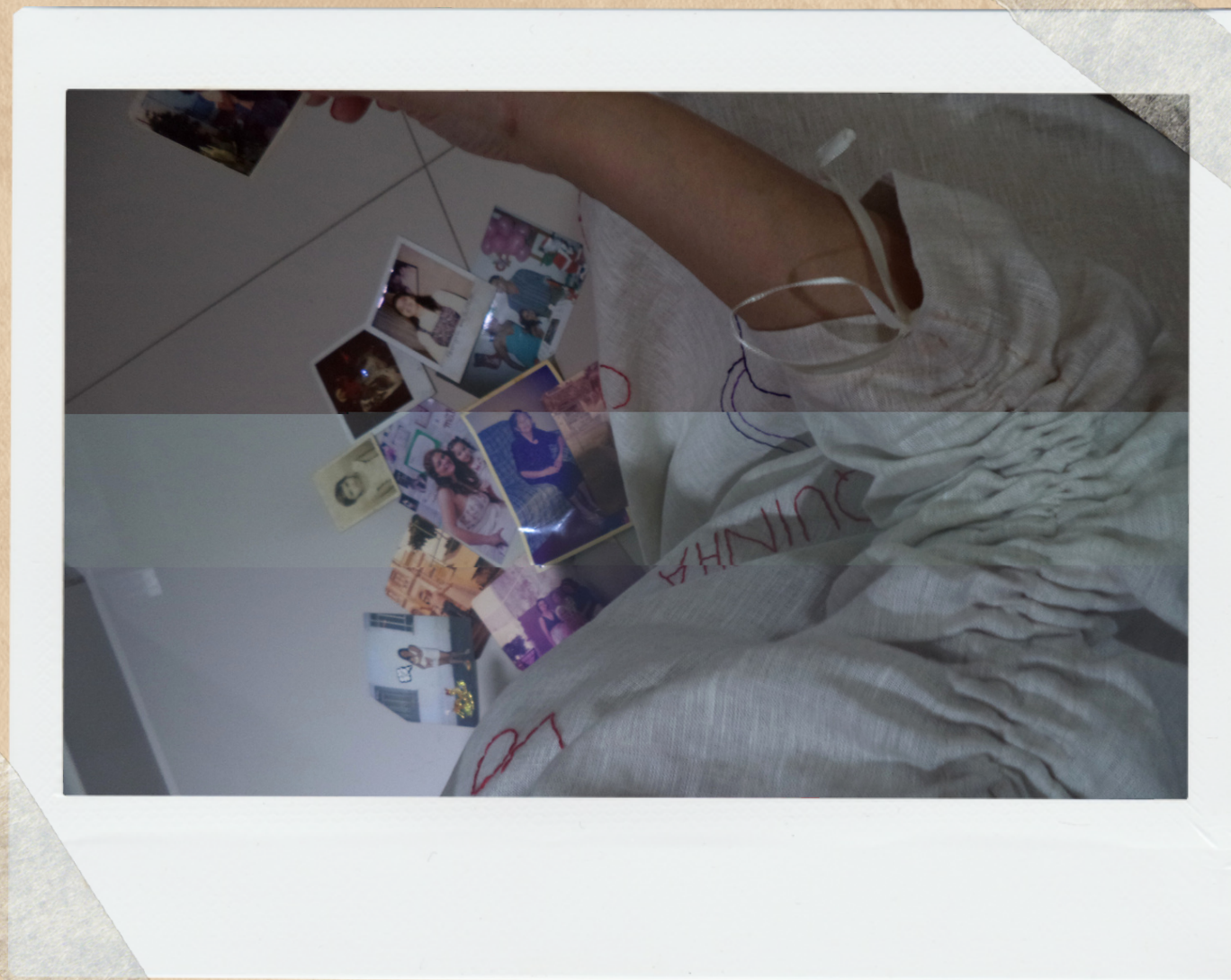




roupas como memória afetiva – processo criativo através do Storytelling

Nome: Isabelle Araujo dos Santos
Ano: 2023.1

Centro de Tecnologia da Indústria Química e Têxtil

Faculdade SENAI CETIQT

Curso de Bacharelado em Design

Isabelle Araujo dos Santos

Roupas como memória afetiva - processo criativo através do *storytelling*

Rio de Janeiro

2023

Centro de Tecnologia da Indústria Química e Têxtil

Faculdade SENAI CETIQT

Curso de Bacharelado em Design

Isabelle Araujo dos Santos

Roupas como memória afetiva - processo criativo através do *storytelling*

Trabalho de Conclusão de Curso a ser submetido à
Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em
Design, da Faculdade SENAI CETIQT, como parte dos
requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em
Design.

Profª Amanda Fernandes Cardoso Vasconcelos

Rio de Janeiro

2023

Ficha catalográfica

Santos, Isabelle.

Roupas como memória afetiva - processo criativo através do storytelling / Isabelle Araujo dos Santos. – Rio de Janeiro, 2023.
80 p.

Trabalho de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Design, da Faculdade SENAI CETIQT, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design.

1. Design de Moda 2. Memória 3. Processo Criativo 4. *Storytelling* I.
Título.

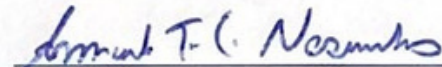
Isabelle Araujo dos Santos

Roupas como memória afetiva - processo criativo através do *storytelling*

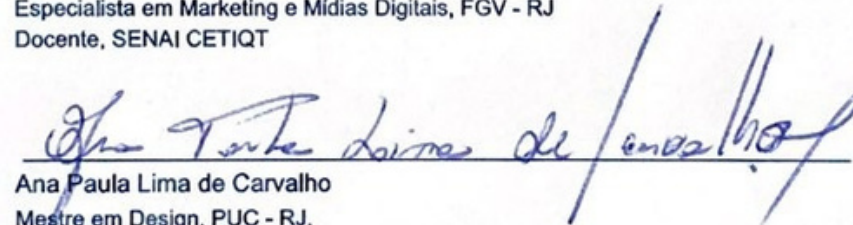
Trabalho de Conclusão de Curso a ser submetido à
Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado
em Design, da Faculdade SENAI CETIQT, como
parte dos requisitos necessários à obtenção do grau
de Bacharel em Design.

Data de Aprovação: 21/06/2023.

Banca Examinadora:



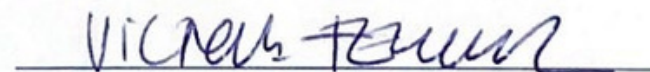
Amanda Fernandes Cardoso Vasconcelos
Especialista em Marketing e Mídias Digitais, FGV - RJ
Docente, SENAI CETIQT



Ana Paula Lima de Carvalho
Mestre em Design, PUC - RJ,
Docente, SENAI CETIQT



Diva Lúcia Vieira Costa
Especialista em Indústria Avançada: Confeção 4.0, SENAI CETIQT,
Docente, SENAI CETIQT



Victória Fernandez Bastos
Coordenador do Bacharelado em Design

Victoria Fernandez Bastos
Coordenadora Acadêmica do Curso de
Design de Moda
SENAI CETIQT

SENAI CETIQT



Dedicatória

Dedico esse trabalho aos meus pais, que fizeram com que eu esteja chegado até aqui, com muita dedicação e amor, essa conquista também é de vocês.

Agradecimento

Quero começar agradecendo a Deus por mais essa vitória e aos meus pais, que sonharam junto comigo e com muito esforço fizeram eu chegar até aqui, agradeço também as minhas melhores amigas Clara, que me ajudou com uma das peças, Suzany, Gabriela, Gabrielle, Camila e Nadinne por estarem comigo sempre, aliviando os estresse da vida e da faculdade, sempre me pondo pra cima e acreditando em mim, e pedindo pra eu fazer roupas para elas, quem sabe um dia.

Agradeço também minhas amigas que a faculdade me trouxe, obrigada Camila, Amandinha, Mavi e Paula pelas fofocas e por serem o melhor grupo de trabalho, com certeza os trabalhos e a faculdade ficou mais leve e tranquila com vocês comigo.

Não posso deixar de agradecer meu companheiro, Gabriel, obrigada por partilhar a vida comigo, a ouvir meus surtos, por sempre acreditar em mim e falar que eu consigo, você é demais!

E mais uma vez agradecer a minha mãe, Rosangela, minha amiga, Camila e meu namorado, Gabriel, sem as memórias de vocês eu não teria executado esse projeto, obrigada por me inspirarem.

E por fim, agradeço aos professores maravilhosos pela troca, pelo conhecimento, pela confiança e gentileza que passam, sempre dispostos a ouvir e entender.

SENAI CETIQT



“Fisicamente, habitamos um espaço, mas, sentimentalmente somos habitados por uma memória.”

(José Saramago)

Resumo

O presente trabalho discorre em primeiro momento sobre como a memória está presente, através de objetos e fotos guardadas, e como esse apego pode se criar. Foram incluídas na pesquisa estudiosos que abordam assuntos como Design Emocional e realizada a análise de designers que se apropriam em suas criações do uso de questões sobre afeto e desenvolvem peças que causam identificação e proximidade com seu público. À vista disso, se dá o desenvolver de experimentações em peças personalizadas, através da prática de *storytelling*, resultado de conversas com pessoas entrevistadas, a fim de juntar elementos como história e representatividade, captando suas memórias e vivências no desenvolver das peças. Assim, é abordado e descrito o processo do desenvolver, utilizando métodos para o mapeamento das referências como, painel de imagens e detalhamento de técnicas. Por fim, a apresentação dos resultados e seus significados, juntamente com editorial e possíveis desdobramentos.

Palavras-chave: Design de Moda. Memória. Processo Criativo. *Storytelling*.

Abstract

The present work discusses, at first, how memory is present, through objects and saved photos, and how this attachment can be created. Scholars who address issues such as Emotional Design were included in the research and an analysis was carried out of designers who appropriate questions about affection in their creations and develop pieces that cause identification and proximity with their audience. In view of this, experiments are developed in personalized pieces, through the practice of storytelling, the result of conversations with people interviewed, in order to combine elements such as history and representativeness, capturing their memories and experiences in the development of the pieces. Thus, the development process is discussed and described, using methods for mapping references such as an image panel and detailing techniques. Finally, the presentation of the results and their meanings, along with editorial and possible developments.

Key-words: Fashion Design. Memory. Creative process. Storytelling.

Sumário

Introdução	12
1. Conceitos sobre Design Emocional e Memória Afetiva	13
1.1 Semiótica e Semântica do Produto	16
1.2 Relação Afeto - Objeto - Homem	17
1.3 Marcas/Designers que trabalham com aspectos emocionais	18
2. Processo Criativo	22
2.1 Storytelling	23
2.2 História Camila	24
2.3 História Rosangela	27
2.4 História Gabriel	30
2.5 Experimentações e desenvolvimento	37
3. Resultados	50
3.1 Protótipos	52
3.2 Fichas	55
3.3 Editorial	59
4. Considerações finais	72
Referências	73
Apêndice	76



As memórias e lembranças do passado estão sempre sendo revividas e lembradas no presente, sejam por conta dos momentos, objetos, roupas e até fotografias, sendo muitas vezes responsáveis por sentimentos como saudade, afeto, alegria e até dor. Esse trabalho se inicia através de peças de roupas que guardamos aqui em casa, nos álbuns de fotos e nos objetos de porcelana, que surge a minha vontade de entender como esse apego aos objetos se dá, e como eles podem ser insumo para criações na moda, como forma de materializar sua memória em algo que poderá ser palpável, a fim de contar histórias nas criações. Assim esse trabalho tem como objetivo contar essas histórias através das roupas com o auxílio do *storytelling*.

No primeiro capítulo faço o uso de pesquisa bibliográfica e exploratória, trazendo nomes como Norman e Jordan para comunicar sobre design emocional, e como esses estudiosos classificam as formas de identificação do que o objeto pode ser e causar, tanto através do design como forma de identificação, muitas vezes tirando o artefato do seu modo de uso e trazendo para próximo, como forma de carinho ou apego. No mesmo capítulo ainda falo sobre semiótica e semântica, através de Lúcia Santaella e Baxter, como esses objetos podem ser percebidos e desenvolvidos para atrair o consumidor, e como designers de moda como Ronaldo Fraga e Angela Brito, utilizam em suas criações elementos de memória afetiva e história, que trazem o consumidor dessas marcas para algo além de estética e tendências, indo para o campo da aproximação, identificação e sentimentalismo, que essas criações podem provocar.

O segundo capítulo se dá início através de pesquisa qualitativa, elaborando a seleção de pessoas, relatando suas entrevistas, pessoas essas próximas a mim, que contam suas histórias, vivências e memórias e como seus objetos de apego são importantes. Assim seguindo para a elaboração de metodologia, que será traduzir através do storytelling, e geração de ideias, criando peças que serão desenvolvidas para cada entrevistado de forma personalizada, demonstrando experimentações e prototipagens, e o desenvolver da metodologia aplicada, para auxiliar no mapeamento de informações, me apropriando de processos como, *moodboards*, painel de imagens, palavras, estudo de formas e matriz conceitual.

Utilizo a prática de *storytelling* para me ajudar a desenvolver tais criações, com isso, explico como esse método se dá e como pode ser utilizado, diante disso, subdivido os capítulos pelas pessoas entrevistadas para expor as práticas como painel de imagens e palavras que foram usadas para melhor mapear as informações que me foram passadas, e como me inspirei para desenvolver peças que contassem suas histórias e causasse identificação e recordações.

No capítulo três exibo as peças desenvolvidas, relatando os elementos que foram utilizados e o porquê, e sua relação com cada entrevistado, apresentando posteriormente um editorial ao qual foi elaborado para remeter a fotos antigas, fazendo uso de referências das próprias fotos enviadas pelos entrevistados.

No último capítulo elaboro as considerações finais, falando sobre a importância do trabalho e como utilizar elementos de aproximação podem causar identificação e diferenciação para o consumidor, e possíveis desdobramentos futuros. Seguindo com apêndice de painéis desenvolvidos.



1. Conceitos sobre Design emocional e memória afetiva.

Tudo o que fazemos, tudo o que pensamos tem um toque de emoção, frequentemente inconsciente.-
NORMAN, 2004, p. 27.

Segundo Costa e Tonetto (2011), o design emocional é um estudo feito pela usabilidade de produtos, e que podem ajudar a direcionar os designs no geral a entender e poder desenvolver esses produtos ou meios de forma mais assertiva. Dentro dessa vertente de estudo existe dois autores importantes que são referência para a elaboração desse trabalho, Patrick W. Jordan e Donald Norman, o primeiro conceitua quatro vertentes do prazer na relação (homem-objeto), sendo eles, Prazer Fisiológico, Social, Psicológico e Ideológico, e o segundo divide seu estudo em três níveis emocionais.

Os quatro prazeres explicam a forma como o usuário se sente em relação aos objetos. O prazer Fisiológico pode ser associado aos sentidos, podendo ser através do olfato ou tato, esse objeto então para despertar tal prazer pode presenciar uma experiência que Jordan (2000) exemplifica como o cheiro de um carro novo que dá prazer ao seu proprietário, ou o uso de um controle remoto, que pode ter suas teclas posicionadas para que sua usabilidade seja fácil ou dependendo do espaçamento das teclas, o uso para pessoas com unhas mais compridas pode ser mais incômodo. O prazer Social está ligado ao relacionamento com outros, podendo ser associada a aceitação ou ‘status’, esse prazer se dá através de um objeto que contemple as formas de obtenção desse ‘status’, objetos esses luxuosos ou glamourosos, como uma marca de grife. Segundo Jordan (2000) o prazer Psicológico está conectado aos prazeres da mente, podendo ser relacionado a uma tarefa concluída, esse tipo de prazer é mais inclinado para um lado racional e objetivo, um exemplo seria um programa com uma boa interface, ou sites como removedores de fundo, tradutores de textos e até conversores de documentos, sites objetivos e simples.

E por fim, o prazer Ideológico, que Jordan (2000) identifica como prazeres diretamente ligados a assuntos teóricos, como livros, artes e música. Nesse contexto, esse prazer pode ser aplicado no design através de posicionamentos ou até ideologias, como um objeto feito de material reciclado, técnicas como *rework*, *upcycling*, entre outras, todas citadas têm em comum uma causa social por trás, ligada ao meio ambiente sendo ela a respeito de técnicas para a reutilização de matérias já existentes, esses produtos vão carregar consigo “bandeiras”, que transmitem além da peça.

Marcas de moda que podem ser citadas como exemplo de prazer Ideológico são a Ventana e Flávia Aranha, duas marcas brasileiras que trabalham sobre pilares de *slow fashion* e sustentabilidade, trazendo assim seus posicionamentos. A marca Ventana nasce com a fuga do olhar ao óbvio focando no reaproveitamento de peças de segunda mão através de técnicas de *upcycling*, com sua frase “ Não existe destino final. Faça ser cíclico.” (VENTANA, 2023.) dando a entender assim que não existe o jogar fora, ou descartar e propondo a circularidade em sua marca.

Imagem 1: Peças da marca Ventana



Fonte: VENTANA, 2023.

A Flavia Aranha é uma marca *slow fashion*, conhecida por seus tecidos e tingimento natural, que tem como objetivo solucionar problemas socioambientais e um sistema mais equitativo. Recentemente a marca lançou a coleção Colcha de Retalhos, que é descrito no Instagram da marca como: “Pensar no novo é também revisitar o passado e poder contar uma nova história.” (ARANHA, 2023), que com técnicas de patchwork desenvolve essa coleção com sobras de tecidos de outras coleções. Não é a primeira vez que a marca desenvolve coleções com suas sobras e com a mesma técnica, em 2021 a marca desfila a coleção Sopro. Para o desenvolvimento foram usados aproximadamente 500 quilos de sobras, segundo o Instagram da marca, com a mensagem sobre regeneração no meio da pandemia.

Imagem 2: Coleção Colcha de Retalhos (2023); Coleção Sopro (2021)



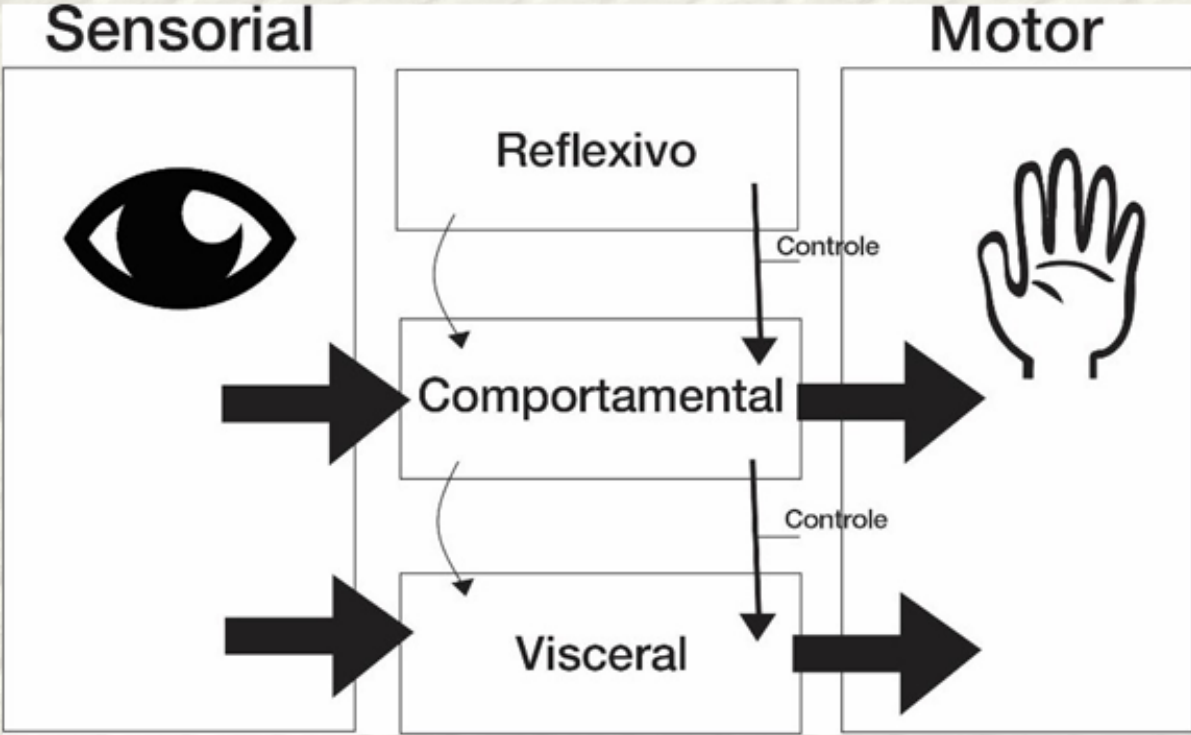
Fonte: @flaviaaranha_ (2022); ELLE (2021); AGRUND (2021).

Conforme Norman (2004) há três níveis emocionais que são comportamentos expressos e que podem ser aplicados a produtos, sendo eles, o primeiro nível Visceral, o segundo Comportamental e o último sendo o Reflexivo. Todos esses têm a ver com os níveis cerebrais do ser humano:

A ciência hoje sabe que os animais mais avançados em termos evolucionários são os mais emotivos que os primitivos, sendo que os seres humanos são os mais emocionais de todos. Além do quê, as emoções desempenham papel fundamental em nossa vida cotidiana [...] auxiliando na tomada de decisão. (NORMAN, 2004, pag. 34).

O nível Visceral está relacionado aos instintos mais primitivos do ser humano, podendo em uma situação logo identificar pontos positivos e negativos e entrar em alerta, na inteligência de produto esse nível seria aplicado em sua aparência. O nível Comportamental, segundo Norman (2004), está ligado à maior parte do comportamento humano, com foco no uso do produto, ligados ao prazer e efetividade. A inteligência aplicada a esse produto vai ser a praticidade e usabilidade. E por último o nível Reflexivo, compreendendo uma parte mais informativa contemplativa, de memória e do pensamento reflexivo, esse produto vai se relacionar de uma forma mais emotiva, de como esse objeto vai fazer o usuário se sentir.

Imagem 3: Mapa de atuação dos níveis emocionais



Fonte: Elaborado pela autora, adaptado de NORMAN (2004).

A imagem ilustra como Norman demonstra os níveis emocionais, seguindo o sentido Sensorial, havendo a transformação no comportamento expresso, sendo o Motor, e como essa leitura pode ocorrer através dos três níveis que o mesmo identifica.

1.1 Semiótica e Semântica de Produto

Artifacts are not only instrumental to users (operational context) and constitutive of social realities (sociolinguistic context), but they are also created, produced, marketed, consumed, retired, or recycled, and experiences with them inform a subsequent generation of artifacts. (KRIPPENDORFF, 1989).

A semiótica é conhecida por ser o estudo dos signos ou símbolos, porém muitas vezes pode se esquecer o que podem ser essa vasta gama de conhecimento. A semiótica estuda tudo que pode ser comunicado através das linguagens, podendo ser elas: verbal, não-verbal, através dos sentidos (tato, olfato, audição e visão), como o outro pode interpretar uma palavra, um objeto, um gesto, ou seja, a semiótica é o estudo das formas de se comunicar e as possibilidades da compreensão. Lúcia Santaella (2004) dá um exemplo da palavra fome, de acordo com dois contextos, tal termo pode significar fome física, miséria ou a fome da falta de conhecimento.

Com isso, esse estudo vai ser importante para conseguir estudar e perceber como os objetos podem ter diferentes significados através do indivíduo, e como o designer pode aplicar esse conhecimento em seus produtos. Vemos hoje muitas criações e desfiles que vão de encontro a arte, política, formas de protesto podendo também ser um ponto de estudo e um leque de interpretações. Demna Gvasalia, diretor criativo da Balenciaga, aponta na coleção Verão 2023 que não quer muitas explicações sobre o desfile, que contou com uma passarela enlameada, com um tom sóbrio, apenas disse que era uma metáfora para “cavar sua verdade e manter os pés firmes no chão” (VOGUE, 2022), quando pesquisado sobre o desfile muitos sites tiveram diferentes formas de traduzir.

Imagem 4: Desfile Balenciaga P/V 23



Fonte: Painel elaborado pela autora, FFW, 2022.

A semântica do produto pode ser confundida com a semiótica, mas a semântica ao contrário de interpretar ou comunicar qualquer forma de linguagem está atrelada a forma como esse objeto/produto vai ser entendido, e o designer entendendo esse contexto é responsável por dar significado a ele, saindo de um mero objeto e gerando um estímulo da criação de sentido desse produto.

Os produtos duráveis e para trabalho pesado devem ter aspecto robusto e forte. Os produtos engraçados devem parecer leves e alegres, enquanto produtos usados para trabalhos sérios devem parecer sóbrios e eficientes. Essa é a essência da semântica do produto. (BAXTER, 1998, pág 188).

Sendo assim, as características dos produtos traduzem todo o conceito, conseguindo assim comunicar mais rápido do que o outro possa interpretar.

Imagem 5: Representação de expressão semântica do produto



Fonte: BAXTER (1998, p. 188).

A imagem ao lado expõe como a semântica no design do produto está sendo expresso, e como através das formas esse produto pode comunicar sua mensagem, podendo, por exemplo, indicar o público-alvo que esse objeto vai atrair de acordo com elementos de formas, tipografia, mensagens e até cores.

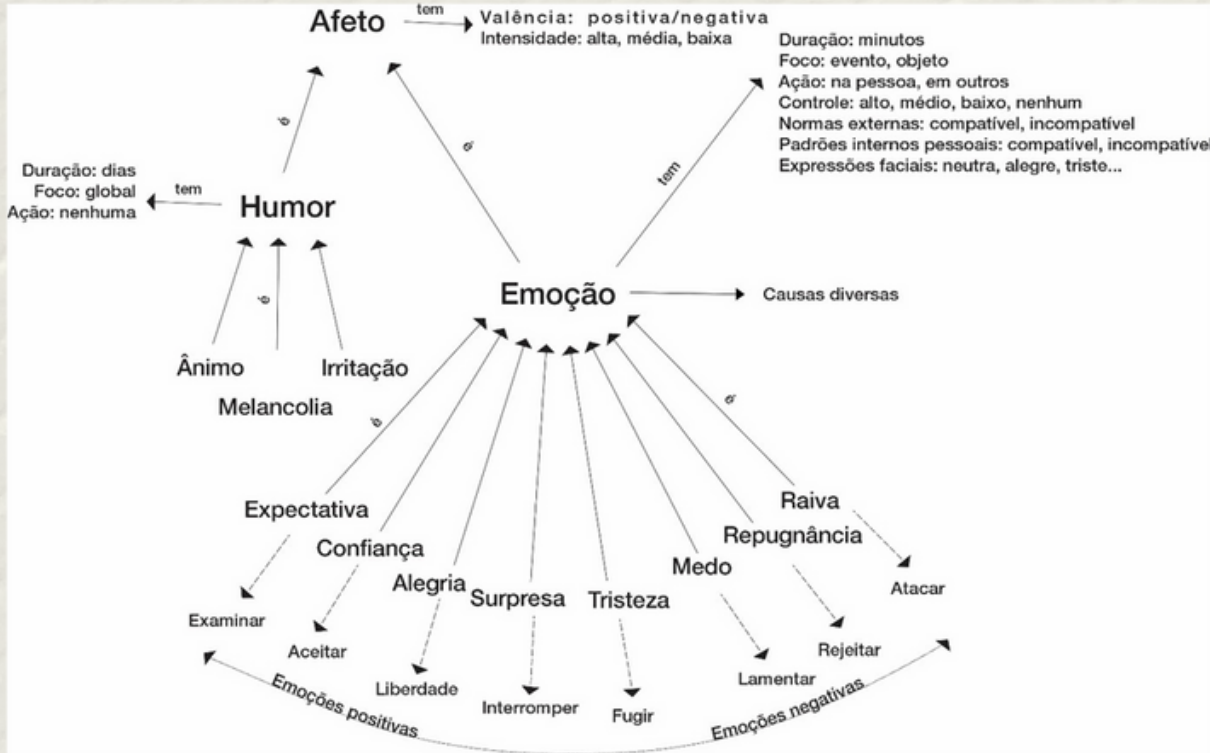
1.2 Relação Afeto - Objeto - Homem

Nossa memória forma aquilo que somos no presente, ela é consequência daquilo que guardamos e também daquilo que esquecemos, a forma como a representamos e a damos sentido constitui aquilo que somos, nossa forma de se relacionar e de perceber o mundo. (LOPES, 2018, p. 3)

Para o Homem chegar a ter uma relação de apego e afetividade a um objeto, pontos da emoção são desencadeados anteriormente, como se o apego e esse objeto como um artefato importante passasse por diferentes pontos até chegar a essa posição. A emoção é um ambiente determinante, indo de encontro a memória afetiva, prazer e afeto podendo assim ter respostas no apego material.

Segundo Bianchi-Berthouze, N; Lisetti, CL (2002) o afeto pode ser dividido em duas dimensões, sendo elas positiva e negativa; intensidade (agradável e desagradável) e ainda ocorrendo uma subdivisão através do Humor e Emoção. A emoção é a mais complexa, que recebe mais informações através de três fenômenos do sistema nervoso, localizado no sistema nervoso autônomo, são eles: excitação, expressão e experiência subjetiva.

Imagem 6: Mapa de divisão das dimensões emocionais



Fonte: Elaborado pela autora, adaptado de BIANCHI; LISETTI (2002 - Tradução Nossa).

Com isso, o apego (PELGIM; SCHIFFERSTEIN, 2008) pode ser um comportamento de afirmação de identidade, podendo lembrar a si ou a outros, e sua resposta aos objetos pode ser percebida através de duas formas: emoção e semântica. Ambas se conectam pelo fato de que a emoção vai definir como esse objeto vai ser percebido e a semântica através do design vai expressar em sua aparência sua “identidade”, sendo assim o que esse objeto vai transmitir, de maneira que todos esses aspectos são relacionados de forma individual e de acordo com a experiência e o ambiente. (CARDOSO, 2013).

O prazer pode ser determinante, através de necessidades funcionais, essas podendo ser culturais, emocionais ou sociais e supra-funcionais, se referindo a conexões, ligações emocionais ou representação simbólica. (WEIGHTMAN; MCDONAGH, 2003 apud CARDOSO, 2013).

O apego a objetos também pode estar relacionado ao que Schifferstein e Pelgim (2008) diz ser quando esse objeto é insubstituível, tendo assim um valor simbólico, que muitas vezes outro deste mesmo objeto não vai ter, ali naquele artefato insubstituível vai estar “gravado” algum tipo de memória, cheiro, identidade, que pode remeter a algo, alguém ou algum momento, ao qual outro não irá ter, se tornando único.

1.3 Marcas/Designers que trabalham com aspectos emocionais

O grande desafio da moda é construir a crônica e a poesia diária de quem a vai usar – (SOARES, 2012).

Serão apresentados aqui algumas coleções e designers que trabalham através da inspiração do casamento entre memória afetiva e design emocional. Os nomes foram selecionados através de pesquisar em sites de moda como: Vogue e FFW, prezando pelo diferencial e nome brasileiros.

Muitos criadores apresentam coleções que surgem a partir de reverências do design emocional, e como já exposto essa emoção é dividida, podendo ser positivas ou negativas, sendo assim, essas coleções podem retratar vivências, dores, saudades, tantos sentimentos e sensações que partem da experiência de cada um.

Angela Brito

Sendo uma mulher negra de Cabo Verde, hoje residindo no Rio de Janeiro, a designer preza por trazer através de suas coleções memórias e vivências, transmitindo identidade e liberdade, através de peças minimalistas e contemporâneas. Desmistificando a moda africana com muitas estampas, Angela traz em suas coleções tons sóbrios, modelagens diferentes e história, em sua coleção Arquivo Inverno 2022) suas inspirações vieram através de um baú de fotografias de sua família e ressignificando peças de outras coleções, trazendo assim coleções que conversam entre si como parte de sua história. Como diz a marca sobre a coleção: “Está no ato de recontar histórias, reconstruir caminhos e restabelecer fronteiras.”

Imagem 7: Coleção Arquivo



Fonte: ELLE, 2022; VOGUE, 2021; FFW, 2021).

Para o desenvolver dessa coleção, Angela trás texturas que refletem sua memória afetiva sobre sua cidade natal, a secura através de tons terrosos, o toque macio do azul, como descreve e peças de seus acervo como designer. As fotos encontradas no baú, foram usadas nas estampas como uma surpresa para seu pai FFW, 2021).

Ateliê Mão de Mãe

Sendo uma grife baiana, formada por Vinicius Santanna, Luciene Santana e Patrik Fortuna tem como proposta trazer o artesanato para suas criações, a marca tem forte influência de ancestralidade e religião, resgatando suas memórias.

Criada durante a pandemia, foi uma forma de sustento, trazendo o trabalho artesanal de Lucienne, mãe de Vinicius, fazendo suas próprias criações através do crochê e composições, através do uso de miçangas, búzios e cores vibrantes.

Em sua coleção de Primavera/Verão 2023, Abre Caminho, a grife traz referência a uma planta, de mesmo nome, que os acompanha através de sua religião, o candomblé, essa planta é conhecida por seus poderes medicinais e espirituais, querendo assim trazer para seu público o misticismo e energias positivas.

Com uma paleta de cores inspirada e pensada nas forças da natureza medicinal, energética e espiritual. Cada cor foi pensada para emanar boas vibrações, esperança e um desejo de união para o momento em que estamos vivendo. Abrir um caminho para a Paz é criar um novo mundo. Desenvolvemos uma coleção potente, energética e a cara do Brasil. ATELIE MAO DE MAE (2022).

Imagem 8: Coleção Abre Caminho



Fonte: VOGUE, 2022; FACEBOOK, 2022; FACEBOOK, 2022; VOGUE, 2022.

Benjamin Benmoyal

Benjamin Benmoyal é uma marca francesa, criada em 2020, de designers com mesmo nome tendo o intuito de ressignificar seus traumas, decorrente do serviço militar, Benjamin quis criar algo original, pensando no futuro de uma forma sustentável e utópica, querendo trazer consigo de volta a inocência, a partir disso ele desenvolveu um novo tecido, feito a partir de fitas cassete de sua infância, ao qual remete a essas lembranças. Hoje a marca desenvolve todos os seus tecidos através dessa técnica atrelando assim memória, ressignificação e consciência.



Imagem 9: Processo para tear as fitas

Fonte: BENJAMINBENMOYAL, 2023.

Imagem 10: Trabalhos de Benjamin Benmoyal



Fonte: BENJAMINBENMOYAL; DEZEEN, 2019; FFW.

Ronaldo Fraga

Sendo um designer mineiro, e referência no mercado de moda no Brasil, através de suas coleções criativas e únicas, Ronaldo tem como inspiração a cultura brasileira e estabelece pontes através de suas vivências, memórias, política e passado. Segundo Andrade e Junior (2010) suas coleções fazem parte de ligações entre passado e presente, ao quais suas memórias estão constantemente em mudança, de acordo com o contexto e com a memória coletiva, causando pertencimento e reconhecimento.

Algumas coleções que fazem ligação com as temáticas da memória, e trazem referências diretas com esse trabalho, são: Turista Aprendiz (Verão 2010-2011), Tudo é Risco de Giz (Inverno 2009) e O Rio São Francisco (Primavera - Verão 2009).

A primeira faz parte da inspiração literária de Mario de Andrade, Turista Aprendiz, o qual de acordo Hansen e Morelli (2012 apud FRAGA, 2012) tratam de uma viagem do autor para o Norte e Nordeste, e foram registradas mais de 600 fotos sobre as vivências, ofício, culinária e cultura, assim construindo uma narrativa com um olhar modernista. Tal coleção foi desenvolvida junto com um grupo de bordadeiras do Agreste de Pernambuco a convite do governo do estado, para registrar as memórias do ofício, assim como Mario de Andrade capturou em suas viagens.

Imagem 11: Coleção Turista Aprendiz (Verão 2010-2011)



Fonte: CONSUELO, 2010; RIBEIRO, 2011.

Na segunda coleção, Risco de Giz, Fraga se inspira no espetáculo teatral Giz, que segundo Teixeira (2021), é um espetáculo do grupo Giramundo, dirigido por Álvaro Apocalypse. O grupo é conhecido pelos seus grandes bonecos de marionete. Ronaldo traz para as passarelas crianças e velhos, falando assim dessa passagem do novo e do velho e surgindo diálogos sobre a atemporalidade. Na passarela foram dispostos os bonecos pelos quais os modelos circulavam, há predominância de preto e branco, estampas de mesmas cores, linhas e maxi estampas, também houve a brincadeira de crianças com traços de adulto, como bigodes, bolsas e roupas com elementos de alfaiataria.

Imagem 12: Coleção Risco de Giz (Inverno 2009)



Fonte: FLICKR Ronaldo Fraga, 2009.

No terceiro e último desfile citado, Rio São Francisco, a coleção foi inspirada pelas suas memórias de infância, em que seu pai segundo Borges e Lamas (2015), contava histórias sobre suas pescas no local, e assim despertando sua curiosidade. A coleção retrata tanto a cultura das margens, e as vivências da população ribeirinha quanto a imersão de Fraga também em problemas ambientais e políticos, apresentando assim uma coleção rica de beleza e singularidade, mas incluindo seu protesto. Esse trabalho posteriormente resultou em uma exposição cultural educativa, com seu olhar sobre sua experiência nesse lugar.

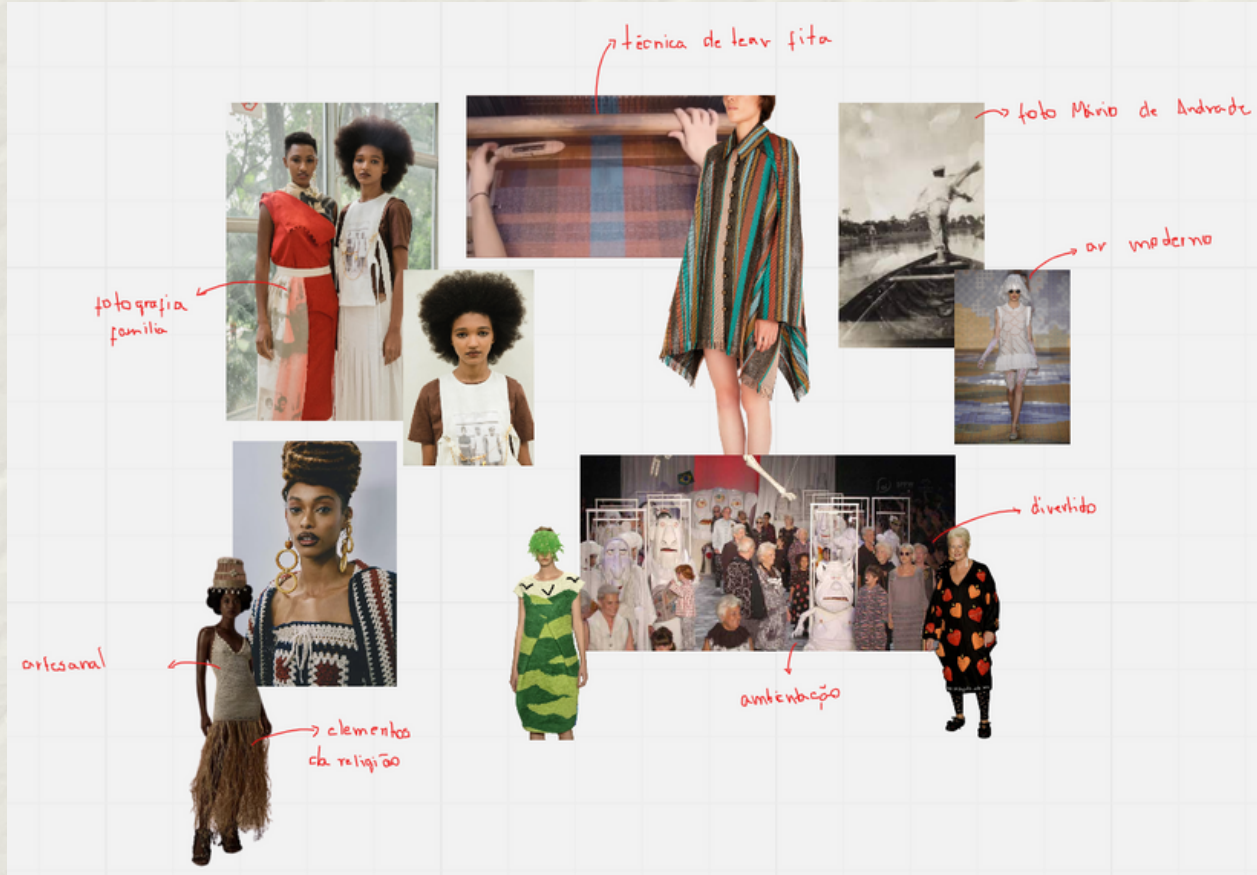
Imagem 13: Coleção Rio São Francisco (Primavera - Verão 2009)



Fonte: REVISTA TRIP, 2010; LILIAN PACCE, 2009; BORDADO ARTE, 2022; FLICKR Ronaldo Fraga, 2008.

Com isso, percebemos que Angela usa elementos de sua histórias com designer moderno em suas criações, Ateliê faz de sua técnica manual, crença, e elementos como aviamentos para referenciar sua cultura, Benjamin criou um método de tear único, através de fita cassete, que remetia as suas histórias, e aplica em suas peças e Fraga se utiliza de histórias, contos, poemas ou personalidades, para se inspirar e construir suas coleções e ambientações. Os métodos de inspiração e aplicação dos designers apresentados diferem, usando como fonte de criação suas vivências, lembranças e histórias em seus trabalhos, sendo assim, importante perceber as formas como a representação do sentimento pode ser retratada e criada para além da memória.

Imagem 14: Painel designers



Fonte: Painel elaborado pela autora,
2023.



Baila
comigo?

2. Processo Criativo

Não se sabe dizer quanto tempo levará
um objeto para se tornar especial, tão
pouco quando passará a ser animado.
(ARAÚJO, 2013, p. 36).

Para conseguir iniciar o processo de desenvolvimento, tive que realizar duas tentativas de entrevistas, sem muitas mudanças, mas que fizeram diferença para maior quantidade de informação para realização do que posteriormente será importante para o processo de elaboração das peças através do método de *storytelling*, escolhido para auxiliar no desenvolver das peças. As conversas foram realizadas tanto pessoalmente quanto via *WhatsApp*, através de mensagens, fotos e até mesmo vídeo-chamada, todas no mês de março de 2023.

O critério que usei para entrevistar as pessoas foi, a proximidade com os entrevistados, assim se precisasse retornar a conversa conseguiria, e se as mesmas tinham fotos e peças de roupa com valor sentimental, sendo assim, entrevistei uma das minhas melhores amigas Camila, minha mãe Rosangela e meu namorado Gabriel, assim, com essa proximidade conseguiria entender melhor suas histórias.

Na primeira tentativa de entrevista elaborei perguntas sobre as histórias de suas peças, e o porquê do guardar, porém não obtive muito material para conseguir desenvolver histórias e conseguir me inspirar através delas, então em conversa com minha orientadora mudamos um pouco a rota para conseguir obter mais recursos com as mesmas pessoas, o que antes seria usado apenas as peças e o que cada objeto trazia como história, ampliamos o modo da coleta desses relatos.

Na segunda tentativa entrei em contato novamente com essas pessoas para elaborar de outra forma essas conversas, o que antes eram entrevistas com perguntas tentei tornar algo mais pessoal e sem um roteiro, ficando mais dinâmico. Seguindo assim, foi pedido para essas pessoas, histórias importantes de suas vivências, fotos, objetos e até mesmo músicas ou frases que foram importantes para elas.

Com essa coleta, irei trabalhar na experimentação das peças através do método de *storytelling*, contando as histórias relatadas pelos entrevistados, assim como utilizarei das peças através de suas texturas e/ou estampas e seus objetos para incorporar nessas peças suas vivências e trazer identificação e memória através das criações. Sendo assim, cada entrevistado terá sua própria peça com sua respectiva história, que me foi relatada no processo de entrevista.

Para auxiliar no processo de mapeamento e registro do que me foi relatado, elaborei painéis visuais para cada um dos entrevistados, dei início através de *moodboards*, tanto com fotos enviadas e elementos de fora, que me remetiam a pessoa e/ou a história. painel de memórias, com fotos de todos, que possibilitou fazer tanto estudo das formas, anotações e observações sobre os elementos presentes que poderiam ser possivelmente utilizados na elaboração das peças, e painel de palavras-chave, com as principais palavras que envolveram os relatos. Como estava tendo dificuldade de materializar elementos subjetivos minha orientadora Amanda me aconselhou a fazer uma Matriz Conceitual (POLLY e MENDES, 2004), que divide através de palavras que me remetiam todo esse processo, sendo elas: Memória, Identificação, Afeto e Apego, e elementos de Cor, Forma e Material, por fim, com todas as informações mapeadas e estudo de formas e anotações nos painéis, elaborei pranchas com a junção dos elementos percebidos, geração de ideias, cores Pantone, cores essas que foram percebidas nas fotos, desenvolvendo através disso uma cartela de cores para cada um dos entrevistados, referências de inspiração e anotações, desenvolvendo com isso minha própria metodologia.

Com o método de *storytelling*, que irei construir as peças utilizando os materiais coletados através dos entrevistados, acho importante explicar um pouco sobre a prática desse mecanismo.

2.1 Storytelling

“Era uma vez...”

A palavra *storytelling* é a junção de duas palavras vindas do inglês “story” e “telling” ao qual segundo Ideia de Marketing (2014) diz que a primeira é a história em si e a segunda essa prática do contar, sendo muito usada no mundo corporativo como forma de marketing para atrair identificação e emoção através de marcas e/ou empresas. Segundo HSM (2013) o *storytelling* é “uma série de técnicas para que eu possa aí sim atingir um objetivo de comunicação, ou mercadológico de uma determinada empresa...”. Os métodos utilizados são diversos, através de criação de arquétipos, personagens, conflitos, significados até divisões como Início, Meio e Fim ou Origem, Caráter e Cultura.

Algumas marcas grandes são bastante conhecidas em trabalhar com essa prática em comercias de televisão, sendo elas: Coca-Cola, Heineken ou Qualy, criando cenários que introduzem a marca como ponto central, normalmente um ponto de felicidade ou a resolução de problemas. Porém o storytelling podem ser trabalhado em diversos campos, na criação de marcas, na conceituação de coleções e até mesmo na idealização de projetos, essa prática é uma contação de histórias e com isso a imaginação é o limite.

Incluir essa prática neste trabalho vai me auxiliar em como contarei as histórias apresentadas pelos meus entrevistados, através das criações que irei desenvolver baseadas nesses objetos, suas importâncias e vivências, conseguindo assim, fazer o uso da identificação através das emoções e utilizando conceitos apresentados no primeiro capítulo, semântica e semiótica nas peças, sendo a forma que elas serão apresentadas e a comunicação através das mesmas, e como cada peça será única, cada um dos participantes se identificará, fazendo assim referência a como a relação afeto – objeto – homem podem acontecer.

No próximo tópico, irei relatar todo o processo de desenvolvimento criativo, sobre cada peça e seu respectivo ‘dono’ da história, constando painéis de imagens, esboços, referências, técnicas escolhidas e inspirações.

2.2 História Camila

Best Part - Daniel Caesar, 2017.

A primeira entrevistada foi Camila, minha amiga desde o 9° ano, ela é solteira, tem 23 anos e mora em Jacarepaguá com seus pais, e trabalha no mercadinho de seu pai, Camila já quis ser muitas coisas, historiadora, confeitadeira, advogada e agora ela decidiu fazer T.I.

Imagem 15: Foto de Camila



Fonte: Foto de Camila Gregório, 2023.

Em minhas conversas com Camila, ela me mostrou duas peças de sua infância, um macacão que foi usado por ela quando bebê e que seu sobrinho também usou, com desenhos de usos, corações e estrelas. Também me mostrou seu vestido de seu aniversário de um ano, com o tema Moranguinho, um vestido branco com babados de laise e estampa de morango, que guarda até hoje para que possa futuramente vestir em sua filha. Nesse aniversário, Camila me relatou estar muito brava, através das fotos dá para perceber e que foi a primeira vez a comer pirulito. Em uma de suas lembranças de infância ela se lembra de quando queimou a mão no ferro de passar roupa.

Imagem 16: Macacão



Fonte: Foto de Camila Gregório, 2023.

Imagem 17: Vestido Moranguinho

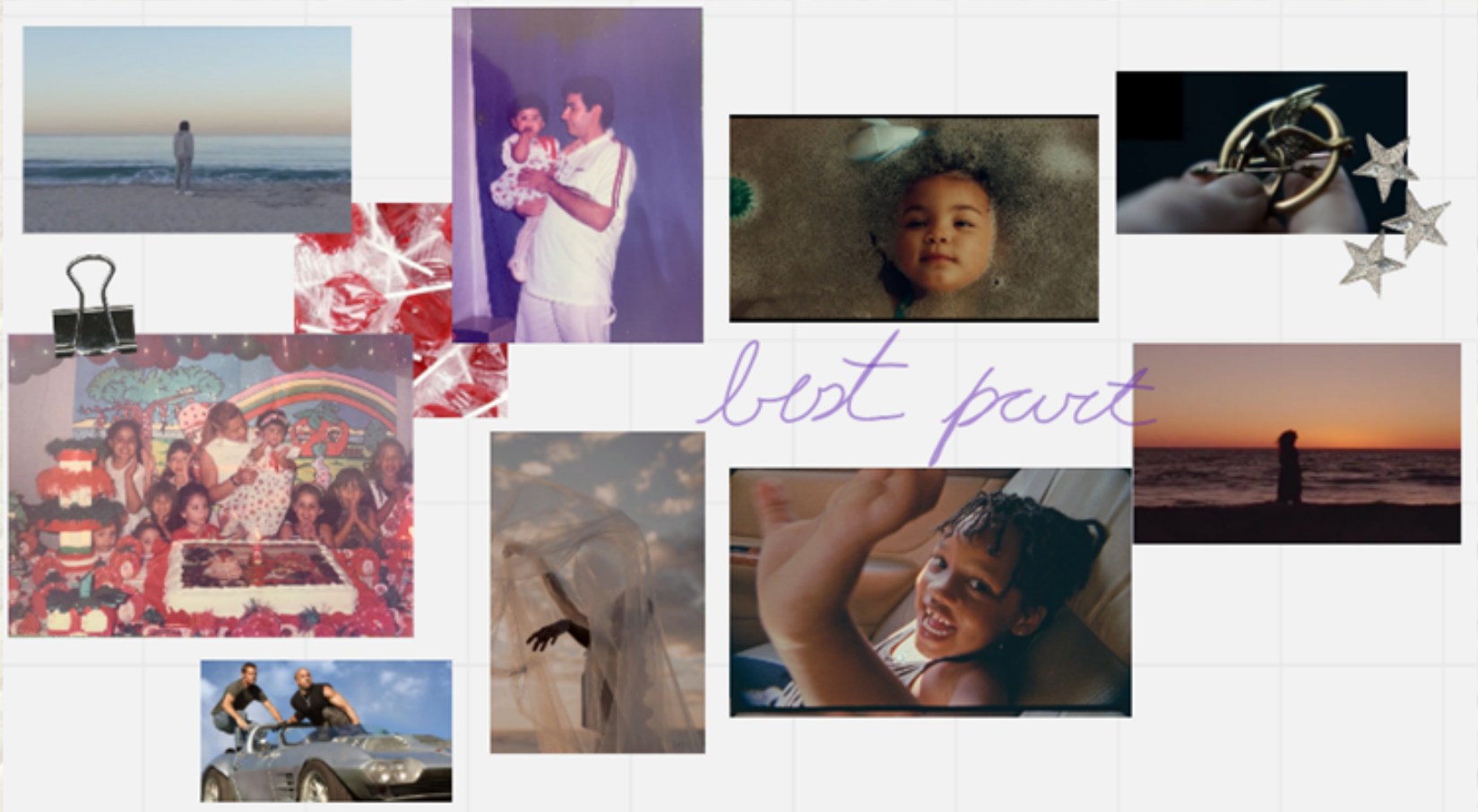


Fonte: Foto de Camila Gregório, 2023.

Questionada sobre uma música que seria importante, a mesma disse que *Best Part* de Daniel Caesar seria uma música importante com seu futuro parceiro, já que na visão da mesma é muito bonita e fala sobre amor.

Através dessa conversa desenvolvi um *moodboard*, contendo tanto fotos suas, quanto elementos relatados e filmes que a mesma gosta.

Imagem 18: Moodboard Camila



Fonte: Captura de Tela pela autora, 2023.

Para a elaboração do painel de palavras - chave, evidenciei os principais aspectos do relato.

Imagem 19: Palavras – Chave



Fonte: Captura de Tela pela autora, 2023.

No que chamei de Painel de Memórias, imagem ao lado, ao qual pus as fotos que me foram enviadas e assim, fiz anotações, indicando potencias elementos criativos presentes, como formas e cores. Em seguida elaborei um painel de palavras – chave, imagem ao lado, que me possibilitou fazer conexões mais rápidas e claras entre os elementos.

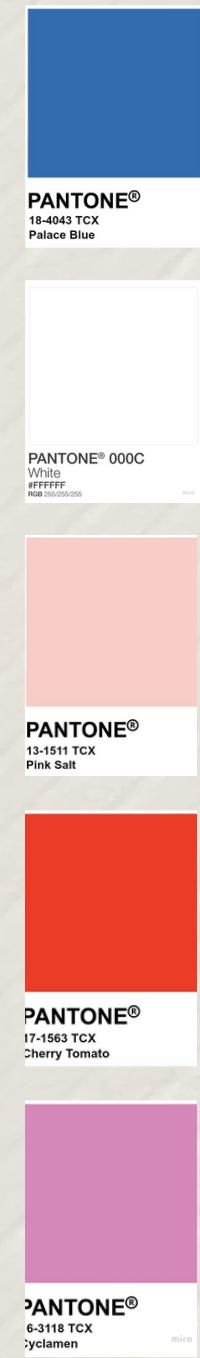
Imagem 20: Painel de Memórias de Camila



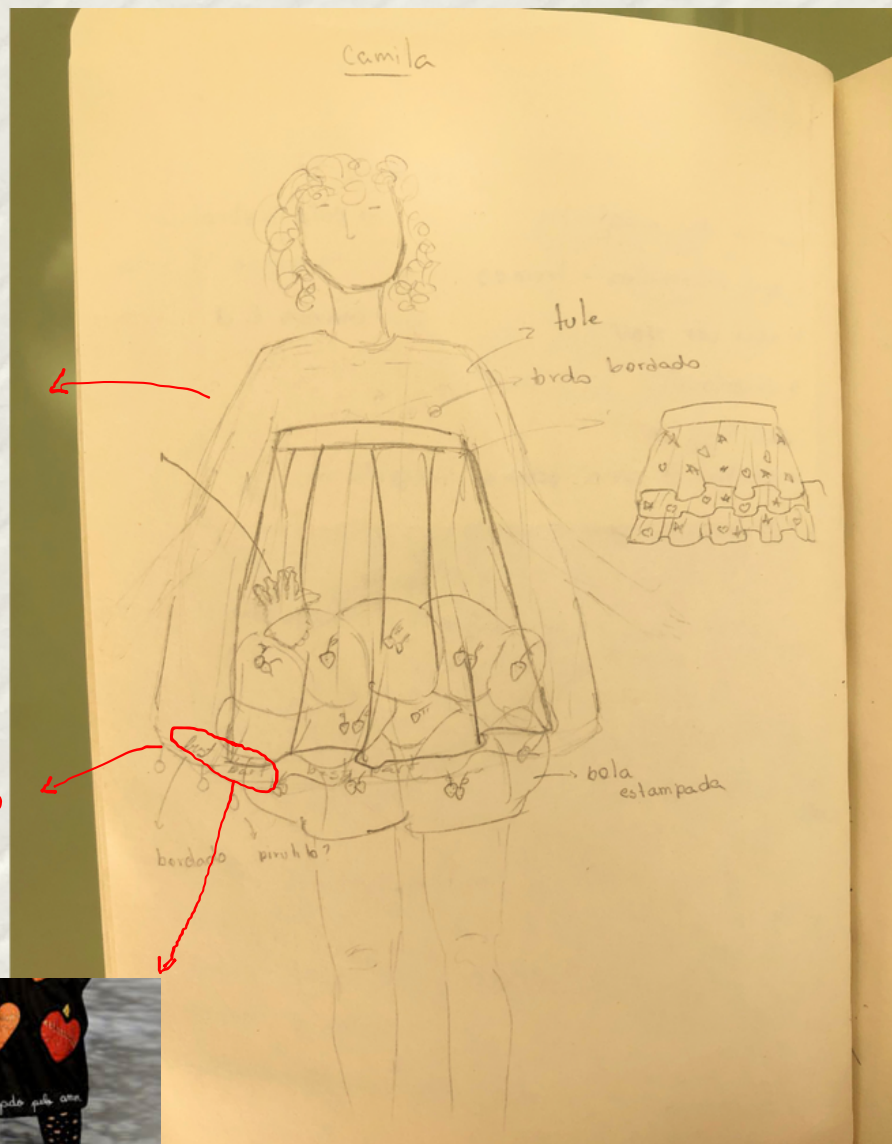
Fonte: Captura de Tela pela autora, 2023.

Através desses recursos, para conseguir visualizar melhor e me inspirar através dos elementos comecei a transferir minhas idéias para o papel, que identifiquei como um melhor procedimento para dar início ao processo de elaboração das peças, e assim elaborei pranchas com a junção das referências, fiz uso de anotações, referências e cores.

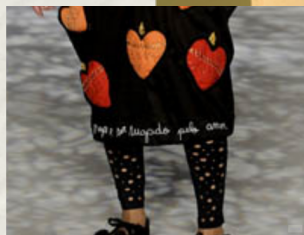
Imagem 21: Moodboard ideias
Camila



tule



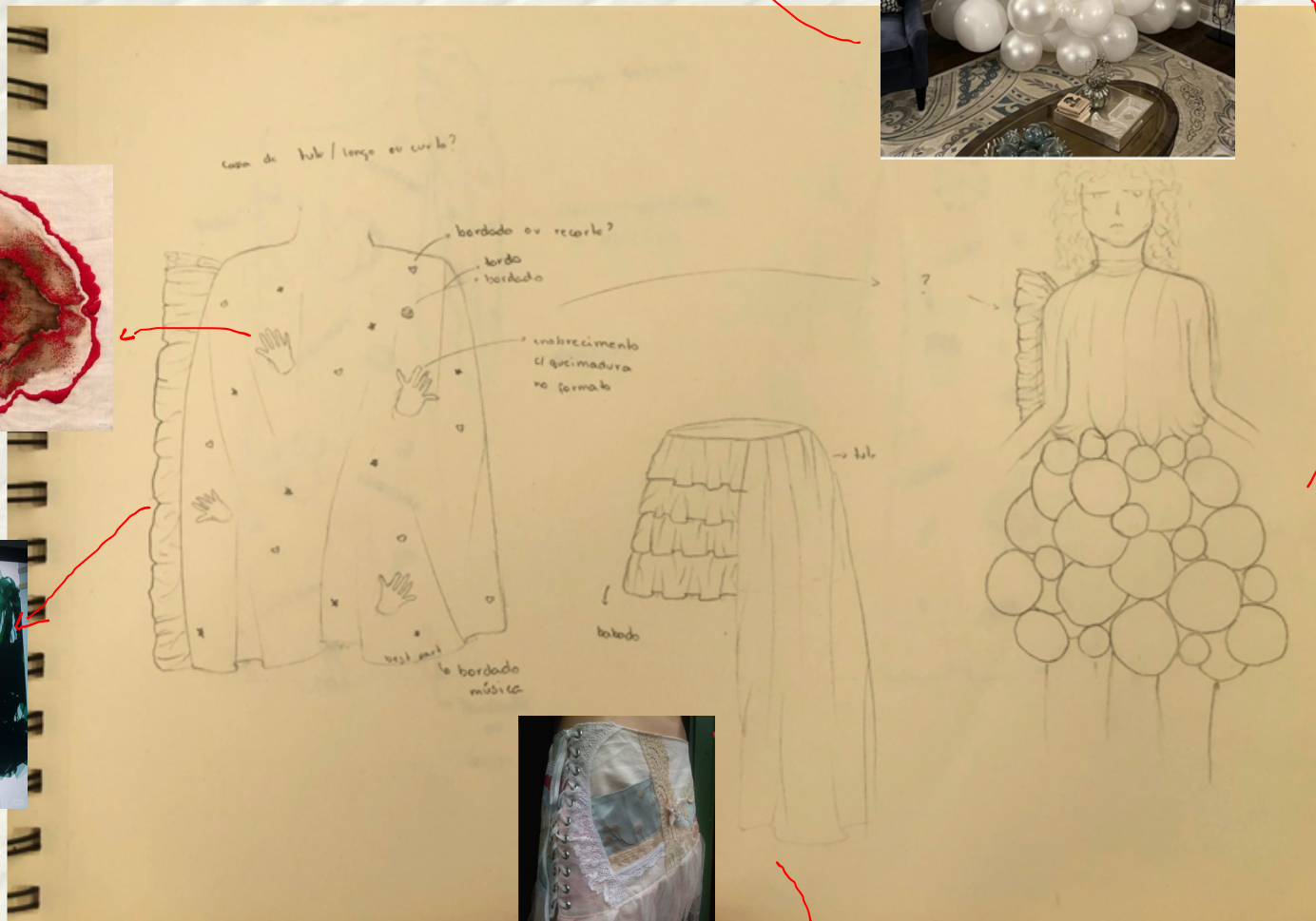
bordado



babado



técnica



camadas

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Quis trazer para essas peças, elementos delicados, assim irei trabalhar com o bordado, algo que desenvolvi durante uma optativa com a Professora Marilene Rocha, tule, que faz alusão á imaginação e casamento, e as formas arredondadas das bexigas, elemento presente nas fotos.

2.3 História Rosangela

O passado não reconhece o seu lugar: está sempre presente. – Mário Quintana, 1906-2006.

Minha mãe foi a segunda entrevistada, Rosangela, tem 50 anos, casada com meu paidrasto, moramos em Jacarepaguá, hoje é dona de casa mas já trabalhou muito tempo no comércio.

Imagem 22: Eu e minha mãe



Fonte: Foto da autora, 2023.

Com minha mãe, a conversa se estendeu bem mais, com os olhos fechados, imagino eu para conseguir visualizar suas memórias, falou sobre sua infância em sua cidade Natal, Rio Grande do Norte, com seus irmãos e seus pais, até seus momentos na roça na casa de seus avós. Na cidade relatou sobre como era mais sofrido, mas com brincadeiras de criança, com direito a casa na árvore de figo, ciranda cirandinha com os amigos do bairro.

Lembra de ver seu pai voltando no trabalho ou da feira trazendo comida e como foi o processo de descoberta de câncer de estômago, sem perder o bom humor, e como sempre deixou claro, até seu último dia o quanto os filhos era razão de sua vida. Em seu velório minha mãe disse que os irmãos saíram com baldes/bacias indo de casa em casa pedindo flores, na volta tinha tantas flores como, cravos, rosas e jasmims, que a casa estava perfumada.

Falou sobre sua primeira vez comendo o chocolate Choquito, que sempre quis comer mas não tinha condições, assim como o chocolate Lolo, e das balas e chicletes que para uma criança era um sonho poder comer.

Em suas idas para a roça, na casa de seus avós eram momentos leves e felizes, com cheiro de amor e carinho. Nas manhãs de ordenha das vacas sua vó vinha com leite em um copo em formato de bota de cowboy e ao beber brincava que ficava com bigode de papai Noel, ela tinha uma boneca de pano que amava, sua vó que fez, com cabelos cacheados e enchimento com palha.

Minha mãe gostava de brincar nas montanhas de pedras que tem em volta da casa, e sua vó morria de medo de cobras, cheio de cactos e suas lindas flores, que dão frutos deliciosos, e seus dias eram assim, na volta para casa era sempre uma tristeza, com sua avó pedindo para ficar.

Ainda em Natal, minha mãe ia muito ao circo, com sua irmã mais velha, amava os palhaços, o globo da morte e a pipoca, assim como a roda gigante, que lá no alto se sentia livre, como uma ave, hoje ela me diz que se fosse um animal seria uma girafa, para ver tudo de cima.

Ela veio para o Rio de Janeiro com 12 anos, aqui ela falou que seus melhores momentos eram na escola, porque tinha comida, na hora do lanche com leite saborizado e o almoço de macarrão com galinha cozida.

Após nossa conversa anotei palavras-chave para conseguir me lembrar de tudo, já que me relatou muitas lembranças, e poderia acabar me perdendo na quantidade de informações, além de moodboard e painel de fotografias.

Imagem 23: Palavras – Chave

LÁPIS DE COR	COMIDA	
INFÂNCIA		CACTOS - FRUTO
AVÓS	PAIS	
	IRMÃOS	RODA GIGANTE
DOCES		CHOCOLATE LOLO
CHOQUITO	QUEIMADURA - MÃO	
	FLORES	LIBERDADE
BOTA DE COWBOY		ROSA - APELIDO
	PIJAMA	CERÂMICA
PEDRAS		GIRAFA
	BONECA DE PANO	

Fonte: Captura de Tela pela autora, 2023.

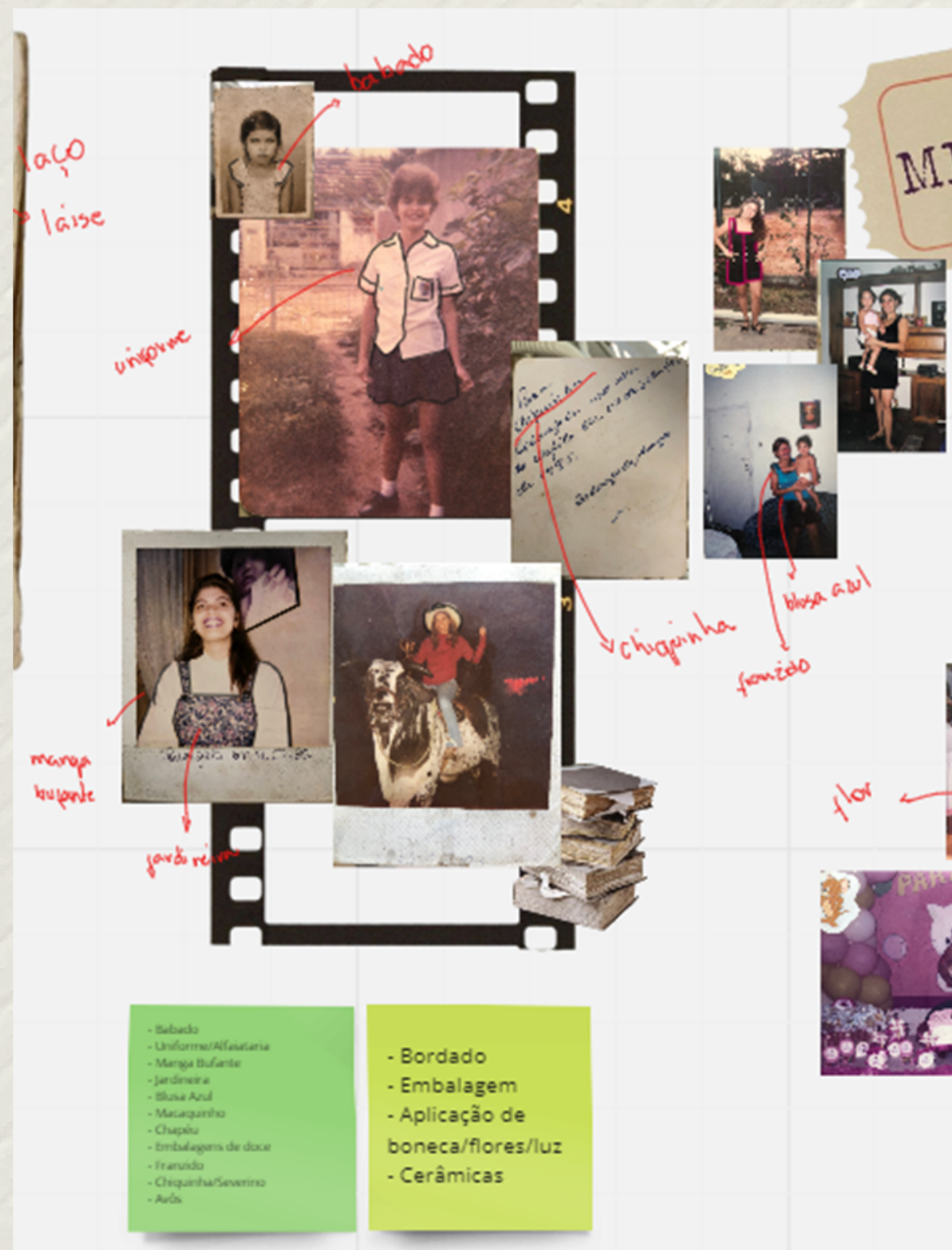
No *moodboard* quis trazer alguns elementos que foram relatados, assim conseguiria visualizar melhor o que poderia usar nas criações. E posteriormente, elaborei o Painel de Memórias, com fotos suas, e assim, fazendo estudo das formas, e informações presentes, e anotando idéias que fui tendo durante esse processo.

Imagem 24: Moodboard Rosangela



Fonte: Captura de Tela pela autora, 2023.

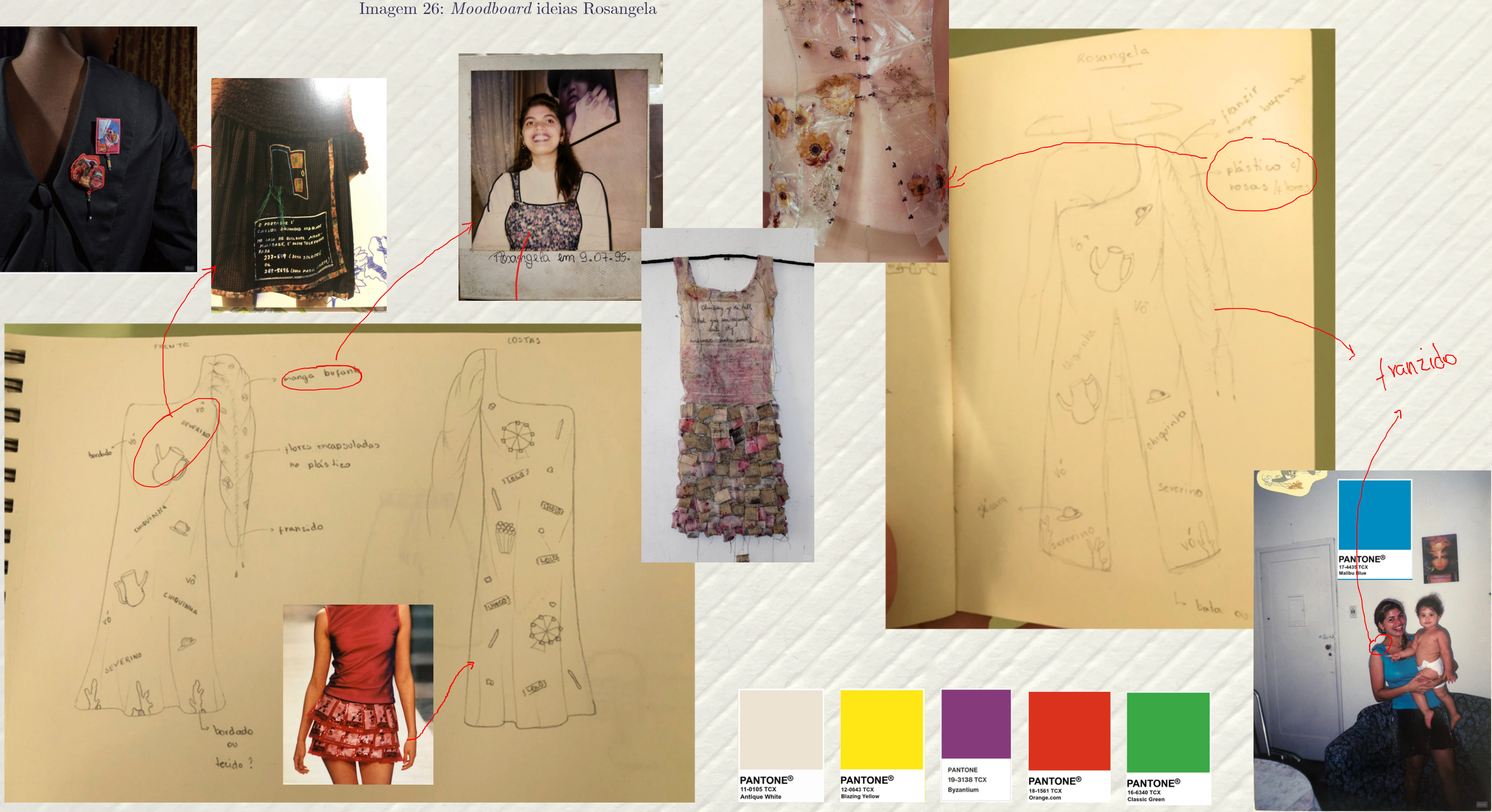
Imagem 25: Fotos Rosângela



Fonte: Captura de Tela pela autora, 2023.

A partir da identificação e mapeamento, iniciei o processo de desenvolvimento das ideias, assim quis mesclando elementos percebidos nas formas e no relato.

Imagem 26: Moodboard ideias Rosângela



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Na peça de minha mãe quis trazer como base um modelo de peça que ela gosta, sendo vestido, com a manga que trás referência a peças de suas fotos, e a partir desta base enobrecer essa peça através do bordado, contando sua história, trazendo as informações de sua família na parte da frente da peça e as alegrias da infância nas costas.

2.4 História Gabriel

Hoje meu sonho mudou, mas ainda tenho a recordação desse dia que me marcou... me senti como se tivesse dado um passo na direção do meu sonho. – Gabriel Santos, 2023.

Por fim, a última entrevista foi com meu namorado, Gabriel, de 22 anos. Está se formando em Tecnologia da Informática, trabalha com música, fazendo eventos e estagia no time de tecnologia na Editora Globo. Gabriel me trouxe algumas peças de roupa e suas histórias, assim como fotos da sua infância com seu pai. Ele foi me enviando as fotos e relatando suas lembranças, começando pela sua primeira camisa do fluminense, época que tinha o sonho de ser jogador de futebol e foi passar o dia no Clube do Fluminense, vendo o treino dos jogadores. No fim do treino eles foram falar com as pessoas e sua camisa ficou toda autografada, não durou muito já que esqueceu e acabou colocando para lavar mas segundo ele, foi um momento que ele se sentiu mais próximo desse sonho de infância.

Imagem 27: Eu e Gabriel



Fonte: Foto da autora, 2023.

A segunda peça foi um short da escolhinha de futebol, que tem e usa até hoje. Relatou que no início não gostava da escolhinha, porque teve que se mudar, mas depois começou a gostar. Na época gostava muito do uniforme por ser azul, uma de suas cores favorita, e hoje se lembra que foi com ele que passava vários dias treinando, voltando sujo porque caía mas que foi nesse período que também percebeu que não daria para alcançar seu sonho de infância.

Imagem 28 : Camisa do Fluminense



Fonte: SANTOS, 2023.

Imagem 29: Short da Escolhinha



Fonte: SANTOS, 2023.

Por último me mandou foto de um casaco, que ganhou quando foi fazer uma de suas viagens para se apresentar em São Paulo, lembra que foi uma de suas melhores viagens e que ganhou o casaco de alguém muito importante, sua referência de arte e música, e toda vez que usa consegue se lembrar como foi e sentiu.

Imagem 30: Casaco High



Fonte: SANTOS, 2023.

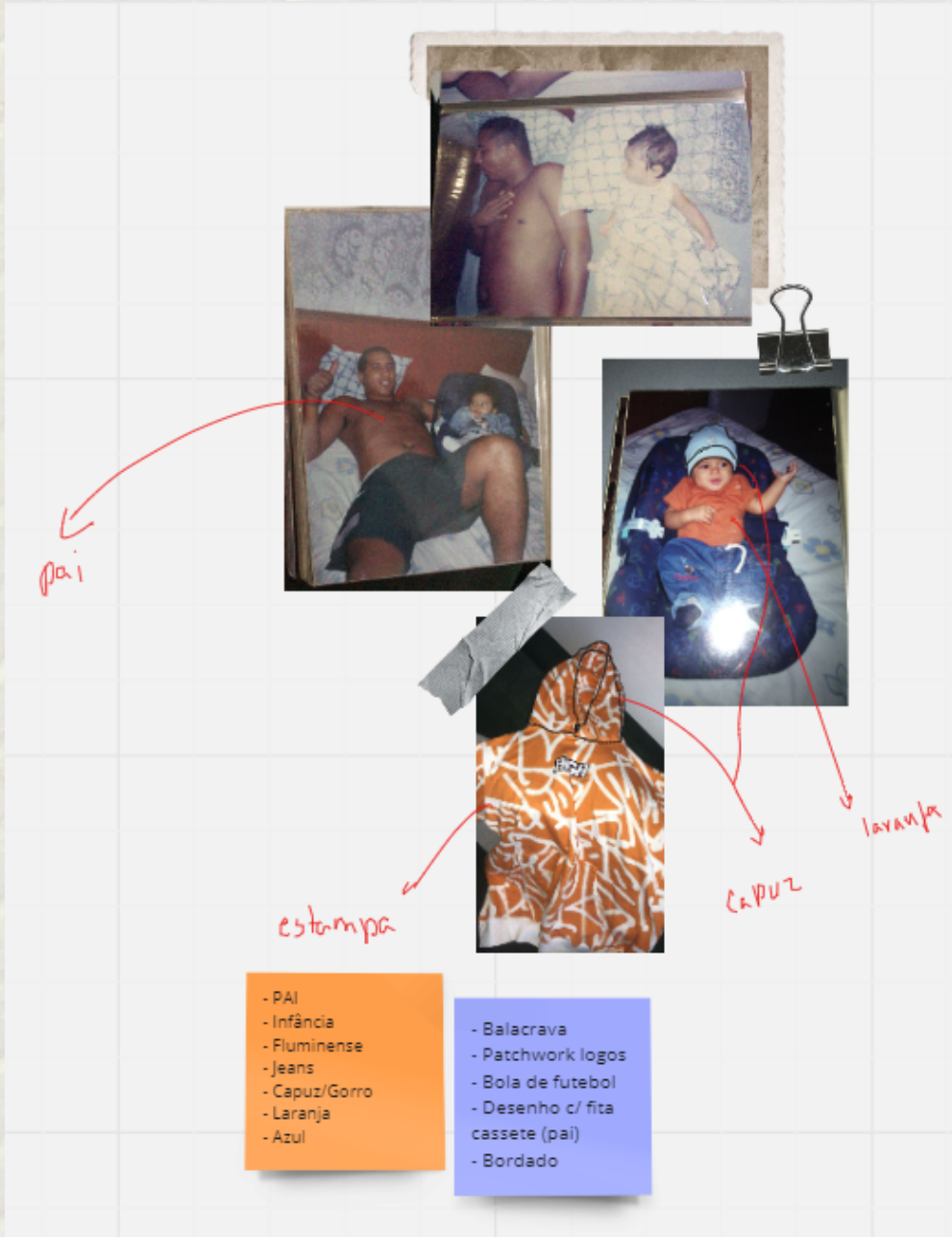
A partir dessas peças e da conversa elaborei um *moodboard* adicionando algumas referências de elementos importantes para ele hoje, como música e tecnologia, seguindo com painel de suas fotografias, com anotações das idéias e identificação de formas e palavras-chave.

Imagem 31: Moodboard Gabriel



Fonte: Captura de Tela pela autora, 2023.

Imagem 32: Fotos Gabriel



Fonte: Captura de Tela pela autora, 2023.

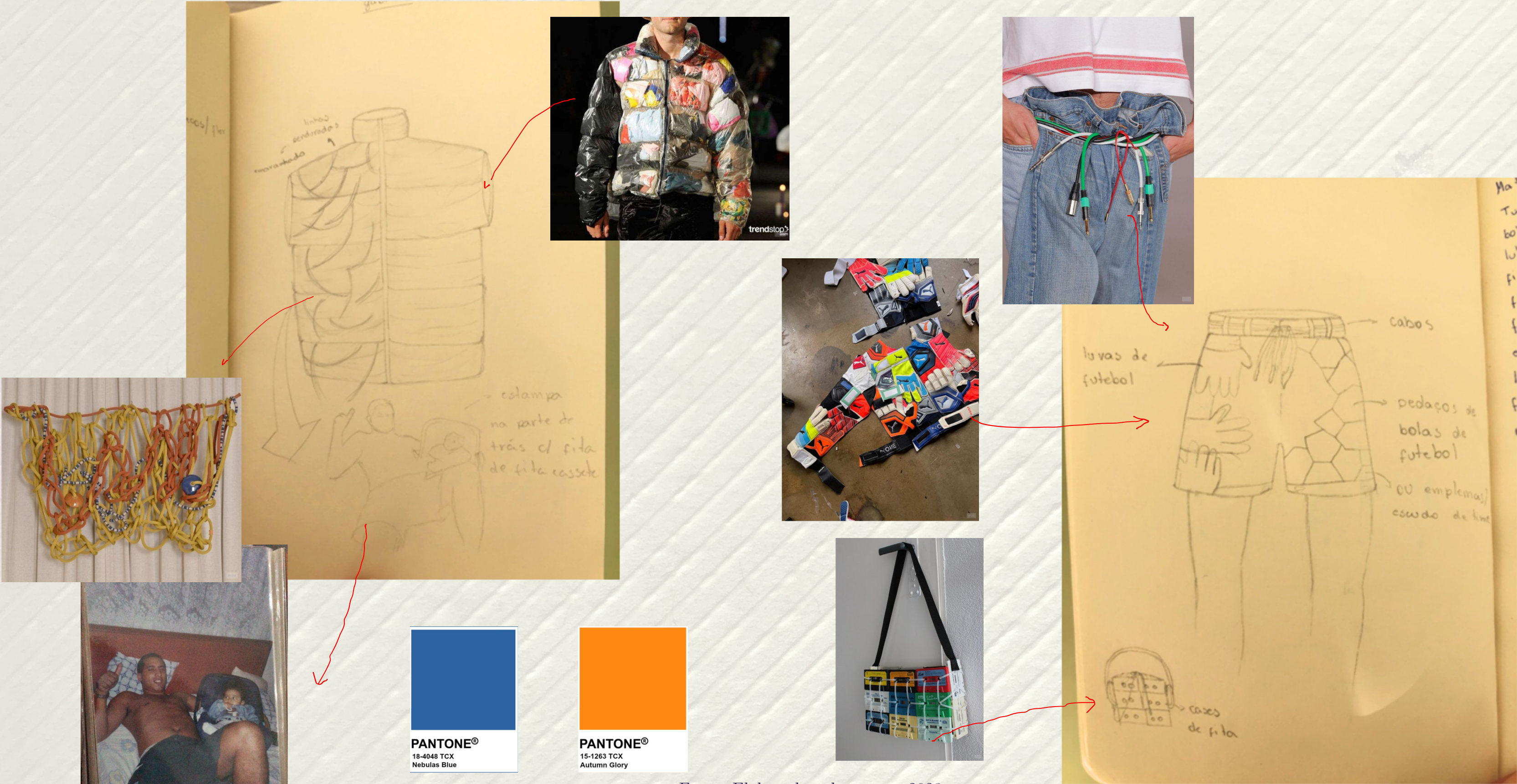
Imagem 33: Palavras-Chave

		FUTEBOL			AZUL
LARANJA			FLUMINENSE		
		CAPUZ			MÚSICA
			SONHOS		
VIAGEM - SP					
		INFÂNCIA			

Fonte: Captura de Tela pela autora, 2023.

Finalmente após a aplicação dessa metodologia, iniciei o processo de realização dos croquis, trazendo características que ele gosta, juntamente com elementos do esporte e música.

Imagem 34: Moodboard ideias Gabriel



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Na geração dessas peças, quis trabalhar com elementos de *rework* e customização, assim, garimpando peças e fazendo intervenções sob, assim mantendo os elementos de esporte e música.

Portanto, através da apresentação do desenvolvimento e aplicação do mapeamento das informações relatadas, quis trazer nas peças identificação, algo que contasse suas histórias e conseguissem se vê ali, dessa maneira, conseguindo proporcionar o que segundo Jordan (2000), seria o Prazer Fisiológico, e conforme Norman, aos Níveis Visceral e\ou Reflexivo, o primeiro associado a sua aparência e o segundo se relacionando diretamente a memória, identificando como esse usuário se sentiria usando essas peças, trazendo o aspecto emocional.

Ao relacionar essas peças através da semiótica, não conseguimos ao certo identificar os resultados, como já apresentado a semiótica é um estudo de comunicação, podendo abrir margens para diferentes interpretações. Assim, conseguirei relatar melhor esse ponto quando as peças forem apresentadas ao seus respectivos “donos”. E a minha relação com essas criações são de designer, pensando diretamente no produto, fazendo ligação com esse usuário, me pondo no papel de idealizadora da semântica desse produto.

No próximo sub-capítulo estarei apresentando o processo de experimentações das peças, cartelas, os recursos que foram utilizados e os apontamentos.

Cartela de Materias e Aviamentos

Para a elaboração das peças utilizarei alguns materiais não têxteis, como bexigas e adesivo contact, quis trazer esses elementos como forma de experimentação e de acordo com alguns pontos das histórias relatadas que são interessantes para expandir as sensações. Nos materiais têxteis, como linho e microtule, serão utilizadas como base para enobrecimentos, o primeiro fazendo ligação com materiais que uma das entrevistadas gosta (Rosangela) e também o tom escolhido é para dar destaque ao que será aplicado, além de seu caimento fluído. O microtule também tras referência as histórias de uma das entrevistadas (Camila), assim o tom do tule e seu caimento foram ponto importante para sua escolha, que também receberá enobrecimento de bordados sobre. Ainda nos materiais têxteis utilizarei peças garimpadas, camisa branca e bermuda preta, fazendo trabalho de *upcycling*, que seria transformar peças já existentes, realizando aplicação sob.

Os materiais não-têxteis serão utilizados tanto como aplicações, quanto para estrutura, sendo o caso das fitas.

Imagem 36: Cartela de materias



Algodão cru
100% algodão
1,50 de largura



Microtule
100% poliéster
1,20m de largura



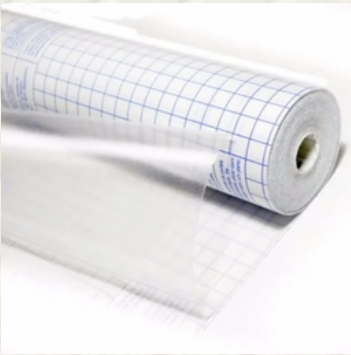
Cambraia de linho
100% linho
1,40m de largura



Camisa branca
Tam: GG
100% algodão



Bermuda de sarja
preta
Tam: 40
100% algodão



Adesivo contact
transparente
PVC adesivo
45cm x 2m



Balões de soprar
branco redondo
Látex



Balões de soprar
vermelho redondo
Látex



Flor de plástico



Fitas k7
15cm x 20cm

Por fim, para os aviamentos selecionei materiais que irão ser utilizados tanto para enobrecer, como a linha de bordado para bordar as peças, para aplicar, sendo o caso da bola, brasão e o fio, e os demais materiais para me auxiliar.

Neste capítulo demonstrarei sobre as experimentações, processos e desenvolvimento das gerações de ideias demonstrado nas pranchas anteriormente, fazendo comentários sobre cada etapa e resultados encontrados. Estarão sendo apresentados pontos de bordados, modelagens e aplicações.

Imagem 37: Cartela de aviamentos



Kit 72 Meadas
Maxi Mouline
100% algodão
egípcio



Colchete de gancho
n° 2
Latão



Fio
88m
100% poliéster
regenerado



Abraçadeira lacre
2.5 x 200
Nylon



Elástico
2cm
Poliéster



Brasão bordado
Garimpados
Diversos



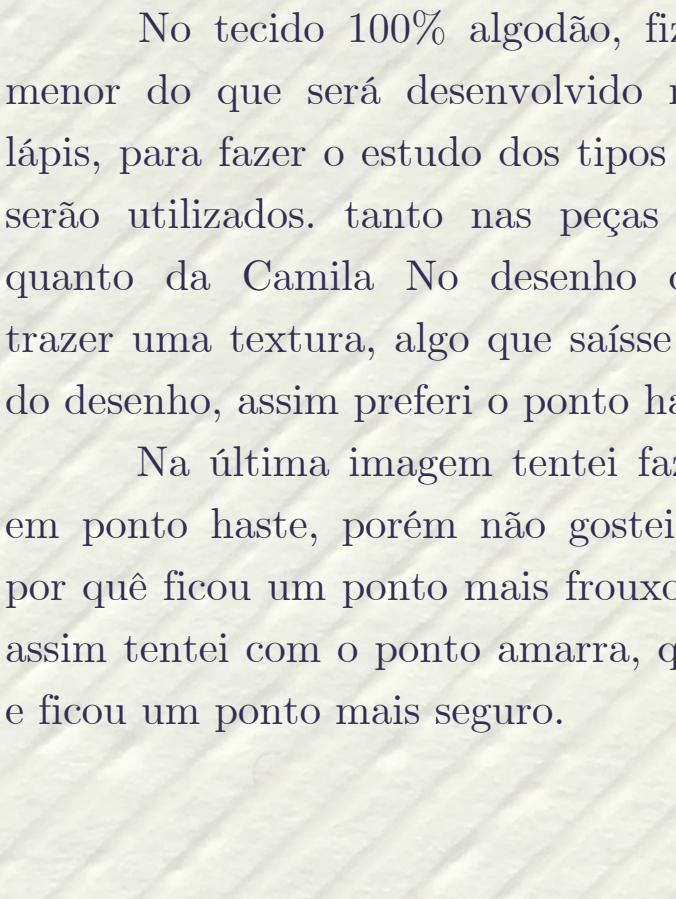
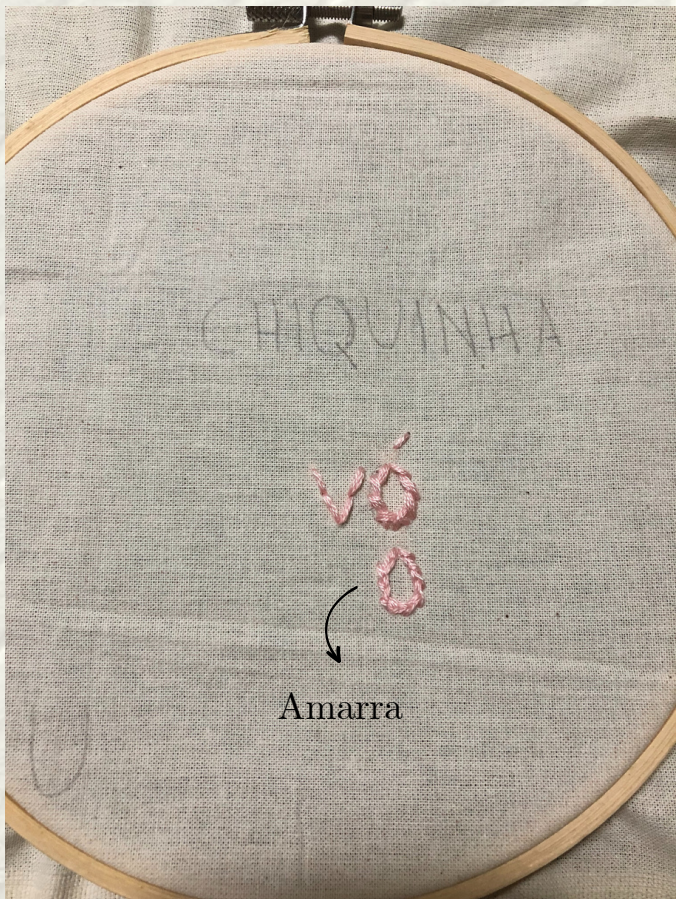
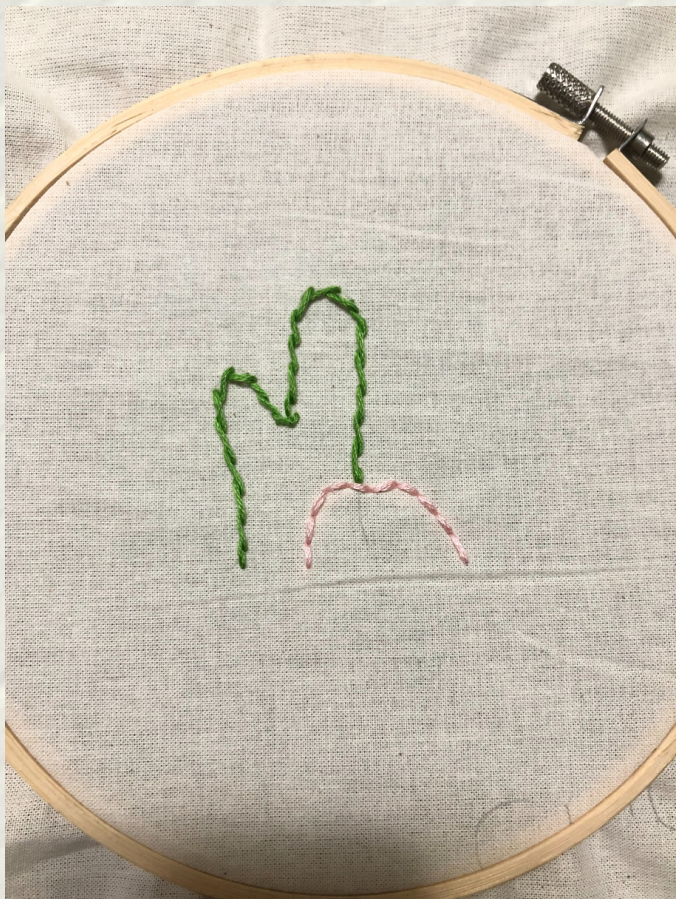
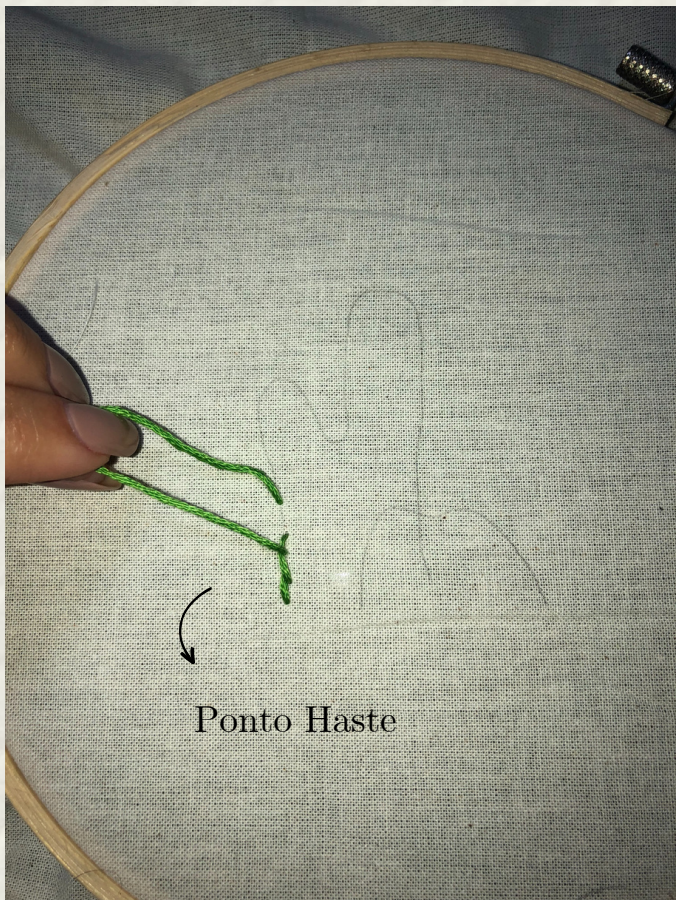
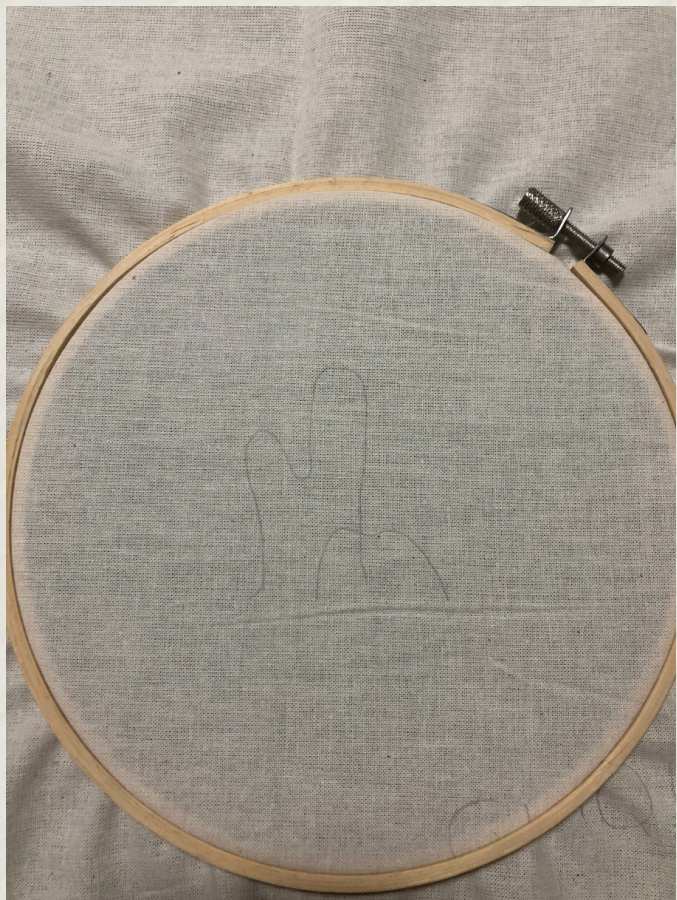
Bola infantil
Colorida
Couro sintético



Cabos diversos

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 38: Experimentações bordado 1



No tecido 100% algodão, fiz os desenhos, menor do que será desenvolvido nas peças, em lápis, para fazer o estudo dos tipos de pontos que serão utilizados. tanto nas peças da Rosangela quanto da Camila No desenho do cacto quis trazer uma textura, algo que saísse mais na linha do desenho, assim preferi o ponto haste.

Na última imagem tentei fazer a letra 'O' em ponto haste, porém não gostei do resultado, por quê ficou um ponto mais frouxo e com relevo, assim tentei com o ponto amarra, que gostei mais e ficou um ponto mais seguro.

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 39: Experimentações bordado 2

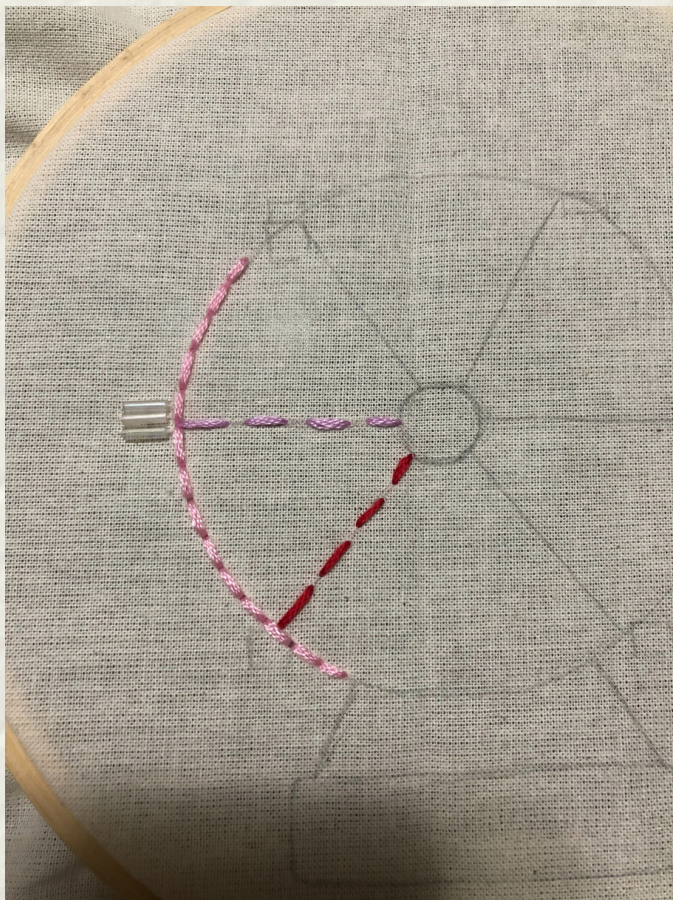
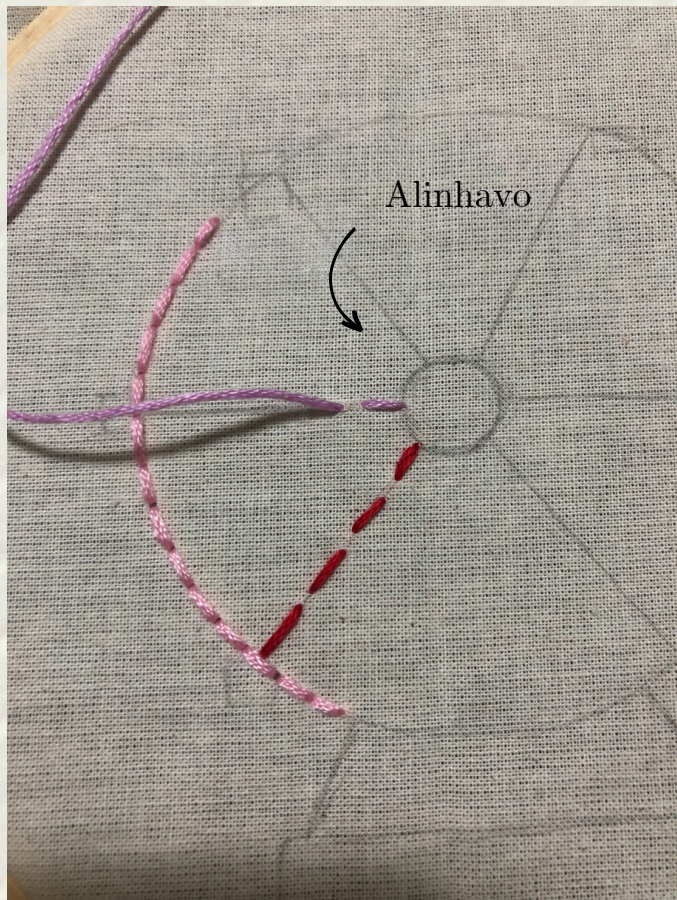
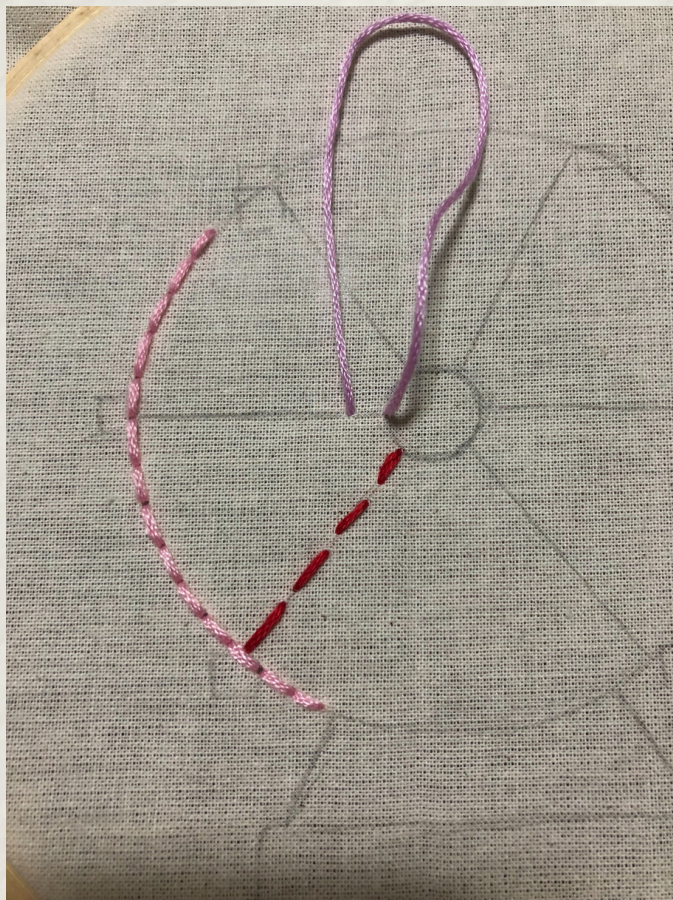


Imagem 40: Exemplo Bordado



Imagem 41: Exemplo Bordado 2



Fonte: Foto da autora, 2023.

Fonte: Pinterest, 2023.



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

No desenho do que será a roda gigante (look Rosangela), trouxe dois pontos, sem muita textura, representando a estrutura do brinquedo, assim fazendo o círculo em ponto reto e as estruturas de dentro com ponto de alinhavo.

Nas palavras trabalhei com o ponto reto, dando destaque realmente na escrita.

Imagem 42: Experimentações queimado

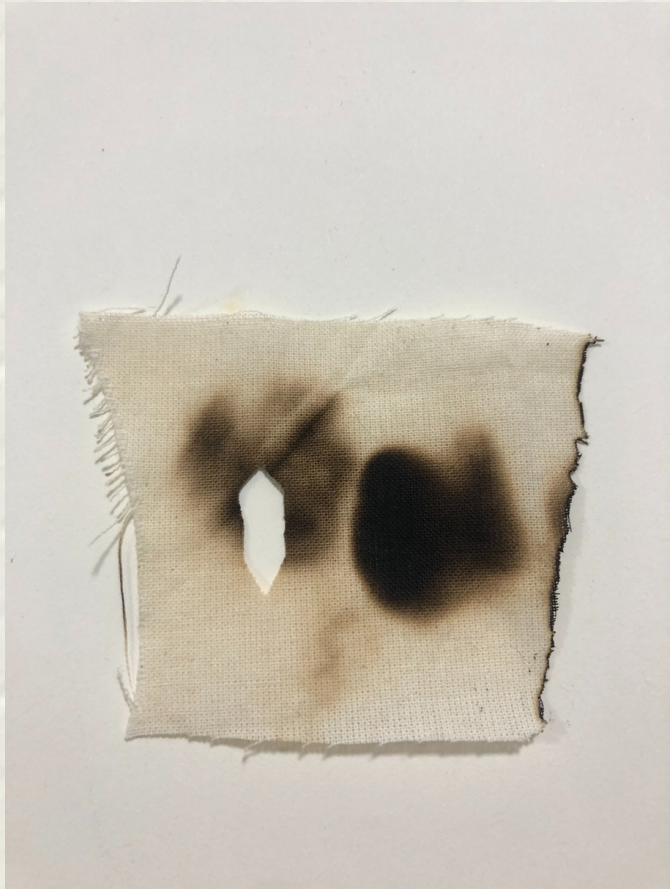
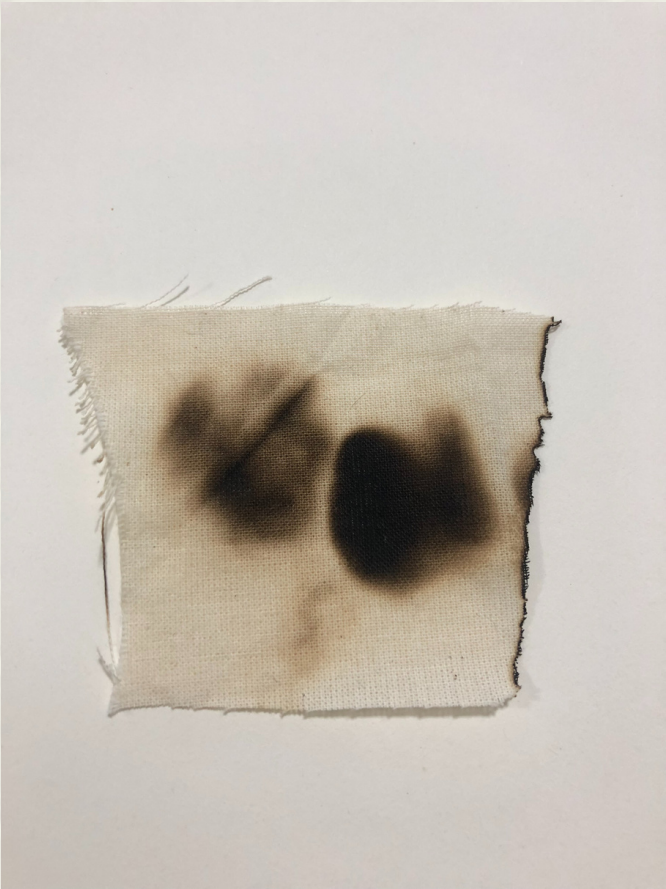
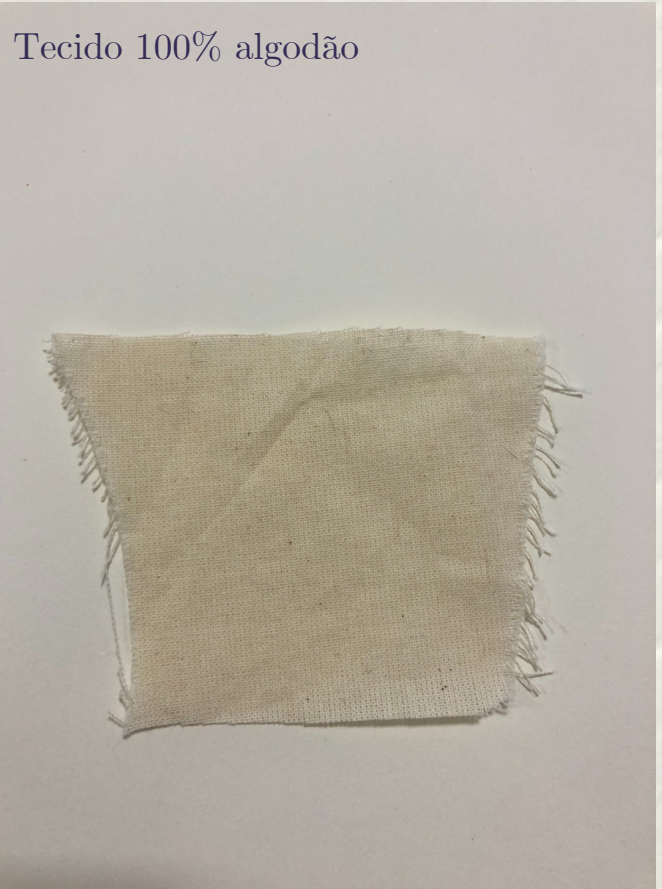
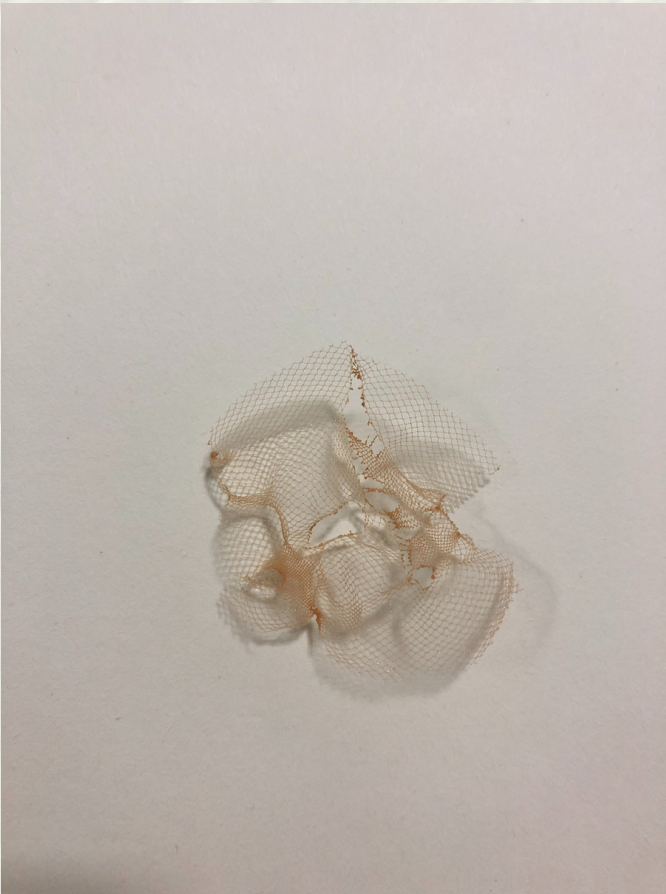
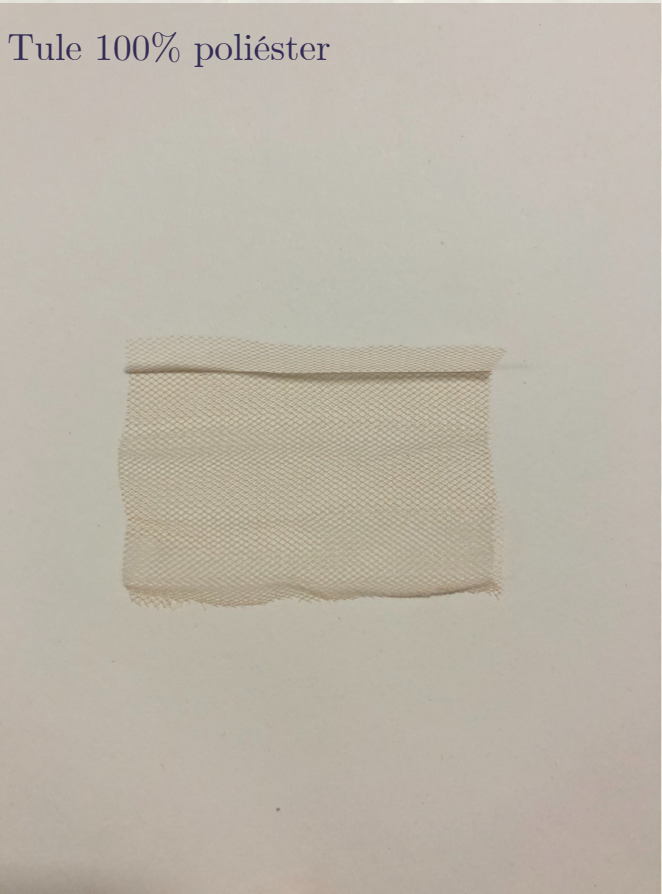


Imagem 43: Técnica de Queimado



Para a elaboração desse detalhe queimado (Look Camila), fiz teste em dois tecidos, 100% algodão e o tule 100% poliéster, material que pretendo trabalhar. Assim percebi que, o efeito no tecido de algodão deu melhor resultado, também ao que parece ser o mesmo material das inspirações apresentadas, já o tule é bastante sensível, assim que entra em contato com o calor se enruga, e não fica com o mesmo aspecto da referência, porém gostei do resultado.



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Fonte: Pinterest, 2023.

Imagem 43: Experimentações no tule



Imagem 44: Exemplos no tule



Fonte: Pinterest, 2023.



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 45: Experimentações bexigas



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Para conseguir elaborar os teste com as bolas (Look Camila), assim como nas imagens de exemplos, usei como base uma saia, já utilizei dois tons que gostaria de trabalhar, o branco e lilás, mesclando os tamanhos e com auxilio de alfinetes para fixar, porém o ideal será costurar, para não correr o risco do alfinete estourar as bexigas.



Imagem 46: Referências de bexigas

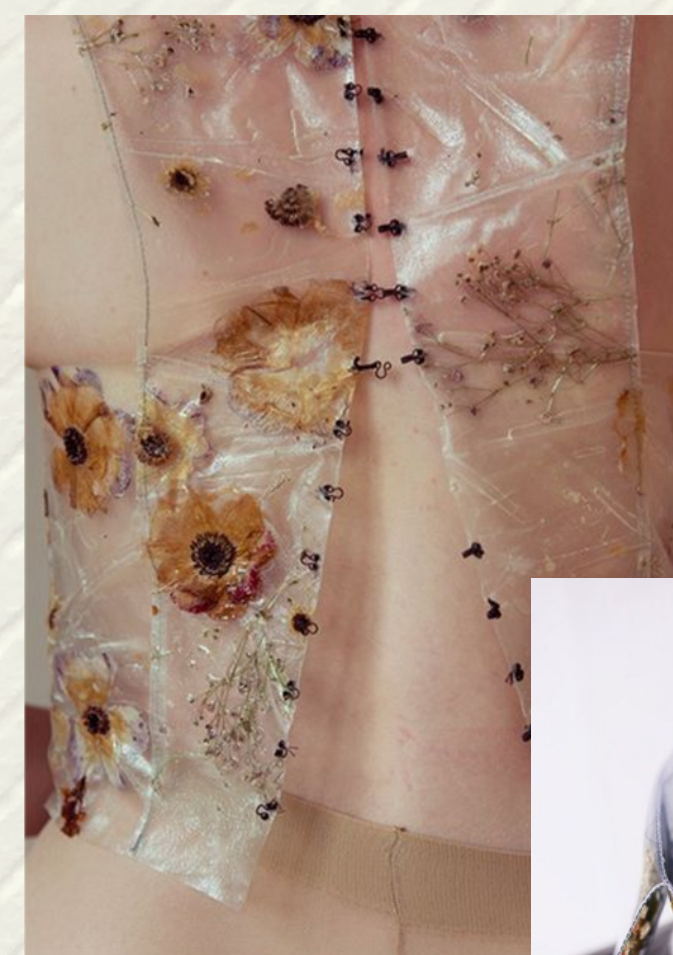


Fonte: Pinterest, 2023.

Imagem 47: Experimentações flores no plástico



Imagem 48: Técnica com plástico



Para a experimentações com flores "encapsuladas" (Look Rosangela) pensei em duas maneiras para realiza-las, a primeira com plástico transparente PVC e alguma fonte de calor para junção de duas partes, porém achei que iria dar mais trabalho, sendo assim, fiz o processo com papel *contact* transparente, coleí as flores em uma das partes que contém a cola e depois cobri com a outra parte, colando as duas, esse processo foi bem complicado, porquê grudava bem rápido e para tirar era difícil, assim tentei tirar o máximo de ar e o resultado ficou com dobraduras, o que achei bem interessante, me lembrando um pouco uma das imagens de referência. A princípio essa técnica seria aplicada em uma manga, porém transferi a ideia para um acessório.

Fonte: Pinterest, 2023.

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 49: Experimentações manga bufante com franzido

Base de manga



Interpretação de manga 1



Interpretação de manga 2



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 50: Inspirações para manga



Fonte: Foto da autora, 2023.

Usei como inspiração para essa manga as fotos de referência de minha mãe, uma com manga bufante e outra com franzido na parte superior da manga, quis justar as duas características, assim, utilizei uma base de manga para interpretar o molde e costurei o protótipo em tecido de algodão cru. Elaborei duas interpretações, a primeira não obtive o resultado o franzido ficou interessante porém gostaria que a manga ficasse com mais volume, e assim, fiz a segunda interpretação, ao qual também não obtive o resultado esperado.

Interpretação de manga 3



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.



Na última interpretação de manga bufante, utilizei como referência a interpretação 2, ao qual havia encaixo nas medidas da cava da manga no vestido, com isso, tentei abrir mais a cabeça da manga, com 3/3,5 cm de espaçamento, já que percebi que estava abrindo pouco essa parte, e assim consegui o resultado desejado.

Fiz sob medida o vestido, utilizando como referencia uma base de blusa, adequando as medidas da modelo, com o protótipo pronto percebi que as medidas da parte abaixo da cintura ficou um pouco grande, assim fiz as alterações necessárias na modelagem.

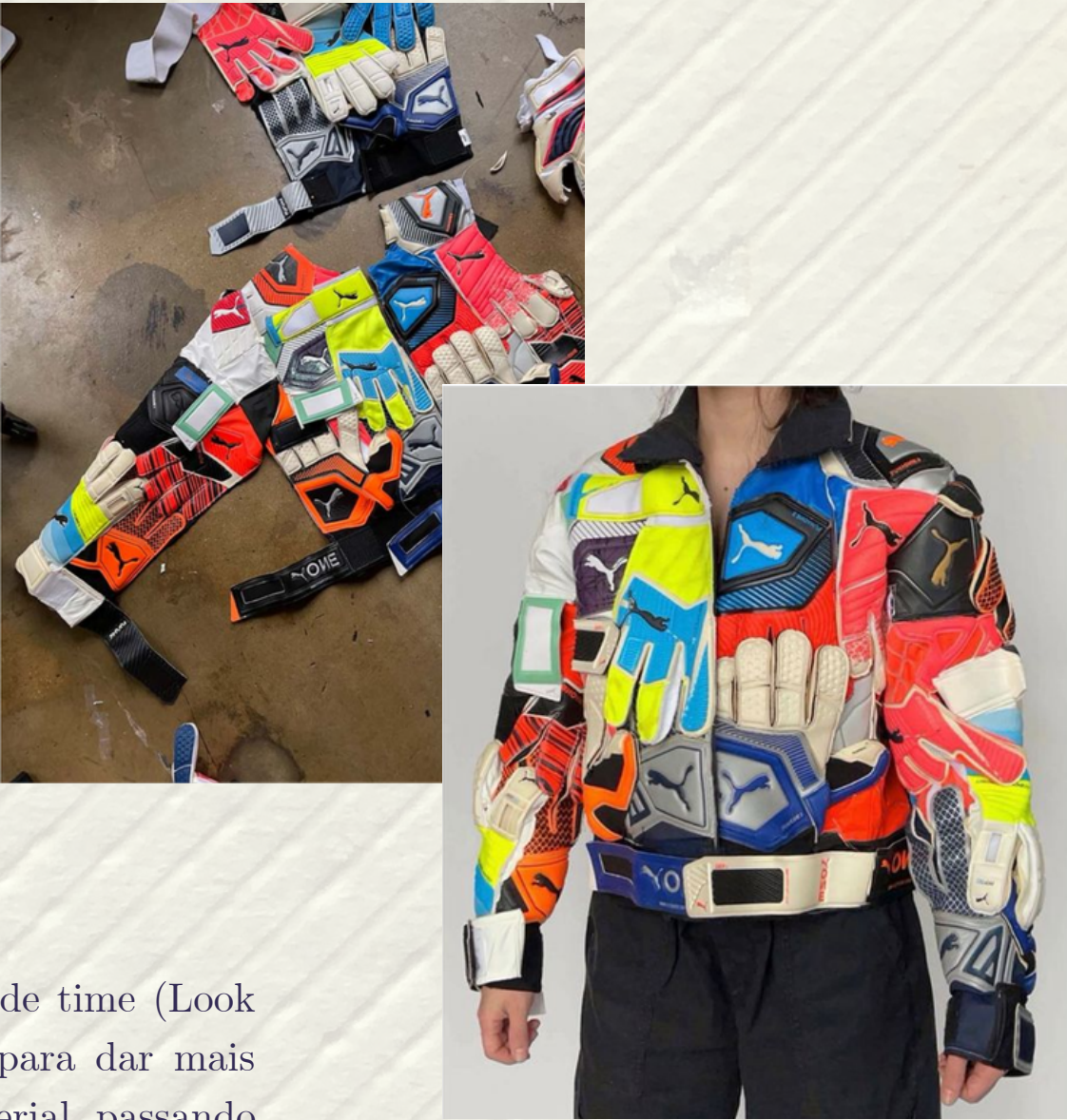
Imagem 52: Exemplo de aplicações de brasão



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Na elaboração da bermuda com aplicações de elementos de time (Look Gabriel), garimpei em brechós camisetas com brasão bordado, para dar mais destaque aos recortes, assim aplicando em toda a peça esse material, passando a impressão de uma peça em *patchwork* porém com a bermuda de base, para melhor aplicação e fixação.

Imagem 53: *Patchwork* com luvas



Fonte: Pinterest, 2023.

Imagem 54: Elaboração camisa



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Com a blusa branca como base (Look Gabriel), foi elaborado na parte de trás o esboço, para contornar com as fitas da bobina, e na parte da frente seguindo a ideia de inspiração, conectando os dois lados, usando pequenos pontos para sustentação.

Imagem 55: Referência



Fonte: Pinterest, 2023.

Imagem 56: Desenvolvimento bolsa fitas



Para a elaboração da bolsa de fitas (Look Gabriel) trouxe uma ideia diferente da inicial, seguindo com a mesma forma de junção, com lacres, o processo foi bem simples.

Imagem 57: Referência bolsa fitas



Fonte: Pinterest, 2023.



Nesse processo de experimentação algumas ideias foram repensadas e descartadas, como o processo de queima do tule, no Look da Camila, ou transformadas, como e a técnica das "flores encapsuladas" que antes seria aplicada na manga do Look da Rosangela, essa entrara em outra peça.

No próximo capítulo será apresentado os resultados das peças desenvolvidas e suas justificativas, assim como suas fichas técnica e editorial, com a participação das pessoas envolvidas.



3. Resultados

O amor é o que o amor faz. Amar é um ato da vontade. - HOOKS, 2021.

3. Resultados

Imagem 58: Moodboard processo

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

3. Resultados

Imagem 58: Moodboard processo

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

3. Resultados

Imagem 58: Moodboard processo

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Aqui darei início a amostragem dos resultados das peças, suas justificativas, fichas e editorial, que irá contar com a presença dos entrevistados.

3.1 Pilotos

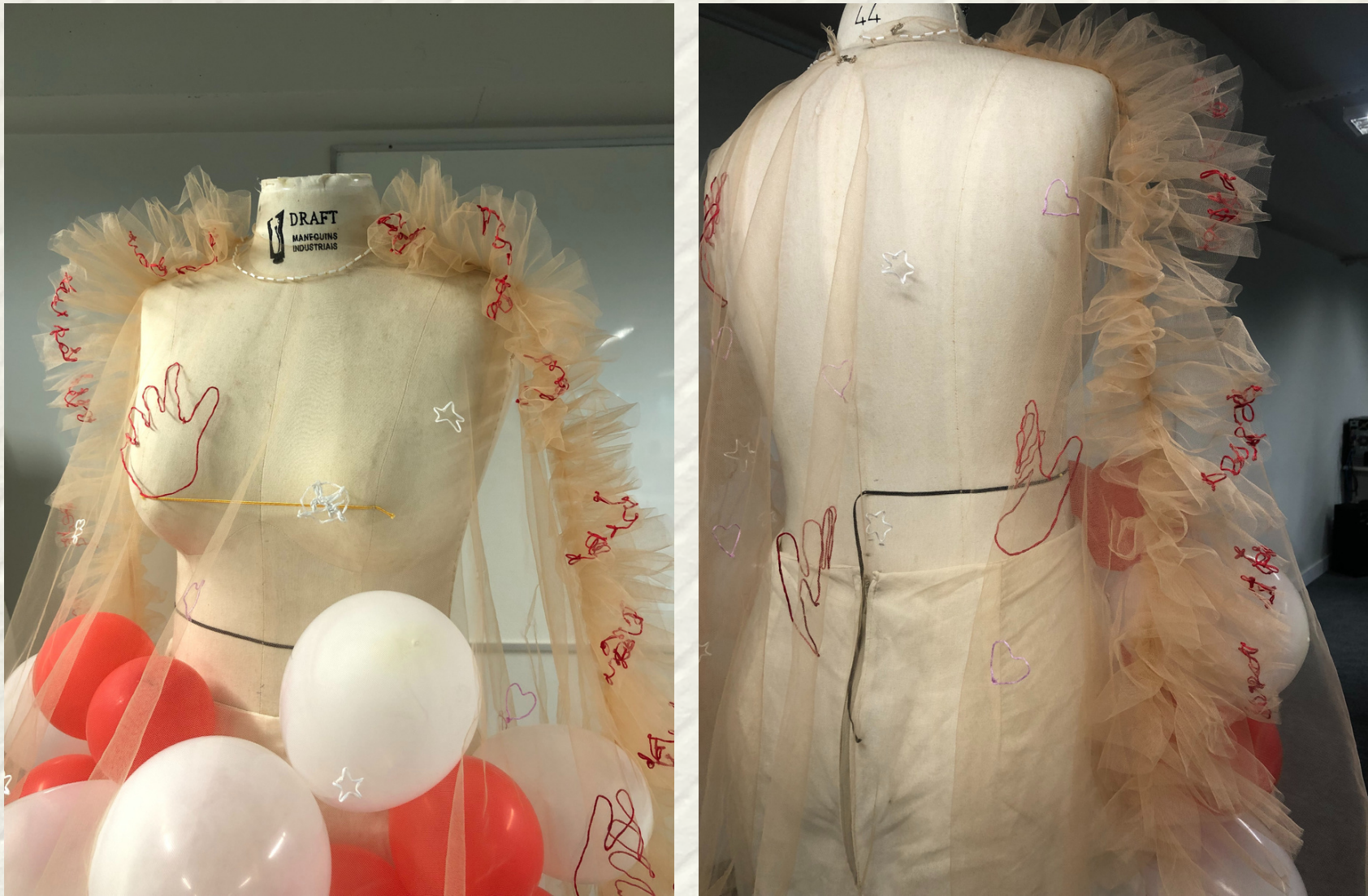
Para a elaboração do primeiro look, sendo ele o de Camila, utilizei elementos que me remetessem ao delicado, com o bordado e o tule, que além de delicado, também pode ser associado á casamento, presente no relato. Alguns elementos bordados foram os corações e e estrelas do body infantil, a música citada, as mãos que lembram a história da queimadura e adicionei um elemento não citado mas de uma trilogia que Camila ama, Jogos Vorazes, assim bordei um tordo. Os babados e os formatos de bexigas foram encontrados nas fotos e assim também incorporados nas peças.

Imagem 59: Look Camila



Fonte: Foto da autora, 2023.

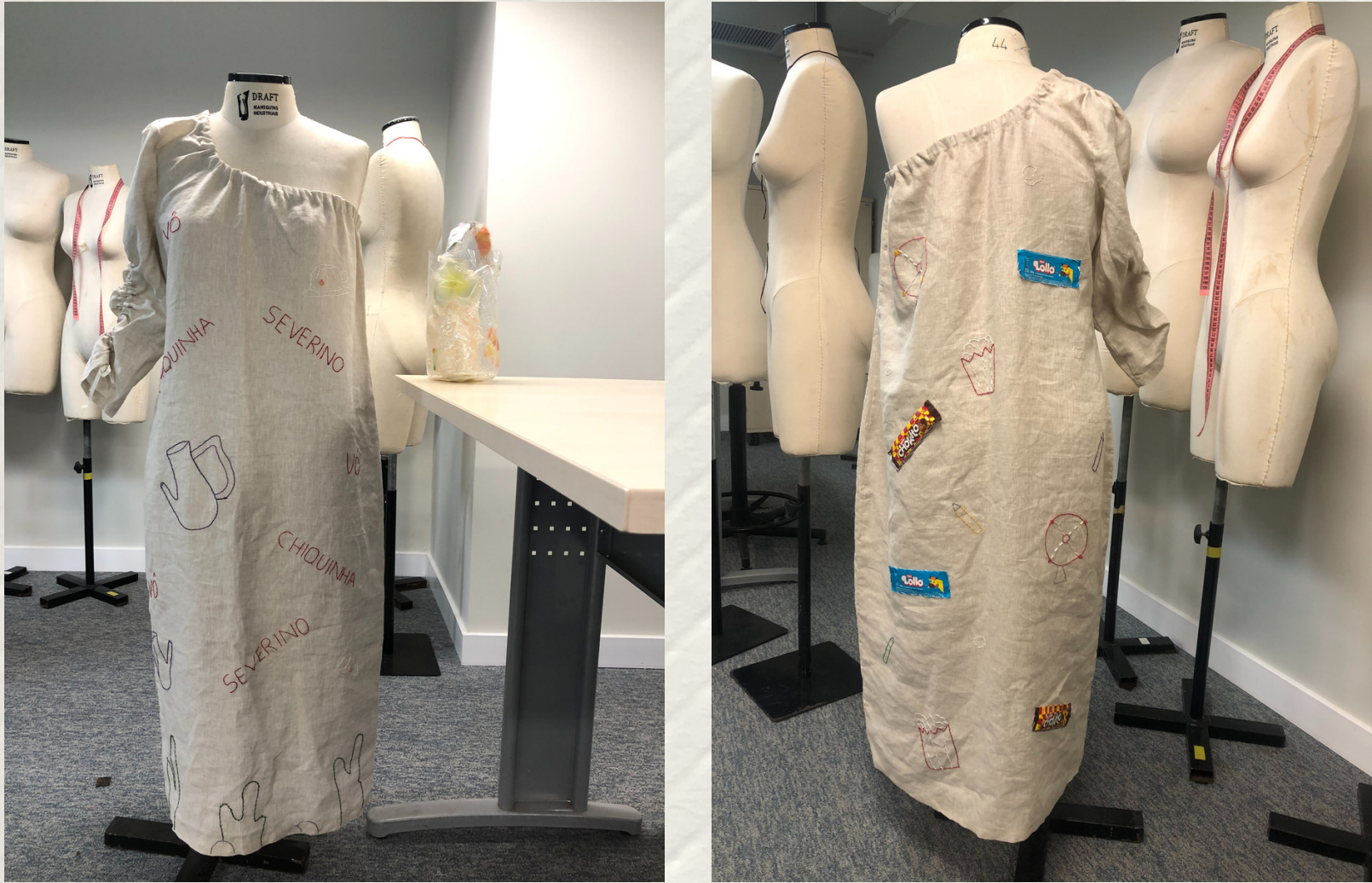
Imagem 60: Detalhes



Fonte: Foto da autora, 2023.

Com o segundo look quis trazer a história através do bordado, com um vestido de uma manga trazendo a junção de dois elementos presentes em duas fotos, sendo o franzido e a manga bufante. O tecido de linho trás leveza e um material que minha mão gosta e a cor escolhida foi para não brigar com os bordados, esses escolhidos citados na conversa, sendo eles: sua família, chocolate e desenho. Para a bolsa quis remeter a um acontecimento citado, sendo as flores no falecimento de seu pai.

Imagem 61: Look Rosangela



Fonte: Foto da autora, 2023.

Imagem 62: Detalhes 2



Fonte: Foto da autora, 2023.

O último look quis fazer a junção de uma ideia inicial, que teria sido elaborar essas peças através garimpo em brechós, algo que traria a personalidade de características mais marcantes, com um estilo mais *street*, trazendo assim os elementos de futebol, presentes na bermuda, e a música através das fitas cassete, encontrada tanto na bolsa quanto na estampa da camisa, estampa essa sendo uma das fotos enviadas.

Imagem 63: Look Gabriel



Fonte: Foto da autora, 2023.

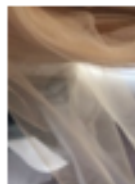
Imagem 64: Detalhes 3



Fonte: Foto da autora, 2023.

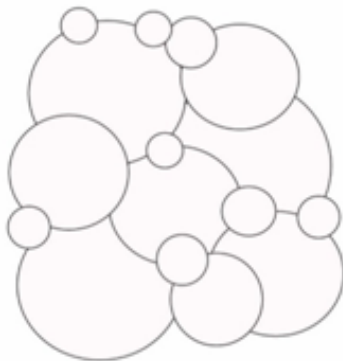
3.2 Fichas

Imagem 65: Ficha técnica 1

FICHA TÉCNICA			
Designer: Isabelle Araujo dos Santos		Peça: Capa Bordada	Referência: 01
Coleção: Camila		Tamanho: U	Data: 21/06/2023
Descrição: Capa de tule com babados e bordado.			
DESENHO TÉCNICO			
Bordado ponto reto Bordado tordo Fecho de colchete Babado Babado Bordado 			
Partes Componentes		Observação	
Bata Inteira 1x		Bata inteira feita a partir de 2 m de tule	
Babados 4x			
Amostra	Tecido: Microtule	Amostra	Aviamento: Linha de
	Largura:		bordado
	Composição:		Especificação: 100% algo-
	100% poliéster		dão egípcio Tex 236
	Fornecedor: Caçula		Fio Ne 30/2/6
			Fornecedor: Caçula
Sequência Operacional - Capa Bordada			
Sequência	Operação		Maquinário
1	Bordar babados		Agulha
2	Costurar babados		Reta
3	Bordar peça		Agulha
4	Aplicar fecho		Agulha

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 66: Ficha técnica 2

FICHA TÉCNICA			
Designer: Isabelle Araujo dos Santos		Peça: Saia de Bexigas	Referência: 02
Coleção: Camila		Tamanho: 46	Data: 21/06/2023
Descrição: Base de saia com aplicação de bexigas			
DESENHO TÉCNICO			
			
Partes Componentes		Observação	
Base saia frente 1x			
Base saia costas 2x			
Limpeza frente 1x			
Limpeza costas 2x			
Amostra	Tecido: Algodão cru	Amostra	Aviamento: Bexigas
	Largura:		Especificação: Branca 6.5
	Composição:		Vermelha 5.0
	100% algodão		Fornecedor: Caçula
	Fornecedor: Caçula		
Sequência Operacional - Saia de Bexigas			
Sequência	Operação		Maquinário
1	Costurar pences		Reta
2	Juntar costas		Reta
3	Costurar frente e costas		Reta
4	Juntar limpeza		Reta
5	Costurar limpeza		Reta
6	Aplicar zíper costas		Reta
7	Passar limpeza		Ferro
8	Bainha		Reta
9	Aplicar bexigas		

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 67: Ficha técnica 3

FICHA TÉCNICA									
Designer: Isabelle Araujo dos Santos			Peça: Vestido Longo Bordado				Referência: 03		
Coleção: Rosângela			Tamanho: Sob medida				Data: 21/06/2023		
Descrição: Vestido longo de uma manga bufante com franzido, na lateral da manga, e enobrecido com bordados.									
DESENHO TÉCNICO									
Partes Componentes					Observação				
Manga 1x					Viés de aproximadamente 130 cm por 5 cm e				
Vestido frente 1x					passador de 45 cm por 5 cm				
Vestido costas 1x									
Viés									
Passador 1x									
Amostra		Tecido: Linho			Amostra		Aviamento: Linha de		
		Largura:					bordado		
		Composição: 100% linho					Especificação: 100% algo-		
		Fornecedor: Caçula					dão egípcio Tex 236		
							Fio Ne 30/26		
Amostra		Tecido:			Amostra		Aviamento: Elástico		
		Largura:					Especificação: 2 cm		
		Composição:					Fornecedor: X		
		Fornecedor:							
TABELA DE MEDIDAS									
Local	Cintura	Quadril	Alt busto	Alt cintura	Cava				
Med cen	91 cm	108cm	33 cm	44 cm	58 cm				
Sequência Operacional - Vestido Longo Bordado									
Sequência		Operação				Maquinário			
1		Juntar frete e costas				Reta\Overlock			
2		Costurar viés				Reta			
3		Costurar passador na manga				Reta			
4		Juntar manga e vestido				Reta\Overlock			
5		Costurar bainha				Reta			
6		Costurar bainha manga				Reta			
7		Passar elástico no viés							
8		Passar cordão pelo passador							

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 68: Ficha técnica 4

FICHA TÉCNICA			
Designer: Isabelle Araujo dos Santos		Peça: Camisa Rework	Referência: 04
Coleção: Gabriel		Tamanho: GG	Data: 21/06/2023
Descrição: Camisa ampla branca, com aplicação de estampa com técnica na parte das costas e frente com aplicação de fio.			
DESENHO TÉCNICO			
 Fio  Fita			
Partes Componentes		Observação	
Camisa branca		Estampa com fita bobina.	
Amostra	Tecido: Algodão	Amostra	Aviamento: Fio
	Largura:		
	Composição: 100%		Especificação:
	algodão peruano		Fio 88mm Amor Fatal
	Fornecedor:		Fornecedor: Caçula
Amostra	Tecido:	Amostra	Aviamento: Fita Cassete
	Largura:		
	Composição:		Especificação:
	Fornecedor:		Fornecedor: Elo7
Sequência Operacional - Camisa Rework			
Sequência	Operação		Maquinário
1	Aplicar fita		Agulha
2	Aplicar fio		Agulha

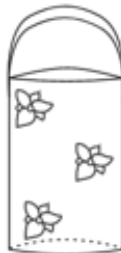
Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 69: Ficha técnica 5

FICHA TÉCNICA			
Designer: Isabelle Araujo dos Santos	Peça: Bermuda Rework	Referência: 05	
Coleção: Gabriel	Tamanho: 40	Data: 21/06/2023	
Descrição: Bermuda base com recortes e aplicações de elementos de futebol.			
DESENHO TÉCNICO			
			
Partes Componentes		Observação	
Bermuda preta		Bermuda preta usada como base e bermuda a	
Bermuda jeans azul		para elaborar recortes aplicados à preta.	
Bolso 1x (12 x 12 cm)			
Bolso 1x (15x 200			
Aba do bolso 1x (12 x 6 cm)			
Aba do bolso 1x (15 x 7cm)			
Amostra	Tecido: Sarja	Amostra	Aviamento: Brasão
	Largura:		Especificação:
	Composição: 100%		
	algodão		
	Fornecedor:		Fornecedor:
Amostra	Tecido:	Amostra	Aviamento: Bola
	Largura:		Cabos
	Composição:		Especificação:
	Fornecedor:		Fornecedor:
Sequência Operacional - Bermuda Rework			
Sequência	Operação	Maquinário	
1	Costurar abertura lateral	Reta	
2	Costurar bolsos	Reta	
3	Costurar aba	Reta	
4	Aplicar recortes	Agulha	

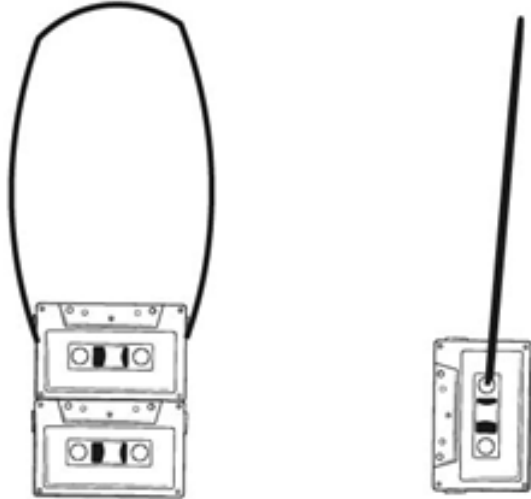
Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 70: Ficha técnica 6

FICHA TÉCNICA			
Designer: Isabelle Araujo dos Santos		Peça: Bolsa Flores	Referência: 06
Coleção: Rosangela		Tamanho: X	Data: 21/06/2023
Descrição: Bolsa em formato bucket em plástico com forro de algodão.			
DESENHO TÉCNICO			
			
Partes Componentes		Observação	
Lateral 42 cm			
Fundo 13 cm de diâmetro			
Alça 20 cm			
Amostra	Tecido: Algodão cru	Amostra	Aviamento: Contact
	Largura:		
	Composição: 100%		Especificação:
	algodão		
	Fornecedor: Caçula		Fornecedor: Caçula
Amostra	Tecido:	Amostra	Aviamento: Flor de plástico
	Largura:		
	Composição:		Especificação:
	Fornecedor:		Fornecedor:
Sequência Operacional - Bolsa Flores			
Sequência	Operação		Maquinário
1	Colar flores no contact		
2	Cortar		
3	Juntar pontas		Reta
4	Juntar lateral com base		Reta
5	Costurar lateral tecido		Reta
6	Juntar lateral com base		Reta
7	Costurar bainha		Reta
8	Passar cordão		

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Imagem 71: Ficha técnica 7

FICHA TÉCNICA			
Designer: Isabelle Araujo dos Santos		Peça: Bolsa Fitas	Referência: 07
Coleção: Gabriel		Tamanho: X	Data: 21/06/2023
Descrição: Bolsa retangular em fita cassete com forro de algodão.			
DESENHO TÉCNICO			
			
Partes Componentes		Observação	
Frente			
Fundo			
Lateral			
Amostra	Tecido: Algodão cru	Amostra	Aviamento: Fita cassete
	Largura:		Especificação:
	Composição: 100% algodão		Fornecedor: Caçula
	Fornecedor: Caçula		
Amostra	Tecido:	Amostra	Aviamento: Braçadeira
	Largura:		lacre
	Composição:		Especificação: 2,5 x 200
	Fornecedor:		Fornecedor:
Sequência Operacional - Bolsa Fitas			
Sequência	Operação	Maquinário	
1	Juntas fitas frontal		
2	Juntar fitas posterior		
3	Juntar fitas laterais		
4	Juntar vistas		

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

3.2 Editorial

Para a elaboração do editorial, cada um dos entrevistados participaram e tiveram ambientes diferentes, Gabriel foi em sua casa, remetendo ao verão, algo mais esportivo e descontraído, nas fotos de Camila foi em seu condomínio, na área infantil e na área externa, fazendo referência com seus relatos e a delicadeza de seu look, trazendo uma ambientação mais lúdica, e por fim o look de minha mãe, foi elaborado em casa, representando um chá da tarde, com elementos que estão presentes para a elaboração de sua peça, como a xícara, o bule e algumas fotografias.

Ficha técnica

Fotografia, direção, edição: Isabelle Araujo dos Santos

Produção: Isabelle Araujo dos Santos

Local: Casa Gabriel, Condomínio Camila, Casa Rosangela

Modelos: Camila Gregório de Araujo, Rosangela de Araujo de Menezes e Gabriel Santos de Almeida

Câmera: Sony Cybershot 16.1 megapixels

VERÃO NO TERRAÇO









DE VOLTA À INFÂNCIA





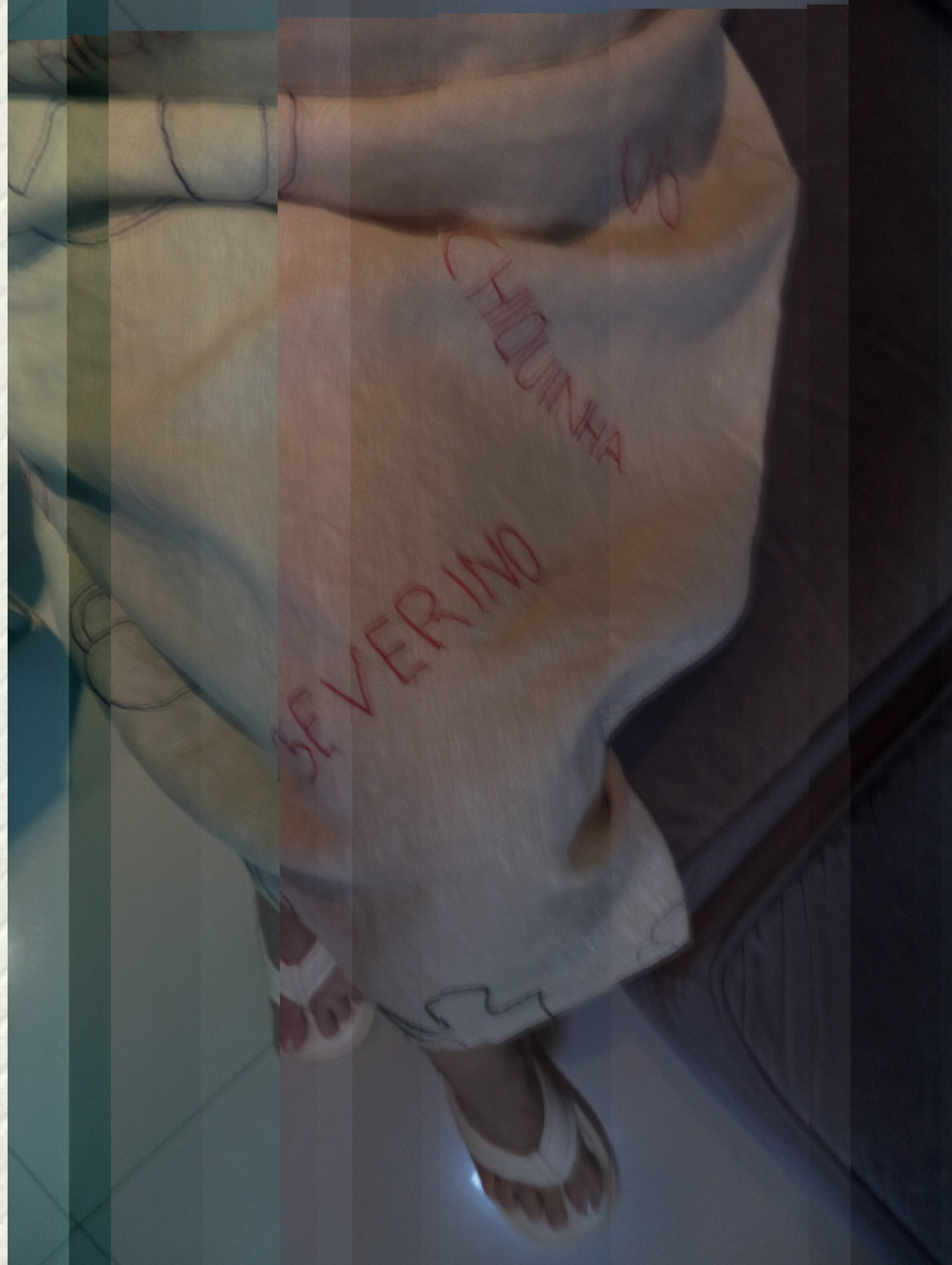




CHÁ COM MEMÓRIAS









4. Considerações Finais

O presente projeto teve como objetivo contar história através da roupa, assim trazendo diferentes perspectivas de como esse processo pode acontecer através de estudos que direcionam sentimentos como: pertencimento, afeto, memória á ilustrar tal processo, podendo assim contribuir para que designers elaborem peças que possam causar identificação e proximidade com seus público.

Através desta interpretação foi elaborado entrevistas, utilizando assim o método de *storytelling*, na tentativa de contar através das peças essas histórias relatadas podendo despertar nos usuários algum tipo de sentimento, sentimento esse que só podem ser descritos e interpretados após os entrevistados visualizarem as peças desenvolvidas para cada um, se tornando um ponto apresentado, sendo aspectos como emoção, semiótica, e a relação de interação entre esse objeto e seu usuário algo imprevisível.

Para conseguir mapear as informações passadas pelos entrevistados sobre suas histórias, foi elaborado uma metodologia que consistia em: *Moodboard*, Painel de Memórias, Palavras-Chave e Matriz Conceitual, desenvolvidas para cada um dos entrevistados, percebendo a necessidade de algo visual, conseguindo assim sinalizar elementos presentes nas fotos enviadas relacionando com ideias e anotações.

Todas as peças foram elaboradas de acordo com as informações coletadas e ideias desenvolvidas, deixando de lado referencias como público e tendências e focando em algo mais único, com elementos conceituais e experimental, não descartando um possível desdobramento futuro seguindo para uma coleção comercial, podendo continuar com o objetivo da emoção e identificação para um público que preza pela aproximação e significado, podendo assim seguir para técnicas como *slow fashion*, tentando agregar valor sentimental através do cuidado desse processo mais lento e manual, ou até uma proposta de serviço customizado para a criação de uma 'memória vestível'.

Ao longo do desenvolvimento das peças e experimentações foram encontrados alguns obstáculos, alteração de resultado, dificuldade com modelagens e garimpo de materias, restringindo e modificando resultados esperados.

Esse trabalho pode contribuir academicamente com profissionais que querem entender como o processo de identificação pode acontecer, e como se pode atrair esse público, através da proximidade, podendo conhecer seu público a fundo e compreendendo seus desejos, e profissionais que gostariam de trabalhar com a metodologia de *storytelling*, propondo como a contação de história e a materialização desses elementos podem despertar emoção.

Com isso, esse trabalho ajuda em minha formação para entender o meu olhar de designer através desse trabalho que prezei pela aproximação e cuidado, trazendo de forma autoral minha idéias e questões, além de explorar diferentes materias e técnicas.

Referências

AGUIAR, Grazyella Cristina Oliveira de. NARRATIVAS POÉTICAS DE MODA DO ESTILISTA RONALDO FRAGA: UMA ANÁLISE INTERSEMIÓTICA1. 10º Colóquio de Moda – 7a Edição Internacional. 1º Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design e Moda, 2014. Florianópolis, 2014.

ALMEIDA, JULIANA Y. I. R.; MESQUITA, CRIATIANE. CORPOS EM DESFILES DE RONALDO FRAGA: UM OLHAR SOBRE O CORPO CRU, Conexão - Comunicação e Cultura, – v. 17, n. 34, jul./dez. 2018, p. 312.

ANDRADE, Pedro; JÚNIOR, João. O design de moda e os lugares de memória: Ronaldo Fraga e sua coleção Pina Bausch, REDI GE v. 1, n. 1, 2010. Rio de Janeiro, 2010.

ARANHA, Flavia. Pensar no novo é também revisitar o passado... [S.I], 15 fev. 2023. Instagram: @flaviaaranha_. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Corwkh9LzfE/> Acesso em: 28 fev. 2023.

ATELIÊ Mão de Mãe | São Paulo | N54, Vogue, 18 nov. 2022. Moda. Disponível em: <https://vogue.globo.com/moda/noticia/2022/11/atelie-mao-de-mae-or-sao-paulo-or-n54.gh.html> Acesso em: 05 nov. 2022.

BAXTER, Mike. PRODUCT DESIGN - A practical guideto systematic methods of new product deve lopment. 2ª ed. EDITORA C. BLUCHER, London, 1998.

BECHO, Marcos. Giramundo: uma história em cordas, ago, 2017. Disponível em: <https://ufmg.medium.com/giramundo-uma-hist%C3%B3ria-em-cordas-f3397cb117e6> Acesso em: 04 jan. 2023.

BIANCHI-BERTHOUBE, N.; LISETTI, C. L. Modeling multimodal expression of user’s affective subjective experience. Affect, Mood and Emotion “Definitions" v. 12, n. 1, 2002.

BORGES, Talita Cardoso; LAMAS, Nadja de Carvalho. As Representações, a Moda e um Estilista: Ronaldo Fraga e seu Desfile Rio São Francisco – Verão 2009. Estudos em Design | Revista (online). Rio de Janeiro: v. 23 | n. 2 [2015], p. 118 – 132.

CARDOSO, Cristina Luz. VÍNCULOS AFETIVOS ENTRE AS PESSOAS E SEUS ARTEFATOS DOMÉSTICOS: UM ESTUDO SOBRE SUAS INFLUÊNCIAS NA EXTENSÃO DE VIDA DO PRODUTO, 2013. Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Florianópolis, 2013.

CARDOSO, Cristina Luz; GONTIJO, Leila Amaral; QUEIROZ, Shirley Gomez. Design Emocional e Semiótica: caminhos para obter respostas emocionais dos usuários. v.17, n.1 (2009), Santa Catarina, 2009.

COSTA, Filipe Campelo Xavier da; TONETTO, Leandro Miletto. Design Emocional: conceitos, abordagens e perspectivas de pesquisa, Strategic Design Research Journal, volume 4, number 3, September-December 2011. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/228908647.pdf> Acesso em: 26 out. 2022.

HANSEN, Cynthia; MORELLI, Graziela. A CULTURA SOB O OLHAR DA MODA: BREVE ANÁLISE DA ATUAÇÃO POLÍTICA DE RONALDO FRAGA. VIII Colóquio de Moda – 5º Congresso Internacional. Santa Catarina, 2012.

JORDAN, Patrick W. Inclusive Design: An Holistic Approach. Proceedings of the IEA 2000/HFES 2000 Congress.

JÚNIOR, João Dalla Rocha. A aventura na memória-moda: considerações sobre a prática do design-história a partir da produção de Ronaldo Fraga. IARA – Revista de Moda, Cultura e Arte, Vol. 9 no 1 – Setembro de 2016, São Paulo: Centro Universitário Senac.

KRIPPENDORFF, Klaus. On the Essential Contexts of Artifacts or on the Proposition that "Design Is Making Sense (of Things)". Pennsylvania; Design Issues: Vol. V, Number 2 Spring 1989. Disponível em: https://repository.upenn.edu/asc_papers/812 Acesso em: 9 nov. 2022.

LOPES, Jéssica Bitencourt . Roupas como pontes de memórias afetivas. In: IV Encontro de pesquisas históricas da PUC-RS, 2018, Porto Alegre. Anais do IV EPHIS A historiografia para além do campo historiográfico: novos horizontes e perspectivas. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2018.

MEQUETREFISMO. SPOILER ALERT!... [S.I], 16 nov. 2022. Instagram: @mequetrefismo. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CiCHlqtJSIc/> Acesso em: 05 dez. 2022.

NERY, Olivia Silva. et al. Caixas de memórias: a relação entre objetos, fotografias, memória e identidade ilustradas em cenas da ficção. Ciências Sociais Unisinos, São Leopoldo, Vol. 51, N. 1, p. 42-51, jan/abr 2015. Disponível em: https://revistas.unisinos.br/index.php/ciencias_sociais/article/view/csu.2015.51.1.05/4598 Acesso em: 29 ago. 2022.

NERY, Olivia Silva. Objeto, memória e afeto: uma reflexão. Rio Grande do Sul: Revista memória em rede, Pelotas, v.10, n.17, Jul./Dez.2017.

NORMAN, D. Emotional design: whywelope (orhate) everydaythings. New York: Basic Books, 2004.

PELGRIM, Elly P.H. Zwartkruis; SCHIFFERSTEIN, Hendrik N. J. Consumer-Product Attachment: Measurementand Design Implications, International Journal of Design Vol.2 n.3 2008.

PERASSOLO, João. SPFW tem Camila Pitanga vestindo Angela Brito e modelo em cadeira de rodas, nov, 2022. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2022/11/spfw-tem-camila-pitanga-na-passarela-de-angela-brito-minimalista-e-tradicional.shtml> Acesso em: 05 dez. 2022.

POLLY, Vânia e MENDES, Cláudia. Projeto de moda. Rio de Janeiro: SENAI CETIQT, 2011.

RESENDE, Douglas. Giramundo remonta peça “atemporal”, ago. 2008. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/diversao/magazine/giramundo-remonta-peca-atemporal-1.292951> Acesso em: 04 jan. 2023.

RIBEIRO, Suzana. Estilista do mês: Ronaldo Fraga, nov. , 2011. Disponível em: <https://blogmimosdegirl.wordpress.com/2011/08/15/ronaldo-fraga-colecao-turista-aprendiz/> Acesso em: 03 jan. 2023.

RIO São Francisco navegado por Ronaldo Fraga: cultura popular, moda e história. BH eventos, 16 out. 2010. Cultura. Disponível em: <https://www.bheventos.com.br/noticia/10-16-2010-rio-sao-francisco-navegado-por-ronaldo-fraga-cultura-popular-moda-e-historia> Acesso em: 06 jan. 2023.

SANTELLA, Lúcia. O que é semiótica, Editora Brasiliense, 1983.

SANTHANNA, Lelê. FLÁVIA ARANHA ENCERRA SPFW CELEBRANDO A REGENERAÇÃO. ELLE, São Paulo, jun. 2021. Disponível em: <https://elle.com.br/moda/flavia-aranha-spfw-n51> Acesso em: 28 fev. 2023.

SILVEIRA, Laiane Pereira de; SCHNEID, FrantieskaHuszar. CAIXAS DE MEMÓRIA: RELATOS SOBRE A CONSTRUÇÃO DE MEMÓRIAS AFETIVAS ATRAVÉS DE OBJETOS PESSOAIS, Expressa Extensão, v.24, n.1, 2019.

SOARES, Ana. SOBRE, SIMPLEMENTE, SER. OU: MEUS DOIS DIAS COM RONALDO FRAGA, mai 2012. Disponível em: <https://www.modapenochao.com.br/look-do-dia/sobre-simplesmente-ser-ou-meus-dois-dias-com-ronaldo-fraga/> Acesso em: 40 abr. 2023.

SORDI, Chantal. ANGELA BRITO CRIA DIÁLOGOS ENTRE TRADIÇÃO E VANGUARDA ATRAVÉS DA ROUPA, MAR. 2022. Disponível em: <https://elle.com.br/moda/angela-brito-cria-dialogos-entre-tradicao-e-vanguarda-atraves-da-roupa> Acesso em: 05 dez. 2022.

SORDI, Chantal. ESTREANTE NA SPFW, ATELIÊ MÃO DE MÃE É NOME PARA FICAR DE OLHO. Disponível em: <https://elle.com.br/moda/conhea-a-marca-atelie-mao-de-mae> Acesso em: 05 dez. 2022.

STORYTELLING, Negócios e Comunicação - Entrevista com Fernando Palacios.c [S.I.: s.n.], 2014. 1 vídeo (9:37 min.). Publicado pelo canal Ideia de Marketing. Disponível em: Storytelling, Negócios e Comunicação - Entrevista com Fernando Palacios Acesso em: 21 mar. 2023.

STORYTELLING: de arte a metodologia. Martha Terenzzo. [S.I.: s.n.], 2013. 1 vídeo (10:11 min.). Publicado pelo canal HSM. Disponível em: Storytelling: de arte a metodologia Acesso em: 21 mar. 2023.

TEIXEIRA, DÉBORA PIRES. A velhice na obra de Ronaldo Fraga, ModaPalavra, Florianópolis, V. 14, N. 32, p. 300–324, abr./jun. 2021.

TORRE, Luigi.SPFW SEM FILTRO: ANGELA BRITO, NERIAGE, PONTO FIRME E LED, nov. 2022. Disponível em: <https://elle.com.br/moda/spfw-sem-filtro-angela-brito-neriage-ponto-firme-e-led> Acesso em: 05 dez. 2022.

TUDO é risco de giz – Ronaldo Fraga. 2009. 1 vídeo (9:03 min). Publicado pelo canal Letícia Capanema. Disponível em: TUDO É RISCO DE GIZ - RONALDO FRAGA Acesso em: 04 jan. 2023.

UNIVERSA. SPFW: Ronaldo Fraga se inspira no rio São Francisco. G1, 21 jul. 2008. Disponível em: <https://www.uol.com.br/carros/videos/assistir/?id=spfw-ronaldo-fraga-se-inspira-no-rio-sao-francisco-040268C0A94307> Acesso em: 06 jan. 2023.

VENTANA. Disponível em: <https://useventana.com/a-marca/> Acesso em: 28 fev. 2023.

VOGUE. Balenciaga | Paris | Verão 2023. Vogue Desfiles, 03 out. 2022. Disponível em: <https://vogue.globo.com/desfiles/noticia/2022/10/balenciaga-or-paris-or-verao-2023.ghml> Acesso em: 23 jun. 2023.

WYNNE, Alex. Benjamin Benmoyal RTW Spring 2023. WWD, set. , 2022. Disponível em: Acesso em: 06 dez. 2022.

Apêndice

Neste apêndice constara dois momentos, sobre a as tentativas de de entrevistas e capturas de tela do processo de desenvolvimento de métodos que me auxiliaram no desenvolver das peças.

Na primeira tentativa de entrevista elaborei um questionário com as seguintes perguntas:

- 1.Nome
- 2.Tem alguma peça que você guarda porque tem memória/apego?
- 3.Qual a história?
- 4.Por quê guarda?
- 5.Tem fotos?

Com esse modelo entrevistei minha mãe Rosangela e minha amiga Camila, com minha mãe paramos para encontrar peças da minha infância que ela guarda, álbuns de foto e já com essa procura nos recordamos de memórias, algo que também percebi com minha amiga, quando falei com ela para fazermos a entrevista ela me enviou fotos e logo depois á vi postando no Instagram fazendo comentários, o olhar também é recordar, seguindo assim, eu e minha mãe fomos conversar e ela me relatou as histórias das minhas peças que ela guardava, o que é até curioso, nunca tinha ouvido ela falar da vivência desse período sendo mãe solo, me relatou os momentos e as dificuldades.

Com minha amiga mandei as perguntas via WhatsApp através de áudios e ela foi me respondendo e enviando suas fotos, me enviou foto de um macacão que era dela quando criança e passou para seu sobrinho, fotos de seu aniversário de um ano com tema Moranguinho, que usava um vestido um vestido com estampa de morango e lembra de quando ainda pequena queimou a mão no ferro de passar na casa de sua avó.

Na segunda tentativa de entrevista amplie o que as pessoas tinham de lembranças e achava importante, como fotos, vivências e música, indo além do vestuário, nesse momento tentei me incluir porém fiquei imersa em como daria continuidade ao processo de mapeamento e seleção dos demais entrevistados que achei melhor não. Nesse momento entrevistei novamente minha mãe e minha amiga, incluindo meu namorado, Gabriel, e cada um dessa vez interpretou de uma forma diferente, já que nesse momento não quis que essa conversa ficasse restrita e acabasse igual a primeira tentativa, sem muitas informações.

Conversei primeiramente com minha mãe e assim ela fechou os olhos e foi me contando suas memórias de infância, sua vida na cidade com seus pais e irmãos, e suas idas para casa de seus avós na roça.

Com Camila fiz uma chamada de vídeo para explicar como seria e o porquê ia fazer novamente as entrevistas, e assim ela me explicou que guardava o vestido com estampa de morango e gostaria que futuramente sua filha use, sobre música ela me disse Best Part do cantor Daniel Caesar feat. H.E.R, que relatou sem uma música bonita que se via futuramente com seu companheiro.

Por fim, conversei com Gabriel, que preferiu me mandar fotos de suas peças e suas memórias através delas, , me enviou as fotos de três peças via *WhatsApp*, e depois de relatar a importância de cada uma me relatou ficar surpresa, que não tinha percebido que tinha tantas peças com significado, e que provavelmente muitas pessoas guardavam objetos por isso sem ter ciência.

Elaborei através do Miro, plataforma de colaboração visual, que tem como realizar fluxogramas, tabelas e painéis, todos os cenários necessários para documentação das entrevistas e inspiração, assim me auxiliando no processo de documentação e alinhamento de ideias, abaixo captura de tela dessas informações.

Imagem 72: Visão Geral



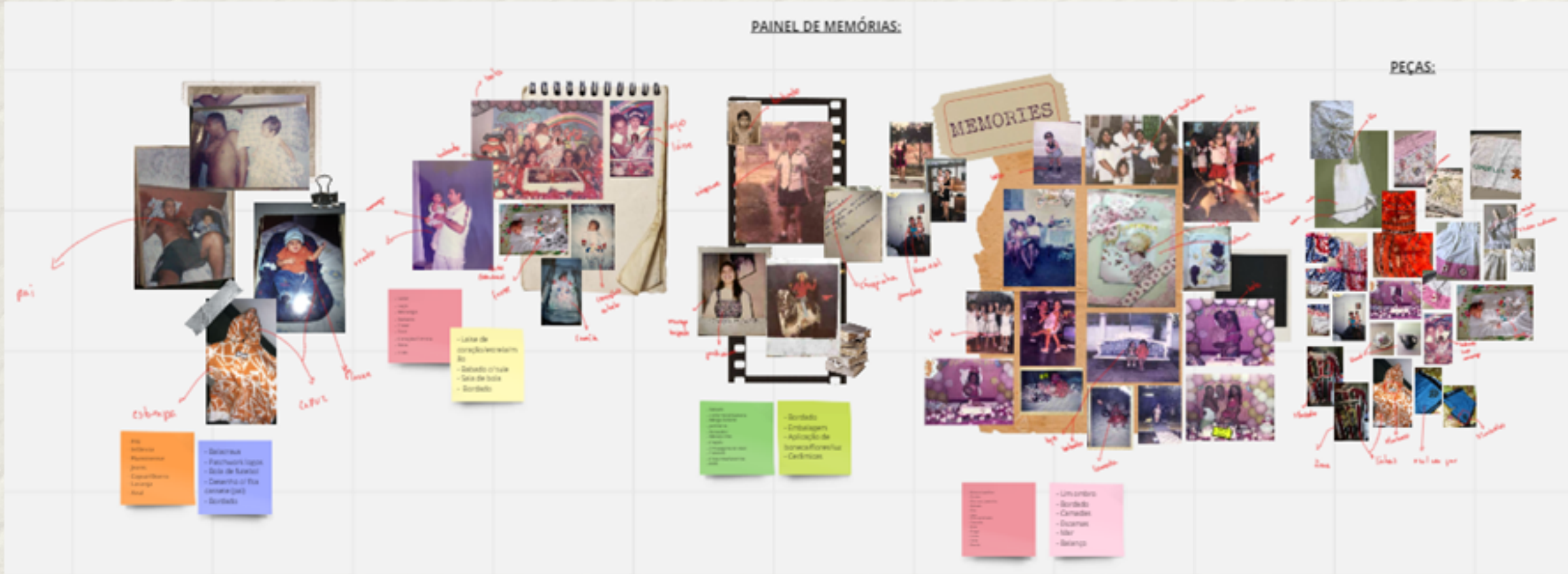
Fonte: Captura de Tela elaborada pela autora, 2023.

Imagem 73: *Moodboards*



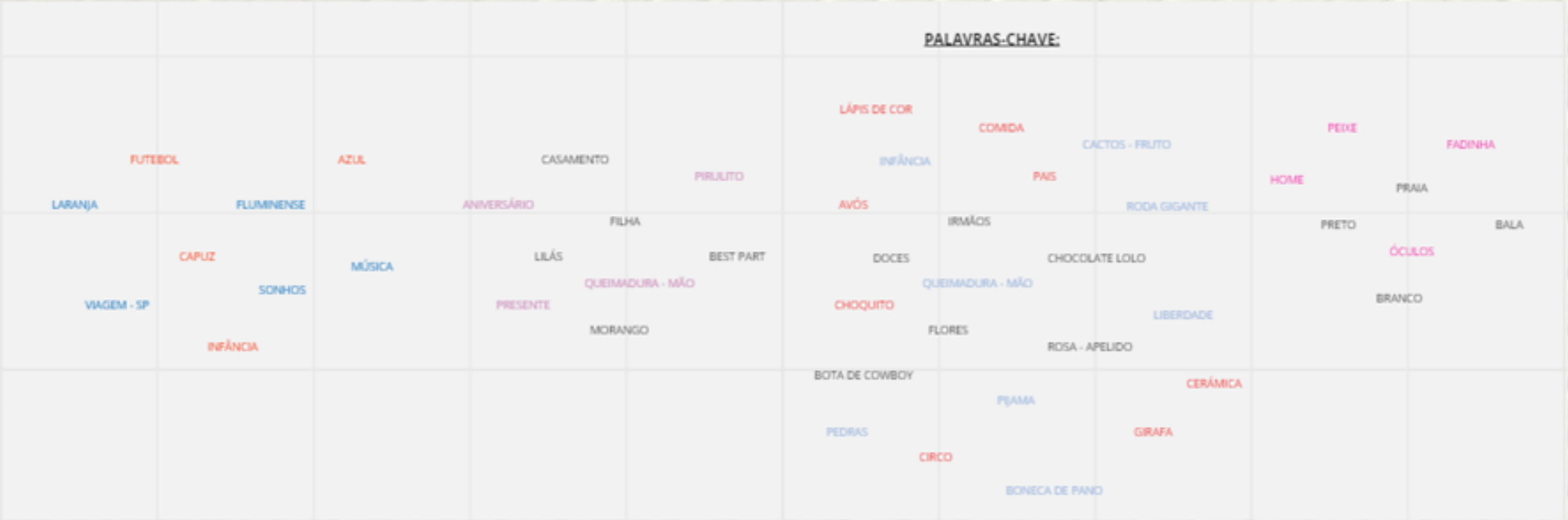
Fonte: Captura de Tela elaborada pela autora, 2023.

Imagem 74: Painei de Memórias



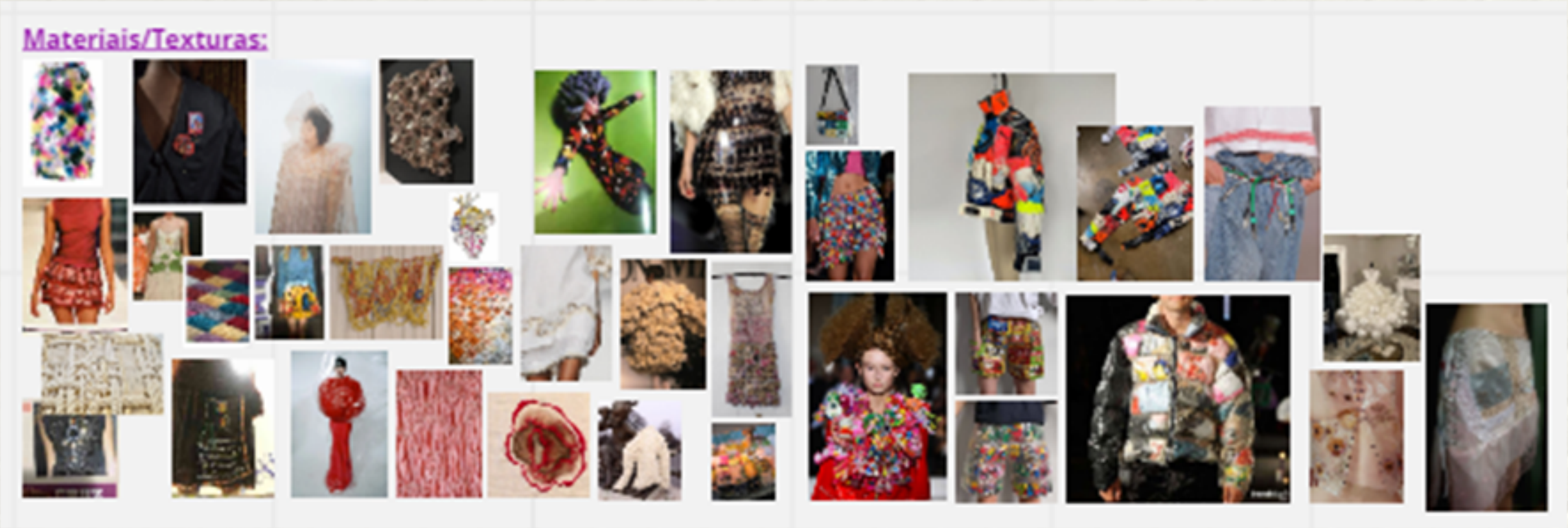
Fonte: Captura de Tela elaborada pela autora, 2023.

Imagem 75: Palavras – Chave



Fonte: Captura de Tela elaborada pela autora, 2023.

Imagem 73: Inspirações



Fonte: Captura de Tela elaborada pela autora, 2023.

Iamgem x: Matriz Conceitual

MATRIZ CONCEITUAL:			
Tangível / Intangível	Cores	Formas	Materias
Memória	PRETO, BRANCO, AZUL, LILÁS	ABSTRATA	TULE, VÉU, ARTESANAL
Identificação	TRANSPARENTE e BRANCO	CÍRCULO, ALVO, ABRAÇO	
Afeto	AZUL e VERMELHO	LÁGRIMA, BEIJO, MÃO	BORDADO, CROCHÊ, UPYCYCLING
Apego	ROSA	JAULA, CAIXA	TEXTURAS, APLICAÇÃO

Fonte: Captura de Tela elaborada pela autora, 2023.