

VICTÓRIA BASTOS

SENAI CETIQT

0425935 5686

PROJECT 1.0 強化人間

KYOUKA NINGEN (HUMANOS APRIMORADOS)

INITIATE

CENTRO DE TECNOLOGIA DA INDÚSTRIA QUÍMICA E TÊXTIL

FACULDADE SENAI CETIQT

CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN DE MODA

VICTÓRIA BASTOS DA COSTA SANTOS DA SILVA

PROJECT 1.0: 強化人間 (HUMANOS APRIMORADOS)

UMA COLEÇÃO *TECHWEAR* COM TEMÁTICA CYBERPUNK

Trabalho de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em 2025, da Faculdade SENAI CETIQT, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharelado em 2025.

Orientador: Cristiane de Souza dos Santos de Carvalho.

Rio de Janeiro

**DADOS DE CATALOGAÇÃO-NA-PUBLICAÇÃO (CIP), CONFORME CÓDIGO DE CATALOGAÇÃO
ANGLO-AMERICANO (AACR2)**

	Silva, Victória Bastos da Costa Santos da.
S586p	Project 1.0: 強化人間 (Humanos Aprimorados) / Victória Bastos da Costa Santos da Silva. – Rio de Janeiro – RJ, 2025.
	XII, 138 f.: il.; 29 cm.
	Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design de Moda) – Faculdade SENAI CETIQT, Rio de Janeiro – RJ, 2025.
	Orientador(a): Prof. ^(a) : Cristiane de Souza dos Santos de Carvalho.
	Inclui referências.
	1. Design de Moda. 2. <i>Cyberpunk</i> . 3. <i>Techwear</i> . I. Título. II. Carvalho, Cristiane de Souza dos Santos. III. Faculdade SENAI CETIQT.
	CDU (2. ed.): 391:7.037.3(520)

Ficha catalográfica preenchida pelo aluno, e classificada pela Biblioteca SENAI CETIQT.

Bibliotecário: Robson Soares Cruz / CRB 7ª nº 6475

SENAI CETIQT

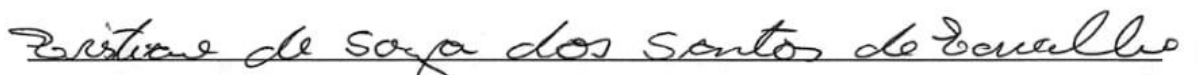
VICTÓRIA BASTOS DA COSTA SANTOS DA SILVA

Project 1.0: 強化人間 (Humanos Aprimorados)
Uma coleção *techwear* com temática *Cyberpunk*

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

Data de Aprovação: 03/12/2025.

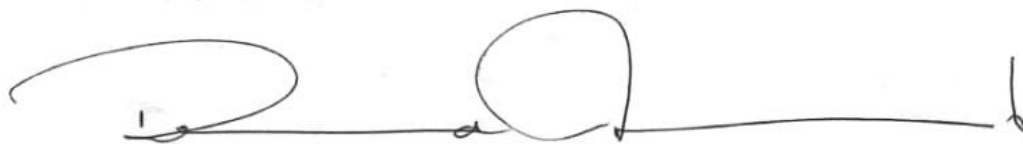
Banca Examinadora:



Cristiane de Souza dos Santos de Carvalho
Mestre em Ciências Cardiovasculares, Universidade Federal Fluminense
Docente, SENAI CETIQT



Natalia Chaves Bruno
Mestre em Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
Docente, SENAI CETIQT



Rosanna Naccaratto
Especialista em Educação Estética, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro,
Docente, SENAI CETIQT

Dedico este trabalho a Victória de 6 anos atrás, que num momento como esses mal saberia que estaria realizando o sonho dela de trabalhar com arte e expressar seus interesses de nerd.

AGRADECIMENTO

Gostaria de agradecer primeiramente à minha família: Meu pai, minha mãe e meu irmão. Obrigada por todo o apoio independentemente das circunstâncias, por me sustentarem, guiarem e ensinarem os valores que me trouxeram até aqui. Cada palavra, cada gesto e cada lição compartilhada foram fundamentais para que eu me tornasse a pessoa que sou hoje.

Agradeço também à minha segunda família: minhas melhores amigas, Amanda Leal e Luisa Souto. Se pudesse dedicar todas as linhas deste trabalho a vocês, eu o faria com a maior vontade. Obrigada por estarem sempre disponíveis, por me ouvirem, por me acolherem nos altos e baixos, e por se tornarem pilares meus mesmo quando enfrentavam seus próprios problemas. Muito do que me orgulho em mim mesma eu só consegui construir porque tive vocês ao meu lado. Vocês são a casa para onde sempre posso voltar, meu lar imaterial. Sou infinitamente grata por ter encontrado amizades tão raras, tão grandes e tão verdadeiras.

À minha pupila de informática e companheira de graduação, Beatriz Marques, você foi o maior achado que eu tive nessa faculdade. Desde o primeiro semestre até agora, sua presença tornou a faculdade mais leve, mais divertida e cheia de memórias felizes mesmo em momentos turbulentos e caóticos. Obrigada por cada troca, cada aprendizado e cada conversa que me ajudou a crescer. Nada disso teria sido o mesmo sem você. Que a vida continue nos mantendo próximas, para que eu possa seguir acompanhando suas conquistas com o mesmo orgulho de sempre. Ter tido você na minha jornada a tornou mais completa e bonita.

Agradeço, em seguida, ao meu parceiro número um e melhor amigo, Lucas Camisa (ou Lullaby, como preferir). São onze anos de vida compartilhada, de crescimento e de companheirismo, onze anos de memórias e piadas internas únicas e nossas. Obrigada por ser o farol que iluminou meus momentos mais escuros, por me apoiar de todas as formas possíveis e por permanecer ao meu lado com tanto cuidado e lealdade. Sem você, muitas coisas teriam sido mais difíceis, talvez até impossíveis. Que nossas noites de gameplay e caos em jogos online continuem pela vida inteira — *Duos de soloq* para sempre.

Às minhas 3 filhas, os amores mais puros da minha vida, minhas felpudinhas que me acompanham em todos os cantos do mundo graças a seus pelos em minhas roupas. Embora não possam ler isso, vocês vão sempre ser minha maior motivação para alcançar novos horizontes na vida, que eu sei que consigo. Vocês me inspiram a conquistar o que for preciso para sempre poder cuidá-las. Mesmo com todas as passagens em frente a tela do notebook, patas no teclado que desconfiguram todos os meus textos e inúmeros arranhões e mordidas que eu já recebi, eu sei que nunca vou receber amor mais puro na vida. Vocês são as melhores gatas que eu poderia pedir

Por fim, expresso minha gratidão a todos os professores que fizeram parte da minha trajetória. Às integrantes da minha banca — Rosanna Naccarato, Natália Bruno e Cristiane de Souza — obrigada por serem referências na faculdade e na vida. Prof. Rosanna, sua sabedoria e experiência inspiram toda uma geração no SENAI, e

eu me incluo nela. Espero, um dia, alcançar um fragmento do domínio e sensibilidade que você demonstra. Prof. Natália, que acompanhou as primeiras etapas deste trabalho, obrigada por cada conversa, cada orientação e pela inspiração que suas próprias vivências acadêmicas despertaram em mim. Prof. Cris, obrigada pelo alto astral constante, pela energia generosa e pela receptividade com que sempre me acolheu durante este semestre.

A todas e todos que caminharam comigo nesta jornada, deixo aqui minha maior e mais sincera gratidão.

"Cyberpunk é uma cultura de um futuro que já começou" (Bruce Sterling, Mirrorshades:
The Cyberpunk Anthology (1986))

RESUMO

O presente trabalho desenvolve uma coleção de moda agênero inspirada na estética do subgênero Cyberpunk, com foco na vertente japonesa, buscando integrar tecnologia, funcionalidade e expressão individual no vestuário contemporâneo. Trata-se de um estudo de caso que investiga as bases conceituais e visuais do movimento Cyberpunk, suas representações culturais e implicações filosóficas sobre identidade e relação entre humanos e máquinas. O método adotado combina pesquisa bibliográfica e visual, análise de obras cinematográficas e de mídia digital, levantamento de referências de marcas inspiracionais e aplicação de técnicas de design de moda digital e prototipagem em impressão 3D. Para compreender o público-alvo, o estudo utiliza pesquisa de mercado, mapeamento de público e desenvolvimento de personas, orientando o processo criativo para atender às expectativas e necessidades de consumidores de moda *techwear*. A partir dessa abordagem, a coleção resultou em dez *looks* acompanhados de acessórios e próteses em impressão 3D, elaborados por meio de modelagens digitais no Blender, articulando elementos estéticos, tecnológicos e funcionais. Os resultados demonstram que é possível materializar a estética Cyberpunk de forma autêntica e prática, permitindo que os usuários expressem sua identidade de maneira visualmente impactante. Conclui-se que a integração entre pesquisa de cultura visual, análise de público e ferramentas digitais possibilita o desenvolvimento de uma coleção inovadora, que dialoga com questões contemporâneas de pós-humanismo e futurismo, consolidando o Cyberpunk como uma linguagem estética relevante na moda contemporânea.

Palavras-chave: Design de Moda; Cyberpunk; *Techwear*; Futurista; Moda agênero.

ABSTRACT

This study develops a gender-neutral fashion collection inspired by the aesthetics of the Cyberpunk subgenre, with a focus on the Japanese branch, aiming to integrate technology, functionality, and individual expression into contemporary clothing. It is a case study that investigates the conceptual and visual foundations of the Cyberpunk movement, its cultural representations, and philosophical implications regarding identity and the relationship between humans and machines. The adopted method combines bibliographic and visual research, analysis of cinematographic and digital media works, survey of inspirational brand references, and the application of digital fashion design techniques and 3D printing prototyping. To understand the target audience, the study employs market research, audience mapping, and persona development, guiding the creative process to meet the expectations and needs of techwear fashion consumers. From this approach, the collection resulted in ten looks accompanied by 3D-printed accessories and prosthetics, created through digital modeling in Blender, combining aesthetic, technological, and functional elements. The results demonstrate that it is possible to materialize the Cyberpunk aesthetic in an authentic and practical manner, allowing users to express their identity in a visually impactful way. It is concluded that integrating visual culture research, audience analysis, and digital tools enables the development of an innovative collection that engages contemporary issues of posthumanism and futurism, establishing Cyberpunk as a relevant aesthetic language in contemporary fashion.

Keywords: *Fashion Design; Cyberpunk; Techwear; Futuristic; Genderless fashion.*

SUMÁRIO

1	143	
2	165	
	Erro! Indicador não definido.	unk e sua origem 15
	2.2	Cyberpunk Japonês e seu protagonismo no gênero Erro! Indicador não definido. 8
3	Erro! Indicador não definido. 2	
	3.1	Moda Cyber Futurista e Tech Wear atualmente 24
4	ANÁLISE NETNOGRÁFICA DAS MARCAS INSPIRACIONAIS	
	E DEFINIÇÃO DE PERSONA	29
	4.1	Chloma Gears 30
	4.2	Reindee Lusion 33
	4.3	Hiroto Ikeuchi 36
	4.4	Definição de persona para a coleção 38
5	DESENVOLVIMENTO DA COLEÇÃO	45
	5.1	Direcionamento da coleção 45
	5.2	Referências estéticas 46
	5.3	Esboços das peças 53
	5.4	Montagem dos <i>looks</i> 58
	5.5	Extensões e aprimoramentos corporais 67
6	COLEÇÃO	70
	6.1	Tema 71
	6.2	Cartela de cores 72
	6.3	Cartela de materiais 78

6.4	Tabela de medidas	82
6.5	Apresentação da coleção	90
6.6	Fichas de desenvolvimento	106
7	DESENVOLVIMENTO E PROTOTIPAGEM DA PEÇA	116
7.1	Modelagem	117
7.2	Prototipagem	117
7.3	Ficha técnica	119
7.4	Considerações da peça	121
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	122
	REFERÊNCIAS	124

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de uma coleção de roupas agênero inspiradas pela estética do subgênero de ficção científica Cyberpunk, se propondo a trazer a representação desse sub-estilo de maneira fiel à estética. O gênero, conhecido por sua estética futurista, tecnológica e distópica, apresenta uma rica fonte de inspiração visual e conceitual. Através de uma pesquisa aprofundada, tanto bibliográfica quanto visual, o projeto busca compreender as origens do movimento e suas bases no âmbito da moda, explorando suas influências históricas, culturais e estéticas.

Para entender o público-alvo e garantir que a coleção atenda suas necessidades e preferências, foram realizadas pesquisas de mercado através da Netnografia. Mapeamentos de público, desenvolvimento de persona e análises de marcas similares permitiram coletar informações valiosas sobre as expectativas e desejos das consumidoras em relação a roupas casuais que refletem a estética Cyberpunk. Esta abordagem centrada no usuário visa assegurar que a coleção não apenas represente a essência do tema, mas também entregue produtos que representem a comunidade do gênero. Com base nos resultados obtidos, tornou-se possível desenvolver uma coleção composta por 10 *looks* distintos e acessórios, criados utilizando o programa Blender, feitos a partir de impressão 3D, cada um projetado para capturar a essência cyber-futurista de forma refinada e funcional.

A análise do Cyberpunk na cultura visual revela-se como uma exploração multifacetada das fronteiras do corpo humano e da reconfiguração constante desses limites (STERLING, 1991). Este movimento cultural mergulha em discursos pós-humanos, que questionam e desafiam conceitos arraigados de humanidade (STERLING, 1991).

Por um lado, o Cyberpunk mergulha na fusão entre humanos e máquinas, desafiando as noções tradicionais de identidade e corporeidade. Em obras como Robocop (VERHOEVEN, 1987) e Wonder 3 (TEZUKA, 1965), testemunhamos a convergência entre o orgânico e o sintético, onde o humano é transcendido pela tecnologia. A discussão se estende para além da mera integração física, abrangendo também a interface entre humanos e máquinas, como visto em The Surrogates (VENDITTI; WELDELE, 2005-6) e as implicações éticas de transferir a consciência humana para o digital, como explorado em Transcendence (PFISTER,

2014).

Por outro lado, o Cyberpunk questiona profundamente o que significa ser humano, explorando o potencial das Inteligências Artificiais plenas e as modificações biológicas que desafiam nossas noções tradicionais de humanidade. Em *Ex Machina* (GARLAND, 2015) e *Dark Angel* (CAMERON; EGGLEE, 2000-2), somos confrontados com a ideia de que a humanidade pode ser replicada ou mesmo superada pela criação artificial. Essa exploração não se limita ao âmbito da ficção, mas nos instiga a refletir sobre as implicações éticas e filosóficas de tais avanços tecnológicos na sociedade contemporânea.

Enquanto formação cultural, utiliza a análise crítica da interseção entre mídia visual e virtual para mapear as transições pós-humanas contemporâneas. Esta abordagem investigativa questiona a materialidade simulada do cotidiano. A influência dos quadrinhos, filmes, televisão, videogames e arte digital no imaginário do gênero é vasta e substancial. Este movimento cultural tornou-se uma referência fundamental, fornecendo bases para a construção de futuros tecnologicamente avançados.

Portanto, o Cyberpunk na cultura visual transcende seu papel como um simples gênero ficcional, destacando-se como um meio de explorar questões fundamentais sobre a natureza humana e nossa relação com a tecnologia em constante evolução. Sua influência não se limita ao entretenimento, mas penetra profundamente em nossa consciência coletiva, moldando nossa compreensão do futuro e desafiando nossas percepções do que é ser humano.

Diante disso, este trabalho visa inovar na moda e promover o Cyberpunk, tendo um foco na vertente do Cyberpunk japonês, como uma estética desejável e autêntica no vestuário contemporâneo. A coleção procura trazer o gênero da ficção científica para a realidade, permitindo aos consumidores expressar sua identidade de maneira visualmente impactante e confortável. Este tema é relevante, pois valoriza a individualidade e reflete as mudanças tecnológicas e sociais, propondo uma estética futurista que dialoga com o presente e enriquece o projeto.

2. MOVIMENTO CYBERPUNK E A SUA VERTENTE JAPONESA

O movimento Cyberpunk surge como uma ramificação dos gêneros de ficção científica, característico por narrativas que exploram a interseção entre tecnologia avançada, sociedades distópicas e transformações humanas. Este capítulo apresenta sua, destacando suas influências literárias e estéticas, e explorando sua vertente japonesa, que incorpora elementos culturais e visuais próprios, conferindo ao gênero uma perspectiva singular dentro da ficção científica.

2.1 Movimento Cyberpunk e a sua origem

No início/meados da década de 1980 um grupo de 5 autores – Lewis Shiner, Rudy Rucker, John Shirley, Bruce Sterling e William Gibson – se organizavam de forma descontraída e desestruturada a partir de uma *fanzine* – “mídia que surgiu na década de 1930 nos Estados Unidos, com os fãs de ficção científica, que escreveram pequenos textos como artigos e boletins de informação sobre esse gênero” (1) – escrita por Bruce Sterling, chamada Cheap Truth. O que na época ficou conhecido como o *Movement* (Movimento), foi o início bem sucedido do que conhecemos hoje como Cyberpunk. O gênero passou a ser nomeado após a publicação da coleção de Sterling, *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, de 1986, embora anos antes o apelido de Cyberpunk já tivesse sido criado, aderido por Gardner Dozois e vindo de um conto publicado (1980) por Bruce Bethke do mesmo nome. O grupo de autores abordava assuntos que, organizados por Sterling, foram divididos em dois temas: “invasão corporal: membros protéticos, circuitos implantados, alteração genética.”¹ e “o tema ainda mais poderoso da invasão da mente: interfaces cérebro-computador, neuroquímica — técnicas que redefinem radicalmente a natureza da humanidade, a natureza do eu.”² (CYBERPUNK AND VISUAL CULTURE, 2017, tradução autoral.)

¹ “body invasion: prosthetic limbs, implanted circuitry, genetic alteration”

² “the even more powerful theme of mind invasion: brain-computer interfaces, neurochemistry— techniques radically redefining the nature of humanity, the nature of the self”

Ilustrações 1, 2, 3, 4 e 5 - Os criadores do gênero, John Shirley, Bruce Sterling, William Gibson, Rudy Rucker e Lewis Shiner.



Fontes: Efeitos em preto e branco pela autora, Sunni Brock, 2010ⁱ; IMDB, 200-ⁱⁱ; Michael O' Shea, 2020ⁱⁱⁱ; Bart Nagel, 2023^{iv}; Skyboat Media, 201-^v.

Apesar de seu estouro de popularidade entre 1989 e 1990, sua morte já era considerada por alguns autores da época, entre eles Sterling e Lewis Shiner, este que em um artigo para o New York Times afirma que os escritores do gênero passaram a utilizar uma fórmula pronta, tornando o gênero um clichê. De acordo com suas palavras: “[...] Implante *wetware* (chips de computador biológicos), governo por corporações multinacionais, protagonistas de rua, jaqueta de couro, amantes de anfetaminas e colônias orbitais decadentes.”³ (SHINER, 1991, tradução pela autora). Apesar de seu descontentamento, Shiner afirma que não vê um perigo nesta nova identidade do gênero, apenas uma perda de propósito do gênero, que antes focava em analisar e criticar grandes empresas, a busca incessante de avanços do

³ “[...] implant wetware (biological computer chips), government by multinational corporations, street-wise, leather-jacketed, amphetamine-loving protagonists and decayed orbital colonies.”

capitalismo e a perda de identidade humana/desumanização, porém passa a se assemelhar com as sensações que videogames, mídias audiovisuais ou livros e *comics* passam.

Estes questionamentos não foram formulados apenas por Shiner, e apesar dessas fórmulas, nota-se que surgiram outras vertentes do gênero - como a Segunda vertente, Pós-Cyberpunk, Cyberpunk Feminista, entre outros - evidenciando uma evolução do movimento para além de histórias estereotipadas e padronizadas. Thomas Foster, citando Lawrence Grossberg, escreve que Cyberpunk não é mais apenas um “gênero, que é organizado em torno da “existência de elementos formais necessários”, mas uma questão cultural formação que é uma articulação histórica de práticas textuais com “uma variedade de outras práticas culturais, sociais, econômicas, históricas e políticas”⁴ (Lawrence Grossberg, [s.d], apud Thomas Foster, *The Souls of Cyberfolk: Posthumanism as Vernacular Theory*, 2005, tradução autoral)”. O movimento transcende essa caixa de gênero onde, antes visto como uma vanguarda/predecessor que ditaria e revolucionária o pós-humanismo, passando a ser visto como “uma tentativa de intervir e diversificar o que o pós-humanismo pode significar” (FOSTER, 2005), questionando tópicos como humanidade, materialidade, questões socioeconômicas e realidade x simulação.

De certa forma, quando visualizamos universos futuristas e tecnologicamente avançados, é difícil se distanciar de uma visão influenciada pelo que é conhecido como Tecno-orientalismo - fenômeno que fetichiza e exotiza a Ásia, tendo como um foco o Japão, porém direcionando seu foco para avanços tecnológicos - ou de influências da economia e cultura japonesa. Com seus avanços tecnológicos notáveis a partir do final da década de 70 (1970), o Japão toma o cenário como uma das possíveis principais potências mundiais em termos de tecnologia, ocasionando um medo no Ocidente e, como escrito pelo diretor de cinema, Toshiya Ueno, em seu artigo *Japanimation and Techno-Orientalism* (1996): “O Japão não está apenas localizado geograficamente, mas também é projetado cronologicamente. [...] Agora, o Japão foi colocado no futuro da tecnologia [...]” (tradução autoral). Após a expansão e explosão

⁴ “genre, which is organized around ‘the existence of necessary formal elements,’ [but] a cultural formation [which is] a historical articulation of textual practices with ‘a variety of other cultural, social, economic, historical and political practices”

das obras de ficção científica do gênero nos anos 80, o conteúdo ficou rapidamente famoso no Japão, que já consumia conteúdos de ficção científica em mangás e animações, como por exemplo Astroboy (1962) e O oitavo homem (1963).

Ilustrações 6 e 7 - Pôster das animações Astro Boy e O Oitavo Homem



Fontes: Osamu Tezuka, 1952 (6) e Eiken/TCJ Animation Center, 196- (7)

2.2 Cyberpunk japonês e seu protagonismo no gênero

A corrente conhecida como Cyberpunk japonês, possui elementos característicos, se tornando uma das, se não a vertente principal de mídias sobre o movimento atualmente. Com aspectos tecnológicos misturados com a cultura clássica japonesa, essa vertente traz elementos que abordam mega indústrias e megacorporações, modificações corporais e pós-humanismo, superpopulação e discrepância extrema entre classes sociais, consolidando o uso de conceitos chave que abordam "decadência e transformação, vida artificial e as possibilidades de superar o humano." (The Routledge Companion to Cyberpunk Culture, 2017, tradução autoral.). Mídias audiovisuais relevantes/principais/notáveis como Death Akira (1988), Ghost in the shell (1995), Blade Runner (1982), Blade Runner 2049 (2017), Evangelion (1995) são alguns dos nomes que carregam fortemente essa representação atualmente, sendo referências dentre obras do Cyberpunk.

A estética do gênero em mídias visuais é marcada por uma fusão entre a degradação urbana e a hiper tecnologia, evidenciada em produções icônicas como

Blade Runner (1982), Blade Runner 2049 (2017), Cyberpunk 2077 (2020) e Cyberpunk Edgerunners (2022), obras chave para a produção deste projeto. Esses universos são construídos em ambientes distópicos e opressivos, onde o caos urbano se entrelaça com luzes de neon e outdoors digitais que sobrecarregam os sentidos.

Ilustrações 8 - Visão da cidade de Nightcity a noite



Fonte: Imagem tirada pelo usuário Cooke_Cookz (Reddit) do jogo Cyberpunk 2077 (2022).

A presença de arranha-céus monumentais e estruturas arquitetônicas desgastadas cria um contraste entre o progresso tecnológico e a decadência social, enquanto as paletas de cores – dominadas por tons de azul, púrpura e vermelho – evocam uma atmosfera ao mesmo tempo sombria, vibrante e atraente, de certa forma mascarando a realidade difícil, vendendo uma utopia tecnológica e benéfica, mas que falha para a sociedade no geral. Faz-se notável também que muitos desses cenários possuem névoas ou fundos pesados e eventos climáticos extremos, devido a um produtivismo e progresso desenfreado. Nesses cenários, a moda reflete a rebeldia e o individualismo dos personagens, com peças tecnológicas integradas aos trajes, como implantes e tecidos metálicos, misturados a elementos de subcultura e desgaste urbano.

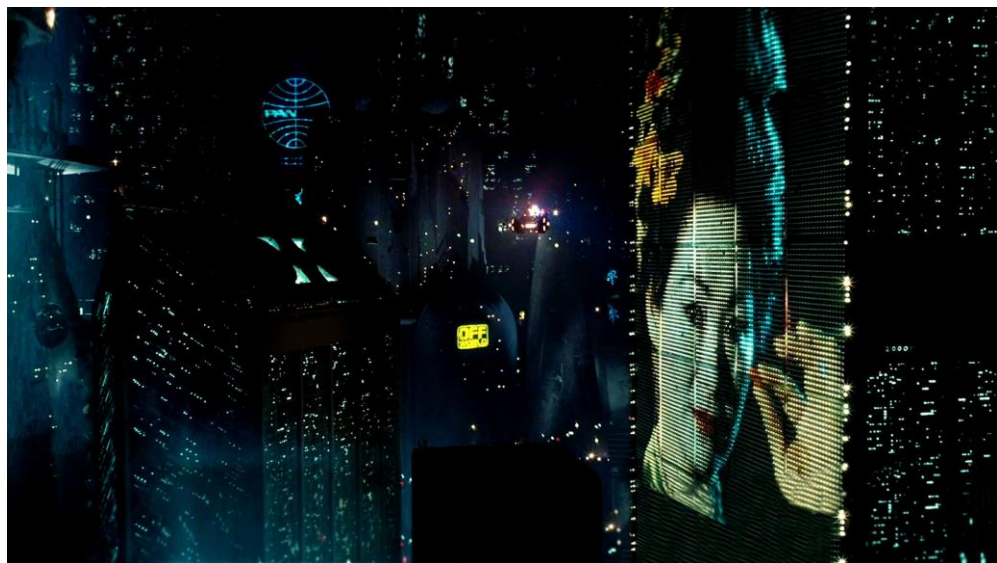
Ilustração 9 - Mercado noturno do filme Blade Runner 2049 (2017)



Fonte: Dennis Villeneuve, 2017.

Diante dessa combinação entre saturação tecnológica, desgaste urbano e expressões individuais por meio da moda, as representações visuais tornam-se essenciais para compreender como esses elementos se materializam no imaginário cyberpunk. As construções visuais ajudam a evidenciar essa tensão entre progresso e ruína, revelando como o ambiente e o corpo performam essa estética híbrida que caracteriza a vertente.

Ilustração 10 - Cenário de arranha-céus da cidade de Los Angeles, do filme Blade Runner (1982)



Fonte: Ridley Scott, 1982.

O conjunto de aspectos discutidos demonstra que o Cyberpunk ultrapassa a noção de um simples gênero narrativo, configurando-se como um espaço de reflexão sobre tecnologia, sociedade e transformação humana. A expressão japonesa desse movimento, ao integrar referências culturais e orientalismo, acrescenta camadas que ampliam a complexidade do movimento. Ao unir crítica social, estética visual marcante e debates sobre identidade e futuro, o movimento continua a oferecer ferramentas potentes para compreender as questões e dilemas existenciais que moldam a experiência humana em um mundo cada vez mais tecnológico.

3. MODA E SUA LIGAÇÃO COM OBRAS DE FICÇÃO CIENTÍFICA

A moda desempenha um papel crucial na criação e ambientação de mundos fictícios, onde os trajes ajudam a expressar aspectos culturais, tecnológicos e sociais do universo construído. De acordo com Susan Hayward, em *Cinema Studies: The Key Concepts*, “o figurino é uma linguagem visual que fala sobre o personagem e sobre o mundo que ele habita” (HAYWARD, 2018). Vemos em *Blade Runner 2049* (2017), por exemplo, os figurinos não só comunicam a personalidade dos personagens, mas também destacam temas de decadência urbana e simbiose entre tecnologia e humanidade.

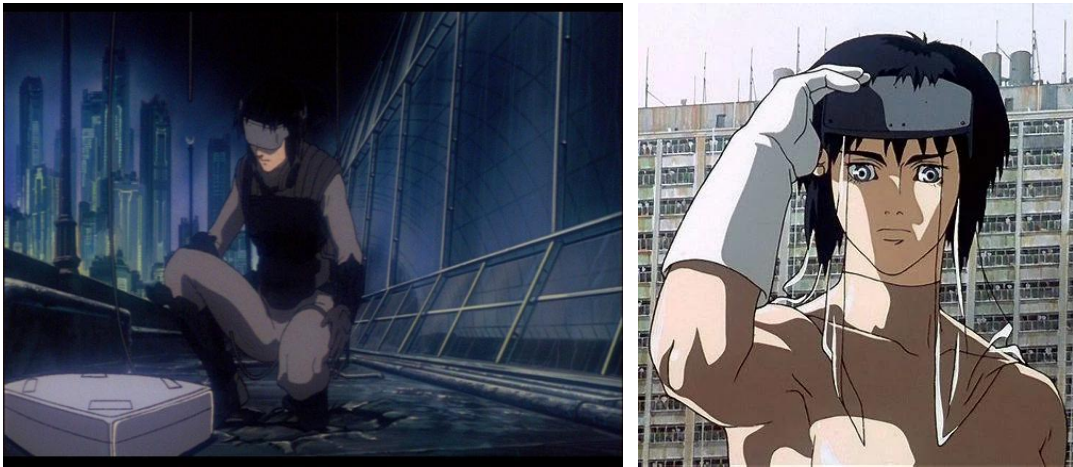
Ilustrações 11 e 12- Cenários do filme *Blade Runner 2049*



Fonte: Dennis Villeneuve, 2017

Como observa Deborah Nadoolman Landis em *Dressed: A Century of Hollywood Costume Design*, "o figurino define o tempo, o espaço e as dinâmicas sociais de maneira imediata" (Landis, 2007), sendo parte essencial da narrativa visual. Em *Ghost in the Shell* (1995), a moda é usada para reforçar as ideias de transhumanismo e avanço tecnológico, contrastando com a praticidade e simplicidade de seus trajes, criando uma atmosfera de estranheza e inovação que caracteriza o gênero. Por meio de sua arte, o filme expressa visualmente a complexidade cultural e social de seu mundo, oferecendo ao espectador uma compreensão imediata e visceral da ambientação.

Ilustração 13 e 14- Protagonista de Ghost in the Shell, Motoko Kusanagi



Fonte: Bandai Visual Company, Kodansha Production I.G., 1995.

Nos universos cyberpunk, como os vistos na animação Cyberpunk Edgerunners (2022), os figurinos refletem a fusão entre o avanço tecnológico e a decadência social, característica do gênero. As peças trazem uma estética prática e robusta, frequentemente inspirada em trajes militares e utilitários, com cortes estruturados e materiais resistentes, como couro e tecidos sintéticos. Elementos como jaquetas oversized, calças cargo e botas de combate traduzem um estilo, urbano e funcional, adequado aos cenários hostis dessas narrativas. O contraste entre tons escuros e detalhes em neon evidencia uma relação tensa entre humanidade e tecnologia, ao mesmo tempo em que reflete a atmosfera opressiva e industrial dessas produções.

Ilustração 15 - Protagonistas Lucy e David de Cyberpunk Edgerunners (2022)



Fonte: Netflix, 2022.

A moda futurista do gênero também explora a ideia de modificações corporais, incorporando acessórios que simulam próteses e componentes tecnológicos, como implantes e interfaces mecânicas visíveis. Nos casos de *Ghost in the Shell* (1995) e *Cyberpunk 2077* (2020), os figurinos de personagens apresentam detalhes que aludem à fusão entre humano e máquina, como interfaces luminosas e partes do corpo substituídas por tecnologia. Em *Cyberpunk Edgerunners* (2022), o estilo é levado ao extremo com elementos de subculturas urbanas e referências a estilos de rua, combinando capuzes, cintos e joias de inspiração industrial que refletem a individualidade dos personagens. A moda, nesses cenários, vai além do visual, tornando-se uma extensão narrativa que comunica a adaptação dos indivíduos a um mundo de alta tecnologia, complexidade social e desumanização constante.

Ilustrações 16 e 17 - Protagonista de *Cyberpunk Edgerunners*, David e Protagonista masculino V, de *Cyberpunk 2077* (2020)



Fontes: Netflix, 2022 (16) e CD Projekt Red, 2020 (17).

3.1 Moda Cyber Futurista e *Techwear* atualmente

A moda cyberpunk e cyber futurista traduzem um estilo inspirado pela tecnologia avançada e pela funcionalidade em ambientes urbanos, incorporando elementos de vestuário que respondem ao cenário hiper conectado e distópico frequentemente imaginado para o futuro.

Dentro desse universo, o *techwear* emerge como uma das manifestações mais representativas, caracterizando-se por peças funcionais e utilitárias que misturam alta tecnologia e design minimalista, voltadas para a mobilidade e a adaptação a diferentes condições climáticas. Segundo Kim e Lee, em *Modern Techwear and Its Evolution in Urban Fashion* (2019), “o *techwear* busca oferecer não apenas estilo, mas também funcionalidade, proporcionando ao usuário a capacidade de se adaptar a diferentes ambientes” (KIM; LEE, 2019). O estilo costuma utilizar tecidos impermeáveis, de alta resistência e que promovem a ventilação, como o Gore-Tex e o nylon balístico, além de incluir bolsos, tiras e zíperes estrategicamente posicionados. Esse estilo, alinhado aos elementos do cyberpunk, reflete a necessidade de um vestuário resiliente que permite ao usuário se adaptar ao ambiente hostil das grandes cidades e a um futuro em que a mobilidade é essencial.

Ilustrações 18 e 19 - Hideo Kojima para a marca ACRONYM e Modelo para a marca 4DIMENSION



Fonte: ACRONYM, 2024 (18) e 4DIMENSION, 2023 (19).

A marca japonesa Chloma Gears, por exemplo, projeta roupas que parecem saídas de um universo digital, mesclando moda e inovação com designs que lembram avatares de realidades virtuais e games. Como argumenta John Hartman em *The Virtual Fashion Frontier: Style and Technology in the Age of Cyber Aesthetics* (2021), “Chloma representa a moda da fusão entre realidade e virtualidade, destacando-se pela experimentação de formas e cores metálicas que enfatizam a distorção entre

mundos” (HARTMAN, 2021). Como é possível observar nas figuras 20 e 21, suas peças frequentemente trazem cores metálicas e linhas geométricas, reforçando a ideia de fusão entre o real e o virtual (figuras 20 e 21).

Ilustrações 20 e 21: Modelos para a marca Chloma Gears



Fonte: TRMN, 2024.

Já a Reindee Lusion, baseada na China, é reconhecida por sua abordagem técnica e utilitária, com designs que priorizam conforto e adaptabilidade. Suas criações incluem jaquetas multiuso, mochilas de compartimentos múltiplos e outros elementos que refletem a fusão entre moda e tecnologia. A marca traz uma estética agressiva e prática, com cores neutras e estruturas robustas, que ecoam a ideia de resistência e adaptabilidade ao ambiente urbano futurista.

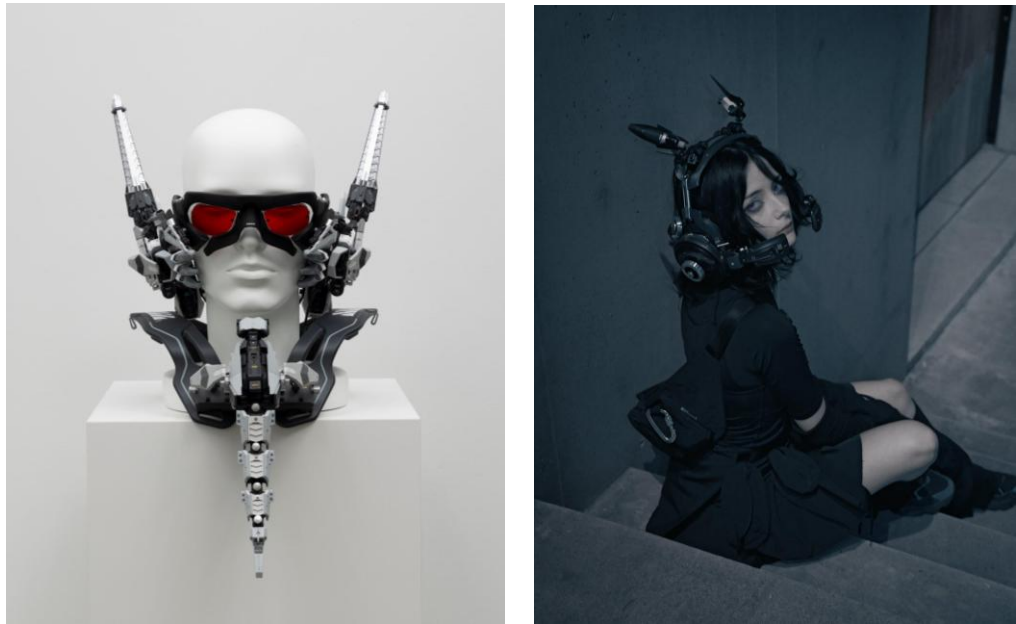
Ilustrações 22 e 23 - Modelos para a marca de *Techwear* Reindeelusion



Fonte: Reindeelusion, 2024.

Outro exemplo marcante é Hiroto Ikeuchi, artista japonês e designer de vestuário, que representa o conceito elevando-o a outro nível, incorporando acessórios e trajes altamente detalhados que parecem integrações de exoesqueletos e equipamentos de combate. Seus projetos estão “muito além da moda convencional, trazendo ao corpo a forma de uma máquina, em uma estética onde a humanização cede espaço à mecanização” (SAITO, 2020). Suas criações vão além da moda convencional, explorando acessórios que simulam próteses e interfaces tecnológicas visíveis, muitas vezes utilizando peças de hardware e componentes eletrônicos reais, como visto nas figuras abaixo.

Ilustrações 24 e 25 - Modelo para o artista Hiroto Ikeuchi e exposição de uma de suas peças



Fonte: Hiroto Ikeuchi, 2024.

Essa estética leva ao extremo a ideia de modificação corporal e integração entre humano e máquina, refletindo a visão cyber futurista de um mundo onde o corpo é extensivamente aumentado e personalizado por meio da tecnologia. O trabalho de Ikeuchi evidencia como a moda cyber futurista e o *techwear* não são apenas estilos visuais, mas também manifestos sobre a adaptabilidade e a individualidade em um mundo onde a tecnologia é extensão fundamental do corpo humano.

4. ANÁLISE NETNOGRÁFICA DAS MARCAS INSPIRACIONAIS E DEFINIÇÃO DE PERSONA

A análise de marcas é um método que investiga estratégias e gestão das marcas no mercado, através de parâmetros como posicionamento, valores e presença. Segundo Keller, “Os clientes impulsionam o sucesso das marcas, mas as marcas são o ponto de contato necessário que as empresas precisam para se conectar com seus clientes.”⁵ (KELLER, Kevin. *Brand Resonance and the Brand Value Chain*. In: KELLER, K.; SWAMINATHAN, V. **Strategic Brand Management: Building, Measuring and Managing Brand Equity**. 5a edição. 2019. p. 107. Tradução autoral). Esse alinhamento é justamente o que define as marcas mais fortes, que, como destaca o autor, “As marcas mais fortes se destacam [...] quando todos os outros valores essenciais da marca estão totalmente “em sintonia” com as necessidades, desejos e vontades dos clientes.”⁶ (p. 102, tradução autoral.). Essa visão destaca a importância de observar tanto elementos visuais ou comunicacionais, quanto às relações que procuram estabelecer com seu público consumidor.

A coleção a ser produzida traz elementos de nichos diferentes da área da moda, *Techwear* e acessórios em impressão 3D, a fim de evocar a estética trabalhada em seu máximo potencial. Para isso, serão abordadas 3 marcas inspiracionais com produtos que se assemelham a estética abordada para a coleção, sendo elas: Chloma Gears, marca de streetwear inspirada em elementos futuristas e um sentimento de virtualidade; Reindee Lusion, marca de techwear que traz roupas práticas com um visual mais pesado e técnico/funcional visando aventureiros, e Hiroto Ikeuchi, artista, designer e modelador reconhecido mundialmente por seus designs high-tech e futuristas, além de seus projetos robóticos.

Para esta análise, será adotado o processo da Netnografia, que de acordo com Robert Kozinets (**Netnography: Doing Ethnographic Research Online**. 1a edição. SAGE Publications Ltd, 2010.), configura-se como uma metodologia de pesquisa qualitativa em sítios virtuais, que utiliza imersão em comunidades para entender suas culturas e seus padrões identitários, tendo como uma de suas estratégias coletas de dados comportamentais e construção de perfis. A partir desse método, serão mapeados os públicos-alvo das marcas, buscando entender seus hábitos de consumo

⁵ “Customers drive the success of brands, but brands are the necessary touchpoint that firms have to connect with their customers.”

⁶ “The strongest brands excel [...] when all the other core brand values are completely “in sync” with respect to customers needs, wants and desires.”

e identidades coletivas, a fim de construir uma persona para a coleção. Para isso, serão adotados para a pesquisa os seguintes parâmetros: (1) Para quem eles estão direcionando, (2) faixa etária, (3) interesses, (4) áreas de atuação profissional, (5) localização, (6) estilo de vida e (7) faixa salarial média.

4.1 Chloma gears

Criada em 2009 e antes conhecida por JUNYA SUZUKI, Chloma Gears, marca oriental focada em criar roupas que evocam o sentimento de mesclar a realidade e o virtual, foi criada por Junya Suzuki e Reiko Sakuma a fim de trabalhar a relação entre tecnologia, Internet, personagens sintéticos e as pessoas que vivem nesses ambientes. Seus produtos são vendidos habitualmente em seu site, porém ocasionalmente são abertas *flash stores* - A última realizada foi aberta entre o período de 25 de janeiro de 2025 até 04 de fevereiro de 2025.

A marca oferece produtos com preços que variam de 70 euros a 800 euros ou 11.000 ienes a 130.000 ienes, apresentando uma média de valores de 220~280 euros ou 36.000 ienes. Seu catálogo inclui vestidos, blusas, bolsas e acessórios, mas seus destaques são as calças e casacos, que possuem modelagens mais elaboradas e uma quantidade notável entre os produtos. Além disso, para a coleção de início de 2025, estão sendo vendidas versões virtuais de seus casacos e modelos 3D prontos de personagens, demonstrando o caráter virtual da marca.

Ilustrações 26 - *Moodboard* autoral de peças inspiração Chloma Gears



Fonte: *Moodboard* autoral, 2025; Imagens por Chloma Gears^{vi vii viii ix x}

4.1.1 Público-alvo

A partir de uma análise do perfil da marca e de consumidores que interagem com ela no Instagram, foi traçado um público-alvo utilizando os parâmetros: gênero, idade, interesses, áreas de trabalho, localização, estilo de vida e faixa salarial média. Para isso, serão analisados 10 perfis que interagem com a rede social da marca e consomem seus produtos, sendo eles: @wa____i, @eomzie, @pitayaq, @gi0s0ig, @bloodless_seraph, @mavissmei, @liddcap_, @minkkkmax, @si.ruyyy e @m.lolyyh.

Ilustração 27 - Usuária @wa_____i utilizando calça da marca Chloma Gears.



Fonte: @wa_____i no Instagram.

O perfil predominante é feminino ou andrógino, com idade entre 25 a 35 anos. Levando em conta a forma que a marca se apresenta, os produtos que oferece e o conteúdo que os perfis analisados consomem, se mostrou notável entre o público o interesse pelas temáticas como ficção científica, futurismo, cultura japonesa, tecnologia e estilo *streetwear*. Profissionalmente, esse público está majoritariamente inserido em áreas criativas e tecnológicas, sendo composto por designers, artistas 3D, programadores, e no geral profissionais em carreiras que exigem familiaridade com ferramentas digitais e possibilitam expressão criativa. Concentram-se mundialmente em grandes centros urbanos, regiões ativas e movimentadas, onde há maior acesso a tendências globais e comunidades com diversas expressões pessoais. Além disso, estes usuários são bastante ativos em mídias sociais, seja em blogs, comunidades online, redes sociais etc.,⁴ consumindo regularmente conteúdos que refletem seus interesses.

Através de uma pesquisa observando os valores das roupas em Yen, moeda japonesa, e em Euro, moeda europeia, e as médias salariais nessas respectivas áreas seguindo a idade estabelecida do público alvo, foi definido uma faixa de renda intermediária que varia entre 300k ~ 400k JPY (Yen japonês) ou 2.8k ~ 3.5k EUR

(Euro), determinando um público fiel que possua condições de adquirir as peças regularmente, sem comprometer seu orçamento, ao mesmo tempo em que demonstra um interesse consistente por moda e qualidade. Essa estratégia busca equilibrar acessibilidade e exclusividade, posicionando a marca de forma competitiva tanto no mercado japonês quanto no europeu.

Para a definição do salário em Yen, foi utilizado um artigo pelo blog GaijinPot⁷, atualizada em janeiro de 2025, onde foram dissecadas informações sobre análises salariais no Japão baseadas em gênero, idade e áreas de trabalho. A partir dos dados oferecidos, foi feita uma média utilizando os salários femininos e masculinos, dentro da faixa etária já estabelecida, nas áreas de trabalho citadas anteriormente. Para a média salarial em euro, foi utilizada a pesquisa realizada pelo Eurostat⁸, órgão oficial de estatísticas da União Europeia, que disponibiliza dados sobre rendimentos médios por faixa etária e gênero nos países membros. Por meio dessas informações, foi possível calcular uma média salarial a partir dos salários masculinos e femininos dos países, considerando a faixa etária definida no público-alvo.

4.2 Reindee Lusion

Reindee Lusion, marca de streetwear chinesa de Guangzhou, foi fundada em 2013 pelos designers Gary Kwong e Bosco, que unidos por seus ideais em comum, almejavam materializar e invocar a ideia do “Urbanite” - Sentimento de aventureiro urbano - através de roupas funcionais e um design inovador. A identidade de seus produtos reflete uma mistura entre uma estética arquitetônica, utilidade prática, futurismo/elementos de ficção científica e um design esportivo, que simbolizam a nova era da marca de permitir que seus clientes transcendam limites de estilo de vida em diversos ambientes, redefinindo o termo “funcional”.

Os produtos da Reindee Lusion são vendidos exclusivamente através do seu site, com preços que variam de 10 USD (Dólar americano) até 359 USD, com uma média de 70 ~ 140 USD. A loja oferece uma grande variedade de produtos, sendo eles: acessórios, calças, bolsas, camisetas, mochilas, coletes, máscaras e chapéus. Os destaques da marca são suas jaquetas *waterproof* e suas calças cargo, que inspiram urbanidade e transmitem a identidade da marca.

⁷ <https://blog.gaijinpot.com/what-is-the-average-salary-in-japan/>

⁸ https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ilc_di03__custom_15827772/default/table?lang=en

Ilustração 28 - Moodboard identidade Reindee Lusion

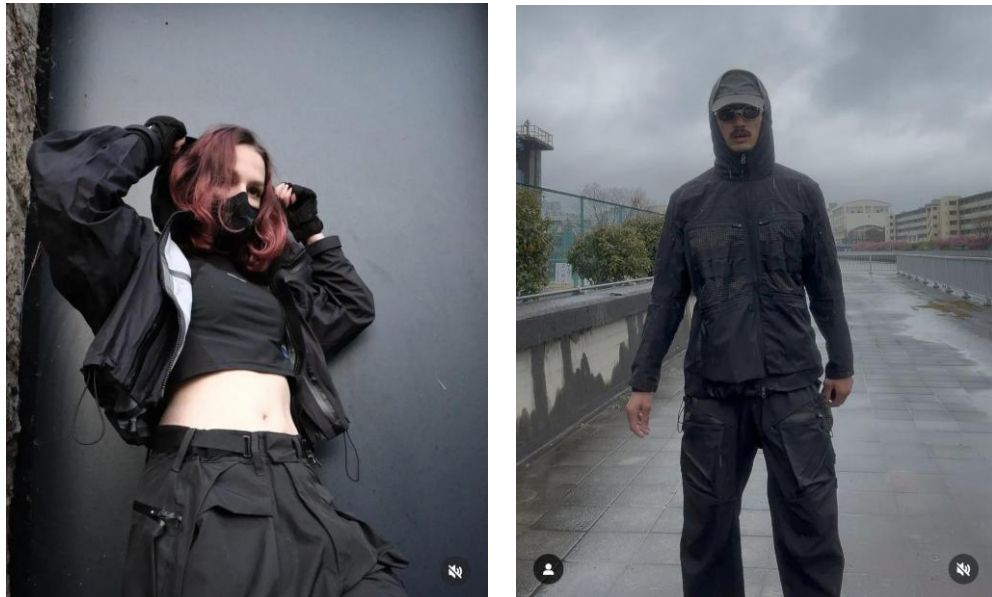


Fonte: Moodboard autoral, Imagens por Reindee Lusion^{xi xii xiii xiv xv xvi xvii xviii}

4.2.1 Público-alvo

Utilizando os mesmos parâmetros abordados anteriormente, foi realizada uma análise do perfil da marca e de consumidores que interagem com ela no Instagram. Para isso, foram analisados 11 perfis que interagem com a rede social da marca e consomem seus produtos, sendo eles: @tactical050, @madelon2005, @g.r.e.y.g.o.d_elk, @gennsierra, @t.o.m_g.t, @imgouki, @juntokki, @akhan_mx, @sh1n_meru, @ai.dubz, @gt.binh, @toya_akiii e @carolinaruizm0.

Ilustrações 29 e 30 - Usuários @ryudoueno e @madelon2005 utilizando produtos da marca



Fonte: Instagram, 2025

A marca possui uma abordagem inclusiva em termos de gênero, conectando-se a um público variado de faixa etária entre 25 e 45 anos, que apresenta interesses como atividades físicas e ao ar livre, tecnologia, aventuras e mídias japonesas. Demograficamente, seus consumidores majoritariamente concentram-se em centros urbanos movimentados ou cidades com grande influência tecnológica, que possuem a particularidade de espaços com áreas naturais e lugares com acessos a atividades físicas ao ar livre, incorporando o espírito ativo e aventureiro que a marca representa com a sua busca pelo futurismo. Dentro desse perfil, nota-se a predominância de trabalhadores em espaços virtuais, como designers, programadores, modelos, influencers, artistas 3D, além de funcionários em áreas visando avanços tecnológicos ou técnicas, como arquitetos, engenheiros computacionais etc.

Para a pretensão salarial deste público, foi definido uma média de 3k a 4.5k dólares, moeda utilizada em seu site, indicando claro posicionamento para mercados ocidentais, ou 2k a 3.5k em euros. Essa estimativa baseou-se em um relatório publicado pelo site Capital One⁹, que analisou dados emitidos pelo Bureau de Estatísticas do Trabalho dos EUA (Bureau of Labor Statistics), e considerando médias salariais por gênero, idade e áreas de trabalho, foi calculada uma média geral para

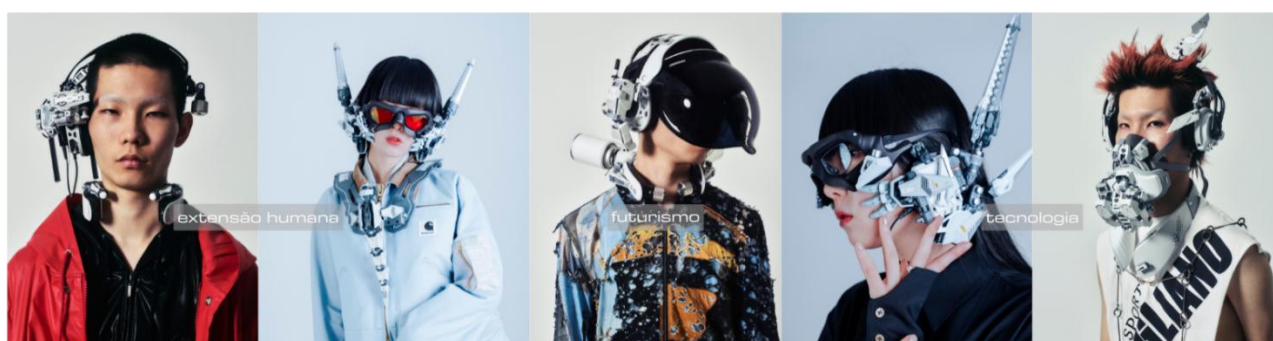
⁹ <https://www.capitalone.com/learn-grow/money-management/what-is-the-average-salary-in-the-us-by-age/>

obter a pretensão salarial do público. Para a média salarial em euro, foi utilizada a pesquisa publicada pelo Eurostat, aplicando o mesmo processo explicado no tópico 3.1.1.

4.3 Hiroto Ikeuchi

Hiroto Ikeuchi é um artista japonês especializado em máscaras, acessórios e esculturas com uma estética futurista inspirada pelo gênero cyberpunk. Formado em Design de Informação pela Universidade de Arte de Tama (2010), Hiroto transforma objetivos cotidianos - Como componentes industriais, peças de tecnologia, lixo eletrônico e peças de plástico - em obras de arte vestíveis e acessórios. No entanto, as obras de Hiroto não são facilmente adquiridas: o artista não possui site oficial ou canal direto de comercialização, tornando suas produções acessíveis principalmente através de exposições em museus e galerias.

Ilustração 31- Modelos vestindo obras criados por Hiroto.



Fonte: *Moodboard* autoral, 2025; Imagens por Hiroto Ikeuchi^{xix xx xxi xxii}.

Ao explicar como suas obras ajudam a visualizar meta-humanos, o artista declarou em entrevista à revista Metal¹⁰: “[...] isso trata de uma transcendência espiritual, e mesmo que eu aprimore a aparência de tecnologias já existentes, isso é apenas um desejo passageiro. É apenas entretenimento momentâneo. Não acredito que seja útil para humanos pré-superhumanos.” (tradução autoral). A fala do artista revela que suas obras não são apenas esteticamente impactantes e tecnicamente impressionantes, mas também carregam profundidade conceitual e cultural: elas

¹⁰ <https://metalmagazine.eu/en/post/hiroto-ikeuchi>

refletem e questionam a relação entre humanos e tecnologia, explorando as possibilidades e os desafios do futuro.

Ilustração 32 - Exoesqueleto feito por Hiroto Ikeuchi para Balenciaga.



Fonte: Hiroto Ikeuchi X Balenciaga, 2022.

Em suas raízes ligadas à ficção científica, Hiroto traz referências como Masamune Shiro, Katsuhiro Otomo e Philip K. Dick e autores contemporâneos Ted Chiang e Ryu Jikin, onde estabelece um diálogo entre a estética clássica cyberpunk e questões atuais sobre pós- humanismo. Além disso, sua obra reflete de forma crítica as narrativas distópicas japonesas, com destaque para o impacto temático e visual de Neon Genesis Evangelion, obra a qual considera uma de suas inspirações nostálgicas da infância, evidenciando como a cultura pop opera como base conceitual em suas reflexões sobre tecnologia e transcendência.

4.3.1 Público-alvo

Ao contrário das marcas analisadas, a identificação do público-alvo de Hiroto Ikeuchi foi fundamentada em cinco critérios: faixa etária, interesses culturais, áreas profissionais, distribuição geográfica e padrões de consumo de conteúdo. A exclusão dos parâmetros financeiros da análise justifica-se pela conduta não comercial do artista, que não oferece abertamente meios de compra para quem o acompanha.

Seu público predominante é majoritariamente variado - reflexo das obras agênero - com idade entre 20 e 30 anos, e interesses em ficção científica, futurismo, cultura japonesa, tecnologia e jogos eletrônicos. Profissionalmente, atuam em áreas criativas e tecnológicas, como arte 3D, design, programação, modelagem e criação de conteúdo digital, além de áreas da moda como modelos. Concentram-se em grandes centros urbanos, onde o acesso a tendências e comunidades diversas é facilitado, com uma presença notável no oriente como Tokyo, Seoul, Osaka, entre outras. São pessoas altamente ativas em redes sociais, plataformas que utilizam para consumir e disseminar conteúdos alinhados a seus perfis.

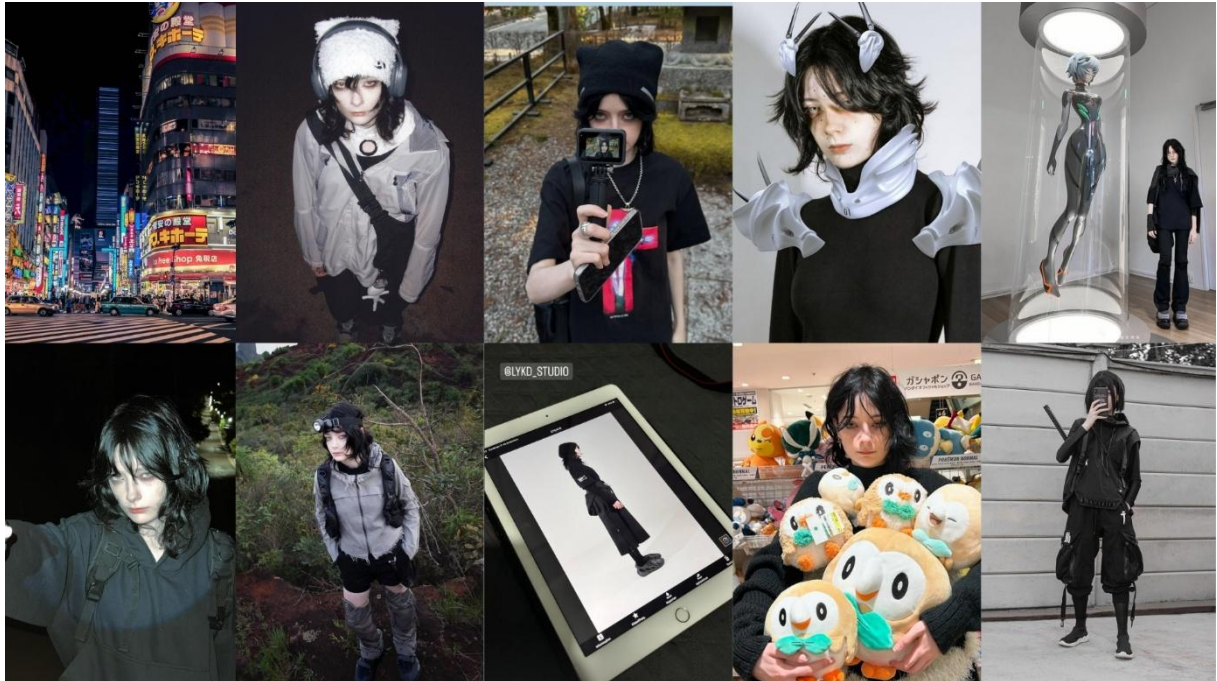
4.4 Definição de persona para a coleção

Através dos resultados obtidos pelas análises de público-alvo das marcas inspiracionais, é possível identificar a existência de uma persona real, e desenvolver uma persona fictícia, a fim de representar a diversidade do público.

- Persona “Real” – Ana “Pitayaq” Mol

Observando os públicos das três marcas analisadas, foi possível notar a presença recorrente da influenciadora brasileira Ana Mol, conhecida como “Pitayaq”, modelo e criadora de conteúdo de moda alternativa e tecnológica. Torna-se possível reconhecê-la como persona real uma vez que divulga abertamente ser consumidora e interagir com essas marcas. Sua atuação profissional divulgando as peças e marcas que usa e modelando para marcas, somado ao expressivo número de seguidores brasileiros interessados nesse nicho que ela influencia, reforça seu papel como personalidade concreta.

Ilustração 33 - *Moodboard Lifestyle Pitayaq.*



Fonte: Autoral (2025), Instagram da usuária @pitayaq, 202- xxiii

Dessa forma, Pitayaq valida e apresenta as principais características observadas durante a análise: Uma pessoa interessada em tecnologia e futurismo, consumidora de marcas techwear e estéticas cibernéticas e virtuais, vinculada com culturas digitais e uma vontade de expressão estética pessoal.

Ilustração 34 - Moodboard de Persona Real.



Fonte: Autoral, 2025; Pinterest, 202-xxiv.

- Persona construída – Kai

Como persona construída, define-se que essa pode ser definida por um indivíduo entre 20 e 35 anos, com expressão de gênero fluída ou andrógina. Residente em grandes centros urbanos (como Tóquio, Seul, Berlim ou Nova York), onde o acesso a tendências globais e comunidades digitais é facilitado.

Para adaptar as faixas de renda internacionais citadas anteriormente ao contexto brasileiro, foi realizada uma conversão monetária utilizando as cotações médias de novembro de 2025 para euro, dólar e iene, tomando como base os valores divulgados pelo Banco Central do Brasil¹¹. Optou-se por empregar a taxa de câmbio nominal - e não a equivalência de poder de compra - por tratar-se de uma comparação voltada à estimativa aproximada de faixa salarial e não à comparação de custo de vida entre países. Assim, as rendas de €2.8 mil ~ €4.5 mil, US\$ 3 mil ~ US\$ 4.5 mil e ¥300 mil ~ ¥400 mil foram convertidas para valores que variam entre aproximadamente R\$ 15 mil ~ R\$ 28 mil mensais. Para situar essa faixa dentro da realidade brasileira,

¹¹ <https://www.bcb.gov.br/estabilidadefinanceira/historicocotacoes>

utilizou-se como referência os dados sobre o rendimento médio dos trabalhadores divulgado pelo IBGE (2025)¹², que apontam um valor aproximado de R\$ 3.410 mensais. A partir dessa comparação, considera-se que o perfil analisado, quando regionalizado, se enquadra entre a Classe B1 e a Classe A, pela escala Critério Brasil da ABEP, refletindo um público com acesso ampliado a tecnologia, moda conceitual e consumo especializado - coerente com o nicho ao qual a coleção se direciona.

Esse consumidor valoriza peças que unam inovação estética e funcionalidade, demonstrando seu interesse por moda de edição limitada, drops exclusivos e até mesmo vestíveis digitais - como NTFs e avatares 3D. Profissionalmente, trabalharia entre áreas criativas e tecnológicas, podendo ser designer 3D, programador, artista visual, arquiteto de metaverso ou influencers de nicho, refletindo uma relação íntima com a cultura digital e a produção de conteúdo.

Seus interesses orbitam em torno de ficção científica, cyberpunk, cultura japonesa - animes e mangá -, jogos eletrônicos e discussões sobre futurismo e pós-humanismo, consumindo essas temáticas tanto em redes sociais, como Instagram, TikTok, comunidades no Reddit ou Discord, quanto em eventos como feiras de tecnologia, exposições sobre cultura japonesa ou até convenções que abordam temáticas futuristas. Esteticamente, o perfil da persona procuraria roupas que transcendam o convencional, priorizando cortes assimétricos ou modelagens diferenciadas, materiais tecnológicos (como tecidos waterproof e fibras luminosas) e acessórios modulares, numa mistura de ficção científica e utilitarismo urbano. Além disso, se conectaria com marcas as quais identifica que carreguem uma narrativa crítica, questionando temas como vigilância digital, poder de grandes corporações, distopias tecnológicas e a relação entre humano e máquina - elementos centrais nas narrativas de Hiroto Ikeuchi e Chloma Gears

¹²https://agenciagov.ebc.com.br/noticias/202503/desocupacao-sobe-para-6-8-mas-rendimento-e-carteira-assinada-batem-recorde?utm_source=chatgpt.com

Ilustração 35 – Mapa mental sobre características da persona



Fonte: Elaborado pela autora, 2025

Compreende-se então que a coleção deve oferecer não apenas produtos, mas uma experiência imersiva, combinando lançamentos físicos com contrapartes digitais, como modelos 3D vestíveis em ambientes virtuais e estratégias de comunicação que reforcem sua identidade como um *urban cyborg*, alguém que vê a moda como uma extensão de seu corpo e de suas convicções sobre o futuro. Essa abordagem assegura que a coleção dialogue tanto com o mercado inspirado por ideias cyber futuristas – Como representado pela Chloma Gears – Quanto com o streetwear utilitário – Como Reindee Lusion –, ao mesmo tempo em que incorpora a profundidade conceitual e artística necessária para cativar o público.

Ilustração 36 – *Moodboard Lifestyle* Persona Construída.



Fonte: *Moodboard* autoral, 2025; Instagram, 2021, 2024 xxv xxvi xxvii; Pinterest, 20-- xxviii xxix xxx

xxxi xxxii xxxiii

Com essas informações, foi criada uma persona fictícia como exemplificação dos resultados obtidos durante a pesquisa. A persona envolve um indivíduo não binário – Identidade de gênero onde a pessoa não se identifica nas margens da binariedade entre homem e mulher, transitando entre ou além dela. – de 28 anos, nascido e criado no Brasil, mas que se mudou para Tóquio à trabalho.

Ilustração 37 - Moodboard da Persona construída.

Sobre:

Kai é uma pessoa exploradora do universo digital. Atuando como artista 3D, transita entre o físico e o virtual, buscando peças que traduzam uma estética bruta e a narrativa dos games para o guarda-roupa cotidiano.

Valoriza roupas modulares, tecnológicas e carregadas de história, assim como os avatares que cria, entendendo a moda como uma extensão natural do corpo e da criatividade, sem limitações de gênero.

Gastos:

procura investir seu dinheiro em tecnologias de ponta, action figures, lançamentos de jogos novos de seu gosto, assinaturas em plataformas digitais e peças de roupas virtuais

Nome: Kai Martins



Idade: 28 anos

Localização: Tóquio, Japão (naturalidade Brasileira)

Emprego: Character artist e Modeladora 3D

Renda mensal: ¥ 480,000 (aproximadamente \$4,300 USD / €4,000)

Interesses:

- eventos de moda
- cultura nerd
- eventos de tecnologia
- universos bem desenvolvidos
- jogos indies ou exploração
- synthwave
- ficção científica e aventura
- música eletrônica
- concenções de anime

Fonte: Autoral, 2025; Pinterest, 202- xxxiv

5. GERAÇÃO DE IDEIAS

Este capítulo abrange o processo de geração de ideias, apresentando as informações utilizadas para desenvolver a coleção final. O ponto de partida se inicia com os resultados das pesquisas imagéticas e de produtos sobre as marcas inspiracionais, o estilo escolhido e mídias visuais Cyberpunk através de *moodboards*. Seguindo estas pesquisas, foram esboçadas peças que por fim foram juntas em processo de mix & match para decidir os *looks* finais.

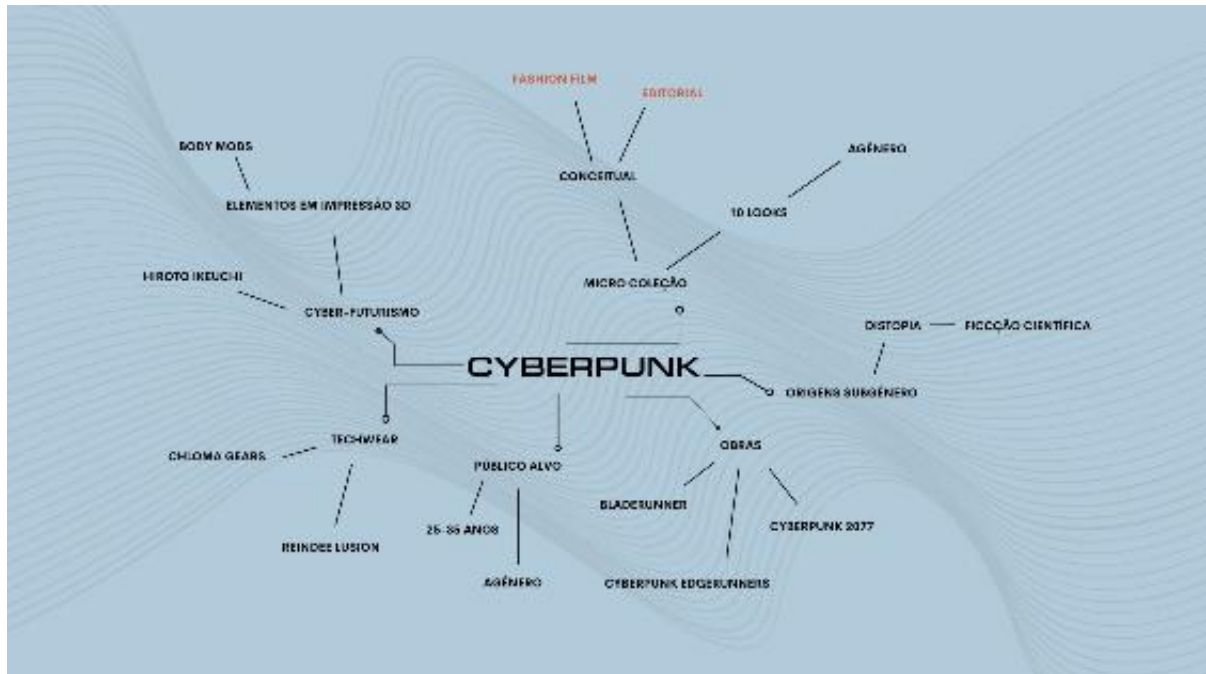
5.1 Direcionamento da coleção

Para estabelecer os primeiros rumos conceituais da coleção, foi elaborado um mapa mental que organiza e conecta os principais elementos que orientam o projeto. Esse diagrama inicial serviu como ponto de partida para identificar as referências estéticas, temáticas e funcionais que fundamentam a proposta, oferecendo uma visão ampla sobre tudo aquilo que a coleção pretende abordar.

O mapa contempla aspectos essenciais do universo Cyberpunk — suas origens, obras influentes e atmosferas distópicas —, além de influências contemporâneas do techwear, do cyber-futurismo e de designers e artistas relevantes para a construção visual do projeto. Também são definidos elementos estruturantes, como a abordagem agênero, o público-alvo, a quantidade de *looks* e as direções relacionadas à produção de editorial e *fashion film*, ambas que no fim, por questões de tempo, acabaram por serem descartadas.

Esse direcionamento inicial estabelecido pelo mapa mental funciona como base organizadora para o processo criativo, guiando as escolhas que seriam aprofundadas nas etapas seguintes: estudos visuais, experimentações, esboços, testes de materiais e desenvolvimento dos *looks* que compõem a microcoleção.

Ilustração 38 – Mapa mental direcional sobre a coleção



Fonte: Mapa mental autoral, 2025

5.2 Referências estéticas

Como etapa inicial para a geração de ideias, foram realizadas pesquisas estéticas das referências utilizadas para a coleção, estas representando a estética Cyberpunk e o estilo *techwear*, a fim de definir na estética final da coleção. Para isso, foram elaborados *moodboards* que simbolizam essas estéticas e traduzem seus conceitos, reunindo cores, texturas, formas e elementos conceituais representativos desses universos. A partir desses materiais, foi desenvolvido um *moodboards* final para a estética da coleção, consolidando e integrando as referências apontadas nos *moodboards* anteriores.

- Estética Cyberpunk

A estética Cyberpunk [se configura como uma imersão] em um futuro marcado por contrastes entre luzes de neon - como tons de vermelho e azul - e a atmosfera obscura e pesada das megacidades. Cabos expostos, placas sobrepostas e

estruturas geométricas rígidas compõem paisagens saturadas, onde reflexos artificiais se espalham por superfícies metálicas e úmidas. Nesse ambiente, o corpo humano se estende por meio de próteses, circuitos e interfaces que funcionam como uma segunda pele, criando um híbrido vivo entre carne e tecnologia. A atmosfera é carregada por ruídos metálicos, brilhos intermitentes e uma névoa que mistura chuva, fumaça e hologramas, que intensificam a sensação de tensão constante. Esse visual vibrante, caótico e altamente mecanizado traduz a essência do Cyberpunk - uma estética marcada por excesso, intensidade e pela percepção contínua de um mundo à beira do colapso.

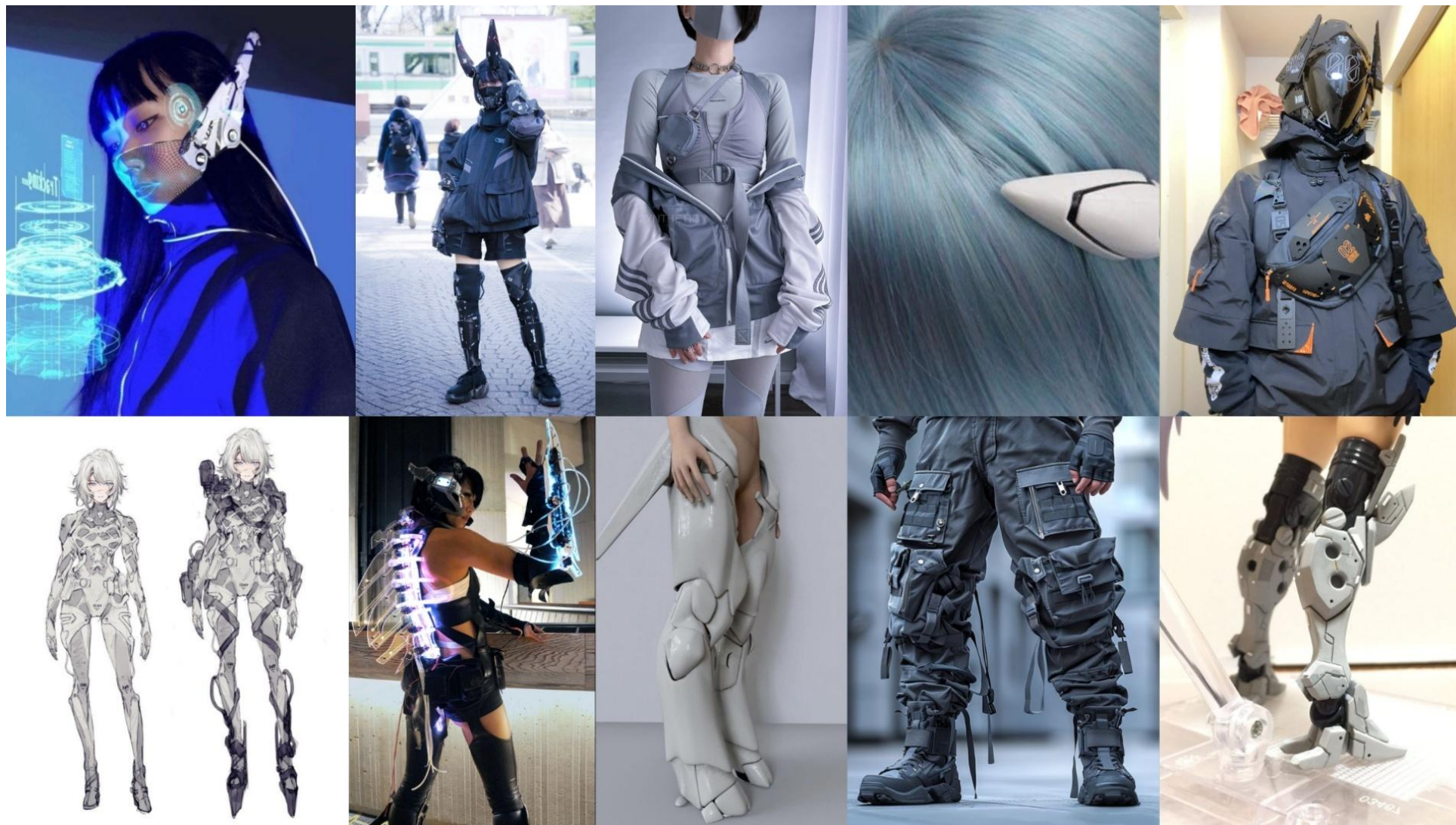
- Estética Techwear

A estética techwear se constrói a partir da união entre funcionalidade extrema e design contemporâneo, apresentando peças preparadas para qualquer ambiente urbano - da chuva constante ao movimento acelerado das metrópoles. Tecidos técnicos, impermeáveis ou respiráveis moldam silhuetas amplas, estruturadas e articuladas, enquanto bolsos estratégicos, zíperes, fitas, presilhas e sistemas modulares compõem uma lógica utilitária que organiza cada detalhe. As cores, predominantemente neutras e foscas - pretos, cinzas, verdes e beges - reforçam a sobriedade e a performance do conjunto e remetem as cores das cidades e uma camuflagem urbana, ao mesmo tempo que superfícies refletivas e acabamentos sintéticos sugerem uma presença futurista discreta. O resultado é uma estética que equilibra proteção e mobilidade, precisão e impacto visual: roupas pensadas como ferramentas, capazes de acompanhar o corpo em cenários imprevisíveis e traduzir uma linguagem visual pautada pela praticidade, adaptação e modernidade urbana.

- Estética Final Coleção

A estética da coleção nasce do encontro entre os aspectos futurista e distópicos existentes no cyberpunk, uma atmosfera virtual que orbita a temática e a funcionalidade do techwear. Nessa combinação, o corpo é pensado como terreno de experimentação: ora protegido por volumes estruturados, múltiplos bolsos e superfícies resistentes; ora estendido por próteses, roupas elásticas e acessórios que evocam a ideia de aprimoramento, dinamismo e adaptação ao ambiente. As formas variam entre o rígido e o fluido, o *oversized* e o ajustado, buscando refletir um vestir que responde tanto ao ambiente urbano quanto a um espaço. Tons metálicos, azuis luminosos e cinzas tecnológicos aparecem em contraste com texturas e detalhes que simulam circuitos, fibras óticas e estruturas biomecânicas. O resultado é uma estética híbrida que ultrapassa o visual utilitário e modular, que incorpora uma dimensão quase imersiva, sugerindo que a roupa funciona como ponte entre o real e o virtual - um sistema que protege, transforma e projeta novas possibilidades para o corpo.

Ilustração 41 - Moodboards representando a estética da coleção



Fonte: Moodboard autoral, 2025; Pinterest, 20--lxxii lxxiii lxxiv lxxv lxxvi lxxvii lxxviii lxxix lxxx lxxxi

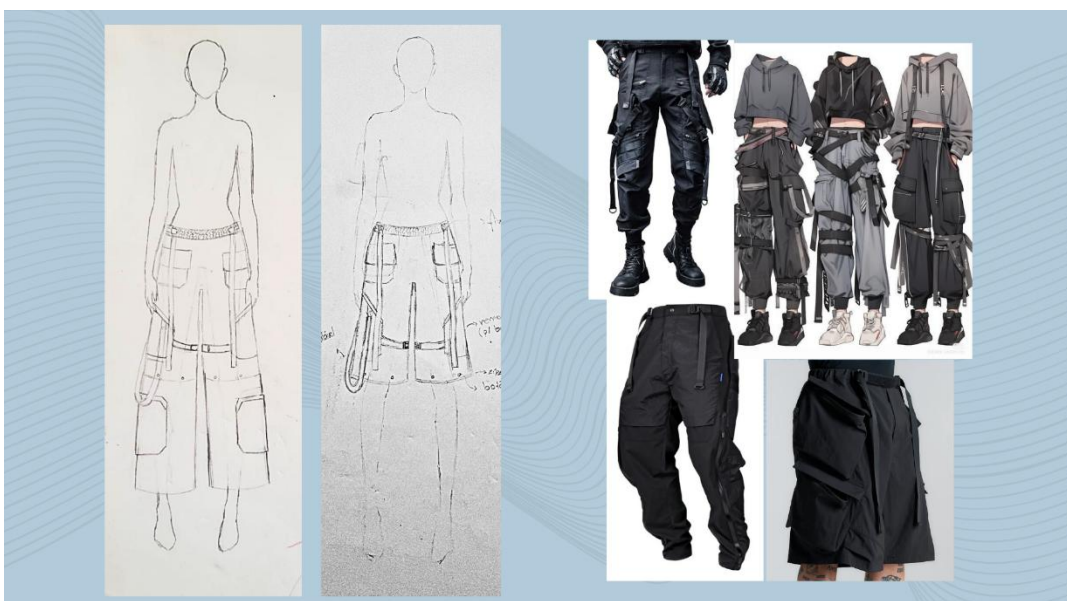
5.3 Esboços peças

Com a definição da estética da coleção, foram desenvolvidos os esboços das peças, buscando evocar a sensação transmitida na figura 41.

Nesta etapa, foram exploradas diferentes silhuetas e proporções, procurando trazer equilíbrios e pesos diferentes para as peças. Considerando detalhes funcionais, tornou-se imprescindível garantir conforto, praticidade e versatilidade. Elementos comuns em representações visuais Cyberpunk, como modelagens oversized ou justas, remetendo tanto à moda punk quanto a uma moda casual reinterpretada, aparecem nos esboços da coleção. Essa estética cotidiana modificada reflete uma expressão individual e rebelde, onde cada peça traduz traços de identidade e resistência.

As peças, algumas modulares, incorporam bolsos estratégicos, zíperes aparentes e recortes marcantes, refletindo uma estética técnica e intensa, marcada pela funcionalidade precisa e pelo impacto visual gerado pela sobrecarga de elementos, resultado da pesquisa visual apresentada no tópico 5.1 e a definição da estética para a coleção. Intercalando silhuetas amplas e soltas com modelagens mais ajustadas e flexíveis, as peças evocam a funcionalidade e praticidade desejada para a coleção.

Ilustração 42 - Prancha de esboço: Calça/Bermuda Modular



Fonte: Prancha de esboços autoral, 2025; Pinterest, 202- lxxxii lxxxiii; ACRONYM, 2025 lxxxiv; Reindee Lusion, 2025 lxxxv

Ilustração 43 - Prancha de esboço: Calça pregas laterais



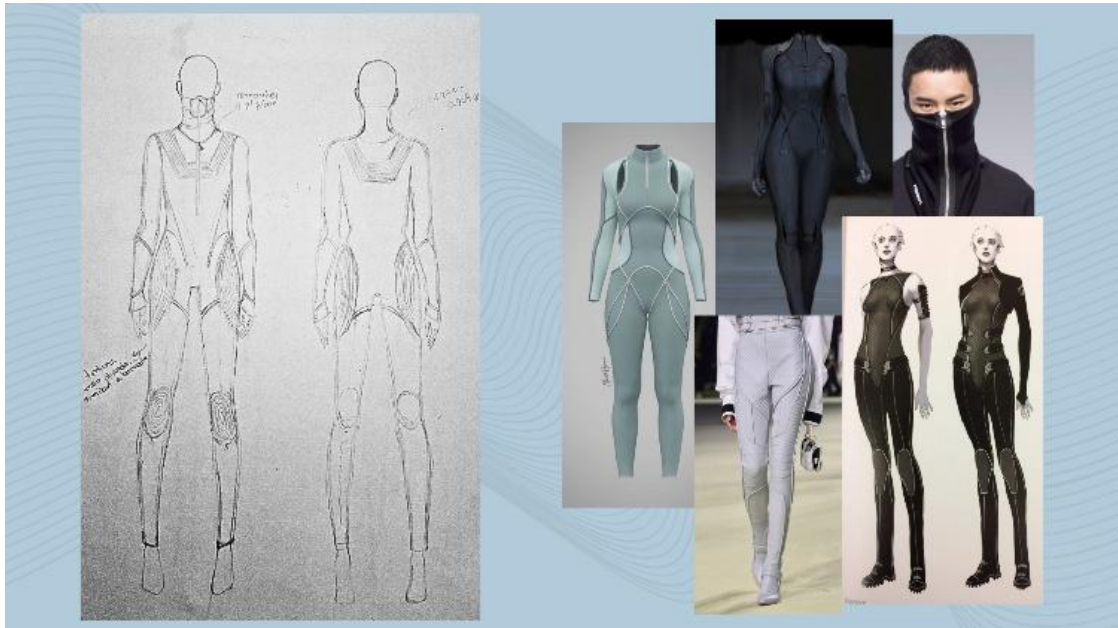
Fonte: Prancha de esboços autoral, 2025; Reindee Lusion, 2025 lxxxvi; Offwrld Techwear, 2025 lxxxvii; Blackout Techwear, 2025 lxxxviii

Ilustração 44 – Prancha de esboço: Top com gola alta ajustável



Fonte: Prancha de esboços autoral, 2025; Pinterest, 2025 lxxxix xc xci.

Ilustração 45 – Prancha de esboço: Macacão com recortes e amortecimento



Fonte: Prancha de esboços autoral, 2025; Pinterest, 2025 ^{xcii xciii xciv xcv xcvi}

Ilustração 46 – Prancha de esboço: Calça jogger com bolsos assimétricos



Fonte: Prancha de esboço autoral, 2025; Pinterest, 202- ^{xcvii xcvihi xcix}; Reindee Lusion, 2025 ^c

Ilustração 47 – Prancha de esboço: Camiseta oversized recortes



Fonte: Prancha de esboço autoral, 2025; Pinterest, 202-^{ci cii ciii}

Ilustração 48 – Prancha de esboço: Corta vento oversized



Fonte: Prancha de esboço autoral, 2025; Pinterest, 202-^{civ cv; Reindee Lusion, 2025 cvi cvii;}
Chloma Gears, 2020^{cviii}

Ilustração 49 – Prancha de esboço: Sobretudo Kimono com bolsos alternáveis



Fonte: Prancha de esboços autoral, 2025; Pinterest, 202-^{cix cx cxii}; Chloma Gears, 2025^{cxii}

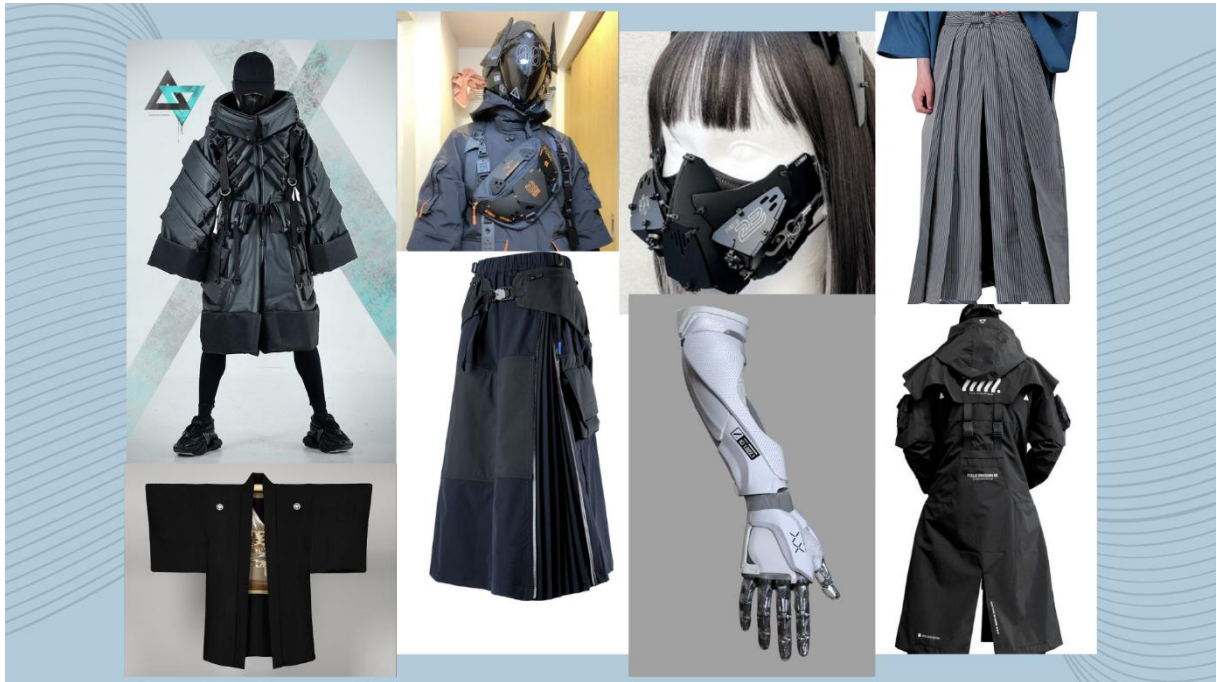
Ilustração 50 – Prancha de esboço: Top assimétrico



Fonte: Prancha de esboço autoral, 2025; Pinterest, 202-^{cxiii cxiv cxv}.

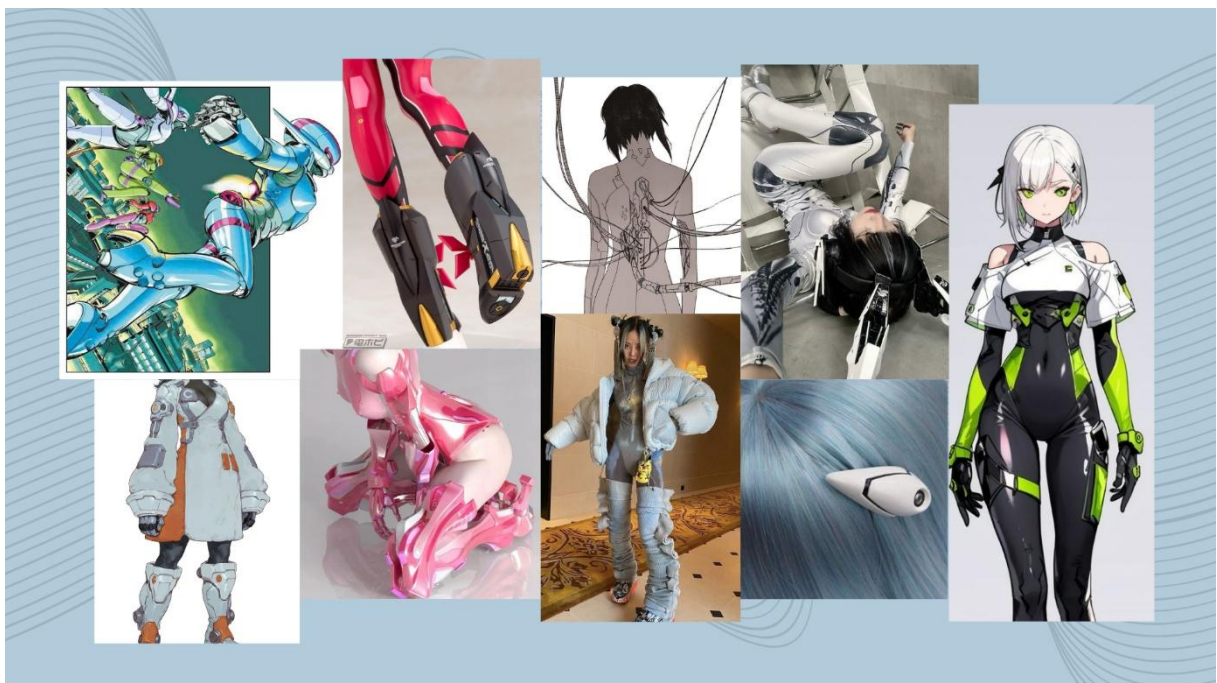
Com os esboços concluídos e a identidade estética consolidada, inicia-se a fase de experimentação e combinação das peças, resultando na montagem dos looks finais.

Ilustração 52: *Moodboard* referência para looks 2



Fonte: *Moodboard* autoral, 2025; Pinterest, 202-; Reindee Lusion, 2025.

Ilustração 53: *Moodboard* referência para looks 3



Fonte: *Moodboard* autoral (2025), Pinterest, 202-.

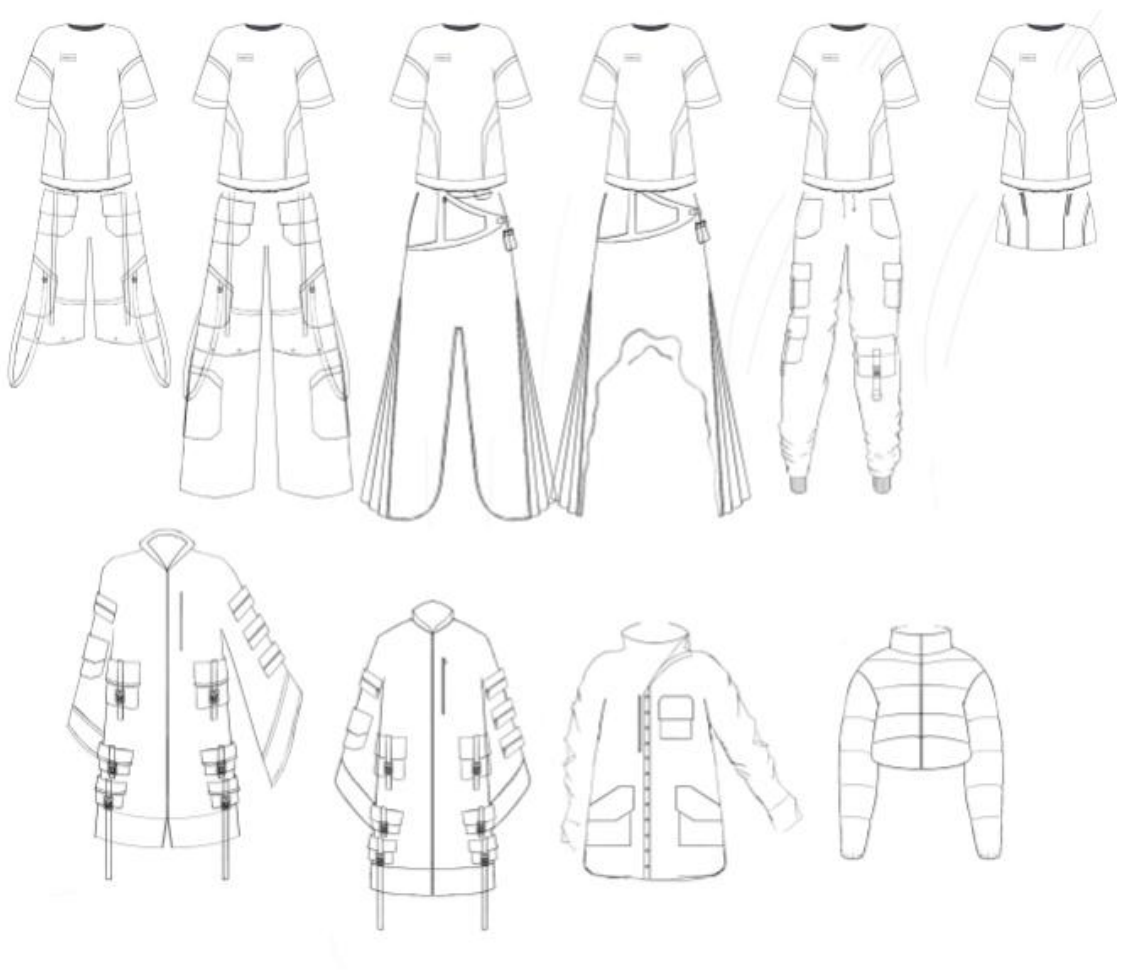
Ilustração 54: *Moodboard* referência para looks 4



Fonte: *Moodboard* autoral (2025); Pinterest, 202-; Chloma Gears, 2025.

O uso da técnica de *mix & match* configurou um momento de experimentação durante o processo criativo da coleção. A abordagem buscou explorar novas possibilidades de uso das peças, apresentando-as de jeitos diferentes. A fim de evidenciar a versatilidade dos produtos, essa prática reproduz diversos modos em que o público poderia usar a mesma peça.

Ilustração 55 – Mix & Match das peças 1



Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

Ilustração 56 - Mix & Match das peças 2



Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

Ilustração 57 - Mix & Match das peças 3



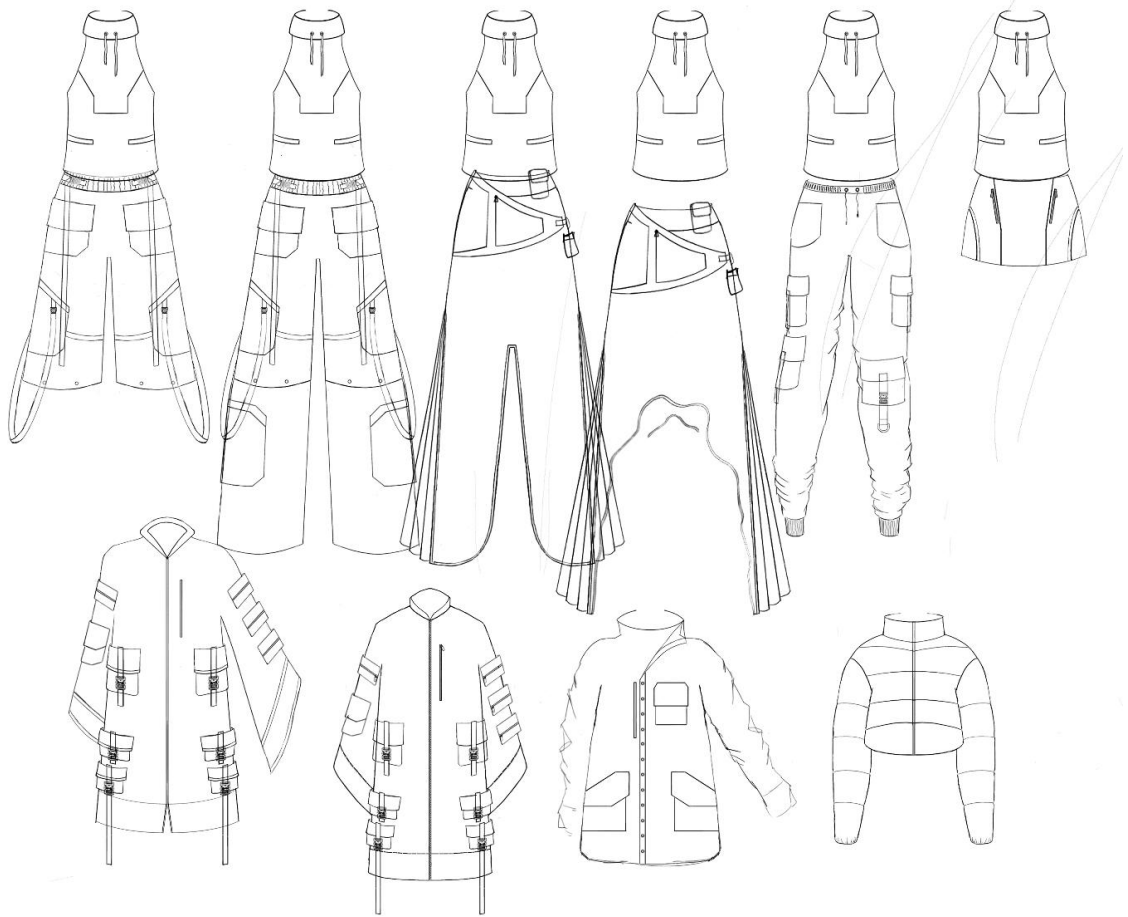
Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

Ilustração 58 - Mix & Match das peças 4



Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

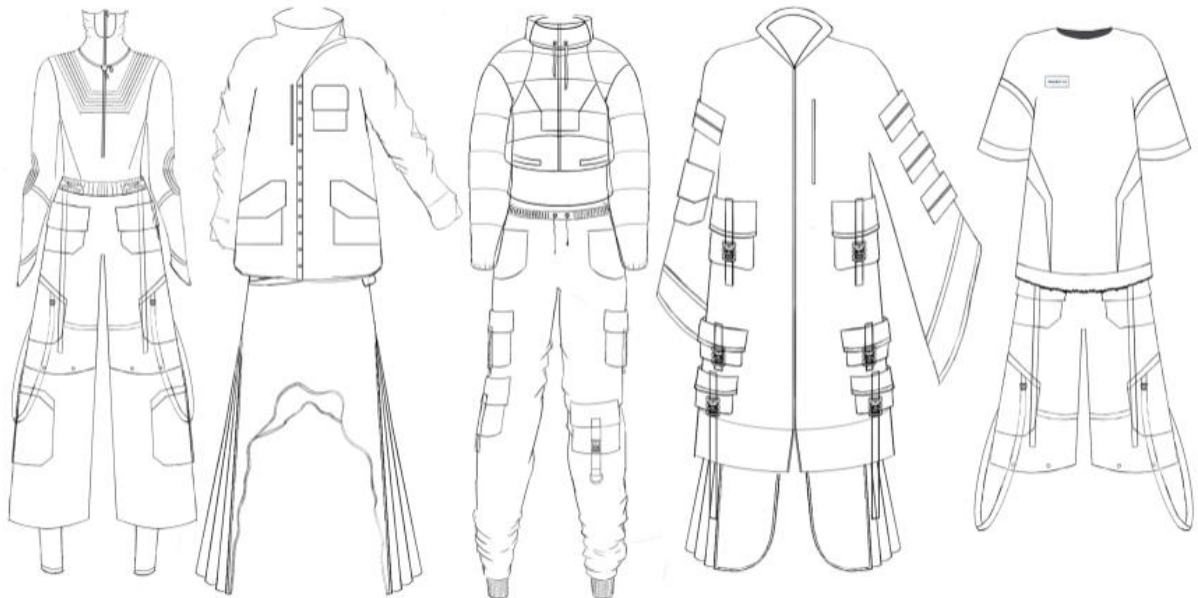
Ilustração 59 - Mix & Match das peças 5



Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

Esta etapa de montagem dos *looks* consolida as propostas visuais desenvolvidas ao longo do processo criativo, traduzindo as experimentações em composições que equilibram funcionalidade e estética. As combinações definidas refletem a coerência entre conceito e forma, resultando em uma identidade visual alinhada ao universo techwear e às referências Cyberpunk da coleção. Assim, encerra-se o processo criativo e inicia-se a transição para a etapa de desenvolvimento da coleção final, na qual essas propostas serão materializadas em peças concretas.

Ilustrações 60 e 61 – Seleção final dos *looks*



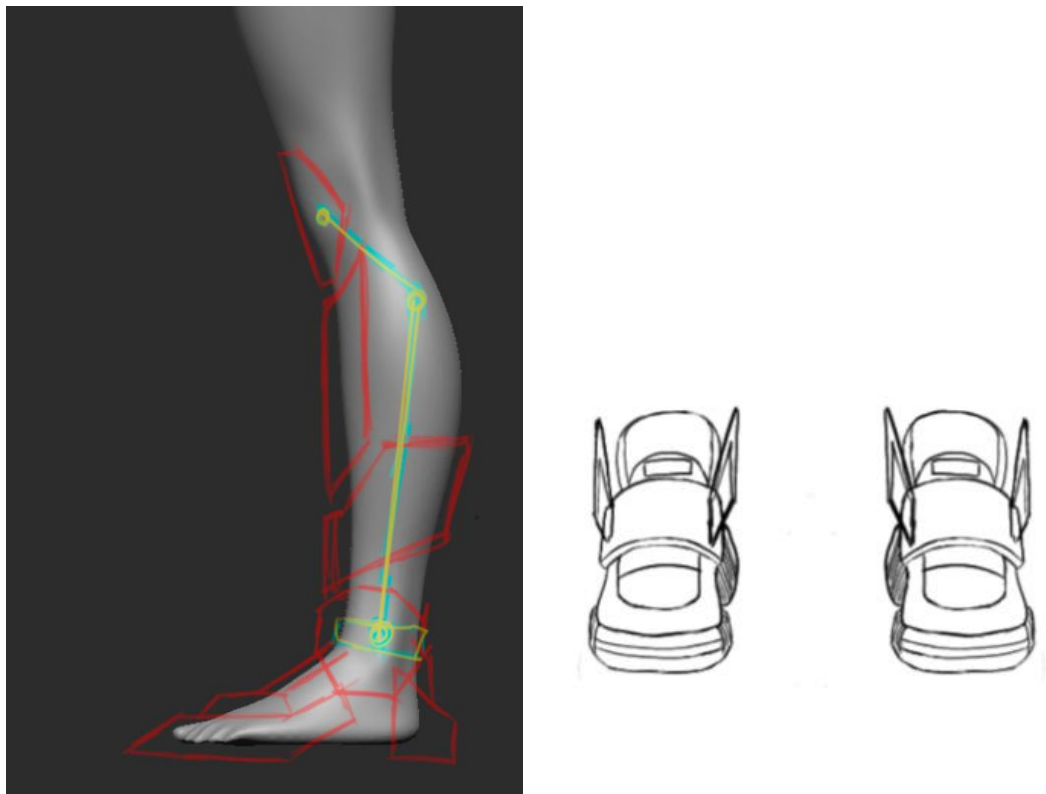


Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

5.5 Extensões e aprimoramentos corporais

Dentro do processo criativo da coleção, a exploração da impressão 3D surgiu como uma estratégia fundamental para investigar visualmente a ideia de aprimoramentos corporais — elemento central nas narrativas do transumanismo e de futuros cyberpunk japoneses que guiam o projeto. Embora as peças desenvolvidas não tenham sido destinadas inicialmente à fabricação física, o uso da modelagem tridimensional permitiu simular volumetrias, texturas e estruturas que dialogam com dispositivos implantados, próteses estéticas e extensões tecnológicas do corpo humano. Essa abordagem expandiu o campo de possibilidades do design, funcionando como um laboratório digital no qual foi possível experimentar formas e conceitos que extrapolam as limitações imediatas da matéria têxtil.

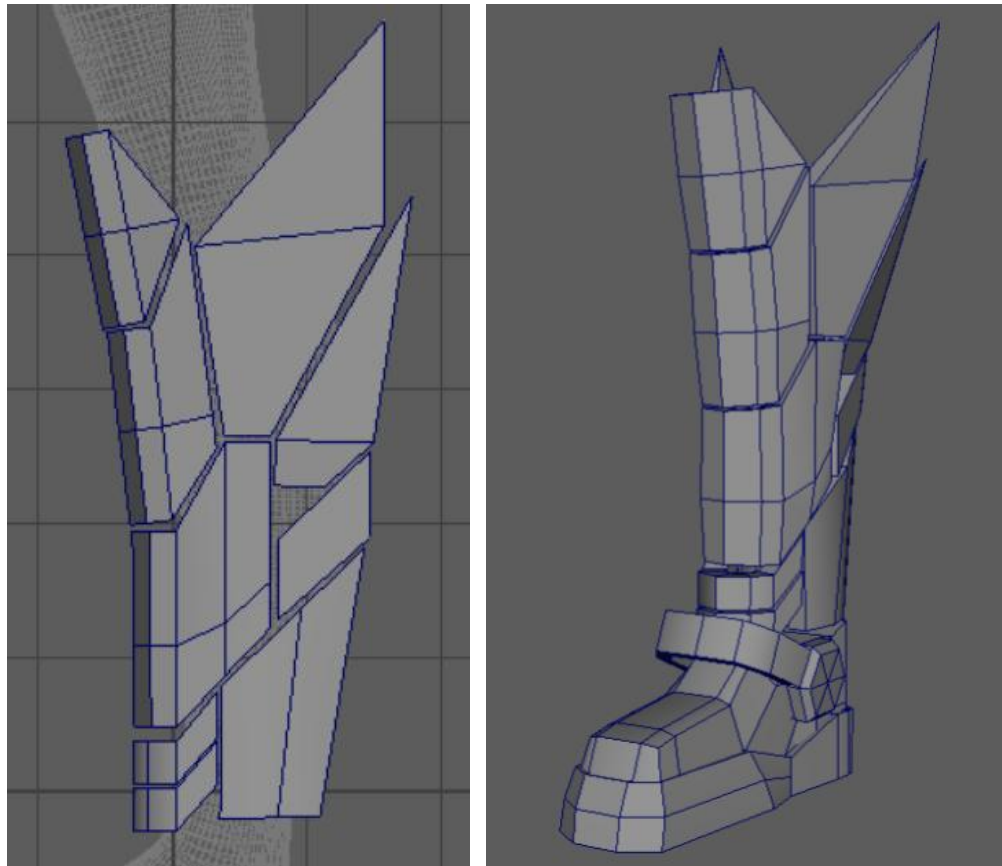
Ilustrações 62 e 63 – Esboços iniciais peças 3D



Fontes: Elaborados pela autora, 2025.

A inspiração para essa etapa se fundamenta no trabalho do artista japonês Hiroto Ikeuchi, cuja estética combina componentes eletrônicos, próteses mecânicas e elementos de ficção científica para criar composições que borram as fronteiras entre corpo, máquina e acessório. Assim como seu processo, a proposta desta coleção utiliza o 3D como meio de especulação visual, explorando como o corpo poderia ser aprimorado, modificado ou expandido a partir da tecnologia — não apenas de maneira funcional, mas também estética e narrativa. Ao traduzir esses aprimoramentos em protótipos digitais, a pesquisa alcança uma dimensão híbrida, conectando a imaginação futurista com o desenvolvimento projetual contemporâneo.

Ilustração 64 e 65 – Processo de construção modelagem 3D



Fonte: Elaborados pela autora, 2025.

A modelagem 3D se tornou uma extensão do processo criativo, permitindo visualizar soluções que, embora ainda não físicas, contribuem diretamente para a construção do universo conceitual da coleção. A simulação desses aprimoramentos tecnológicos reforça o diálogo entre moda, cultura digital e ficção especulativa, ao mesmo tempo em que oferece repertório visual para orientar as decisões formais das peças. Essa etapa não apenas ampliou o escopo experimental do projeto, mas também consolidou a estética que permeia toda a coleção.

6. COLEÇÃO

Este capítulo reúne o desenvolvimento completo da coleção, articulando os fundamentos conceituais e as escolhas projetuais feitas ao longo do processo. Inicia-se pelo release e apresentação do tema, seguida pelas cartelas de materiais, que incluem tecidos e aviamentos. Na sequência, apresenta-se a coleção em si, contextualizando suas intenções formais e estéticas, além das tabelas de medidas que orientam a construção das peças. Por fim, apresenta-se as fichas de desenvolvimento da coleção, mostrando suas especificações de materiais e detalhes.

★ Release

A coleção desenvolvida, inspirada pelo gênero de ficção científica e movimento Cyberpunk, traz como proposta *looks* que incorporam o conceito de transhumanismo e tecnologia. Esses conceitos são expressos através de peças de *Techwear* - Estilo fortemente ligado ao Cyberpunk na moda contemporânea - unindo o urbano e tecnológico do gênero à funcionalidade inteligente e sofisticação do estilo.

Composta por 10 *looks* autorais, a proposta explora o conceito de aprimoramentos humanos a partir da tecnologia. Esta, com base em obras cinematográficas e literárias do gênero, se inspira em como pessoas de uma sociedade distópica, marcada por avanços tecnológicos e uma vida precária e caótica, se vestiriam. Project 1.0 tem como intenção, por meio de um olhar detalhado da moda, evocar no público a sensação de imersão nesses universos, onde se vive em sociedades ultra avançadas tecnologicamente, com centros urbanos hiper populados e rotinas intensas, aproximando-os das produções de ficção científica que tanto gostam.

As peças foram pensadas levando em consideração conforto, praticidade e versatilidade, incorporando bolsos estratégicos, zíperes aparentes, fivelas e recortes que refletem uma estética técnica e intensa. A coleção adota uma proposta agênero, intercalando silhuetas oversized e soltas com peças modeladoras e flexíveis, além de elementos modulares que permitem múltiplas combinações, permitindo liberdade de uso e funcionalidade.

Foram selecionados tecidos inteligentes e de alta performance, como nylon ripstop, nylon impermeável e *technical polyester*, comumente utilizados em roupas atléticas e militares, garantindo durabilidade e transmitindo uma sensação de robustez técnica. Também foram escolhidos tecidos inteligentes, que evocam uma estética cibernética, virtual e fluida - por seu movimento enquanto interage com a luz - criando um contraste entre as escolhas de tecidos.

A cartela de cores foi definida a partir de pesquisas visuais representadas nos *moodboards* 39, 40 e 41 e tendências previstas pelo WGSN para 27/28 Outono/Inverno. A paleta transita por tons neutros e urbanos, como cinzas, pretos e brancos, até chegar a tons de azuis claros, que representam elementos virtuais, e pontos de neon, que remetem às luzes e elementos de metrópoles futuristas.

Essa abordagem detalhada das peças e materiais serve como base para o planejamento numérico da coleção, permitindo estabelecer a quantidade de *looks*, cores, tecidos e aviamentos necessários, além de definir prioridades de produção e logística para cada modelo.

Como resultado, a coleção exhibe *looks* onde a praticidade e estética coexistem, manifestando estéticas pós-humanistas e possibilidades cibernéticas.

6.1 Tema

Em busca de explorar as possibilidades da moda futurista, a coleção Project 1.0 aborda o tema de Transhumanismo Urbano. Investigando as relações entre corpo, tecnologia e vestuário dentro da estética Cyberpunk, tendo o Techwear como principal linguagem visual e funcional. A coleção propõe refletir sobre a adaptação humana em contextos distópicos e hiper conectados, onde o vestuário atua como extensão do corpo e ferramenta de sobrevivência. Inspirada por cenários urbanos e tecnologicamente avançados, a proposta transforma o corpo em território de experimentação, fundindo o orgânico e o artificial por meio de peças estruturadas, tecidos técnicos e detalhes que unem estética e praticidade. Dessa forma, a coleção traduz visualmente o ideal transumanista de aprimoramento e expansão da identidade humana diante da evolução tecnológica.

6.2 Cartela de cores

A paleta de cores foi desenvolvida a fim de refletir a estética urbana da coleção. Para isso, foram extraídas cores representantes do tema e estilo propostos, conforme apresentado no Capítulo 5, junto às tendências para Outono/Inverno de 2027/2028 previstas pelo portal de moda WGSN. As cores para a coleção foram extraídas a partir de *moodboards* derivados das ilustrações 39, 40 e 41 conforme mostrado abaixo.

A cartela foi dividida em duas: primária e secundária, com o intuito de representar dois espectros do universo Cyberpunk. A cartela primária, que consiste nas cores que servirão de base para as roupas, busca reproduzir o urbano das grandes metrópoles futuristas presentes no gênero, refletindo um lado mais sóbrio e mecanizado. Para a cartela secundária, cores direcionadas para detalhes de LED e aviamentos, foi pensada para retratar o outro lado dessas cidades, de tecnologias incorporadas de forma atrativa e colorida, com cores que remetem as luzes vibrantes dos neons dos outdoors que iluminam as ruas.

- Cartela primária

O desenvolvimento da cartela primária partiu da criação de dois *moodboards* distintos, elaborados a partir dos painéis de referência previamente construídos: o *moodboard* representante da estética *Techwear* (Ilustração 39) e o *moodboard* representante da estética Cyberpunk (Ilustração 40). Para o primeiro, foram extraídas cores diretamente dos produtos e elementos visuais característicos do *Techwear*, destacando tons neutros e frios como preto, cinza e azul.

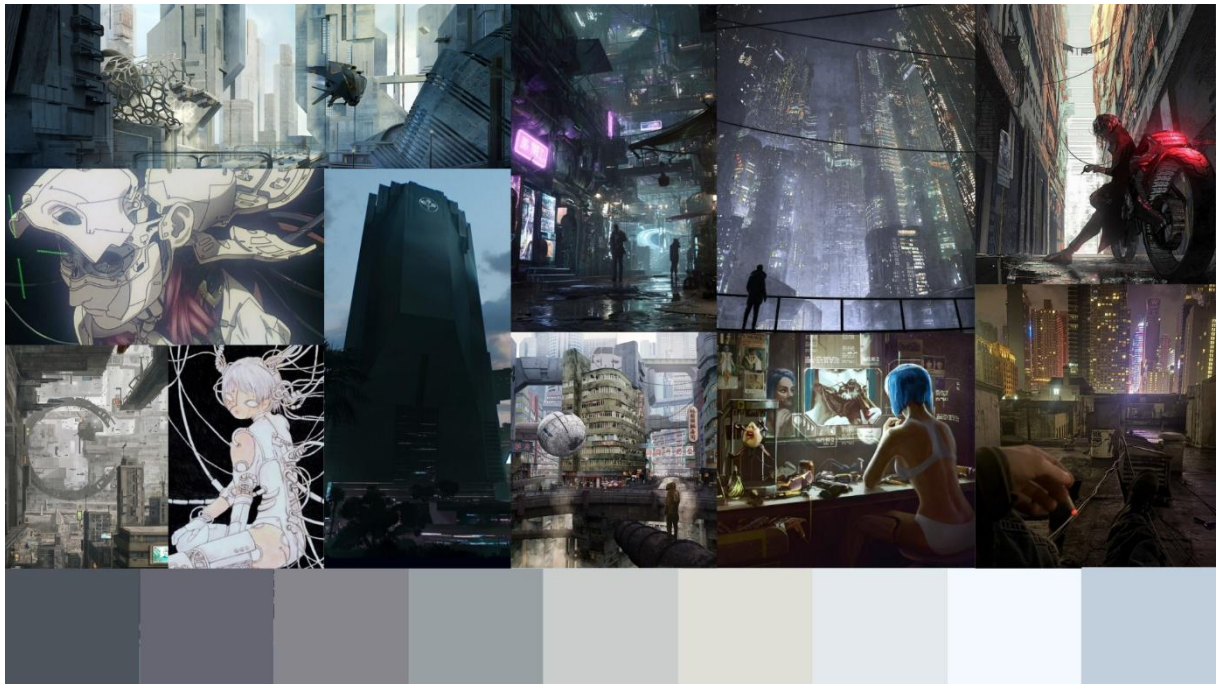
Ilustração 66 - *Moodboard* de extração de cores a partir da estética *Techwear*



Fonte: *Moodboard* Autoral, 2025; ACRONYM, 2022~2025 ^{cxvi cxvii cxviii cxix cxx cxxi cxxii}; Reindee Lusion, 202- ^{cxiii cxxiv cxxv cxxvixxxvii}; Ahamkara, 202- ^{cxviii}; Techwear-UK, 202- ^{cxix}; Y-3, 202- ^{cxxx}; Guerrilla Group, 202- ^{cxixi}.

Já o segundo *moodboard* buscou capturar a essência das grandes cidades futuristas, explorando uma estética bruta, sóbria e mecanizada, com nuances que remetem à precariedade e ao cinza das metrópoles. Para isso, foram selecionadas imagens do *moodboard* da estética Cyberpunk que melhor traduzissem esse ambiente, complementadas por outras referências visuais que reforçassem essa atmosfera.

Ilustração 67 – Moodboard de extração de cores a partir da estética Cyberpunk



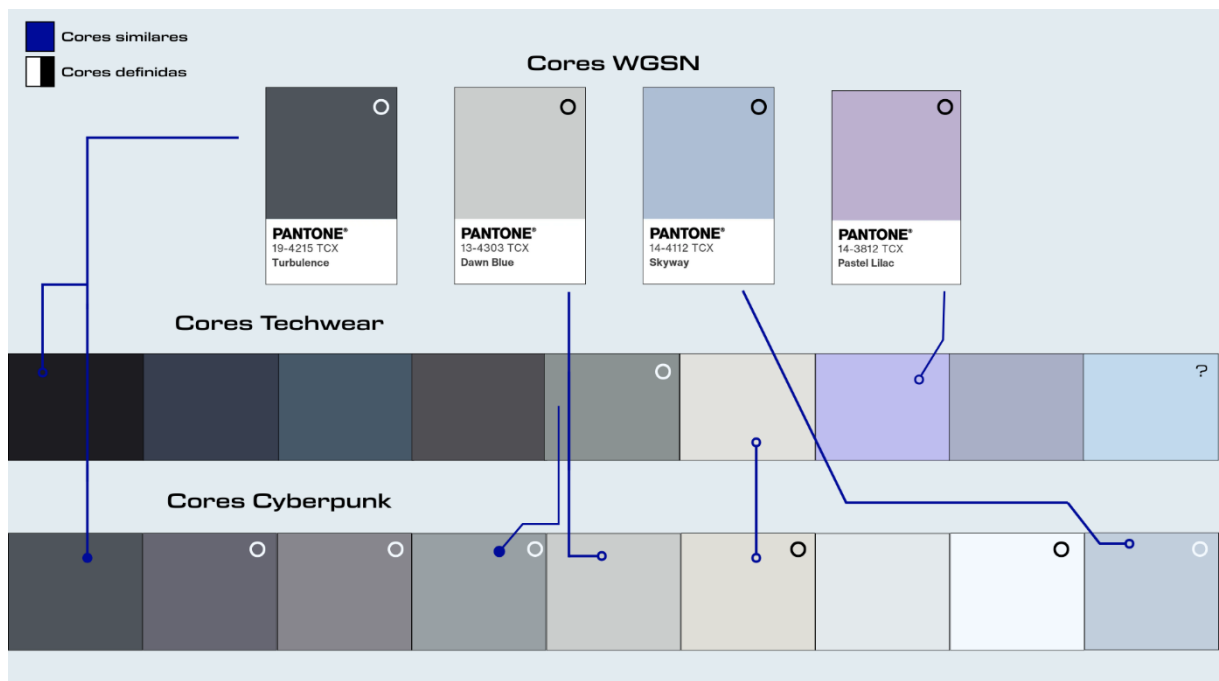
Fonte: Moodboard Autoral, 2025; Pinterest, 202- cxxxii cxxxiii cxxxiv cxxxv cxxxvi cxxxvii cxxxviii; Artstation, 2025 cxxxix cxl; Cyberpunk, 2018 cxli; X, 2025 cxlii.

Junto às cores extraídas das ilustrações apresentadas acima, também foram selecionados e combinados tons previstos como cores chaves e de tendências mundiais, e suas combinações, para o Outono/Inverno 2027/2028, conforme o portal WGSN. Entre essas cores chaves, observou-se que o tom “Peaceful Lilac” ressoava significativamente com o tema do projeto. Seu brilho remete ao futurismo e a universos virtuais, evocando uma atmosfera hipnotizante, cativante e transformativa, alinhando a aspectos criativos e positivos das inteligências artificiais. Quando combinada com as cores de apoio “Ice Blue” e “Digital Mist”, constrói-se uma sensação futurista e de fora desse mundo.

Ao adaptar essas cores e combinações para a cartela de cores da coleção, torna-se evidente uma similaridade e conexão destas com a relação “Cidade Cyberpunk Sóbria x Virtualidade”, assim como um futurismo tecnológico que a coleção busca explorar.

A partir dessas extrações, as cores selecionadas foram analisadas de forma a encaixar na representação almejada: A reprodução de uma atmosfera urbana, sóbria, precária e mecanizada - Em contraste direto com o caráter vibrante e atrativo da cartela secundária. Colocando-as lado a lado, como demonstrado no gráfico abaixo, foi possível identificar quais tonalidades harmonizavam melhor entre si, quais mostravam similaridades a ponto de uma ser descartada e quais mais se aproximavam do ideal cromático estabelecido para a coleção. No gráfico, as relações entre as cores extraídas dos *moodboards* e as tendências previstas pelo portal WGSN foram indicadas por linhas e conexões visuais, facilitando a compreensão da origem e da correspondência entre cada tonalidade.

Ilustração 68 – Explicação para seleção de cores



Fonte: Elaborado pela autora, 2025; Pantone, 2025

A partir desta seleção, deu-se origem à cartela primária final, reunindo as tonalidades em uma composição que traduz o lado urbano, distópico e funcional do universo Cyberpunk.

Ilustração 69 – Cartela de cores primária final



Fonte: *Moodboard* autoral, 2025; Pantone, 2025

- Cartela secundária

A cartela secundária foi desenvolvida a partir do mesmo processo de seleção e extração de cores, porém com enfoque em outro aspecto do universo Cyberpunk: a tecnologia incorporada de forma atrativa e colorida. O ponto de partida foi novamente o *moodboard* representante da estética Cyberpunk, do qual foram selecionadas imagens que expressassem a vivacidade das luzes de néon, dos outdoors digitais e dos contrastes luminosos das cidades futuristas. Essas imagens, complementadas por outras referências visuais que reforçassem essa atmosfera tecnológica e vibrante, serviram de base para a construção do *moodboard* específico da cartela secundária. A extração de cores resultante originou uma cartela marcada por tons intensos e contrastantes, pensada para destacar detalhes de LED, aviamentos e outros elementos que evidenciam o caráter visualmente dinâmico e tecnológico da coleção.

Ilustração 70 – Cartela de cores secundária final



Fonte: *Moodboard* autoral, 2025; Pantone, 2025

6.3 Cartela de materiais

- Cartela de tecidos

A seleção dos tecidos desta coleção foi orientada pela necessidade de conciliar funcionalidade técnica, estética futurista e performance estrutural. As escolhas dos materiais foram guiadas tanto pelo comportamento dos tecidos em movimento quanto por sua capacidade de sustentar volumes, pregas, recortes e modularidades presentes nas modelagens.

Foram priorizados materiais sintéticos de alta resistência, como poliamidas e poliésteres com diferentes gramaturas, por apresentarem durabilidade, leveza controlada, resistência à abrasão e boa estabilidade dimensional, todas características indispensáveis nas peças modulares, utilitárias ou expostas à fricção constante. Esses tecidos permitem a criação de estruturas mais técnicas, desde superfícies compactas e elásticas até bases mais robustas e encorpadas que favorecem as estruturas das peças.

Para as peças ajustadas ao corpo, optou-se por malhas de alto desempenho, capazes de oferecer compressão, elasticidade multidirecional e conforto térmico, assegurando mobilidade sem perder sustentação. Já nas peças de camada externa, foram incluídos tecidos impermeáveis, ripstops e bases mais rígidas ou texturizadas, que reforçam o caráter protetivo, funcional e urbano da coleção. A presença de forros específicos, mantas internas e materiais acetinados contribuiu para aprimorar o conforto, o isolamento térmico e o acabamento visual, mantendo a coerência estética entre todas as peças.

A cartela têxtil resultante evidencia uma seleção que dialoga com a narrativa da coleção: materiais de aparência técnica, superfícies limpas ou discretamente texturizadas, gramaturas variadas que possibilitam desde caimentos fluidos até volumes estruturados, e uma predominância de tecidos que remetem à inovação, resistência e mobilidade, pilares do techwear contemporâneo. Assim, as escolhas de tecido não apenas atendem às necessidades construtivas de cada peça, mas também fortalecem a unidade visual e conceitual do projeto, traduzindo o imaginário futurista e a funcionalidade como elementos centrais do design.

Ilustração 71 - Cartela de tecidos



Fonte: Elaborada pela autora, 2025; Alibaba, 2025 ^{cxliii}; Center Fabril, 2025 ^{cxliv}; Etsy, 2025 ^{cxlv} ^{cxlvi};
Euromalha, 2025 ^{cxlvii} ^{cxlviii} ^{cxlix}; Leantex, 2025 ^{cl}; Shopee, 2025^{cli}

- Cartela de aviamentos

A cartela de aviamentos foi desenvolvida levando em consideração tanto funcionalidade quanto estética táctica e técnica do estilo inspiracional, sendo todos usados para fins decorativos e utilitários. Composta por 12 itens, a cartela apresenta aviamentos autorais e de fornecedores, sendo eles: Cursores de zíper, zíperes tratorados, fivelas tácticas, reguladores, passadores, mosquetões e botões de pressão.

Com exceção do zíper, todos os aviamentos são compostos de ligas metálicas de zinco, buscando trazer um contraste visual com os tecidos, visto que o reflexo do metal traz um destaque característico. Além disso, esses detalhes metálicos dialogam com referências punks de rebelião, assim como o Cyberpunk, contribuindo com um impacto contemporâneo reinterpretado sob uma ótica tecnológica.

Ilustração 72 - Cartela de aviamentos

	FIVELA TÁTICA DE LIBERAÇÃO RÁPIDA COMPOSIÇÃO : 100% Liga de Zinco CORES: Cinza Aço Escuro, Prata e Preto DIMENSÃO: 25mm FORNECEDOR: Professional Tactical Belt Store (ALI EXPRESS)		CURSOR ZÍPER COMPOSIÇÃO : 100% Liga de Zinco CORES: Cinza Aço Escuro e Preto DIMENSÃO: 30mm x 8mm FORNECEDOR: HX Beauty Store (ALI EXPRESS)
	FIVELA TÁTICA DE LIBERAÇÃO RÁPIDA AUTORAL COMPOSIÇÃO : 100% Liga de Zinco CORES: Cinza Aço Escuro, Prata e Preto DIMENSÃO: FORNECEDOR: Autoral		CURSOR ZÍPER AUTORAL COMPOSIÇÃO : 100% Liga de Zinco CORES: Cinza Aço Escuro e Preto DIMENSÃO: 30mm x 8mm FORNECEDOR: Autoral
	ZÍPER DE PLÁSTICO DESTACÁVEL TRATORADO 08 COMPOSIÇÃO : 100% Plástico injetado CORES: Cinza e Preto DIMENSÃO: 10cm, 15cm, 25cm, 40cm FORNECEDOR: 25 Armarinhos		REGULADOR CURVADO COMPOSIÇÃO : 100% Liga de Zinco CORES: Cinza Aço Escuro e Preto DIMENSÃO: 25mm FORNECEDOR: Gvine Accessories Store (ALI EXPRESS)
	ALÇA NYLON REFORÇADA COMPOSIÇÃO : 100% Algodão COR: Preto DIMENSÃO: 3cm FORNECEDOR: Loja Malu		MEIA ARGOLA COMPOSIÇÃO : 100% Ferro CORES: Grafite e Prata DIMENSÃO: 2,5 cm FORNECEDOR: Maluli Armarinhos
	ELÁSTICO 4CM COMPOSIÇÃO : 63% Poliéster e 37% Elastodieno COR: Branco DIMENSÃO: 4cm de largura FORNECEDOR: Ponto de costura		MOSQUETÃO TÁTICO COMPOSIÇÃO : 100% Aço Inoxidável CORES: Preto DIMENSÃO: 2,6 cm x 5,5 cm x 5,5 cm FORNECEDOR: TTGO CN (Mercado Livre)
	CORDÃO DE ALGODÃO SÃO JOSÉ COMPOSIÇÃO : 100% Algodão COR: Preto DIMENSÃO: 4mm FORNECEDOR: Ponto de costura		BOTÃO DE PRESSÃO COMPOSIÇÃO : 100% Ferro CORES: Preto DIMENSÃO: 1cm, 1,5cm diâmetro FORNECEDOR: Loja Malu
	ENCHIMENTO POLY-FIL COMPOSIÇÃO : 100% Poliéster COR: Branco DIMENSÃO: - FORNECEDOR: The Brooklyn Craft Company		GRAMPO DE GRAVATA COMPOSIÇÃO : 100% Ferro COR: Preto DIMENSÃO: 4,3cm FORNECEDOR: Roctee
	ELÁSTICO 4CM COMPOSIÇÃO : 63% Poliéster e 37% Elastodieno COR: Branco DIMENSÃO: 4cm de largura FORNECEDOR: Ponto de costura		ILHÓS 7,5MM COMPOSIÇÃO : 100% FERRO COR: PRETO DIMENSÃO: 7,5mm FORNECEDOR: Maluli Armarinhos
		FITA FINA LED COMPOSIÇÃO : - COR: Branco DIMENSÃO: 10M FORNECEDOR: LCMW Direct Store	

Fonte: Elaborada pela autora, 2025; Aliexpress, 2025 clii cliii cliv; Amazon, 2025 clv clvi; Armarinhos 25, 2025 clvii clviii; Brooklyn Craft Company, 2025 clix; Loja Malu, 2025 clx clxi; Maluli Armarinhos, 2025 clxii clxiii clxiv; Shopee, 2025 clxv clxvi

Aprofundando nos aviamentos autorais, a coleção apresenta 2 deles: um cursor de zíper e uma fivela. A dupla foi pensada para poder fazer variações mantendo uma identidade visual alinhada com a estética do restante da coleção, com a intenção de serem produzidos por sinterização a laser, a partir de modelagens 3D desenvolvidas especificamente para cada peça, garantindo precisão, personalização e integração com o conceito tecnológico da coleção.

6.4 Tabela de Medidas

A criação de uma tabela de medidas corporais tornou-se necessária devido à proposta de desenvolver uma coleção agênero voltada a atender diferentes tipos de corpos de forma inclusiva. Para garantir que as peças pudessem vestir tanto corpos usualmente associados ao masculino quanto ao feminino, tornou-se fundamental estabelecer um sistema de medidas abrangente e compatível com os diferentes comportamentos têxteis empregados na coleção.

O desenvolvimento desse sistema de medidas foi baseado em uma pesquisa comparativa que incluiu tanto tabelas de medidas de livros quanto de moda agênero. Foram analisadas tabelas oficiais publicadas pelo SENAC em livros de modelagens, utilizadas como referência técnica para modelagem de malhas e tecidos planos. Além das tabelas de marcas autointituladas agênero reconhecidas por seus sistemas de gradação inclusivos: The Phluid Project, Big Bud Press e Dendezeiro. A combinação dessas fontes possibilitou compreender diferentes metodologias de classificação corporal, proporções e estratégias de vestibilidade, proporcionando uma base sólida para o desenvolvimento das medidas da coleção.

Ilustração 73 - Tabela de medidas femininas – SENAC

TABELA DE MEDIDAS PADRÃO FEMININA - TECIDO PLANO														
Medida	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58	60	62
Busto	82	86	90	94	98	102	106	110	114	118	122	126	130	134
Cintura	66	70	74	78	82	86	90	94	98	102	106	110	114	118
Quadril	88	92	96	100	104	108	112	116	120	124	128	132	136	140
Comp. Corpo	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
Largura do Braço	25	26	27	28	30	32	34	36	38	39	40	41	42	43
Costas	34	35	36	37	38	39	39	40	40	41	42	43	44	45
Pescoço	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
Ombro	11	11,5	12	12,5	13	13,5	14	14,5	15	15,5	16	16,5	17	17,5
Altura da Cava	16,5	17	17,5	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
Altura do Busto	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
Separação do Busto	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
Comp. Manga Comprida	55	56	57	58	58,5	59	59,5	60	60,5	61	61,5	62	62,5	63
Comp. Manga Curta	16	16,5	17	17,5	18	18,5	19	19,5	20	20,5	21	21,5	22	22,5
Pulso	14	14,5	15	15,5	16	16,5	17	17,5	18	18,5	19	19,5	20	20,5
Punho	25	25,5	26	26,5	27	27,5	28	28,5	29	29,5	30	30,5	31	31,5
Altura do Quadril	18	19	19	20	20	20	21	21	21	21	22	22	22	22
Altura do Gancho	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
Altura do Joelho	52	53	54	55	55	56	56	57	57	58	59	60	61	62
Altura da Calça	100	101	102	103	104	105	106	107	108	110	112	114	116	118
Largura do Joelho	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
Largura do Tornozelo	21	21,5	22	22,5	23	23,5	24	24,5	25	25,5	26	26,5	27	27,5
Medidas reais em centímetros														
Referências:														
SENAC. Departamento Nacional. Modelagem plana feminina: SENAC Nacional. Rio de Janeiro: SENAC, 2005;														
SENAC. Departamento Nacional. Modelagem plana masculina: SENAC Nacional. Rio de Janeiro: SENAC, 2003														
MUKAI, M. Modelagem Prática para confecção de roupas em tecido plano. 5ª ed. Santos, 2018.														

Fonte: SCRIBD, 2025

Ilustração 74 – Tabela de medidas masculina – SENAC

TABELA DE MEDIDAS PADRÃO MASCULINA - TECIDO PLANO														
Medida	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58	60	62
Busto/Tórax	92	96	100	104	108	112	116	120	124	128	132	136	140	144
Cintura	74	78	82	86	90	94	98	102	106	110	114	119	124	130
Quadril	90	94	98	102	106	110	114	118	122	126	130	134	138	142
Comp. Corpo	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
Largura do Braço	27	28	29	31	33	35	37	39	41	43	44	45	46	47
Costas	43	44	45	46	46,5	47	48	49	50	51	52	53	54	55
Ombro	13	13,5	14	14,5	15	15,5	16	16,5	17	17,5	18	18,5	19	19,5
Pescoço	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
Comp. Braço	58	60	61	62	63	64	64	64	65	65	66	66	66	67
Punho	21,5	22	22,5	23	23,5	24	24,5	25	26	27	28	28,5	29	30
Altura do Quadril	17	17,5	18,5	19	20	20,5	21	22	23	24	25	25	26	26
Altura do Gancho	22	22,5	23,5	24	25	25,5	26	27	28	29	30	31	32	33
Altura do Joelho	52	53	54	54	55	55	56	56	57	57	58	59	60	61
Altura da Calça	100	102	103	104	105	105	107	108	109	110	111	112	113	114
Largura do Joelho	44	46	48	50	52	54	56	58	60	62	64	66	68	70
Barra da Calça	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58	60	62	64	66
Medidas reais em centímetros														
Referências:														
SENAC. Departamento Nacional. Modelagem plana feminina: SENAC Nacional. Rio de Janeiro: SENAC, 2005;														
SENAC. Departamento Nacional. Modelagem plana masculina: SENAC Nacional. Rio de Janeiro: SENAC, 2003														
MUKAI, M. Modelagem Prática para confecção de roupas em tecido plano. 5ª ed. Santos, 2018.														

Fonte: SCRIBD, 2025

Ilustração 75 – Tabela de medidas legging – The Phluid Project

Size guide preview (Metric)		
	Waist	Hips
2XS	60	86
XS	64	90
S	68	94
M	72	98
L	80	106
XL	88	114
2XL	96	122
3XL	104	130
4XL	112	138
5XL	120	146
6XL	128	154

Fonte: The Phluid Project, 2025

Entre as referências estudadas, as orientações técnicas disponibilizadas pela Big Bud Press foram essenciais para compreender as diferenças entre vestibilidade em tecidos elásticos e planos. Em suas peças confeccionadas em malhas com elastano, a marca afirma que “as medidas do tórax são realizadas com a peça esticada levemente e, em seguida, até o máximo confortável” (Tradução autoral), reforçando que essas peças são destinadas a um uso ajustado ao corpo. A empresa também destaca que “o estilo é justo e foi desenvolvido para ser usado dessa forma”, observação diretamente relacionada aos tecidos elásticos selecionados para a coleção, como Poliamida com elastano, Meryl de compressão e Suplex.

Ilustração 76 – Tabela de medidas referencial tecido elástico – BBP

cm | INCHES

	CHEST	LENGTH
XP	66 - 91.4	44.5
P	71.1 - 96.5	45.7
XXS	76.2 - 102	47
XS	81.3 - 107	48.3
S	86.4 - 112	49.5
M	91.4 - 117	50.8
L	96.5 - 122	52.1
XL	102 - 127	53.3
1XL	107 - 132	54.6
2XL	112 - 142	55.9
3XL	119 - 150	57.1
4XL	127 - 157	58.4
5XL	135 - 170	59.7
6XL	142 - 178	61

Fonte: Big Bud Project, 2025

Ilustração 77 – Tabela de medidas top academia – The Phluid Project

	CHEST (cm)	UNDERBUST (cm)
XS	84	73
S	88	75
M	92	77 *
L	100	81
XL	108	85 *
2XL	116	89 *

Fonte: The Phluid Project, 2025

Em contraposição, para peças confeccionadas em tecidos planos sem elasticidade, a Big Bud Press enfatiza que o tecido que eles utilizam em calças, o twill de algodão, “não possui elasticidade e necessita de um período de adaptação ao corpo” (Tradução autoral). A marca também observa que seus macacões e calças são projetados para vestir de forma justa no primeiro uso, sintetizando esse princípio no lema: “se fechar, serve”. A empresa complementa afirmando que, inicialmente, “provavelmente será difícil de dobrar o corpo ou sentar até que esteja mais moldada ao usuário” (Tradução autoral). Essas considerações foram fundamentais para orientar o uso de materiais como microfibra leve, poly ripstop, nylon rip-stop, ripstop impermeável, tecido reflexivo e couro acetinado, que apresentam comportamentos semelhantes aos tecidos planos descritos.

Ilustração 78 - Tabela de medidas calça – BBP

cm | INCHES

	WAIST	HIP	RISE	THIGH	REGULAR INSEAM	PETITE INSEAM	LONG INSEAM
XXS	55.9 - 61	88.9	29.2	50.8	73.7	63.5	81.3
XS	63.5 - 71.1	94	29.2	55.9	73.7	63.5	81.3
S	71.1 - 76.2	102	30.5	61	73.7	63.5	81.3
M	76.2 - 83.8	109	31.8	66	73.7	63.5	81.3
L	83.8 - 91.4	114	33	68.6	73.7	63.5	81.3
XL	91.4 - 99.1	119	34.3	71.1	73.7	63.5	81.3
0XL	99.1 - 107	132	34.3	73.7	73.7	63.5	81.3
1XL	102 - 112	140	34.3	76.2	73.7	63.5	81.3
2XL	107 - 119	152	34.3	81.3	73.7	63.5	81.3
3XL	119 - 130	163	35.6	86.4	73.7	63.5	81.3
4XL	130 - 140	173	36.2	91.4	73.7	63.5	81.3
5XL	140 - 155	183	36.8	102	73.7	63.5	81.3
6XL	155 - 170	198	38.1	117	74.9	63.5	81.3

Fonte: Big Bud Project, 2025

Ilustração 79 – Tabela de medidas macacão – BBP

cm | INCHES

	CHEST	WAIST	HIP	SHOULDER	SLEEVE OPENING	THIGH	NECK TO CROTCH	INSEAM
XXS	76.2	55.9 - 61	91.4	35.6	31.8	50.8	66	73.7
XS	81.3	63.5 - 71.1	96.5	38.1	33	55.9	67.3	73.7
S	91.4	71.1 - 76.2	107	40.6	34.3	61	68.6	73.7
M	102	76.2 - 83.8	112	43.2	36.8	66	69.8	73.7
L	112	83.8 - 91.4	117	45.7	39.4	68.6	71.1	73.7
XL	122	91.4 - 99.1	122	48.3	41.9	71.1	73.7	73.7
0XL	127	96.5 - 107	127	48.3	43.2	73.7	76.2	73.7
1XL	132	99.1 - 109	137	50.8	45.7	76.2	78.7	73.7
2XL	140	114 - 127	155	55.9	48.3	83.8	86.4	73.7
3XL	147	132 - 142	173	61	50.8	88.9	95.3	73.7
4XL	168	142 - 155	188	68.6	55.9	94	100	73.7
5XL	183	155 - 168	198	78.7	61	102	103	73.7
6XL	198	168 - 180	208	83.8	61	107	107	73.7

Fonte: Big Bud Project, 2025

Com base nessas análises, para a construção das tabelas de medidas do projeto, apenas a tabela destinada a peças em tecidos elásticos foi desenvolvida especificamente para esta coleção. Já para as peças confeccionadas em tecidos planos, optou-se por adotar integralmente as medidas da tabela masculina de corpo do SENAC. Essa escolha se deve ao fato de que todas as peças em tecido plano apresentam modelagem oversized, tornando a tabela existente suficiente para orientar a gradação. Para reforçar esse efeito no caimento, recomenda-se apenas ampliar de um a dois tamanhos nos modelos destinados ao público masculino.

Para a construção da tabela de medidas corporais voltada a peças em tecidos elásticos, foram utilizadas como referência as ilustrações 64, 65, 66 e 68. A partir da análise comparativa, definiu-se adotar a medida de busto presente na tabela de tops de academia da Phluid, já que os valores de busto das regatas em malha da BBP — apresentados em estado relaxado e totalmente esticado — abrangem esse intervalo. Isso indica que a Phluid trabalha com um valor médio que já considera essa variação entre peça relaxada e esticada ao máximo.

Para a medida de cintura, tomando como base a tabela de leggings da Phluid e os dados do Senac, optou-se por acrescentar 2 cm em todos os tamanhos, garantindo maior conforto especialmente para corpos robustos e masculinos. O tecido elástico também permitiria acomodar corpos menores sem prejuízo do caimento. Já as medidas de quadril foram mantidas conforme a tabela de leggings da Phluid, seguindo a mesma lógica aplicada à cintura.

Por fim, as medidas de ombro foram retiradas da tabela de macacão da BBP, realizando apenas pequenos arredondamentos — como de 38,3 para 38 — considerando que a peça possui uma modelagem mais justa no torso e que a própria marca indica que o ajuste deve permanecer rente ao corpo

Ilustração 80 – Tabela de medidas desenvolvida para tecidos elásticos

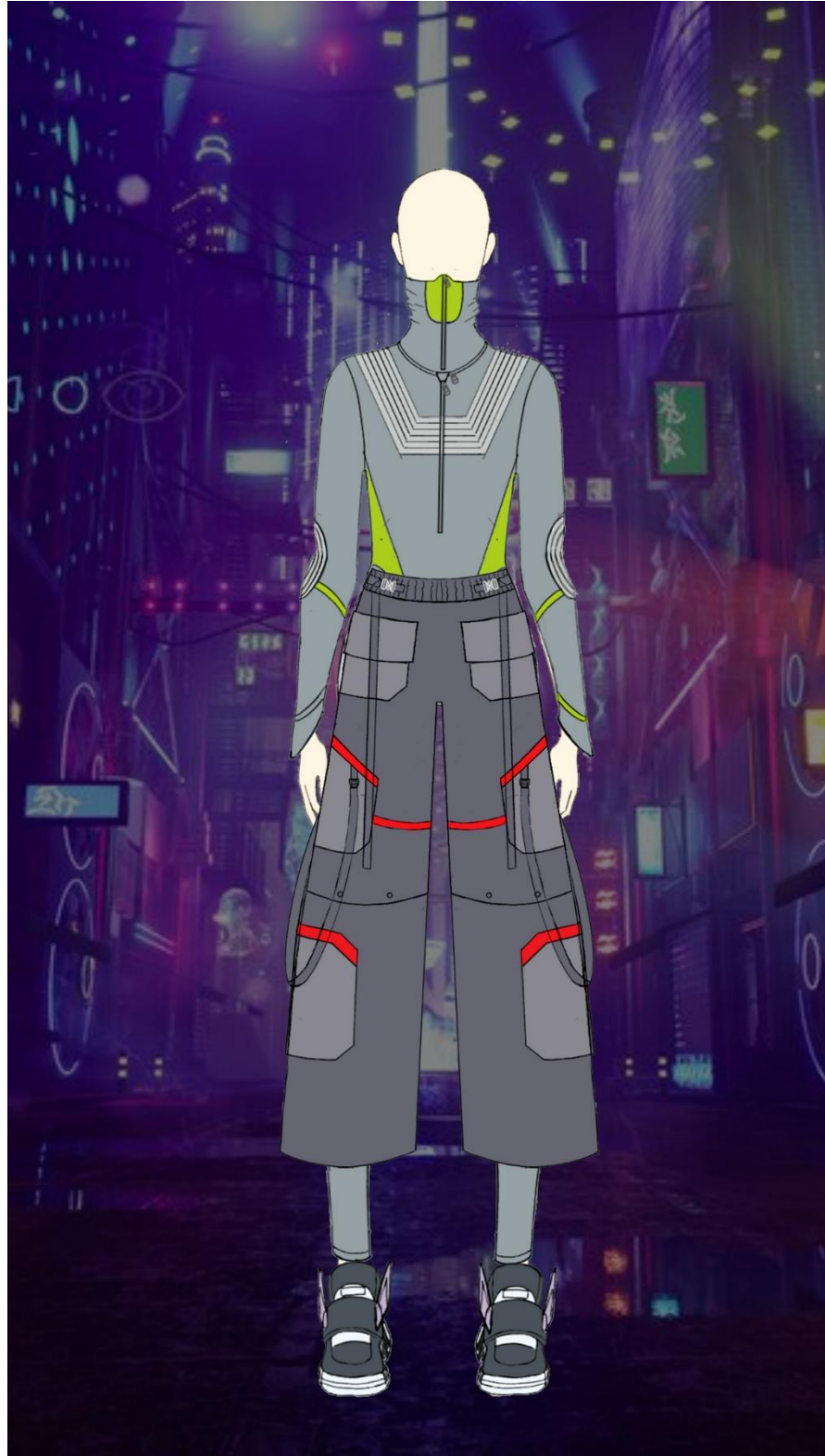
	BUSTO	CINTURA	QUADRIL	OMBRO
PP	84	66	90	38
P	88	70	94	40
M	92	74	98	43
G	100	82	106	46
GG	108	90	114	49
XG	116	98	122	50
XXG	124	106	130	51

A articulação entre as referências técnicas do SENAC, as diretrizes de marcas do segmento agênero e a análise dos materiais selecionados possibilitou a construção de um sistema de medidas inclusivo, funcional e coerente com a proposta da coleção, assegurando que diferentes corpos sejam contemplados sem distinções de gênero ou hierarquizações de forma.

6.5 Apresentação da coleção

A coleção desenvolvida propõe uma leitura contemporânea do Cyberpunk japonês, traduzindo seus elementos narrativos, visuais e tecnológicos em peças agênero pensadas para o cotidiano. Combinando referências do techwear, da estética pós-humana e das armaduras funcionais, a coleção busca equilibrar impacto visual e usabilidade, valorizando recortes estruturados, materiais técnicos e volumetrias inspiradas em aprimoramentos corporais. Cada look foi projetado para refletir a fusão entre corpo e tecnologia que define o gênero, preservando conforto, mobilidade e identidade estética. O resultado é um conjunto coeso de dez looks e acessórios que materializam um futuro possível, onde vestuário, narrativa e funcionalidade se encontram.

Ilustração 81 - Look 1



Fonte: Desenhado pela autora, 2025.

Ilustração 82 - Look 2



Fonte: Desenhado pela autora, 2025.

Ilustração 83 - Look 3



Fonte: Desenhado pela autora, 2025.

Ilustração 84 - Look 4



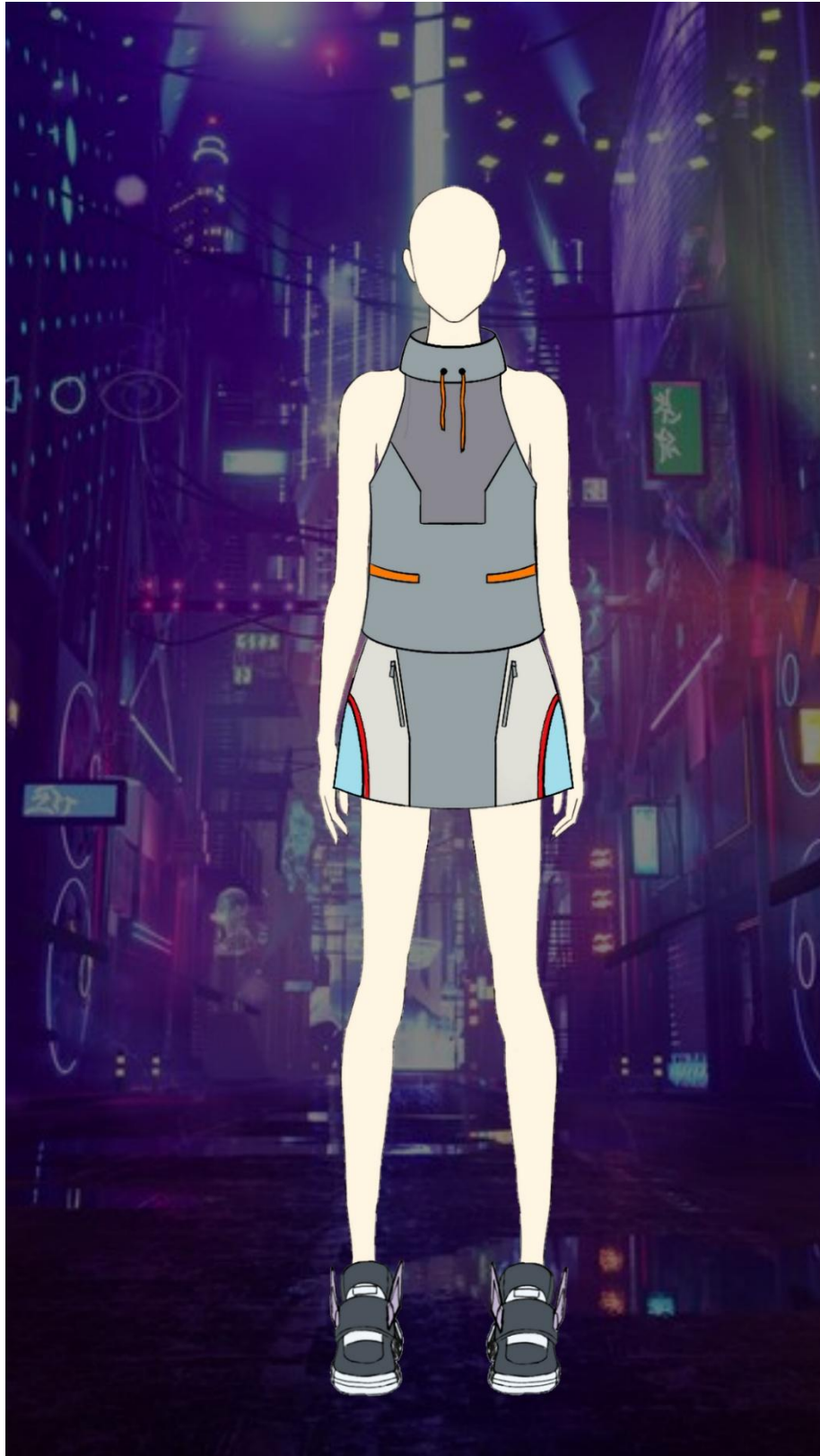
Fonte: Desenhado pela autora, 2025.

Ilustração 85 - Look 5



Fonte: Desenhado pela autora, 2025.

Ilustração 86 - Look 6



Fonte: Desenhado pela autora, 2025.

Ilustração 87 - Look 7



Fonte: Desenhado pela autora, 2025.

Ilustração 88 - Look 8



Fonte: Desenhado pela autora, 2025.

Ilustração 89 - Look 9



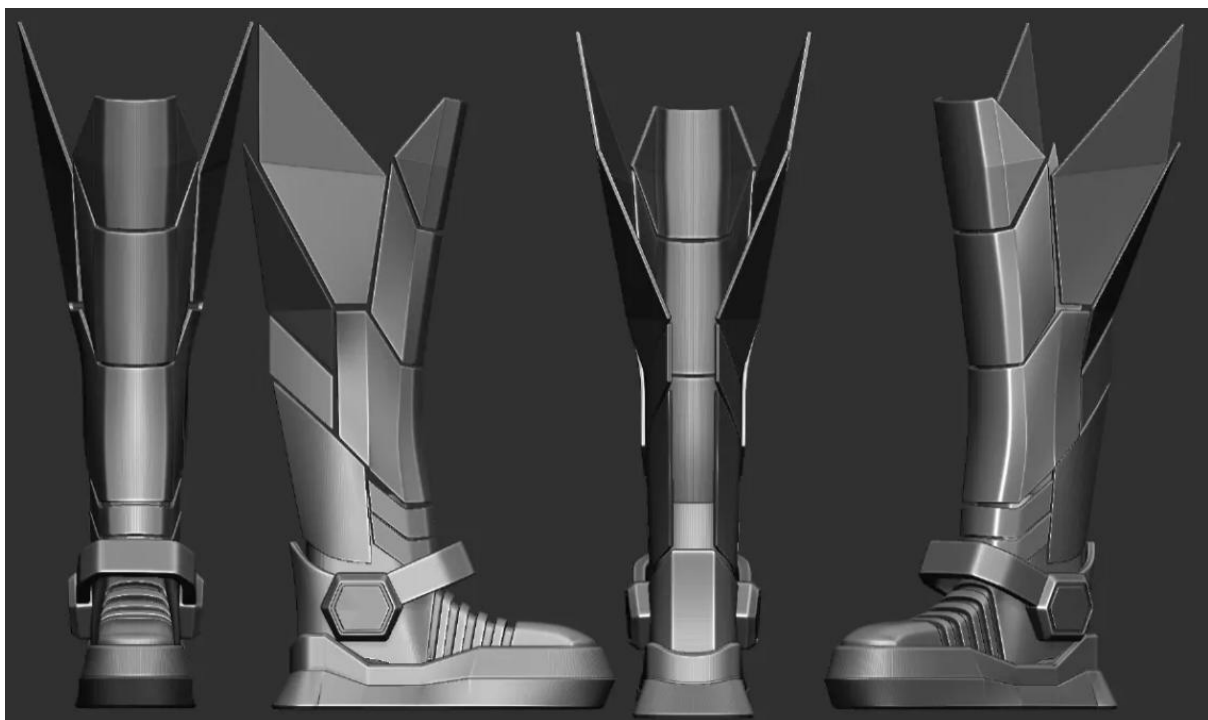
Fonte: Desenhado pela autora, 2025.

Ilustração 90 - Look 10



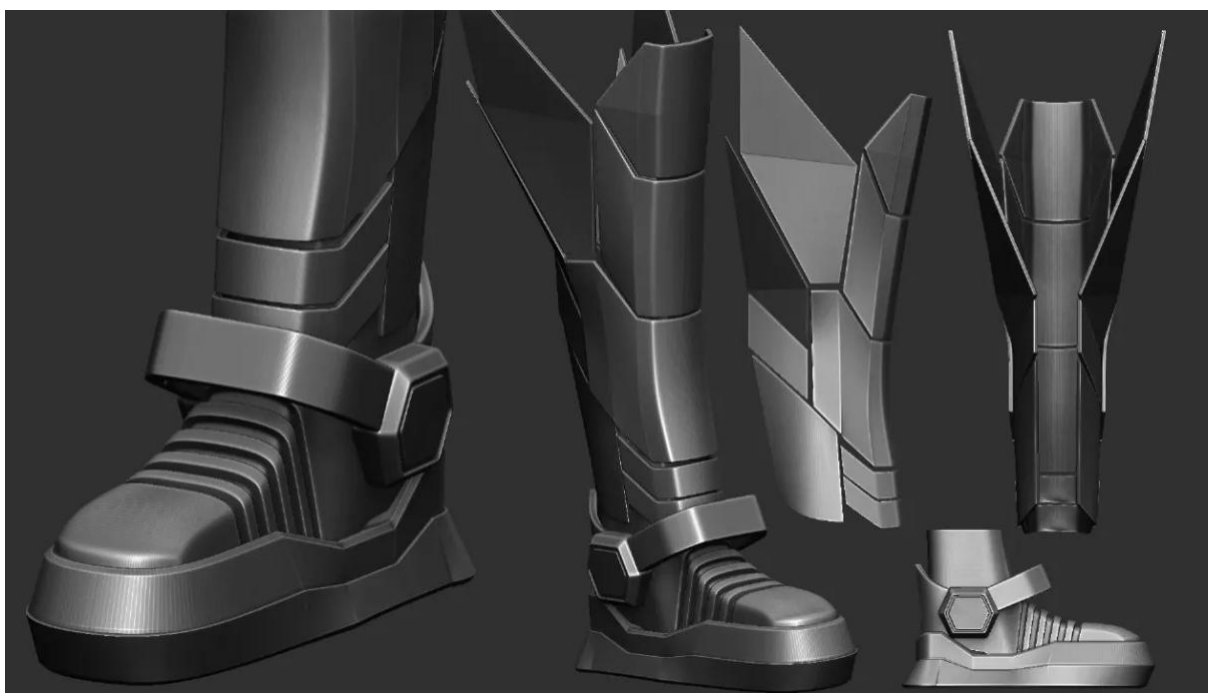
Fonte: Desenhado pela autora, 2025.

Ilustração 91 – Protótipo bota 3D SPRINTER Device Unit



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2025.

Ilustração 92 – Protótipo bota 3D SPRINTER Device Unit



Fonte: Desenvolvida pela autora, 2025.

Ilustração 93 – Coleção final 10 looks pt.1



Fonte: Desenhado pela autora, 2025

Ilustração 94 - Coleção final 10 looks pt. 2



Fonte: Desenhado pela autora, 2025

Ilustração 95 – Coleção completa

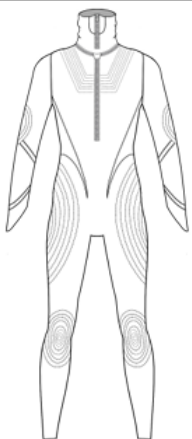
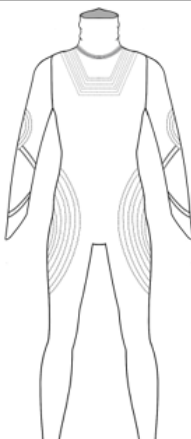


Fonte: Desenhado pela autora, 2025

6.6 Fichas de desenvolvimento

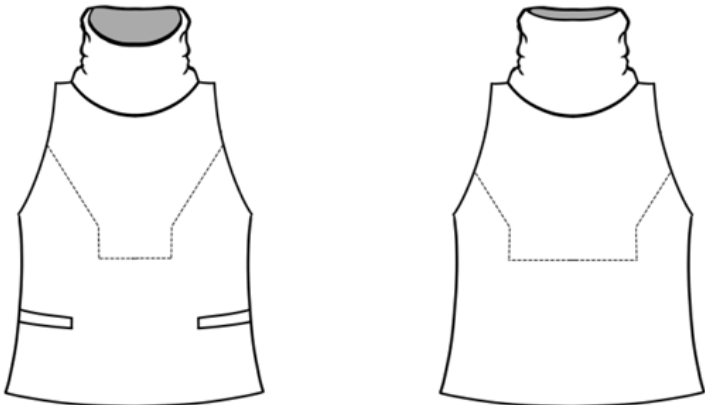
As fichas de desenvolvimento reúnem, de forma clara e organizada, as principais decisões tomadas ao longo da criação da coleção — desde escolhas de materiais e modelagem até ajustes estéticos e funcionais. Elas servem como um guia técnico que garante a coerência entre conceito e execução.

Ilustração 96 – Ficha de desenvolvimento: *ION Exosuit*

FICHA DE CRIAÇÃO					
	Victória Bastos	Temporada	Outono/Inverno 27/28		
Coleção	Project 1.0: kyouka ningen***	Data	11/2025		
Descrição	Macacão: ION Exosuit	Tamanho	M		
DESENHO TÉCNICO					
FRENTE		I	COSTAS		
					
MATERIAIS					
TECIDOS			AVIAMENTOS		
Material:	Cor:	Descrição:	Material:	Cor:	Descrição:
Meryl de compressão		85% Poliamida / 15% Elastano	Viés		87% Poliamida / 13% Elastano
Malha Fluity Santa		87% Poliamida / 13% Elastano	Zíper destacável tratorado 10 cm		100% Plástico Injetado (Dente) / 100% Nylon (Tecido)
Malha Suplex		88% Poliamida / 12% Elastano	Zíper destacável tratorado 25 cm		100% Plástico Injetado (Dente) / 100% Nylon (Tecido)
			Zíper destacável tratorado 40 cm		100% Plástico Injetado (Dente) / 100% Nylon (Tecido)

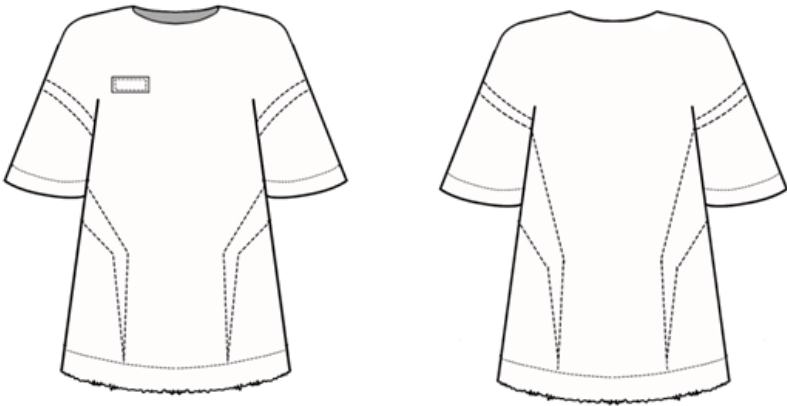
Fonte: Elaborada pela autora, 2025.

Ilustração 97 – Ficha de desenvolvimento: *FLUX Top*

FICHA DE CRIAÇÃO					
	Victória Bastos		Temporada	Outono/Inverno 27/28	
Coleção	Project 1.0: kyouka ningen***		Data	11/2025	
Descrição	Top gola alta: FLUX Top		Tamanho	M	
DESENHO TÉCNICO					
FRENTE		I		COSTAS	
					
MATERIAIS					
TECIDOS			AVIAMENTOS		
Material:	Cor:	Descrição:	Material:	Cor:	Descrição:
Tencel Modal Jersey		95% Modal / 5% Elastano	Cordão de Algodão de São José 4 mm	Preto	100% Algodão

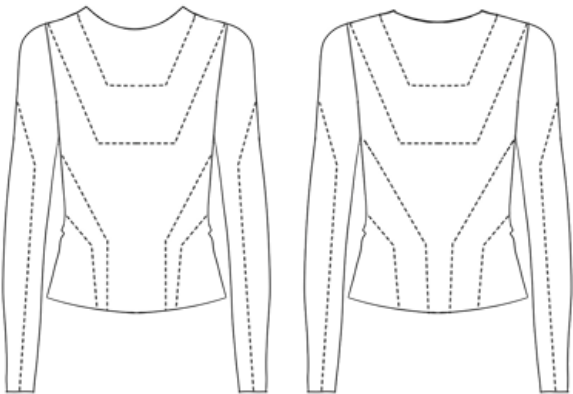
Fonte: Elaborada pela autora, 2025.

Ilustração 98 – Ficha de desenvolvimento: *KASEN Tee*

FICHA DE CRIAÇÃO					
	Victória Bastos		Temporada	Outono/Inverno 27/28	
Coleção	Project 1.0: kyouka ningen***		Data	11/2025	
Descrição	Camiseta oversized: KASEN Tee		Tamanho	M	
DESENHO TÉCNICO					
FRENTE		I		COSTAS	
					
MATERIAIS					
TECIDOS			AVIAMENTOS		
Material:	Cor:	Descrição:	Material:	Cor:	Descrição:
Polartec Powerstretch		52% Poliéster / 30% Poliamida / 9% Elastano			

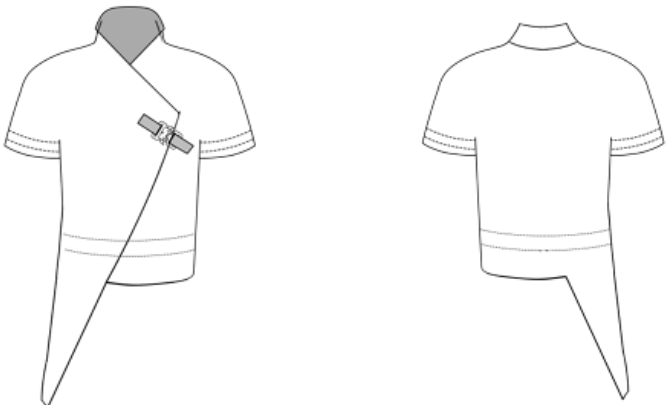
Fonte: Elaborada pela autora, 2025.

Ilustração 99 – Ficha de desenvolvimento: *TEK1 Second skin*

FICHA DE CRIAÇÃO					
	Victória Bastos		Temporada	Outono/Inverno 27/28	
Coleção	Project 1.0: kyouka ningen***		Data	11/2025	
Descrição	Manga longa: TEKI Second skin		Tamanho	M	
DESENHO TÉCNICO					
FRENTE		I	COSTAS		
					
TECIDOS					
TECIDOS			AVIAMENTOS		
Material:	Cor:	Descrição:	Material:	Cor:	Descrição:
Meryl de Compressão					

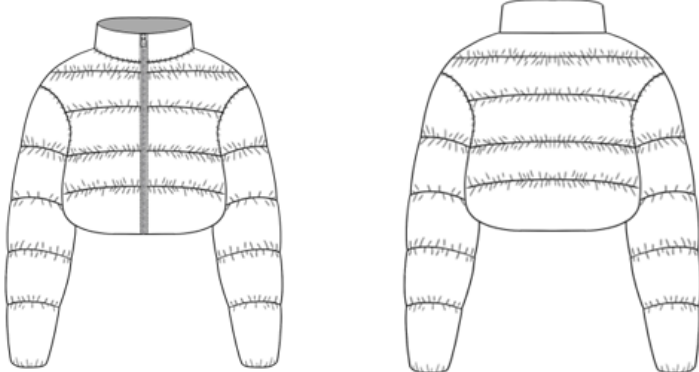
Fonte: Elaborada pela autora, 2025.

Ilustração 100 – Ficha de desenvolvimento: *ASYM Lock Top*

FICHA DE CRIAÇÃO					
	Victória Bastos		Temporada	Outono/Inverno 27/28	
Coleção	Project 1.0: kyouka ningen***		Data	11/2025	
Descrição	Top transpassado assimétrico: ASYM LOCK Top		Tamanho	M	
DESENHO TÉCNICO					
FRENTE		I	COSTAS		
					
TECIDOS					
TECIDOS			AVIAMENTOS		
Material:	Cor:	Descrição:	Material:	Cor:	Descrição:

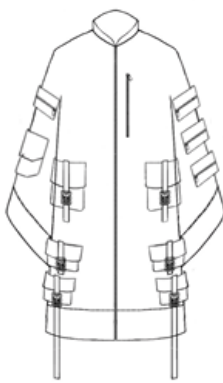
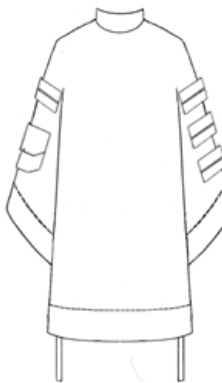
Fonte: Elaborada pela autora, 2025.

Ilustração 101 - Ficha de desenvolvimento: *AEROPUFF Module*

FICHA DE CRIAÇÃO					
Victória Bastos		Temporada	Outono/Inverno 27/28		
Project 1.0: kyōuka ningen***		Data	11/2025		
Descrição		Tamanho	M		
DESENHO TÉCNICO					
FRENTE		I	COSTAS		
					
TECIDOS					
TECIDOS			AVIAMENTOS		
Material:	Cor:	Descrição:	Material:	Cor:	Descrição:
Nylon Ripstop Impermeável			Enchimento Poly-fill	Branco	100% Poliéster
Tafeta de Forro		100% Poliéster	Zipper destacável tratorado 50 cm	Cinza	100% Plástico Injetado (Dente) / 100% Nylon (Tecido)

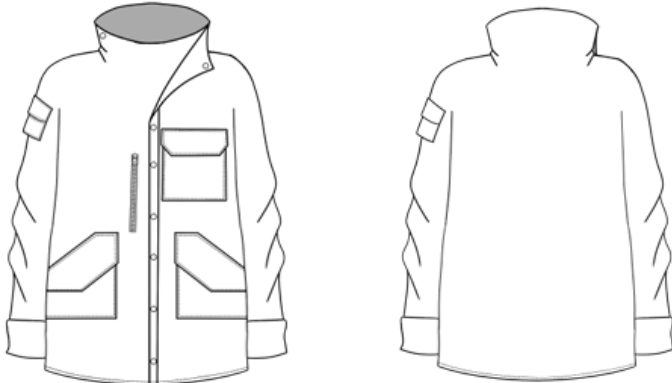
Fonte: Elaborada pela autora, 2025.

Ilustração 102 - Ficha de desenvolvimento: *KAGE MONO Unit*

FICHA DE CRIAÇÃO					
	Victória Bastos	Temporada	Outono/Inverno 27/28		
Coleção	Project 1.0: kyouka ningen***	Data	11/2025		
Descrição	Sobretudo/Kimono: KAGE MONO Unit	Tamanho	M		
DESENHO TÉCNICO					
FRENTE		I	COSTAS		
					
TECIDOS					
TECIDOS			AVIAMENTOS		
Material:	Cor:	Descrição:	Material:	Cor:	Descrição:
Couro sintético (PU)			Enchimento Polyfill	Branco	100% Poliéster
Tafêta de Forro		poliéster	Fivela Tática de Liberação Rápida	Cinza Escuro	100% Liga de Zinco
			Zipper destacável tratorado 15 cm	Cinza	100% Plástico Injetado (Dente) / 100% Nylon (Tecido)
			Alça Nylon Reforçada 3 x 10 cm²	Preto	100% Algodão
			Alça Nylon Reforçada 3 x 12 cm²	Preto	100% Algodão
			Alça Nylon Reforçada 3 x 35 cm²	Preto	100% Algodão
			Cursor Zipper	Cinza Aço Escuro	100% Liga de Zinco

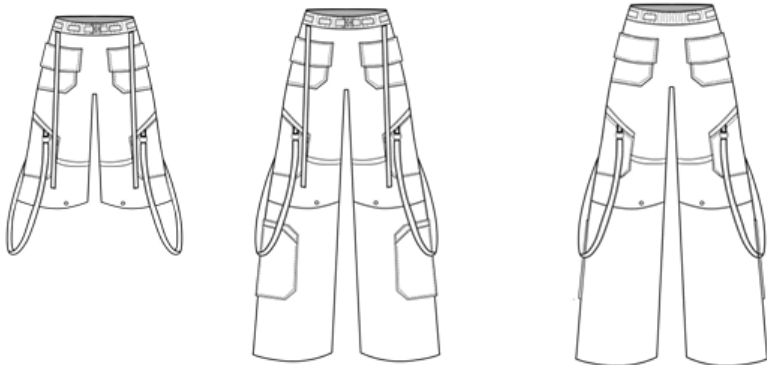
Fonte: Elaborada pela autora, 2025.

Ilustração 103 - Ficha de desenvolvimento: *FLOW Shield Module*

FICHA DE CRIAÇÃO					
	Vitória Bastos		Temporada	Outono/Inverno 27/28	
Coleção	Project 1.0: kyouka ningen***		Data	11/2025	
Descrição	Corta vento oversized: FLOW Shield Module		Tamanho	M	
DESENHO TÉCNICO					
FRENTE		I		COSTAS	
					
TECIDOS					
TECIDOS			AVIAMENTOS		
Material:	Cor:	Descrição:	Material:	Cor:	Descrição:
Nylon Ripstop Impermeável		100% Nylon	Botão de Pressão	Preto	100% Ferro
			Zipper destacável tratorado 15 cm	Cinza	100% Plástico Injetado (Dente) / 100% Nylon (Tecido)
			Cursor Zipper Autoral	Cinza Aço Escuro	1000 % Liga de Zinco

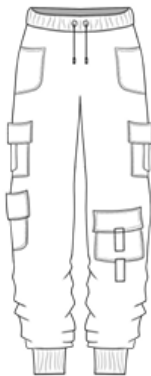
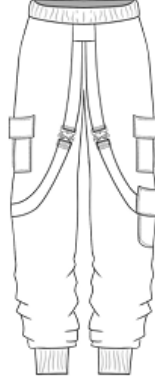
Fonte: Elaborada pela autora, 2025.

Ilustração 104 - Ficha de desenvolvimento: *DUAL Hybrid Unit*

FICHA DE CRIAÇÃO					
	Vitória Bastos		Temporada	Outono/Inverno 27/28	
Coleção	Project 1.0: kyouka ningen***		Data	11/2025	
Descrição	Calça/Bermuda modular: DUAL Hybrid unit		Tamanho	M	
DESENHO TÉCNICO					
FRENTE		I		COSTAS	
					
TECIDOS					
TECIDOS			AVIAMENTOS		
Material:	Cor:	Descrição:	Material:	Cor:	Descrição:
Toray Dermizax		51% Nylon 49% Catlonic	Fivela Tática de Libera Rápida	Prata	100% Liga de Zinco
			Elastico 4 cm	Branco	63% Poliéster e 37% Elastodieno
			Botão de Pressão 1 cm	Preto	100% Ferro
			Meia Argola 2,5 cm	Prata	100% Ferro
			Alça Nylon Reforçada	Preto	100% Algodão

Fonte: Elaborada pela autora, 2025.

Ilustração 105 - Ficha de desenvolvimento: *PULSE-CORE Jogger*

FICHA DE CRIAÇÃO					
Victória Bastos		Temporada	Outono/Inverno 27/28		
Coleção	Project 1.0: kyouka ningen***	Data	11/2025		
Descrição	Calça jogger: PULSE-CORE jogger	Tamanho	M		
DESENHO TÉCNICO					
FRENTE		I	COSTAS		
					
TECIDOS					
TECIDOS			AVIAMENTOS		
Material:	Cor:	Descrição:	Material:	Cor:	Descrição:
Nylon Strech	12-4302 TCX	98% Poliamida / 2% Elastano	Elástico 6 cm	Branco	68% Poliéster e 32% Elastodieno
			Elástico 4 cm	Branco	63% Poliéster e 37% Elastodieno
			Corda de Algodão São José 4 mm	Preto	100% Algodão
			Ilhos 7,5 mm	Preto	100% Ferro
			Fivela Tática de Liberação Rápida Autoral	Cinza Escuro	100% Liga de Zinco
			Alça Nylon Reforçada	Preto	

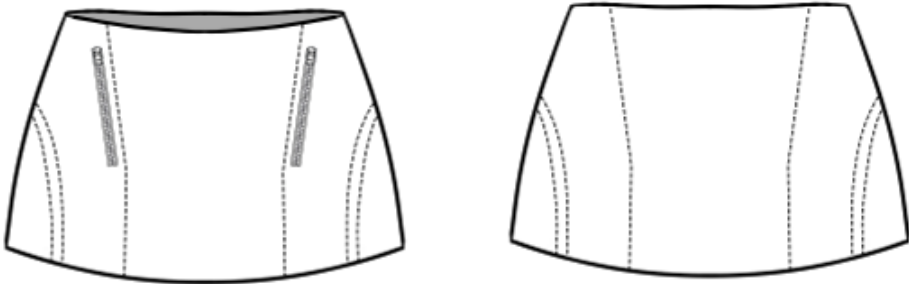
Fonte: Elaborada pela autora, 2025.

Ilustração 106 - Ficha de desenvolvimento: *SHIFT Hybrid Unit*

FICHA DE CRIAÇÃO					
	Victória Bastos		Temporada	Outono/Inverno 27/28	
Coleção	Project 1.0: kyōuka ningen***		Data	11/2025	
Descrição	Saia/Calça Modular: SHIFT Hybrid Unit		Tamanho	M	
DESENHO TÉCNICO					
FRENTE		I	COSTAS		
TECIDOS					
TECIDOS			AVIAMENTOS		
Material:	Cor:	Descrição:	Material:	Cor:	Descrição:
Nylon Taslan		100% Nylon	Elástico 4 cm	Branco	63% Poliéster e 37% Elastodieno
Sarja		100% Poliéster	Zipper destacável tratorado	Preto	100% Plástico Injetado (Dente) / 100% Nylon (Tecido)
			Zipper destacável tratorado 40cm	Preto	100% Plástico Injetado (Dente) / 100% Nylon (Tecido)
			Cursor Zipper Autoral	Preto	1000 % Liga de Zinco

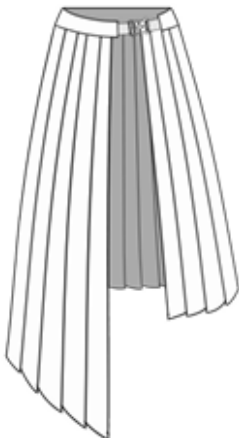
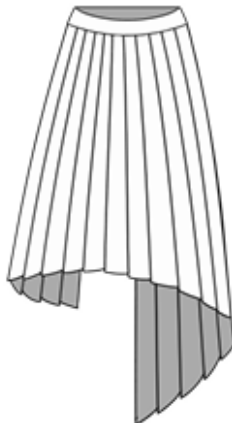
Fonte: Elaborada pela autora, 2025.

Ilustração 107 - Ficha de desenvolvimento: *KASEN Mini skirt*

FICHA DE CRIAÇÃO					
	Victoria Bastos	Temporada	Outono/Inverno 27/28		
Coleção	Project 1.0: kyōuka ningen***	Data	11/2025		
Descrição	Saia corta recortes: KASEN Mini skirt	Tamanho	M		
DESENHO TÉCNICO					
FRENTE		I	COSTAS		
					
TECIDOS					
TECIDOS			AVIAMENTOS		
Material:	Cor:	Descrição:	Material:	Cor:	Descrição:
Teflon 40D - Double Lined Plaid Nylon		87% Nylon / 13% Spandex	Zipper destacável tratorado 15cm	Cinza	100% Plástico Injetado (Dente) / 100% Nylon (Tecido)
Toray Active Skin		76,% Nylon / 23.6% Spandex	Cursor zipper	Prata	100% Liga de zinco

Fonte: Elaborada pela autora, 2025.

Ilustração 108 - Ficha de desenvolvimento: ASYM Overskirt

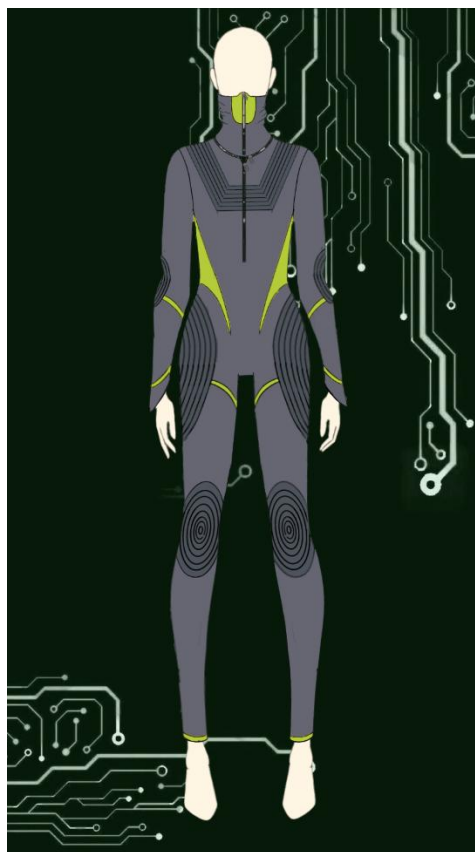
FICHA DE CRIAÇÃO					
	Victória Bastos	Temporada	Outono/Inverno 27/28		
Coleção	Project 1.0: kyouka ningen***	Data	11/2025		
Descrição	Cinto saia pregas: ASYM Overskirt	Tamanho	M		
DESENHO TÉCNICO					
FRENTE		COSTAS			
					
TECIDOS					
TECIDOS			AVIAMENTOS		
Material:	Cor:	Descrição:	Material:	Cor:	Descrição:
Nylon Taslan		100% Nylon			

Fonte: Elaborada pela autora, 2025.

7. DESENVOLVIMENTO E PROTOTIPAGEM DA PEÇA

A peça escolhida para o processo de prototipagem foi o Macacão ION *Exosuit* (*bodysuit*) de manga longa desenvolvido dentro do universo estético do *techwear* e das armaduras funcionais. O modelo apresenta uma proposta híbrida entre performance e proteção, incorporando amortecedores aplicados nas zonas de maior impacto — cotovelos, joelhos e quadris — além de aplicações estéticas no busto e nas costas. Para acompanhar essa lógica de design, a peça inclui uma máscara similar a uma para esqui, acoplada de forma removível através de um zíper tratorado destacável, ampliando sua funcionalidade. Entre os principais elementos técnicos estão o zíper tratorado frontal no busto, pensado para facilitar a vestibilidade, e o uso de um tecido de compressão (Meryl) que garante ajuste e estrutura. A peça também conta com recortes triangulares curvos na frente, partindo da cintura até a linha do umbigo, e acabamentos em viés distribuídos em áreas específicas, como punhos, tornozelos e coxas, servindo um propósito puramente estético.

Ilustração 109 – Macacão ION Exosuit

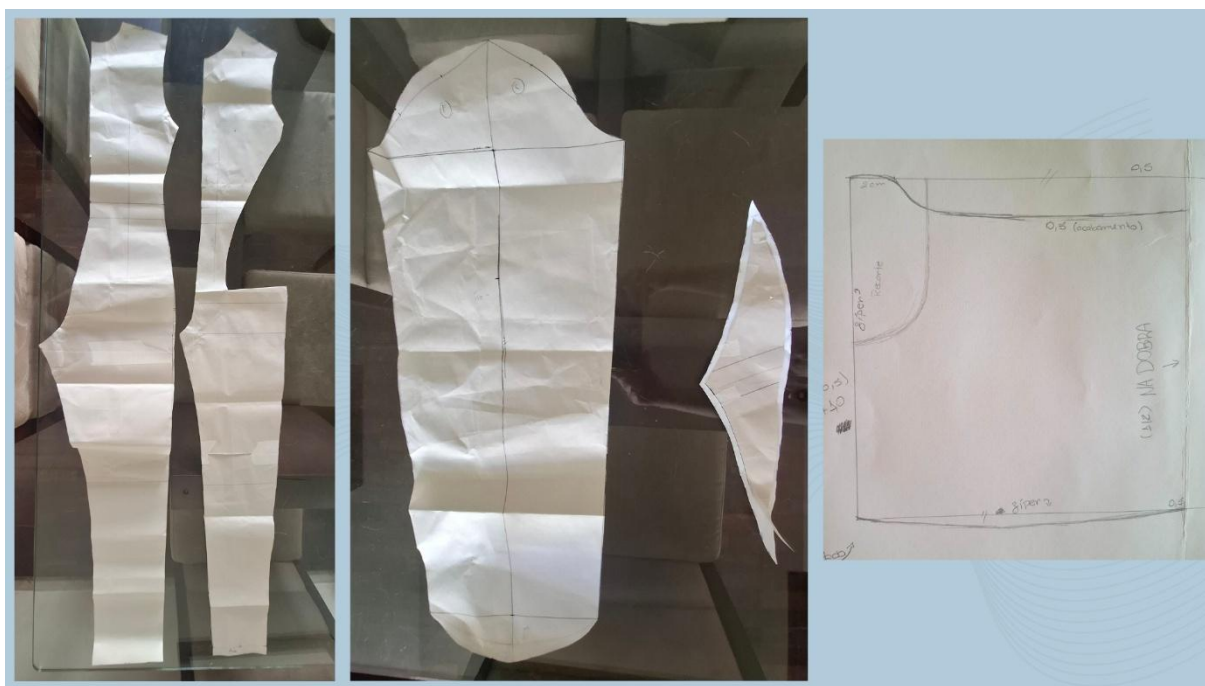


Fonte: Ilustrado pela autora, 2025

7.1 Modelagem

A modelagem foi desenvolvida em seis partes principais: Frente, Costas, Recorte da Cintura, Manga, Máscara e Recorte Frontal da Máscara. Esse processo foi realizado com o auxílio da professora Bárbara Poci, utilizando como referência o manequim tamanho 40 da Faculdade SENAI CETIQT. A construção das bases exigiu atenção ao comportamento do tecido de compressão escolhido e às áreas que receberiam os amortecedores, demandando ajustes específicos para garantir mobilidade. Os recortes orgânicos da região frontal foram pensados inicialmente como elementos estéticos estruturantes, o que se refletiu na complexidade das curvas durante a modelagem.

Ilustração 110 – Moldes Frente, Costas, Manga, Recorte Frente e Máscara realizados a partir do estudo com a professora Bárbara Poci



Fonte: Elaborados pela autora, 2025.

7.2 Prototipagem

A etapa de prototipagem envolveu o corte das peças no tecido Meryl de compressão e a simulação dos amortecedores utilizando Suplex, considerando que o Neoprene 2 mm idealizado não foi possível de encontrar durante o processo. Ainda

assim, o material substituto possibilitaria testar proporções, volumetrias e posições dos apliques.

Ilustração 111 – Processo de corte das partes do protótipo.



Fonte: Elaborado pela autora, 2025

Durante a costura, foi possível observar o comportamento do tecido e os desafios gerados pelos recortes curvos e áreas de alta tensão. A montagem parcial também evidenciou que a complexidade da peça ultrapassava o nível de habilidade disponível no momento, o que impactou diretamente na finalização completa do protótipo. Mesmo assim, esse processo permitiu compreender melhor as necessidades técnicas da peça e antecipar ajustes importantes para suas próximas versões.

Ilustração 112 – Protótipo da peça em andamento.

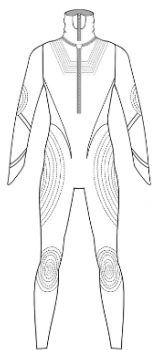


Fonte: *Moodboard* feito pela autora, 2025.

7.3 Ficha técnica

A ficha técnica reúne as informações essenciais sobre a construção do macacão, incluindo materiais empregados, medidas, detalhes de acabamentos, localização dos amortecedores e especificações de aplicação de viés. Ela também registra a estrutura da modelagem dividida nas seis partes, indicando suas funções e os pontos de união entre elas. Além disso, a ficha apresenta as principais linhas de costura, tipo de máquina recomendada para o tecido de compressão e observações sobre o comportamento dos materiais utilizados no protótipo. Essa documentação é fundamental para padronizar o desenvolvimento da peça e orientar possíveis aprimoramentos nas próximas etapas.

Ilustração 113 – Ficha técnica protótipo Macacão ION Exosuit

	11	FICHA TÉCNICA			Reta
Equipe	12	Victória Bastos	Temporada	Outono/Inverno 27/28	Reta
Coleção	13	Project 1.0: kyouka ningen***	Data	11/2025	Reta
Descrição	14	Macacão: ION Exosuit	Tamanho	M	Reta
15	DESENHO TÉCNICO				Reta
16	FRENTE		I	COSTAS	
17					Overlock
18					Overlock
TECIDOS					
PARTES COMPONENTES		LISTA DE MATERIAIS			
Nome:	No de vezes:	Material:	Descrição:	UM:	Embalagem
Frente	1x (Na dobra)	Meryl de compressão	85% Poliamida / 15% Elastano	Metro	3m
Costas	1x (Na dobra)	Meryl de compressão	85% Poliamida / 15% Elastano	Metro	3m
Mangas	2x	Meryl de compressão	85% Poliamida / 15% Elastano	Metro	3m
Recorte Cintura	2x	Malha Fluity Santa	87% Poliamida / 13% Elastano	Metro	0,5m
Máscara	2x	Meryl de compressão	85% Poliamida / 15% Elastano	Metro	3m
Recorte Máscara	1x	Malha Fluity Santa	87% Poliamida / 13% Elastano	Metro	0,5m
Amortecedores	7x	Malha Suplex	88% Poliamida / 12% Elastano	Metro	2m
AVIAMENTOS					
PARTES COMPONENTES		LISTA DE MATERIAIS			
Nome:	No de vezes:	Material:	Descrição:	UM:	Embalagem
Viés	6x	Malha Fluity Santa	87% Poliamida / 13% Elastano	Metro	0,5m
Zipper destacável tratorado 10 cm	1x	Plástico	100% Plástico Injetado (Dente) / 100% Nylon (Tecido)	Unidade	1x
Zipper destacável tratorado 25 cm	1x	Plástico	100% Plástico Injetado (Dente) / 100% Nylon (Tecido)	Unidade	1x
Zipper destacável tratorado 40 cm	1x	Plástico	100% Plástico Injetado (Dente) / 100% Nylon (Tecido)	Unidade	1x
AMOSTRAS					
   					
SEQUÊNCIA OPERACIONAL					
Número	Operação				Máquina
1	Juntar gancho Costas				Overlock
2	Juntar Frontes com Recortes Cintura				Overlock
3	Juntar ombros Frente com Costa				Overlock
4	Juntar laterais Frente e Costa				Overlock
5	Fechar abertura umbigo até gancho Frente				Overlock
6	Fechar abertura pernas Frente e Costa				Overlock
7	Aplicar zipper destacável 25cm busto				Reta
8	Rebater zipper destacável 25cm busto				Reta
9	Fechar laterais Máscara				Overlock
10	Juntar Recortes Máscara com Máscara				Overlock
11	Aplicar zipper 10cm destacável na dianteira da Máscara				Reta
12	Rebater zipper destacável 10cm dianteira Máscara				Reta
13	Aplicar 1/2 zipper destacável 40cm na bainha Máscara				Reta
14	Rebater 1/2 zipper destacável 40cm na bainha Máscara				Reta
15	Aplicar 1/2 zipper destacável 40cm no pescoço Macacão				Reta
16	Rebater 1/2 zipper destacável 40cm no pescoço Macacão				Reta
17	Aplicar mangas				Overlock
18	Fazer bainha de 1cm nas pernas				Overlock
OBSERVAÇÕES					
Abrir zíperes destacáveis para fácil aplicação					

Fonte: Construída pela autora, 2025.

7.4 Considerações da peça

Durante o processo de costura e montagem, tornou-se evidente que o protótipo apresentava um nível de complexidade elevado em relação às habilidades técnicas disponíveis no momento. Os recortes triangulares curvos da cintura, apesar de visualmente interessantes, mostraram-se pouco viáveis para execução com precisão, indicando a necessidade de repensar seu formato para versões futuras. A combinação de tecido de compressão, recortes orgânicos e aplicação de amortecedores exigiu uma destreza que demanda mais experiência prática, o que levou à suspensão da costura completa da peça neste estágio. Ainda assim, o desenvolvimento permitiu identificar fragilidades, validar ideias de design e compreender melhor a relação entre estética e viabilidade técnica, apontando caminhos claros para melhorias estruturais na continuação do projeto.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso permitiu compreender, de maneira ampla e integrada, as relações entre estética, tecnologia e funcionalidade dentro do universo futurista trabalhado. Cada etapa trabalhada, desde pesquisas e embasamento teórico, a pesquisa conceitual ao planejamento técnico da coleção, passando pela construção das cartelas, modelagens e prototipagens, contribuiu para consolidar um processo que extrapola o simples ato de criar peças de roupa e se tornou uma investigação sobre corpo, identidade e sobrevivência em cenários distópicos.

Ao longo da construção do tema, foi possível identificar como o transumanismo e a estética cyberpunk se entrelaçam enquanto manifestações culturais que refletem questionamentos contemporâneos sobre tecnologia, humanidade e futuro. Esse eixo conceitual ofereceu bases sólidas para a criação da coleção Project 1.0, permitindo explorar territórios imagéticos, simbólicos e sensoriais que reforçam a dualidade entre o urbano precário e a tecnologia luminosa das metrópoles futuristas.

A definição das cartelas de cor, tecidos e aviamentos mostrou-se fundamental para materializar visualmente esse universo. As escolhas cromáticas e materiais foram conduzidas por critérios estéticos, funcionais e simbólicos, resultando em composições que equilibram materiais inteligentes, inovação técnica e narrativa visual. Do brilho cibernético dos tons refletivos à densidade robusta dos sintéticos estruturados, cada seleção reforça a identidade da coleção e sua intenção de traduzir um futuro em que o vestuário se torna extensão do corpo e ferramenta de adaptação.

A elaboração da coleção como um todo, com seus *looks*, tabelas de medidas e fichas de desenvolvimento, representou um exercício de organização, coerência interna e pensamento projetual. A construção de um sistema de medidas agênero — fundamentado em metodologias diversas, incluindo SENAC, Phluid e BBP — reafirma um compromisso com a inclusão, mostrando que a moda pode dialogar com múltiplos corpos sem hierarquias ou limitações tradicionais.

O processo de prototipagem, por sua vez, trouxe um entendimento profundo sobre as distâncias que separam o desenho da execução. A peça escolhida, o

macacão *ION Exosuit*, revelou uma complexidade significativa, tanto no comportamento dos materiais quanto na precisão exigida pelos recortes, volumes e aplicações técnicas. Mesmo sem sua finalização completa, o protótipo cumpriu um papel essencial: evidenciou fragilidades, destacou necessidades de aprimoramento e ampliou a compreensão sobre viabilidade construtiva. Essa etapa ofereceu aprendizados que, antes de representarem limitações, tornam-se guias valiosos para o aperfeiçoamento em versões futuras.

Assim, o TCC como um todo evidencia não apenas um processo criativo estruturado, mas também um percurso de amadurecimento técnico e sensível. O projeto demonstra como a moda, enquanto campo de experimentação, permite dialogar com tecnologias, narrativas ficcionais e realidades possíveis, transformando ideias abstratas em propostas concretas. A coleção resultante expressa uma estética pós-humanista, onde funcionalidade e conceito se integram para imaginar modos de vestir que respondem a futuros incertos, hiperconectados e desafiadores.

Dessa forma, este trabalho reforça a importância da pesquisa, da reflexão crítica e da prototipagem como pilares fundamentais no desenvolvimento de projetos de moda. Mais do que apresentar uma coleção, ele propõe uma forma de pensar o vestuário como meio de transformação, adaptação e expressão — aspectos que permanecem essenciais em qualquer horizonte, seja real ou imaginado.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR-6023**: Informação e documentação: Referência: Elaboração. São Paulo, 2018.

_____. **NBR-6024**: informação e documentação: Numeração progressiva das seções de um documento escrito: Apresentação. São Paulo, 2012.

_____. **NBR-6027**: Informação e documentação: Sumário: Apresentação. São Paulo, 2012.

_____. **NBR-6028**: Informação e documentação: Resumo: Apresentação. São Paulo, 2021.

_____. **NBR-6034**: Informação e documentação: Índice: Apresentação. São Paulo, 2004.

_____. **NBR-10520**: Informação e documentação: Citações em documentos: Apresentação. São Paulo, 2002.

_____. **NBR-14724**: Informação e documentação: Trabalhos Acadêmicos: Apresentação. São Paulo, 2011.

ACRONYM. Disponível em: <https://acrn.com>. Acesso em: 09 dez. 2025.

ACRÉSCIMO – EMMAKITES. 70D Ripstop Nylon PU3000 Waterproof. Disponível em: https://www.emmakites.com/products/70d-ripstop-nylon-pu3000-waterproof?variant=44385869496516&country=AE¤cy=USD&utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 09 dez. 2025.

AGENDER. Shop. Disponível em: <http://www.agender.com/shop/?page=5#/>. Acesso em: 09 dez. 2025.

ALIBABA – PASSIONTEX. China Eco-Friendly Recycle Nylon Taslan Fabric for Windbreaker. Disponível em: https://passiontex.en.made-in-china.com/product/xdTAeLZVAwhg/China-Eco-Friendly-Recycle-Nylon-Taslan-Fabric-for-Windbreaker.html?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 09 dez. 2025.

AUDACES. Tabela de composição dos tecidos. Disponível em: <https://audaces.com/pt-br/blog/tabela-composicao-tecidos>. Acesso em: 09 dez. 2025.

BLADE RUNNER. Direção: Ridley Scott; produção: Michael Deeley. Warner Bros., 1982. 1 filme (117 min).

BLADE RUNNER 2049. Direção: Denis Villeneuve; produção: Ridley Scott, Andrew A. Kosove, Broderick Johnson. Warner Bros.; Columbia Pictures, 2017. 1 filme (163 min).

BURLINGTON FABRICS. Smarterwear. Disponível em: <https://burlingtonfabrics.com/product-markets/performance-apparel/smarterwear/>. Acesso em: 09 dez. 2025.

CAPITAL ONE. What is the average salary in the US by age. Disponível em: <https://www.capitalone.com/learn-grow/money-management/what-is-the-average-salary-in-the-us-by-age/>. Acesso em: 09 dez. 2025.

CHINA REFLECTIVE. Reflective fabric for outdoor. Disponível em: <https://www.chinareflective.com/pt/product/reflective-fabric-for-outdoor.html>. Acesso em: 09 dez. 2025.

CHLOMA. About Chloma. Disponível em: <https://chloma.com/pages/about-chloma>. Acesso em: 09 dez. 2025.

CHLOMA GEARS. Disponível em: <https://www.instagram.com/chlomagears>. Acesso em: 09 dez. 2025.

CONFESSIONS OF AN EX-CYBERPUNK. The New York Times, Nova York, 07 jan. 1991. Disponível em: <https://www.nytimes.com/1991/01/07/opinion/confessions-of-an-excyberpunk.html>. Acesso em: 09 dez. 2025.

CYBERPUNK 2077. CD Projekt Red. Varsóvia: CD Projekt, 2020. 1 jogo eletrônico (Microsoft Windows, PlayStation, Xbox, Stadia).

CYBERPUNK AND VISUAL CULTURE. MURPHY, Graham J.; SCHMEINK, Lars. 1. ed. Taylor & Francis Group, 2017.

CYBERPUNK EDGERUNNERS. Direção: Hiroyuki Imaishi; produção: Studio Trigger. CD Projekt; Netflix, 2022. 1 série (10 episódios, aprox. 25 min. cada).

CYBERPUNK FORUMS. Disponível em: <https://cyberpunkforums.com/viewtopic.php?id=361>. Acesso em: 09 dez. 2025.

CYBERPUNKED. Disponível em: <https://cyberpunked.org>. Acesso em: 09 dez. 2025.

DESIGNBOOM. Hiroto Ikeuchi – cyberpunk wearable technology. Disponível em: <https://www.designboom.com/technology/hiroto-ikeuchi-cyberpunk-wearable-technology-04-02-2018/>. Acesso em: 09 dez. 2025.

DESIGNBOOM. Ikeuchi Hiroto: robotics exhibition, SAI Tokyo. Disponível em: <https://www.designboom.com/art/ikeuchi-hiroto-robotics-exhibition-sai-tokyo-01-10-2022/>. Acesso em: 09 dez. 2025.

EC.EUROPA.EU. Income distribution statistics. Disponível em: https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ilc_di03__custom_15827772/default/table?lang=en. Acesso em: 18 mar. 2024.

EDUCAÇÃO PÚBLICA. O uso do fanzine como recurso pedagógico para a produção de conhecimento e divulgação científica do tema água. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/8/o-uso-do-fanzine-como-recurso-pedagogico-para-a-producao-de-conhecimento-e-divulgacao-cientifica-do-tema-agua>. Acesso em: 09 dez. 2025.

FABRIC WAREHOUSE. Heavy-duty nylon canvas black. Disponível em: https://fabricwarehouse.com/heavy-duty-nylon-canvas-black-heavyweight-canvas-fabric-home-decor-fabric-58-wide?srsltid=AfmBOooYebYjdrM-0Kd3wT6jbrgcQgvWFTOVcrf_UxfXiry1cW52PcUH. Acesso em: 09 dez. 2025.

FASHIONWEAR365. Produto 727. Disponível em: <https://www.fashionwear365.com/product-info.asp?id=727>. Acesso em: 09 dez. 2025.

GAIJINPOT. What is the average salary in Japan. Disponível em: <https://blog.gaijinpot.com/what-is-the-average-salary-in-japan/>. Acesso em: 18 mar. 2024.

GHTON, Hiroto Ikeuchi. Metal Magazine. Disponível em: <https://metalmagazine.eu/en/post/hiroto-ikeuchi>. Acesso em: 09 dez. 2025.

GUERRILLA-GROUP. S7 PL02. Disponível em: <https://www.guerrilla-group.co/collections/dir-all/products/s7-pl02>. Acesso em: 09 dez. 2025.

HICONSUMPTION. Best Techwear Brands. Disponível em: <https://hiconsumption.com/style/best-techwear-brands/>. Acesso em: 09 dez. 2025.

HOME KNITUP. The Loop – Gender Fluid Fashion. Disponível em: <https://home.knitup.io/the-loop-article/6-gender-fluid-fashion-brands-you-need-to-know>. Acesso em: 09 dez. 2025.

HYEBROTHER. Hiroto Ikeuchi: the artist behind the cyberpunk masks. Disponível em: <https://www.hyebrother.com/blog/hiroto-ikeuchi-the-artist-behind-the-cyberpunk-masks.html>. Acesso em: 09 dez. 2025.

IK PRODUCTS. Disponível em: https://x.com/ik_products. Acesso em: 09 dez. 2025.

INFLUÊNCIA DA MODA NO CINEMA. Instituto Hirnam Artendal. Disponível em: <https://institutohirnamartendal.com.br/blog/descubra-mais-sobre-a-influencia-da-moda-no-cinema>. Acesso em: 09 dez. 2025.

INTERNATIONAL STANDARD – NETNOGRAPHY. KOZINETTS, Robert V. Netnography: Doing Ethnographic Research Online. SAGE Publications, 2010.

JAPANIMATION AND TECHNO-ORIENTALISM. UENO, Toshiya. Proceedings of ISEA 1996, Montreal, 1996. Disponível em: https://isea-archives.siggraph.org/wp-content/uploads/2019/09/1996_Ueno_Japanimation_And_Techno_Orientalism.pdf. Acesso em: 09 dez. 2025.

JJ FIVELAS. Cursor N5 Básico BR13. Disponível em: <https://www.jjfivelas.com.br/produtos/cursor-n5-basico-br13/>. Acesso em: 09 dez. 2025.

KEVIN LANE KELLER; VANITHA SWAMINATHAN. Strategic Brand Management: Building, Measuring, and Managing Brand Equity. 5. Pearson Education Limited, 2019. Acesso em: 09 dez. 2025.

LGBTFUNDATION. What it means to be non-binary. Disponível em: <https://lgbt.foundation/help/what-it-means-to-be-non-binary>. Acesso em: 09 dez. 2025.

LEANTEX. Nylon 320D Taslan Fabric 170 GSM. Disponível em: <https://www.leanex.com/pt/nylon-320d-taslan-fabric-170-gsm/>. Acesso em: 09 dez. 2025.

LIC. ABEP – Critério Brasil. Disponível em: <https://abep.org/criterio-brasil/>. Acesso em: 09 dez. 2025.

MAYAU. Camiseta feminina manga longa UV Oliva. Disponível em: https://mayauv.com.br/products/camiseta-feminina-manga-longa-uv-oliva?variant=42528045301900&country=BR¤cy=BRL&utm_medium=product_sync&utm_source=google&utm_content=sag_organic&utm_campaign=sag_organic&gad_source=1&gad_campaignid=21881020236&gclid=CjwKCAiA_orJBhBNEiwABkdmjG32hjgrCsYrIC5UsFUrIXTQU-0V5KSswdBoVpSPriRVt3jzUUbkxoCVwMQAvD_BwE. Acesso em: 09 dez. 2025.

METALMAGAZINE. Hiroto Ikeuchi. Disponível em: <https://metalmagazine.eu/en/post/hiroto-ikeuchi>. Acesso em: 09 dez. 2025.

MICHMIKA. Pleated double skirt. Disponível em: <https://michmika.com/products/pleated-double-skirt>. Acesso em: 09 dez. 2025.

MONALISA TECIDOS FINOS. Tecido algodão. Disponível em: https://www.monalisatecidosfinos.com.br/tecidos-algodao?srsId=AfmBOop1bZRQH0CKEZnZSNBf2VIEqmijHE5tU6G6IUyuOnuUGI7Mv_WP&pg=3. Acesso em: 09 dez. 2025.

NA M LIONG. Stretch Fabric NN-61762DR. Disponível em: <https://www.namliong.com.tw/pt/product/stretch-fabric-NN-61762DR.html>. Acesso em: 09 dez. 2025.

NURYOUNGDA. Hatenablog – 07/09/2017. Disponível em: https://nuryouguda.hatenablog.com/entry/2017/09/07/180700#google_vignette. Acesso em: 09 dez. 2025.

OFFWRDL TECHWEAR. Disponível em: <https://www.offwrl-techwear.com/?srsId=AfmBOopgAXdcAnZCuYleofaATTRzJyxnzqU-wsgATXZ6vvBy0Va7vxu2>. Acesso em: 09 dez. 2025.

OYAPOC. Nylon Rip Stop 250. Disponível em: <https://www.oyapoc.com.br/produto/nylon-rip-stop-250/>. Acesso em: 09 dez. 2025.

PANTONE CONNECT. Disponível em: <https://connect.pantone.com/#/picker/update/78d858ae-c365-4e68-8428-1f1813b04430?id=78d858ae-c365-4e68-8428-1f1813b04430&pantoneBook=pantoneFhCottonTcx>. Acesso em: 09 dez. 2025.

PINKOI. Reindee Lusion – loja oficial. Disponível em: <https://en.pinkoi.com/store/reindeelusion-cn?tab=story>. Acesso em: 09 dez. 2025.

PLASTICOS IVONE. Busca Nylon Rip Stop. Disponível em: <https://plasticosivone.com.br/search?q=NYLON+RIP+STOP>. Acesso em: 09 dez. 2025.

POLARTEC. Power Stretch. Disponível em: <https://www.polartec.com/fabrics/base/power-stretch>. Acesso em: 09 dez. 2025.

PASSIONTEX. China Eco-Friendly Recycle Nylon Taslan Fabric for Windbreaker. Disponível em: https://passiontex.en.made-in-china.com/product/xdTAeLZVAwhg/China-Eco-Friendly-Recycle-Nylon-Taslan-Fabric-for-Windbreaker.html?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 09 dez. 2025.

QF COLLECTION – CHLOMA. Disponível em: <https://www.collection.chloma.com/qf/>. Acesso em: 09 dez. 2025.

RECHBOTOES. Botoes. Disponível em: <https://rechbotoes.com.br/produtos/botoes/>. Acesso em: 09 dez. 2025.

REDDIT. Does anybody know the specific name for this type? Disponível em: https://www.reddit.com/r/sewhelp/comments/1fkjtfb/does_anybody_know_the_specific_name_for_this_type. Acesso em: 09 dez. 2025.

REDDIT. MYOG windshell update. Disponível em: https://www.reddit.com/r/myog/comments/uc5pcw/myog_windshell_update/. Acesso em: 09 dez. 2025.

REDDIT. Tentative newbie question – what fabric for a ____? Disponível em: https://www.reddit.com/r/myog/comments/ug9yon/tentative_newbie_question_what_fabric_for_a/. Acesso em: 09 dez. 2025.

REDDIT. What fabric is used for this type of jacket? Disponível em: https://www.reddit.com/r/sewing/comments/1f8b37k/what_fabric_is_used_for_this_type_of_jacket. Acesso em: 09 dez. 2025.

REINDEE LUSION. Página de informações. Disponível em: <https://reindeelusion.com/pages/g000031>. Acesso em: 09 dez. 2025.

REINDEE LUSION. Postagens e artigos. Disponível em: https://reindeelusion.com/posts?dir_id=50475. Acesso em: 09 dez. 2025.

REINDEE LUSION. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/reindeelusion/>. Acesso em: 09 dez. 2025.

REINDEE LUSION. Instagram oficial. Disponível em: https://www.instagram.com/reindeelusion_official/. Acesso em: 09 dez. 2025.

ROMA AVIAMENTOS. Disponível em: <https://www.romaaviamentos.com.br/?m=QS&q=+de+mochila>. Acesso em: 09 dez. 2025.

RUNTANG TEXTILE. Nylon Knit Fabrics. Disponível em: <https://runtangtextile.com/pt/knit-fabrics/nylon-knit/>. Acesso em: 09 dez. 2025.

SABUKARU. Chloma geared toward 25D. Disponível em: <https://sabukaru.online/articles/chloma-geared-toward-25-d>. Acesso em: 09 dez. 2025.

SARYTEX. 70D Ripstop Waterproof Nylon Fabric. Disponível em: <https://sarytex.en.made-in-china.com/product/qjcxCieGAKkA/China-70d-Ripstop-Waterproof-Nylon-Fabric.html>. Acesso em: 09 dez. 2025.

SAGROL TECIDOS. Tecido poly ripstop de microfibra para fardamentos militares. Disponível em: <https://www.sagroltecidos.com.br/ripistop/tecido-poly-ripstop-de->

microfibras-para-fardamentos-militares-cor-preto-classico-100-poliester-148-g-m-com-1-60-ig-p. Acesso em: 09 dez. 2025.

SAUDAÇÃO, VICTÓRIA – SOUDEALGODAO. Moda agênero: 8 marcas nacionais para você conhecer. Disponível em: <https://soudealgodao.com.br/blog/moda-agenero-8-marcas-nacionais-para-voce-conhecer/>. Acesso em: 09 dez. 2025.

STRATEGIC BRAND MANAGEMENT. KELLER, Kevin Lane; SWAMINATHAN, Vanitha. Building, Measuring, and Managing Brand Equity. 5. Pearson Education Limited, 2019. Acesso em: 09 dez. 2025.

TECHWEAR-UK. Techwear belt bag. Disponível em: <https://techwear-uk.com/products/techwear-belt-bag>. Acesso em: 09 dez. 2025.

TECHWEARSTORM. What is Cyberpunk Fashion? Disponível em: <https://techwearstorm.com/blogs/techwear/what-is-cyberpunk-fashion?srsId=AfmBOopdkcfl17XpA5BDPHh55IDqcw3DBGWmiZP-PO0jaJqT8hcyCPAK>. Acesso em: 09 dez. 2025.

THE PHLUID PROJECT. Coleção. Disponível em: <https://thephfluidproject.com/collections/all?page=9>. Acesso em: 09 dez. 2025.

THE ROUTLEDGE COMPANION TO CYBERPUNK CULTURE. MCFARLANE, Anna; SCHMEINK, Lars; MURPHY, Graham. 1. ed. Routledge, 2021.

TRANSEQUALITY. Understanding nonbinary people: how to be respectful and supportive. Disponível em: <https://transequality.org/issues/resources/understanding-nonbinary-people-how-to-be-respectful-and-supportive>. Acesso em: 09 dez. 2025.

URBXN TECHWEAR. Disponível em: <https://urbxn-techwear.com.br/>. Acesso em: 09 dez. 2025.

VINA TEX ONLINE. Microfibras leve. Disponível em: <https://www.vinatexonline.com.br/categoria/importados/microfibras-leve?srsId=AfmBOoqg41wWWFRYB2wyQkYVqpNT3xybREHoFMzevH0tqoBot3dhlUks>. Acesso em: 09 dez. 2025.

VOGUE ARABIA. Genderless fashion is the future and it's already here. Disponível em: <https://www.voguearabia.com/article/genderless-fashion-is-the-future-and-its-already-here>. Acesso em: 09 dez. 2025.

WGSN. Fashion insights. Disponível em: <https://www.wgsn.com/auth/login?lang=en&r=%2Ffashion%2Farticle%2F6880be59eaa899b8b487c7c0#page10>. Acesso em: 09 dez. 2025.

Y-3. Disponível em: <https://y-3.com/>. Acesso em: 09 dez. 2025.

511 TACTICAL. Brasil. Disponível em: <https://www.511tactical.com/brazil>. Acesso em: 09 dez. 2025.

APÊNDICE

-
- ⁱ **Wikipedia**. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/John_Shirley#/media/File:John_Shirley_\(cropped\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/John_Shirley#/media/File:John_Shirley_(cropped).jpg). Acesso em: 16 out. 2025.
- ⁱⁱ **IMDb**. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/name/nm1790731/bio>. Acesso em: 16 out. 2025.
- ⁱⁱⁱ **Maine Public**. Disponível em: <https://www.mainepublic.org/npr-news/2020-03-19/william-gibson-says-todays-internet-is-nothing-like-what-he-envisioned>. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^{iv} **X**. Disponível em: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.fruitytheelder.com%2Ffruitytheelder&psig=AOvVaw3io9fJz8IkPQeu8b8vhYGS&ust=1760731070092000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBUQjRxqFwoTCMD48dHAqZADFQAAAAAdAAAAABAE>. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^v **Skyboat Media**. Disponível em: <https://skyboatmedia.com/studio-stefan-goes-shiner>. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^{vi} **CHLOMA**. Disponível em: <https://chloma.com/collections/avatarwear-new-arrival-2023/products/3dmodel-shelter-coat-aqua-silver>. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^{vii} **CHLOMA**. Disponível em: <https://www.collection.chloma.com/qf>. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^{viii} **CHLOMA**. Disponível em: <https://chloma.com/products/3dmodel-y2k-anorak-cord-model-black>. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^{ix} **CHLOMA**. Disponível em: <https://chloma.com/collections/qf-gc/products/shelterround-avyss-100>. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^x **CHLOMA**. Disponível em: <https://chloma.com/collections/cosmic-horizon-sokunou3/products/hzcoat-gr100>. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^{xi} **Instagram**. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DC3vvqIPaBO/?img_index=4. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^{xii} **Reindeelusion**. Disponível em: <https://reindeelusion.com/products/0248-toray-loose-samurai-pants>. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^{xiii} **Instagram**. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DB5jMUpsSVI/?img_index=6. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^{xiv} **Instagram**. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DB5jMUpsSVI/?img_index=6. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^{xv} **Instagram**. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DGRZ_FMRyEk/?img_index=5. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^{xvi} **Instagram**. Disponível em: https://www.instagram.com/reindeelusion_official/p/DJTOvasPanR. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^{xvii} **Instagram**. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DBISPKbPTvG/?img_index=3. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^{xviii} **Instagram**. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DBeGeenv0i3/?img_index=4. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^{xix} **X**. Disponível em: https://x.com/ik_products/status/1794727887545020516. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^{xx} **X**. Disponível em: https://x.com/ik_products/status/1794728297139683726. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^{xxi} **X**. Disponível em: https://x.com/ik_products/status/1788250979970003294. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^{xxii} **X**. Disponível em: https://x.com/ik_products/status/1774813922530603075. Acesso em: 16 out. 2025.
- ^{xxiii} **INSTAGRAM**. Disponível em: <https://www.instagram.com/stories/highlights/18058400639098873/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xxiv} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/45810121240394725>. Acesso em: 16 out. 2025.

-
- ^{xxvi} **Instagram**. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DMauNLIrtdq/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xxvii} **Instagram**. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DBmzdIWP2D7/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xxviii} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/436638126395155458/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xxix} **Pinterest**. Disponível em: <https://se.pinterest.com/pin/1020276490598758985/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xxx} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/626985579414631570/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xxxi} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/ideas/moon-over-seoul-tower-at-night/958188328818/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xxxii} Disponível em: <https://id.pinterest.com/pin/898257088186175025/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xxxiii} **Threads**. Disponível em: <https://www.threads.com/@developer.community>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xxxiv} **Pinterest**. Disponível em: <https://kr.pinterest.com/pin/111112315800877191/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xxxv} **Pinterest**. **Pinterest** Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530846510647/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xxxvi} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530846510648/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xxxvii} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530845865939/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xxxviii} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530845865925/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xxxix} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530845865722/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xl} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530843329858/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xli} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530845865455/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xlii} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530845865723/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xliii} **Pinterest**. Disponível em: <https://es.pinterest.com/pin/801500064936416128/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xliv} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530845865941/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xlv} **Pinterest**. Disponível em: <https://in.pinterest.com/pin/1083326885366598584/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xlvi} **Pinterest**. Disponível em: <https://jp.pinterest.com/pin/1014998834789637773/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xlvii} **Pinterest**. Disponível em: <https://jp.pinterest.com/pin/9992430417985944/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xlviii} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530845865607/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{xlix} **Pinterest**. Disponível em: <https://se.pinterest.com/pin/210472982580074371/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^l **Pinterest**. Disponível em: <https://in.pinterest.com/pin/740560732512142984/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{li} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/864902303423636381/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{lii} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/551479916887883973/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{liii} **Pinterest**. Disponível em: <https://pt.pinterest.com/pin/306526318408941054/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{liv} **Cyberpunk.net**. Disponível em: <https://www.cyberpunk.net/pt-br/news/22439/artes-conceituais>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- ^{lv} **ArtStation**. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/ovPyW>. Acesso em: 09 dez. 2025.

lvi **ACRONYM**. Disponível em: https://acrn.com/J122-GT_FW2324
 . Acesso em: 04 nov. 2025.

lvii **ACRONYM**. Disponível em: https://acrn.com/V1A-M_SS25
 . Acesso em: 04 nov. 2025.

lviii **ACRONYM**. Disponível em: https://acrn.com/P43-GT_FW2223
 . Acesso em: 04 nov. 2025.

lix **ACRONYM**. Disponível em: https://acrn.com/SP38-M_SS24
 . Acesso em: 04 nov. 2025.

lx **ACRONYM**. Disponível em: https://acrn.com/SAC-D6012_SS22
 . Acesso em: 04 nov. 2025.

lxi **ACRONYM**. Disponível em: https://acrn.com/NG4-PS_FW2324
 . Acesso em: 04 nov. 2025.

lxii **ACRONYM**. Disponível em: https://acrn.com/J28-E_FW2526
 . Acesso em: 04 nov. 2025.

lxiii **Reindee Lusion**. Disponível em: <https://reindeelusion.com/products/207-light-breathable-outdoor-uv-protection-jacket>
 . Acesso em: 04 nov. 2025.

lxiv **Reindee Lusion**. Disponível em: <https://reindeelusion.com/products/fp08-cocoon-quick-detachable-crossbody-bag>
 . Acesso em: 04 nov. 2025.

lxv **Reindee Lusion**. Disponível em: <https://reindeelusion.com/products/0227-2-in-1-sun-protection-lightweight-jacket>
 . Acesso em: 04 nov. 2025.

lxvi **Reindee Lusion**. Disponível em: <https://reindeelusion.com/products/0235-primaloft-waterproof-medium-length-coat>
 . Acesso em: 04 nov. 2025.

lxvii **Reindee Lusion**. Disponível em: <https://reindeelusion.com/products/0219-functional-tactical-pocket-lightweight-vest>
 . Acesso em: 04 nov. 2025.

lxviii **Ahamkara**. Disponível em: <https://www.ahamkara.jp/items/81706019>
 . Acesso em: 04 nov. 2025.

lxix **Techwear-UK**. Disponível em: <https://techwear-uk.com/products/techwear-belt-bag>
 . Acesso em: 04 nov. 2025.

lxx **Y-3**. Disponível em: <https://y-3.com/item/94517087.html>
 . Acesso em: 04 nov. 2025.

lxxi **Guerrilla-Group**. Disponível em: <https://www.guerrilla-group.co/products/s8-pl01>
 . Acesso em: 04 nov. 2025.

lxxii **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530847261726/>
 . Acesso em: 05 nov. 2025.

lxxiii **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/6262886973629963/>
 . Acesso em: 05 nov. 2025.

lxxiv **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530845614631/>

. Acesso em: 05 nov. 2025.

lxxv **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530843420684/>. Acesso em: 05 nov. 2025.

lxxvi **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530843330638/>. Acesso em: 05 nov. 2025.

lxxvii **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530843329796/>. Acesso em: 05 nov. 2025.

lxxviii **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530843329796/>. Acesso em: 05 nov. 2025.

lxxix **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530842306850/>. Acesso em: 05 nov. 2025.

lxxx **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530841266147/>. Acesso em: 05 nov. 2025.

lxxxi **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530823497427/>. Acesso em: 05 nov. 2025.

lxxxii **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530846508055/>. Acesso em: 15 out. 2025.

lxxxiii **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530843420722/>. Acesso em: 15 out. 2025.

lxxxiv **ACRONYM**. Disponível em: https://acnrm.com/SP56A-M_SS25. Acesso em: 15 out. 2025.

lxxxv **Reindee Lusion**. Disponível em: <https://reindeelusion.com/products/0155-double-shape-zipper-waterproof-pants>. Acesso em: 15 out. 2025.

lxxxvi **Reindee Lusion**. Disponível em: <https://reindeelusion.com/products/sg03-pioneer-women-outdoor-pleated-long-skirt>. Acesso em: 15 out. 2025.

lxxxvii **Offwrld Techwear**. Disponível em: <https://www.offwrld-techwear.com/products/long-skirt-streetwear>. Acesso em: 15 out. 2025.

lxxxviii **Blackout Techwear**. Disponível em: <https://blackout-techwear.co.uk/products/techwear-women-skirt-with-functional-pockets>. Acesso em: 15 out. 2025.

lxxxix **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530846098377/>. Acesso em: 15 out. 2025.

xc **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530847029417/>. Acesso em: 15 out. 2025.

xcii **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530841399423/>. Acesso em: 15 out. 2025.

xciii **ACRONYM**. Disponível em: https://acnrm.com/NG4-PS_FW2324. Acesso em: 15 out. 2025.

xciv **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530843413328/>. Acesso em: 15 out. 2025.

xcv **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530843413330/>. Acesso em: 15 out. 2025.

xcvi **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530843330067/>. Acesso em: 15 out. 2025.

xcvii **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530843420545/>. Acesso em: 15 out. 2025.

xcviii **Pinterest**. Disponível em: <https://pin.it/5QruuPsvn>. Acesso em: 15 out. 2025.

xcix **Pinterest**. Disponível em: <https://pin.it/qq7y8sJSk>. Acesso em: 15 out. 2025.

c **Reindee Lusion**. Disponível em: <https://reindeelusion.com/products/0042-functionwaterproof-pants-black>. Acesso em: 15 out. 2025.

ci **Pinterest**. Disponível em: <https://pin.it/1fzYxfC7n>. Acesso em: 15 out. 2025.

cii **Pinterest**. Disponível em: <https://pin.it/PU2KDNXUd>. Acesso em: 15 out. 2025.

ciii **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530846098754/>. Acesso em: 15 out. 2025.

-
- civ **Pinterest**. Disponível em: <https://pin.it/9w42ZQ8jc>. Acesso em: 16 nov. 2025.
- cv **Pinterest**. Disponível em: <https://pin.it/ssYUd5yVg>. Acesso em: 16 nov. 2025.
- cvi **Reindee Lusion**. Disponível em: <https://reindeelusion.com/products/0256-dermizax-3l-hard-shell-detachable-hat-stand-up-collar-jacket>. Acesso em: 16 nov. 2025.
- cvii **Reindee Lusion**. Disponível em: <https://reindeelusion.com/products/226r1-all-environment-hard-shell-waterproof-jacket>. Acesso em: 16 nov. 2025.
- cviii **Chloma Collection**. Disponível em: <https://www.collection.chloma.com/ce/>. Acesso em: 16 nov. 2025.
- cix **Pinterest**. Disponível em: <https://pin.it/45d3kTY2a>. Acesso em: 16 nov. 2025.
- cx **Pinterest**. Disponível em: <https://pin.it/6TRTYNEml>. Acesso em: 16 nov. 2025.
- cxii **Chloma**. Disponível em: <https://chloma.com/collections/qf-gc/products/shelter-long-model-sb>. Acesso em: 16 nov. 2025.
- cxiii **Pinterest**. Disponível em: <https://pin.it/1fxohlmYu>. Acesso em: 16 nov. 2025.
- cxiv **Pinterest**. Disponível em: <https://pin.it/5KNAQWHLn>. Acesso em: 16 nov. 2025.
- cxv **Pinterest**. Disponível em: <https://pin.it/1Q9Rxm6Yw>. Acesso em: 16 nov. 2025.
- cxvi **ACRONYM**. Disponível em: https://acrn.com/J122-GT_FW2324. Acesso em: 04 nov. 2025.
- cxvii **ACRONYM**. Disponível em: https://acrn.com/V1A-M_SS25. Acesso em: 04 nov. 2025.
- cxviii **ACRONYM**. Disponível em: https://acrn.com/P43-GT_FW2223. Acesso em: 04 nov. 2025.
- cxix **ACRONYM**. Disponível em: https://acrn.com/SP38-M_SS24. Acesso em: 04 nov. 2025.
- cxx **ACRONYM**. Disponível em: https://acrn.com/SAC-D6012_SS22. Acesso em: 04 nov. 2025.
- cxxi **ACRONYM**. Disponível em: https://acrn.com/NG4-PS_FW2324. Acesso em: 04 nov. 2025.
- cxxii **ACRONYM**. Disponível em: https://acrn.com/J28-E_FW2526. Acesso em: 04 nov. 2025.
- cxxiii **Reindee Lusion**. Disponível em: <https://reindeelusion.com/products/207-light-breathable-outdoor-uv-protection-jacket>. Acesso em: 04 nov. 2025.
- cxxiv **Reindee Lusion**. Disponível em: <https://reindeelusion.com/products/fp08-cocoon-quick-detachable-crossbody-bag>. Acesso em: 04 nov. 2025.
- cxxv **Reindee Lusion**. Disponível em: <https://reindeelusion.com/products/0227-2-in-1-sun-protection-lightweight-jacket>. Acesso em: 04 nov. 2025.
- cxxvi **Reindee Lusion**. Disponível em: <https://reindeelusion.com/products/0235-primaloft-waterproof-medium-length-coat>. Acesso em: 04 nov. 2025.
- cxxvii **Reindee Lusion**. Disponível em: <https://reindeelusion.com/products/0219-functional-tactical-pocket-lightweight-vest>. Acesso em: 04 nov. 2025.
- cxxviii **Ahamkara**. Disponível em: <https://www.ahamkara.jp/items/81706019>

. Acesso em: 04 nov. 2025.

^{cxix} **Techwear-UK**. Disponível em: <https://techwear-uk.com/products/techwear-belt-bag>
. Acesso em: 04 nov. 2025.

^{cxx} **Y-3**. Disponível em: <https://y-3.com/item/94517087.html>
. Acesso em: 04 nov. 2025.

^{cxxi} **Guerrilla-Group**. Disponível em: <https://www.guerrilla-group.co/products/s8-pl01>
. Acesso em: 04 nov. 2025.

^{cxxii} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/176695985370159288/>
. Acesso em: 23 out. 2025.

^{cxxiii} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/664632857484212216/>
. Acesso em: 23 out. 2025.

^{cxxiv} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530846791754/>
. Acesso em: 23 out. 2025.

^{cxxv} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530846541031/>
. Acesso em: 23 out. 2025.

^{cxxvi} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530845865939/>
. Acesso em: 23 out. 2025.

^{cxxvii} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530845865607/>
. Acesso em: 23 out. 2025.

^{cxxviii} **Pinterest**. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/685180530843329858/>
. Acesso em: 23 out. 2025.

^{cxxix} **ArtStation**. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/qJRKZ2>. Acesso em: 23 out. 2025.

^{cxl} **ArtStation**. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/qJRKZ2>. Acesso em: 23 out. 2025.

^{cxli} **Cyberpunk.net**. Disponível em: <https://www.cyberpunk.net/pt-br/news/22439/artes-conceituais>. Acesso em: 23 out. 2025.

^{cxlii} **X**. Disponível em: https://x.com/rare_jpg/status/1975101980298387716?s=20
. Acesso em: 23 out. 2025.

^{cxliii} **Alibaba**. Disponível em: https://www.alibaba.com/product-detail/40D-double-line-plaid-nylon-four_1600077791941.html. Acesso em: 12 nov. 2025.

^{cxliv} **Center Fabril**. Disponível em: https://www.centerfabril.com.br/tecido-forro-tafeta-poly-nylon-four_1600077791941.html?srsltid=AfmBOop3Hw5JFWLY7SFYcYkkARq3Bf3LPD31OtQJ7GznnU7HdJ33qP9e. Acesso em: 12 nov. 2025.

^{cxlv} **Etsy**. Disponível em: <https://www.etsy.com/pt/listing/4343671463/tecido-polartec-power-stretch-pro-preto>. Acesso em: 12 nov. 2025.

^{cxlvi} **Etsy**. Disponível em: https://www.etsy.com/pt/listing/4394026845/tecido-de-sarja-de-poliester-5860?ls=s&ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=nylon+twill+fabric&ref=sr_gallery-1-1&content_source=1facda3e-b51f-484f-a8d6-20dca815b88d%3ALT2be184cc3dc9dc06407746de0835666bb1202861&organic_search_click=1&logging_key=1facda3e-b51f-484f-a8d6-20dca815b88d%3ALT2be184cc3dc9dc06407746de0835666bb1202861. Acesso em: 12 nov. 2025.

^{cxlvii} **Euromalha**. Disponível em: <https://www.euromalha.com.br/produtos/tecido-malha-fluity-santa-006691/>. Acesso em: 12 nov. 2025.

^{cxlviii} **Euromalha**. Disponível em: <https://www.euromalha.com.br/produtos/tecido-malha-liso-meryl-de-compressao-008187/>. Acesso em: 12 nov. 2025.

^{cxlix} **Euromalha**. Disponível em: <https://www.euromalha.com.br/produtos/tecido-malha-suplex-n-007657/>. Acesso em: 12 nov. 2025.

^{cl} **Leantex**. Disponível em: <https://www.leantex.com/pt/nylon-320d-taslan-fabric-170-gsm/>. Acesso em: 12 nov. 2025.

^{cli} **Shopee**. Disponível em: https://shopee.com.br/product/867339570/18247771037?gads_t_sig=VTJGc2RHVmtYMTIxTFVSVVRrdENkVHQ3ZkZSUTMrR3pBWmZZNzdrcnRBMUFYyFlajBCSIIHUGJ0ZzZjbkwxNzAxazEyQXAwRVI CeEhYalNtR1ZhRzFWN1ZCN2hqbFIJZzJ1VUdqSIBHV0I1MIIVNjRpbnhmQ1Zja3FkMnNpNXkvRTdw TmJ4OWt6dndUOWNQTVVvUFFRPT0&gad_source=1&gad_campaignid=22458599979&gclid=CjwK CAiA55rJBhByEiwAFkY1QF50G5xkDfErjYVBujZcTOLG4Ofq5ra5HUd2qaCIBOy2en77P8bfSxoClvY QAvD_BwE. Acesso em: 12 nov. 2025.

^{clii} **Aliexpress**. Disponível em: <https://pt.aliexpress.com/item/1005005847072243.html>. Acesso em: 16 nov. 2025.

^{cliii} **Aliexpress**. Disponível em: <https://pt.aliexpress.com/item/4001120611496.html>. Acesso em: 16 nov. 2025.

^{cliv} **Aliexpress**. Disponível em: <https://www.aliexpress.com/ssr/300000512/BundleDeals2?productIds=1005008099092418:12000043734513276>. Acesso em: 16 nov. 2025.

^{clv} **Amazon**. Disponível em: https://www.amazon.com.br/dp/B09XDQ4JYX/ref=emc_bcc_2_i?th=1. Acesso em: 16 nov. 2025.

^{clvi} **Amazon**. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Mosquetão-triangular-mosquetão-resistente-Gancho/dp/B0DK9P3PLJ>. Acesso em: 16 nov. 2025.

^{clvii} **Armarinhos 25**. Disponível em: <https://armarinhos25.com.br/produtos/ziper-de-plastico-vislon-08-destacavel-ykk-vsor-86-2tone-c-1-un>. Acesso em: 16 nov. 2025.

^{clviii} **Armarinhos 25**. Disponível em: <https://armarinhos25.com.br/produtos/ziper-de-plastico-vislon-08-destacavel-ykk-vsor-86-c-1-un-x3y25>. Acesso em: 16 nov. 2025.

^{clix} **Brooklyn Craft Company**. Disponível em: <https://www.brooklyncraftcompany.com/products/poly-fil-stuffing?variant=42296347066596>. Acesso em: 16 nov. 2025.

^{clx} **Loja Malu**. Disponível em: <https://www.lojamalu.com.br/produtos/alca-ca-3-cm-nylon-reforcada-01-metro/?variant=754248003&pf=mc>. Acesso em: 16 nov. 2025.

^{clxi} **Loja Malu**. Disponível em: <https://www.lojamalu.com.br/produtos/botao-de-pressao-fn-1002-100-preto-01-unidade/?variant=755195067&pf=mc>. Acesso em: 16 nov. 2025.

^{clxii} **Maluli Armarinhos**. Disponível em: <https://www.maluliarmarinhos.com.br/meia-argola-luli-25mm-pacote-com-10un/p?idsku=41068>. Acesso em: 16 nov. 2025.

^{clxiii} **Maluli Armarinhos**. Disponível em: <https://www.maluliarmarinhos.com.br/ilhos-45-de-ferro-com-arruela-150-075-050-f-eberle-75mm-pacote-com-200un/p?idsku=12378>. Acesso em: 16 nov. 2025.

^{clxiv} **Maluli Armarinhos**. Disponível em: <https://www.maluliarmarinhos.com.br/cordao-de-algodao-sao-jose-3046-4mm-50m/p?idsku=9140>. Acesso em: 16 nov. 2025.

^{clxv} **Shopee**. Disponível em: <https://shopee.com.br/product/414470989/23692244989>. Acesso em: 16 nov. 2025.

^{clxvi} **Shopee**. Disponível em: <https://shopee.com.br/product/1547301228/22894255282>. Acesso em: 16 nov. 2025.