																			
PRODUTO: Blusa e Legging			REF: C39				DATA: 30/10/2020												
RESPONSÁVEL: Amanda			MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yürei												
DESENHO TÉCNICO																			
DESCRIÇÃO DO PRODUTO					GRADE														
Blusa cropped estilo ciganinha com recortes de tecidos e texturas contrastantes, assim como legging e recortes vazados.					PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48			
						x	x												
					TECIDOS					COMPOSIÇÃO									
					Energy Cirre					84% Poliéster, 16% Elastano									
					Power Fit					88% Poliamida, 12% Elastano									

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 140 - Ficha Técnica Look 11

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$6,00	1 Unidade
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 11-0607 TCX Sugar Swizzle	PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx	PANTONE Dark Green 19- 5513 TCX		

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 141 - Ficha Técnica Look 11

FICHA TÉCNICA																				
PRODUTO: Acessórios				REF: A39				DATA: 30/10/2020												
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yūrei												
DESENHO TÉCNICO																				
<p>The technical drawing shows two views of a maxi collar with a belt. The top view shows the front and back of the collar, with labels 'Acrílico colado ao tecido' (Acrylic glued to the fabric), 'Abertura' (Opening), and 'Desenhos' (Drawings). The bottom view shows the side and back of the collar, with labels 'Abertura' and 'Acrílico colado ao tecido'.</p>																				
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE														
Maxi colar acompanhado de cinto, feitos de acrílico trabalhado colado ao tecido.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48			
							x	x												
						TECIDOS						COMPOSIÇÃO								
						Power Fit						88% Poliamida, 12% Elastano								

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 142 - Ficha Técnica Look 11

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$6,00	1 Unidade
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx	PANTONE® 14-4316 TCX Summer Song			

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 143 - Look 12

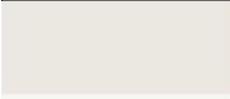
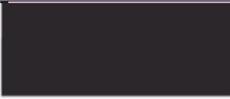


Figura 144 - Ficha Técnica Look 12

FICHA TÉCNICA																				
PRODUTO: Capa				REF: C43				DATA: 30/10/2020												
RESPONSÁVEL: Amanda				MODELISTA: Amanda				COLEÇÃO: Yūrei												
DESENHO TÉCNICO																				
DESCRIÇÃO DO PRODUTO						GRADE														
Capa com camadas de tecidos contrastantes e gola altinha.						PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48			
							x	x												
						TECIDOS						COMPOSIÇÃO								
						Energy Cirre						84% Poliéster, 16% Elastano								
						Power Fit						88% Poliamida, 12% Elastano								

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 145 - Ficha Técnica Look 12

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	RS/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	RS6,00	1 Unidade
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 11-0607 TCX Sugar Swizzle	PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx	PANTONE Dark Green 19- 5513 TCX		

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 146 - Ficha Técnica Look 12

FICHA TÉCNICA																
PRODUTO: Acessórios			REF: A43			DATA: 30/10/2020										
RESPONSÁVEL: Amanda			MODELISTA: Amanda			COLEÇÃO: Yürei										
DESENHO TÉCNICO																
DESCRIÇÃO DO PRODUTO					GRADE											
Body armor de busto com acrílico trabalhado colado ao tecido, acompanhado de tanga básica para complementar look.					PP	P	M	G	GG	36	38	40	42	44	46	48
						x	x									
					TECIDOS			COMPOSIÇÃO								
					Power Fit			88% Poliamida, 12% Elastano								

Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 147 - Ficha Técnica Look 12

AVIAMENTOS				
TIPO	CÓDIGO	FORNECEDOR	R\$/UNID.	QUANTIDADE
Linha	LH452	Comercial Rosa	R\$6,00	1 Unidade
AMOSTRA TECIDOS				
				
FOTO PEÇA PILOTO				
CARTELA DE CORES				
				
PANTONE® 19-4003 TCX Black Onyx	PANTONE® 14-4316 TCX Summer Song			

Fonte: Coleção da autora, 2020.

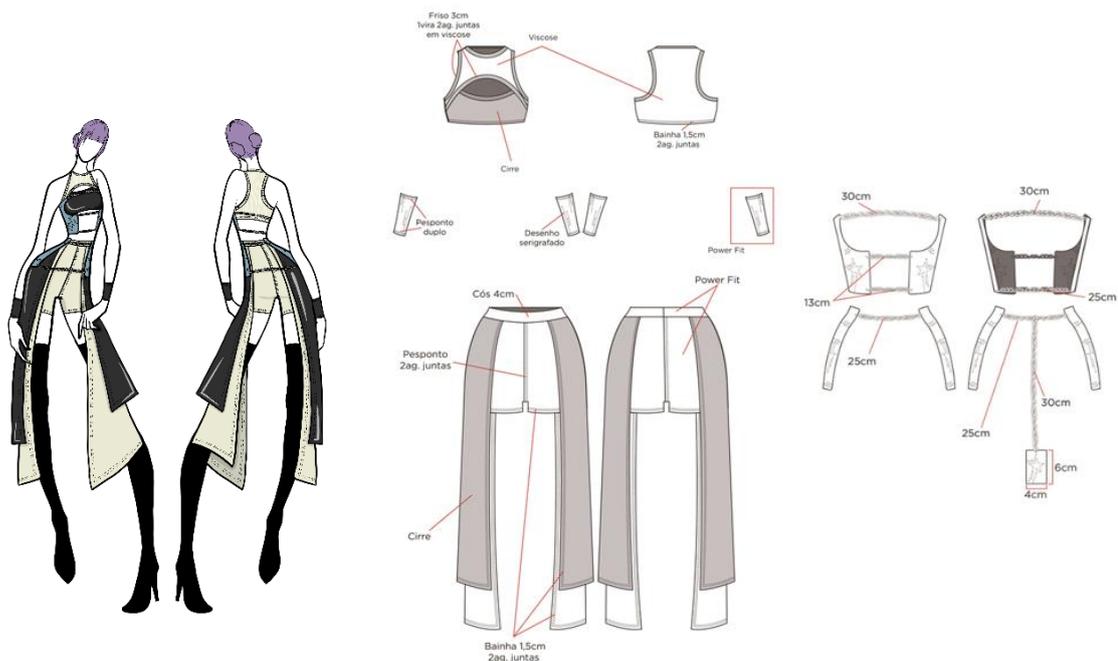
7 DESENVOLVIMENTO

Nesta parte do projeto, as partes teóricas saem do papel para serem feitas as peças físicas a partir dos desenhos e fichas técnicas. Para tal, foi escolhido um look para ser confeccionado, seguindo as etapas para sua produção.

7.1 MODELAGEM

A modelagem é a etapa onde os desenhos técnicos são encaminhados para serem montados, podendo ser pelo processo de modelagem plana ou *moulage*, para então serem feitos os protótipos na tabela de medida padrão da marca ou empresa (TREPTOW, 2013). Na Figura 49 é identificado o modelo que será produzido, composto por 4 peças. Primeiramente, as peças de vestuário, regata *cropped* e *short*, e em seguida os acessórios, *corset* e *culotes* de acrílico.

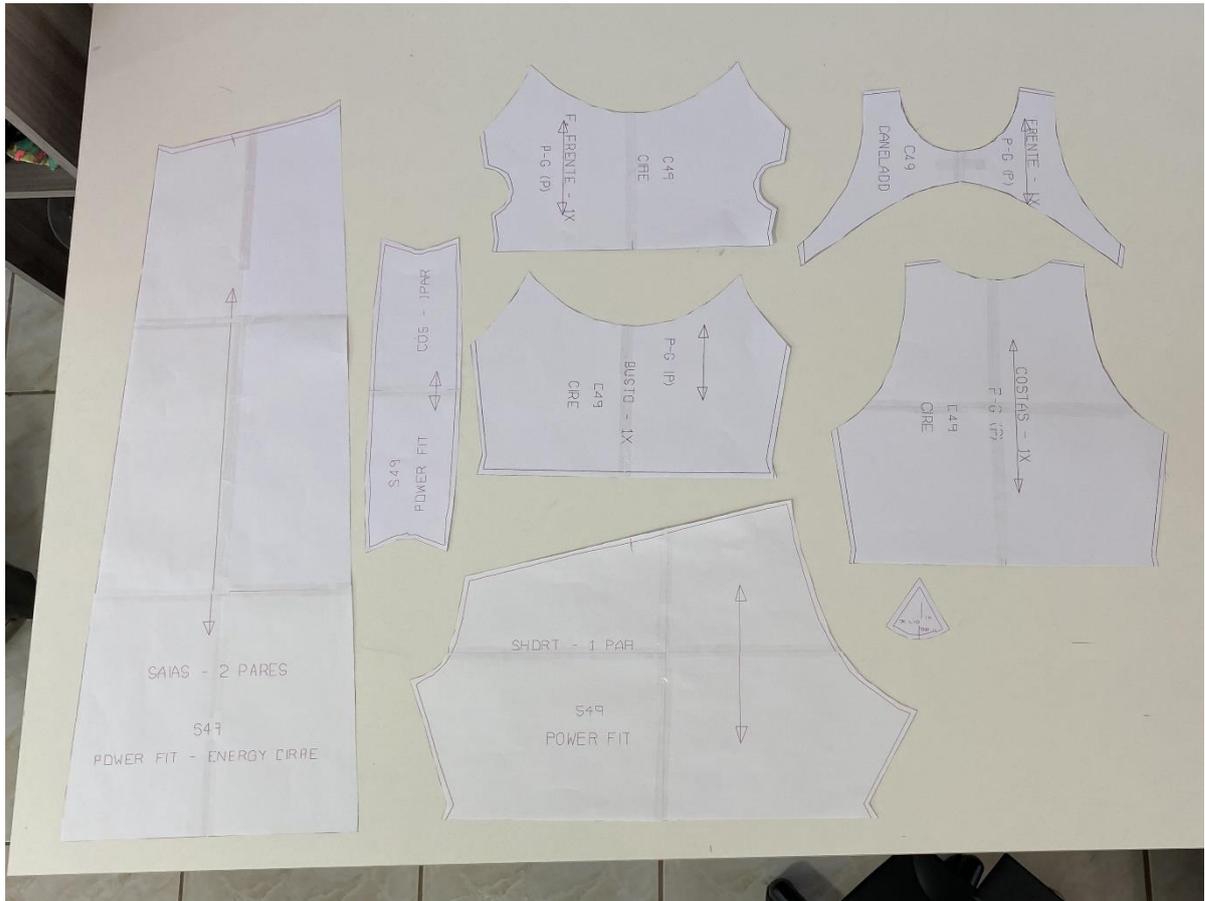
Figura 148 - Referência: Look 7 (Modelo 49)



Fonte: Coleção da autora, 2020.

A partir da seleção do modelo que servirá de peça piloto, é feita a escolha do processo de modelagem, sendo o da modelagem plana feita no sistema CAD/CAM da Audaces. Após feita a modelagem, essa foi impressa em uma impressora plotter para facilitar o manuseio dos moldes, que então foram recortados de acordo com cada parte (Figura 149). Por fim, chega-se ao processo de produção e retoques, que serão abordados no próximo tópico.

Figura 149 - Modelagem Look 7



Fonte: Coleção autora, 2020.

7.2 PRODUÇÃO

Ao chegar na parte de produção, o designer ou modelista avaliam as necessidades e retoques que possam ser feitos na peça, e então, é feita a prova em uma modelo que represente um dos tamanhos da tabela utilizada (TREPTOW, 2013).

Para a construção do cropped foram utilizados 2 tecidos, Ribana e Círrê, possuindo texturas e elasticidades diferentes. Esta peça foi feita sem necessidade de aviamentos além da linha para seu fechamento, sendo capaz de ser colocada por ser feita toda de tecido de Malha. Assim como o cropped, o short não necessitou aviamentos, apenas a linha, sendo feito de Neoprene e Círrê. Ambas as peças sendo fechadas com a costura overloque e acabamento de costura galoneira, com linhas na cor branco e preto.

Já na parte dos acessórios foram utilizados os moldes digitais que são enviados à máquina a laser que corta o acrílico automaticamente. Com as peças recortadas, necessita-se moldá-las para tomarem forma, assim são colocadas em um forno com temperatura de 200°C por 3 minutos. Após aquecidas, as peças de acrílico são retiradas com panos e colocadas no manequim para serem moldadas à mão. Na Figura 150 é mostrado à esquerda a máquina cortando as peças e à direita as peças sendo moldadas à mão.

Figura 150 - Processo dos acessórios



Fonte: Coleção da autora, 2020.

Com as peças em acrílico moldadas, são encaixadas as correntes de metal que irão sustentar a peça, colocadas com os aviamentos de ganchos, para serem ajustáveis ao corpo.

Na Figura 151 as peças finalizadas podem ser vistas.

Figura 151 - Peças finalizadas



Fonte: Coleção da autora, 2020.

8 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O propósito deste trabalho foi gerar um conteúdo informativo, sobre os tópicos abordados nas etapas previamente apresentadas, como a interferência da moda na história da humanidade, o movimento *cyberpunk*, e os processos de sustentabilidade. Quanto à moda, explora-se seu teor informativo de como cada recorte, peça ou acessório pode ser crucial para um período na história, assim como em movimentos sociais. Feita a relação da moda com a história-sociedade no primeiro subitem do referencial teórico, apresenta-se o movimento *cyberpunk*, pois a moda é um dos principais atributos da estética apresentada pelo movimento, sendo assim, capaz de traçar a importância de uma coleção inspirada nesta estética. Por existirem inúmeras fontes de onde podem ser retirados os elementos visuais do *cyberpunk*, foca-se apenas nas obras de *Ghost in The Shell*.

Por meio do *cyberpunk* foram feitas ligações às raízes que inspiraram sua criação, como a cibernética onde é possível encontrar a essência do movimento. Conhecida como ciberespaço, esta rede é onde o *cyberpunk* movimenta-se nas narrativas usadas como base de aprendizado sobre este movimento literário. Este conceito é a base para a introdução da arquitetura e sociedade *cyberpunk*, sendo estas conectadas totalmente à tecnologia, a segunda mais especificamente, representadas pelos ciborgues, seres que aderem-na ao corpo. Este gênero também foi inspirado pelo movimento *punk* dos anos 70, com foco em sua indumentária sendo produzida manualmente por seus seguidores, ligando ao próximo ponto, os acessórios.

Neste tópico foram vistas as origens dos acessórios, conectando suas criações ao vestuário e também ao *cyberpunk*. Viu-se como necessária esta análise para mais tarde servir como complemento para a criação e desenvolvimento dos acessórios produzidos neste trabalho. Estes que, foram ligados à sustentabilidade por serem feitos por meio da reutilização de materiais descartados. Os materiais usados na coleção de acessórios foram acrílico e metal, o primeiro por ser possível seu manuseio, servindo para criar peças incomuns, capazes de vestirem qualquer parte do corpo e se juntar à qualquer peça de vestuário. Já o uso do metal, deve-se por ser facilmente encontrado, servindo como provedor dos ajustes às peças da coleção desenvolvida.

Para o aprofundamento nestes 3 tópicos fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho, a metodologia de Treptow (2013) foi escolhida para servir de guia de pesquisas, processos e produção. Esta que regeu as análises do consumidor e mercado, dessa forma, propondo as direções que foram seguidas para a criação da coleção. Na parte das tendências, o tema futurista e o minimalista foram os mais apontados como preferência do público para 2021, sendo então, utilizados juntamente ao tema de inspiração, *Ghost in The Shell*.

A partir do estudo das referências e escolhas de público, tendências e inspiração, foi feita a etapa de Design, elaborando painéis que apresentam visualmente todos os tópicos tratados nas pesquisas e desenvolvimento. Então, com essas referências imagéticas, foram feitos os esboços da coleção, sendo transformados em ilustrações de moda, para 12 serem selecionados. Destes 12 croquis, foram feitos desenhos e fichas técnicas, representando a coleção final. Assim que decidida e finalizada, escolheu-se 1 *look* para a confecção e materialização da coleção.

Então, as peças são finalizadas com todos os processos e acabamentos feitos, são apresentadas no editorial feito pela fotógrafa de moda Mariana Dutra.

Figura 152 – Editorial



Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 153 - Editorial



Fonte: Coleção da autora, 2020.

Figura 154 - Editorial



Fonte: Coleção da autora, 2020.

Portanto, com todas as fases concluídas deste projeto, foi feito um book contendo todas estas fases, servindo de material visual da coleção, entregue à banca.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto, regido metodologicamente por Treptow (2013), buscou cumprir os objetivos de criar uma coleção de outono-inverno 2021 com o viés futurista alinhado ao sustentável, trazendo o tema *cyberpunk* como fonte de inspiração criativa do desenvolvimento do vestuário e dos acessórios.

A obra usada como fonte dos elementos *cyberpunks*, *Ghost in The Shell* (1989-1996) é aliada às tendências de consumo e moda de 2021. Apresentada com grandes questões filosóficas de dualismo da mente-máquina, a obra faz-se de extrema importância atual, conectada ao avanço da tecnologia e alienação social. *Ghost in The Shell* também apresenta a personagem principal feminina Motoko Kusanagi, servindo de referência para o público-alvo, como uma mulher forte, protagonista de sua história e muito relevante à estética abordada neste projeto.

Por meio da metodologia utilizada, foi possível reconhecer as diversas possibilidades existentes no tema *cyberpunk*, o qual não se esgota de obras arquitetônicas, literárias e filosóficas. Logo, sendo mais uma virtude apresentada e dissecada neste trabalho, servindo de inspiração para diversos projetos futuros com focos diferentes. Assim, após compreender as origens do movimento *cyberpunk* e suas raízes inspiradoras conclui-se os objetivos de análise e conexão do tema com a moda.

Além disso, por trazer tantas questões dualísticas, o projeto traz a necessidade de duas linhas de criação que se unem ao longo do desenvolvimento, o vestuário e os acessórios. Os últimos vistos como fonte da utilização da sustentabilidade na coleção. Quanto a parte da sustentabilidade, o trabalho trata a reutilização de materiais descartados como uma fonte de criação de novos produtos para a moda, podendo transformar o comportamento da indústria e seus consumidores, servindo de conscientização sobre a vida útil dos materiais e produtos que consomem.

Portanto, após realizadas todas as etapas criativas e de desenvolvimento, observa-se a peça finalizada e a coleção, atingindo os objetivos ressaltados no início deste trabalho, conectando moda, *cyberpunk* e sustentabilidade em um só. Estes processos auxiliaram a conclusão de quão repleta de conteúdos a moda é, assim como as raízes inspiradoras do *cyberpunk*, e as capacidades da renovação sustentável, gerando experiências e compreensões fundamentais para a formação acadêmica e descoberta da criação e desenvolvimento dos produtos na moda.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Titta. **Acessórios**: por que, quando e como usá-los. São Paulo: Senac, 2019. 204p.
- AMARAL, Adriana da Rosa. **Visões Perigosas**: Uma arque-genealogia do romantismo gótico as subculturas, comunicação e cibercultura em Philip K. Dick. Porto Alegre: PUCRS, 2005. Tese (Doutorado) – Programa de pós-graduação em Comunicação Social, Faculdade Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.
- ANDRADE, Isadora Moreira. **Educação na cibercultura**: Aproximação docente das tecnologias digitais de informação e comunicação como possibilidade de transição das crenças pedagógicas. São João del-Rei: UFSJ, 2019. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Educação: Departamento de Ciências da Educação, Universidade Federal de São João del-Rei, 2019.
- ARIANT, Lys. **Moda e Acessórios**. Plataforma online: Bookrix, 2017. 80p.
- BANARD, Malcom. **Fashion Theory, A reader**. Londres-Nova Iorque: Routledge, 2007. P. 7, 8.
- BAPTISTA, Eduardo Mendonça de Assis. **INDAC**. Disponível no endereço: <<https://www.indac.org.br/reciclagem-de-acrilico-no-brasil/>>. Acesso em: março de 2020.
- BAPTISTA, Neide. **Curso de Moda**: Uma história de paetês, rendas e babados. São Paulo; Editora Baraúna, 2015. 396p.
- BEZERRA, Francis Oliveira; SOBRINHO, Lemuel Dourado Guerra. **Ciberespaço, cotidiano e identidades**: Novas leituras sobre interações mediadas. Toledo, Espanha: Barataria, 2011.
- BOUCHER, François. **História no Ocidente**. São Paulo: Cosac Naify, 2010. 478.
- BREWARD, Christopher. **Fashion**. Oxford: OUP Oxford, 2003. 272p.
- BROWN, Vanessa. **Cool Shades**: The History and Meaning of Sunglasses. Londres: Bloomsbury Publishing, 2014. 192p.
- CALANCA, Daniela. **História Social da Moda**. São Paulo: Senac, 2008. 227 p.
- CANABARRO, Diego Rafael; BORNE, Thiago. **Ciberespaço e Internet**: Implicações Conceituais para os Estudos de Segurança. Brasília: Boletim Mundorama, 2013. Disponível no endereço: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/32092604/CANABARRO__BORNE__2013__Ciberespaço_e_Internet_-_Implicacoes_Conceituais__Mundorama_69_.pdf?1381951848=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DCiberespaço_e_Internet_Implicacoes_Conce.pdf&Expires=1594951938&Signature=c5tPkKkjHv3QpFjTsKRiRBnre6BorzL-k0ezSPYNUBZKuHgT76uJMcak5Z3LQXkLd5uH9kM8FOHI1A3rcZv02ac1HVTK3hs764v8Dh1s2s4oiA28b9Ffd3doDAsMsCNCOqYP39z538nG75wEERqJ-HpsHyEAekebrz819mzk5wNSaidBjS58aTY54ogLqDvllfjkHBI837RTMWE2bMwklvEYOJoMBC6gipWbcldcnS0yrB6XNoL4~FL29vV0lrKKun-2HKcOXepWSbHIRYtrJR2Kd~jIK4-aDAOr-oyPr8WjLp7oZz5qH1ZDyuL1VmlkClv2GbQ8pMj92NuoMgFCFQ__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA>. Acesso em: julho de 2020.
- CARDOSO, Gustavo Leitão. **A Mídia na Sociedade em Rede**. Rio de Janeiro: FGV, 2007.
- CASTILHO, Katia; OLIVEIRA Ana Claudia de. **Corpo e moda**: por uma compreensão do
- CEBALLOS, Tatiana. **Fashion Guide**: Discover your Fashion Style. Nova Zelândia: Edição da autora, 2013. 23p.
- CLELAND, Bartlett. **A ghost in the Machine?** Disponível no endereço: <<https://www.pacificresearch.org/a-ghost-in-the-machine/>> Acesso em: julho de 2020.

CLYNES, Manfred E; KLINE, Nathan S. **Cyborgs and space**. New York: Rockland State Hospital, 1995. P 26-27, 74-76. Disponível no endereço:

<http://www.guicolandia.net/files/expansao/Cyborgs_Space.pdf>. Acesso em: março de 2020.
contemporâneo. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008. 301 p.

DIAS, C. Arquivos digitais: da des-ordem narrativa à rede de sentidos. In: GUIMARÃES Eduardo; BRUM-DE-PAULA, Mirian Rose. **Sentido e Memória**. Campinas: Pontes, 2005.

FACILES. **Reciclagem de metais**: Saiba tudo e os principais benefícios! Disponível no endereço: <<https://faciles.com.br/blog/reciclagem-de-metais-para-meio-ambiente-e-industria/>> Acesso em: julho de 2020.

FEIXA, Carles; LECCARDI, Carmem. **O conceito de geração nas teorias sobre juventude**. Brasília: SciELO, 2010.

FERREIRA, Beatriz Pires. **O corpo como suporte da arte**: piercing, implante, escarificação, tatuagem. São Paulo: Senac, 2019. 184p.

FLETCHER, Kate; GROSE, Lynda. **Moda & sustentabilidade**: Design para mudança. São Paulo: Senac, 2019. 392 p.

FRINGS, Gini Stephends. **Moda**: Do conceito ao consumidor. 9ed. Porto Alegre, RS: Bookman Editora, 2012. 472 p.

GELDER, Ken; THORNTON, Sarah. **The Subcultures Reader**. Londres: Psychology Press, 1997. 599p.

GORDON, Jennifer Farley; HILL, Colleen. **Sustainable Fashion**: Past, Present and Future. Londres: Bloomsbury Academic, 2014. 264.

GRAVES, Bonnie. **Tattooing and Body Piercing**. Illinois: Capstone, 2000. 64p.

GUARDIAN, The. **Down the rabbit hole**: why is 'Matrix dressing' so on trend? Disponível no endereço: <<https://www.theguardian.com/fashion/2020/feb/11/down-the-rabbit-hole-why-is-matrix-dressing-so-on-trend>> Acesso em: julho de 2020.

INFOVAREJO. **Geração Z e Millennials, entenda as diferenças e o impacto no seu negócio**. Disponível no endereço: <<https://www.infovarejo.com.br/geracao-z-e-millennials-entenda-as-diferencas-e-o-impacto-no-seu-negocio/>> Acesso em: junho 2020.

JONES, Sue Jenkyn. **Fashion Design**. London: Laurence King Publishing, 2011. 240 p.

JORDAN, Tim. **Cyberpower**: The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet. Londres: Psychology Press, 1999.

JUNIOR, Joel Vieira Baptista; ROMANEL, Celso. Sustentabilidade na indústria da construção: uma logística para reciclagem dos resíduos de pequenas obras. **Revista Brasileira de Estão Urbana** Vol 5. no.2 Curitiba, 2013. Disponível no endereço: <https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S215-3392013000200004&scrip=sci_arttex&tlng=pt>. Acesso em: março de 2020.

KÄMPF, Cristiane. **A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento**. Campinas: ComCiência, 2011.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. São Paulo: EDUSC, 2001. 452p.

KOESTLER, Arthur. **The Ghost in the Machine**. UK: Hutchinson, 1967. 381p.

KOMEL, Mirt. **The Ghost outside Its Shell**: Revisiting the philosophy of Ghost in The Shell. Ljubljana: University of Ljubljana, 2016.

KRUEGER, M.W. **Virtual Reality II**. Addison-Wesley: Reading MA, 1991.

KUEHL, Daniel T. From Cyberspace to Cyberpower: Defining the Problem. In: KRAMER, Franklin; STARR, Stuart; WENTZ, Larry. **Cyberpower and National Security**. Washington, EUA: National Defense University Press, 2009. 664p.

LAPA, Andrea. **O conceito ciberespaço à luz da teoria lefebvriana**. Rio de Janeiro: UFRJ/IPPUR, 2006.

LAVER, James. **A roupa e a Moda – uma História Concisa**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989. 288p.

LEMOS, André. **Ficção Científica Cyberpunk**. Caxias do Sul: UCS, 2004. Disponível no endereço: <<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/71/61>>. Acesso em: março de 2020.

_____. **Cibercultura e Mobilidade**. A Era da Conexão. Rio de Janeiro: XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2005. Disponível no endereço: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/r1465-1.pdf>>. Acesso em: julho de 2020

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34 Ltda, 1999. 264p.

LIMA, Aline Soares. **Da cultura da mídia à cibercultura: as representações do eu nas tramas do ciberespaço**. Goiânia: UFG, 2009. Dissertação (Mestrado) – Programa de pós-graduação em Comunicação, Núcleo de Pesquisa em Comunicação e Cidadania, PUC/GO, Goiânia, 2009.

LIPOVETSKY, Gilles. **O Império Efêmero: A moda e seu destino nas sociedades modernas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. 352 p.

MCFARLANE, Anna; MURPHY, Graham; SCHMEINK, Lars. **The Routledge Companion to Cyberpunk Culture**. Londres: Routledge, 2019. 454p.

MILANI, Marco Antonio. **Dinâmicas ideológicas no movimento punk**. Disponível no endereço: <<http://www2.uel.br/grupo-pesquisa/gepal/terceirogepal/marcoantonio.pdf>>. Acesso em: maio de 2020.

MIRANDA, Ana Paula; MARCHETTI, Renato; PREDO, Paulo. **Moda e autoconceito: Produtos como símbolos do Eu**. 23º Encontro do ANPAD. Foz do Iguaçu: Anais do ENANPAD XXIII, 1999.

MITTMANN, Solange. Redes e Ressignificações no Ciberespaço. In: ROMÃO, Lucila Maria Sousa; GASPAR, Nádea Regina. **Discursos midiáticos: sentidos de memória e arquivo**. São Carlos: Pedro & João, 2008.

MOSH, M by. #OnTrend// **Cyberpunk – That Sneaky Little Fashion Trend**. Disponível no endereço: <<https://mbymosh.wordpress.com/2017/11/01/cyberpunk-that-sneaky-little-fashion-trend/>>. Acesso em: julho de 2020.

MURPHY, Graham; SCHMEINK, Lars. **Cyberpunk and Visual Culture**. Londres: Routledge, 2017. 300p.

PAIS, José Machado; BLASS, Leila Maria da Silva. **Tribos urbanas: produção artística e identidades**. São Paulo: Annablume, 2004. 233p.

PANTONE. **Eclectic Folk**. Disponível no endereço: <<https://www.pantone.com/color-intelligence/articles/colors/eclectic-folk>> Acesso em: junho de 2020.

PECLERS PARIS. **Colors trend book FW 2021-22**. Disponível no endereço: <<https://www.peclersparis.com/en/trend-books/colors-trend-book-fw-2021-22/>> Acesso em: junho de 2020.

PEGORARO, Éverly. **Cultura Visual**: Memória, discursos e socialidades. São Paulo: Paco e Littera, 2019. 268p.

PESSÔA, Vitor Alves DE Figueiredo. **Reciclagem e reutilização de materiais poliméricos plásticos**. Dissertação (Graduação) – Projeto de Graduação em Engenharia de Materiais, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

PEZZOLO, Dinah Bueno. **Moda Fácil**. São Paulo: Conex, 2003. 126p.

PINHEIRO, Juliana da Silveira. **A experiência do ser humano cartesiano**. Caicó: UERN, 2011.

POLLINI, Denise. **Breve História da Moda**. São Paulo: Editora Nova Alexandria, 2018. 96p.

QUARESMA, Débora Maria de Macedo; VALENTE, Patricia Soldatelli. **No Contínuo da Sustentabilidade**. Paraná: Appris Editora e Livraria Eireli, 2018. 285p.

QUEIROZ, Cyntia Tavares Marques; BASSO, Aline Teresinha. **Moda e metodologia**: o Design como mediador. *Moda E*-periódico, 2016. Disponível no endereço: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/download/1982615x09172016091/4763>> . Acesso em: março de 2020.

RANIERI, Raphael, Nós, as cascas vazias – **Uma leitura fenomenológica de Ghost in The Shell**. Disponível no endereço: <<https://formigaeletrica.com.br/quadrinhos/artigos-hq/nos-as-cascas-vazias-ghost-in-the-shell/>> Acesso em: julho de 2020.

ROSÁRIO, Vanessa. **Toda Bonita**: moda, estilo & beleza. Disponível no endereço: <<http://blogs.gazetaonline.com.br/todabonita/2016/06/20acessorios-em-acrilico-e-resina/>>. Acesso em: março de 2020.

RÜDIGER, Francisco. **Cibercultura e pós-humanismo**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008. 238p.

RYLE, Gilbert. **The concept of Mind**. UK: University of Chicago Press, 1949.

SHIROW, Masamune. **Ghost in The Shell**. São Paulo: JBC, 1989-1991.

_____. **Ghost in The Shell 2: Man-Machine Interface**. São Paulo: JBC, 1991-1997.

_____. **Ghost in The Shell 1.5: Human Error Processor**. São Paulo: JBC, 1991-1996.

_____. **Ghost in The Shell: README: 1995-2017**. Tokyo: Kodansha Comics, 2017. 160p.

SOUZA, Helena Raquel Machado Coelho de. **O vestuário cyberpunk e cybergoth**: impressões sobre um futuro apocalíptico. Disponível no endereço: <<http://www.ufjf.br/posmoda/files/2010/09/Monografia-Cyberpunk-v62.pdf>>. Acesso em: maio 2020.

SUPERINTERESSANTE. **Como surgiram os óculos escuros?** Disponível no endereço: <<https://super.abril.com.br/comportamento/como-surgiram-os-oculos-escuros/>>. Acesso em: julho 2020.

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

VOGUE. **The key fashion trends for Fall/Winter 2020-2021**. Disponível no endereço: <<https://www.vogue.fr/fashion/article/best-fashion-trends-fall-winter-2020-2021>>. Acesso em: junho de 2020.

WGSN. **As cores para o outono-inverno 2021/2022**. Disponível no endereço: <<https://studioimagine.com.br/cores-para-o-outono-inverno-2021-2022/>>. Acesso em: junho de 2020.

OBRAS CONSULTADAS

ABRAMS, Philip. **Historical Sociology**. Cornell: Cornell University Press, 1982. 353p.

DESCARTES, René. *Discours de la méthode*: troisième partie. In: DESCARTES, René. **Euvres et lettres**. Paris: Bibliothèque de La Pléiade, 1953.

GIBSON, William. **Neuromancer**. New York: Ace Books, 1984. 405 p.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Fenomenologia do Espírito**. Petrópolis: Editora Vozes, 1802.

JAMESON, Fredric. **Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism**. Durham, NC: Duke University Press, 1991. 461p.

KEISER, S.J.; GARNAR, M.B. **Beyond design**: the synergy of apparel product development. New York: Fairchild, 2012. 607p.

MCCAFFERY, Larry. Introduction: the desert of the real. In: **Storming the reality studio**. A casebook of cyberpunk and postmodern fiction. London: Duke University Press, 1994.

OTOMO, Katsuhiko. **Akira**. São Paulo: JBC, 1984.

APÊNDICE A –

ANEXO A – Informações Técnicas