



16º

COLÓQUIO  
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE  
DE 09/09 A 13/10 DE 2021

## ESTUDO E ANÁLISE DE VOLUMETRIA POR MEIO DE PROCESSOS CRIATIVOS EM MODELAGEM

*Study and Analysis of Volumetry through Creative Process in Drapping*

Souza, Matheus Miguel de; Mestre, Senac São Paulo, [matheus.msouza@sp.senac.br](mailto:matheus.msouza@sp.senac.br)<sup>1</sup>

**Resumo:** Este trabalho tem como objetivo propor um estudo de modelagem por meio de interferências volumétricas, a partir de um processo criativo e experimental de caráter prático por meio da aplicação da técnica de crepagem, tendo como base o trabalho de um designer de moda como referência no que diz respeito ao repertório estético e identitário em relação ao desenvolvimento de novos produtos de moda.

**Palavras-chave:** Modelagem; Processo Criativo; Moda.

**Abstract:** This work aims to propose a study of drapping through volumetric interferences, from a creative and experimental process of practical character through the application of the creping technique, based on the work of a fashion designer as a reference regarding the aesthetic and identity repertoire in relation to the development of new fashion products.


**Keywords:** Drapping, Creative Process, Fashion.

### Introdução

É possível compreender a Moda como uma construção sócio-histórica, que reflete, por sua vez, um ciclo de vida pautado pelas questões econômicas e culturais de um determinado período. De maneira sucinta e objetiva, a Moda pode ser entendida como a aparência apropriada de um determinado período ou momento histórico. Entendida também como importante mecanismo social de expressão e afirmação do ser e de sua individualidade enquanto pessoa, por muito tempo a Moda foi vista apenas como um fenômeno de distinção social por meio de seus mais variados signos, como afirma Lipovetsky (2009, p. 10):

---

<sup>1</sup> Graduação em Têxtil e Moda e Mestre em Ciências pela Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo – EACH/USP. Monitor de Educação Profissional no Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial – SENAC São Paulo.





16º

COLÓQUIO  
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE

DE 09/09 A 13/10 DE 2021

[...] a versatilidade da moda encontra seu lugar e sua verdade última na existência das rivalidades de classes, nas lutas de concorrência por prestígio que opõem as diferentes camadas e parcelas do corpo social. Esse consenso de fundo dá lugar, evidentemente segundo os teóricos, a nuances interpretativas, a leves desvios, mas, com poucas variantes, a lógica inconstante da moda, assim como suas diversas manifestações, é invariavelmente explicada a partir dos fenômenos de estratificação social e das estratégias mundanas de distinção honorífica.

Além de afirmar a individualidade do ser por intermédio do vestuário na contemporaneidade, a Moda também tem a função de orientar o consumo no que diz respeito às necessidades e identidade de cada um. Se o produto abarca algum tipo de significado ao comprador final, então ele será incorporado pelo mesmo. Segundo Calderón (2010, p.3):

A moda é um dispositivo social que tem o poder de orientar a sociedade e o consumo, refletindo diretamente na cultura e no comportamento humano; ela é o reflexo da sociedade, local e costumes em que está inserida. Desde o homem pré-histórico, o ato de vestir-se é considerado uma necessidade básica do ser humano. Porém, a roupa deixou de ser apenas um tecido que cobre o corpo, para tomar proporções significativas de comunicação e identidade. E as roupas contribuem na construção da identidade. Conforme preferência e gostos, o indivíduo opta por adquirir peças que transmitam suas características e crenças. A roupa desenvolvida a partir de uma prévia elaboração de projeto funciona como símbolo, carregando significações de expressão e conteúdo. Dessa forma, o consumidor irá adquirir o produto somente se possuir afinidades e desejos por ele.

Dessa maneira, a Moda pode ser entendida como vetor de expressão cultural por meio do vestuário, refletindo costumes e referências de uma determinada época ou período, o que contribui para a construção da identidade de cada um, além de sua individualidade. Segundo Kratz<sup>2</sup> (2016, p. 170):

Em seu sentido mais amplo, a moda é, portanto, um importante mecanismo de expressão e produção da cultura, bem como de sua indústria cultural. Ela reflete os costumes e as referências utilizadas pelas pessoas de uma determinada sociedade e, permite, ainda, refletir, criar, participar e interagir com a construção de costumes e crenças.

A moda é um meio que possibilita a formação da identidade social do indivíduo. Vestir é expressar-se, é uma forma de manifestação particular que pode identificar: a época provável, o grupo social e até a profissão do

---

<sup>2</sup> Estudos em Design – Revista (online). Rio de Janeiro: v. 24, n.1 [2016], p. 169 – 196. ISSN 1983 – 196X





16º

COLÓQUIO  
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE

DE 09/09 A 13/10 DE 2021

indivíduo. O vestuário, portanto, contribui para a construção do perfil das pessoas, podendo até refletir o seu estado de espírito.

Nesse sentido, ‘a moda não é só questão de consumo, mas também de identidade. Ser não é ter, mas parecer’, de acordo com Lopes (2010, p. 155). ‘As qualidades da roupa, como a forma, a cor, o material, a disposição no corpo (modelagem), dialogam com o indivíduo projetando-o para o mundo, transmitindo sua imagem e características pessoais. A roupa desempenha um papel de comunicadora’, segundo Calderón (2010, p. 3).


Por meio dessa compreensão, o desenvolvimento de produtos de Moda tem a função não somente de promover funcionalidade, mas sobretudo agregar características ímpares que dialoguem com o mercado por intermédio de símbolos e seus significados socioculturais. Nesse sentido, o conceito de produção de projetos aos processos subjetivos da Moda e seus produtos estão intrinsecamente relacionados ao processo criativo que o Designer de Moda ou estilista estão sujeitos no que diz respeito ao desenvolvimento de uma coleção ou projeto de produtos de Moda.

De acordo com Kratz (2016, p. 172):

Há que se considerar que o processo criativo, no âmbito da moda, não se dá somente no processo de inspiração e transcendência de seus pensamentos e ideais, mas também no processo de construção consciente de um novo conhecimento, de uma nova proposta, pois este se dá no campo das organizações que estão inseridas no processo capitalista de produção.

É importante estar atento aos mais variados elementos que podem incitar um processo criativo com resultados inovadores em produtos de Moda. Em relação às fontes de inspiração nesse processo que norteia o desenvolvimento de novos produtos, Calderón (2010, p.3) afirma:

O estilista tanto pode desenvolver sua coleção a partir das tendências de mercado, quanto pode vir a ousar mais, com uma coleção que reflita sua personalidade, subjetividade e elementos culturais. Com a globalização, as tendências mundiais reinaram e se sobrepuseram sobre as características locais. Para a preservação da identidade do país, e a valorização da moda de





16º

COLÓQUIO  
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE  
DE 09/09 A 13/10 DE 2021

determinado local, é importante que os estilistas percebam que os elementos culturais são diferenciadores e capazes de despertar interesse internacional.

Ao criar, o estilista ‘[...] trabalha dando forma à sua criação, utilizando todo o seu potencial de sentido nele presente, dando-lhe significado, ou seja, se expressando através do objeto criado. No caso do Designer de Moda, o desenho e o piloto da roupa representam a materialização de seu ato criativo’ (KRATZ, 2016, p. 174).


Nesse sentido, este trabalho tem como objetivo propor novas metodologias no que diz respeito ao desenvolvimento de modelagem plana, com foco na aplicação de volumes e resultados experimentais que ampliem a visão criativa no que diz respeito ao desenvolvimento de novos produtos de moda. Com isso, ampliar a visão desconstrutiva no processo de modelagem aplicada ao desenvolvimento de produto de moda, por meio da técnica de crepagem. Dessa forma, propor a reconfiguração das principais linhas referenciais do corpo por meio de novos traçados e recortes, tendo em vista a aplicação e inserção de volumes por meio de franzidos e pregas, com foco na ampliação de repertório criativo no que diz respeito aos processos experimentais práticos, propondo, assim, resultados inovadores aplicados à modelagem plana.

### **Processo Criativo: Design, Modelagem e Metodologias Aplicadas**

A palavra design advém do latim “*designere*”, que significa demonstrar de cima, podendo ser compreendido como determinação por meio da apresentação. Segundo Kratz (2016, p. 171):

O termo foi definido pela primeira vez, segundo o *Oxford Dictionary*, em 1588 como um plano que é desenvolvido pelo homem ou um esquema realizável, ou seja, um projeto. Já, no século XVII, Giorgio Vasari, pintor, arquiteto e autor de obras de arte, defendeu a ideia de que o Design tem como sentido de arte.

De uma forma geral, segundo Kratz (2016, p. 171):





16º

COLÓQUIO  
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE

DE 09/09 A 13/10 DE 2021

[...] o significado do termo *design* foi largamente discutido e uma visão ampla foi elaborada pelo *Internacional Design Center de Berlim* em 1979. Este conceito explicita que o bom design não se limita a uma técnica, mas precisa expressar as particularidades do produto em sua configuração própria; deve tornar visível a função do produto; dar transparência ao estado mais atual do desenvolvimento da técnica; não deve se ater apenas ao produto em si, mas responder a questões ambientais, sociais, econômicas e de ergonomia; e, finalmente, fazer a relação do homem e do objeto como ponto de partida de sua configuração.

Assim, torna-se importante compreender a conjuntura obtida entre design e moda, especificamente em relação ao conceito de produção de projetos e processos subjetivos da moda no que diz respeito ao desenvolvimento de novos produtos. Nesse sentido, pode-se compreender a modelagem como uma das principais etapas não somente vinculada ao design de produto, mas também, e principalmente, como sendo uma fase de suma importância em relação ao processo criativo atrelado à criação e desenvolvimento de produtos de moda. Para Guimarães (2000, p. 29) ‘o trabalho criativo é a ação em que o homem se reproduz, em que se criam novas necessidades, é o espaço onde tudo se renova’. Dessa forma, a modelagem surge como um processo em que a aplicação de conhecimentos técnicos se alia aos processos experimentais e criativos como forma de propor soluções inovadoras na concepção de novos produtos.


De acordo com Mariano<sup>3</sup> (2011, p. 81):

[...] presume-se que a modelagem, se entendida apenas como técnica – designação que é frequentemente relacionada – perde o sentido amplo e dinâmico que apresenta quando analisada pelos conceitos de processo e método. Inserida num contexto ainda maior que envolve todo o conceito de desenvolvimento do produto de moda, [...], acreditamos que a modelagem pode ser considerada um processo, constituída por métodos e técnicas, e que sua prática atua não só na execução como também na concepção do projeto de vestuário. E se a referência para criação estiver nos aspectos ligados à construção das roupas, podemos considerar que a modelagem torna-se o processo de desenvolvimento do produto em si.

Ainda em relação ao processo de modelagem, vinculada ao desenvolvimento de produtos de moda por meio de diferentes técnicas, Berg (2017, p. 20) considera:

---

<sup>3</sup> Da construção à desconstrução: a modelagem como recurso criativo no design de moda. Dissertação de mestrado apresentada ao programa de pós-graduação stricto sensu em design da universidade Anhembi Morumbi. São Paulo: 2011.





16º

COLÓQUIO  
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE

DE 09/09 A 13/10 DE 2021

Mesmo que a modelagem faça parte de uma área técnica, a sensibilidade do profissional que constrói moldes – o modelista –, ao inserir nesses moldes folgas e volumes para atingir a silhueta desejada, harmonizando o desenho das costuras que ficarão visíveis na peça, transcende o caráter técnico e dá “vida” à roupa.


Nesse sentido, a modelagem ocupa um espaço de interpretação de formas e volumes por meio de diferentes técnicas aplicadas em relação ao desenvolvimento de produto de moda. É no processo criativo que a modelagem assume, assim, um caráter experimental que possibilita resultados inovadores e criativos, tendo em mente um conceito, inspiração ou problemática específica que antecede o processo de desenvolvimento e declinação de coleção.

A criação e desenvolvimento de uma coleção de Moda requer necessariamente o desencadeamento de um processo criativo. Este, por sua vez, é baseado em importantes etapas que se encontram interligadas e que conduzem o estilista do ponto inicial de inspiração até a síntese de seu projeto ou coleção final a ser apresentada.

Segundo Faerm (2012, p. 76):

Durante o desenvolvimento de uma coleção, Designers desencadeiam um processo criativo que se edifica sobre cada elo precedente. Ao desenvolver a narrativa da coleção em passos consecutivos, o processo se mantém fluido, bem investigado e inteiro. Enquanto trabalham nessas etapas de inspiração, concepção, pesquisa cumulativa, criação do quadro de conceitos, seleção de tecidos, croquis e edição final, Designers se mantêm focados e metódicos. Seguir esse processo também oferece aos Designers a chance de receber um *feedback* de seus colegas, editores de revistas selecionadas e varejistas antes de avançarem para o próximo e mais comprometido nível da coleção.

Em relação às etapas constituintes do processo criativo atrelado à criação e desenvolvimento de uma coleção de moda, pode-se dizer que a coleta de referências para elaboração do painel semântico é uma das mais importantes, cujo propósito é embasar e nortear o processo desde a inspiração inicial até a concepção do produto final que será apresentado ao consumidor.





16º

COLÓQUIO  
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE  
DE 09/09 A 13/10 DE 2021


O painel referencial da coleção, também conhecido como ambiência ou *moodboard*, pode ser definido como: ‘[...] uma apresentação mais formal de suas concepções e intenções por meio de imagens e recortes que você coletou e organizou cuidadosamente’ (JONES, 2005, p. 177).

Os painéis de ambiência podem ser utilizados para se apresentar uma ideia ou um conceito principal, além de sensações, cores, detalhes estéticos etc. Além disso, as silhuetas e formas da coleção, assim como possíveis cartelas de tecidos e texturas, também têm sua origem no *moodboard*. De acordo com Faerm (2012, p. 78),

As ambiências são usadas para apresentar um grupo a um portfólio ou durante uma breve reunião que acontece no escritório de Design no começo do desenvolvimento da coleção. O painel de ambiência fornece ao espectador o local onde pisar quando observar o trabalho e pode dar à equipe do escritório as bases para a pesquisa de materiais e tecidos.

O sucesso de uma ambiência baseia-se fortemente na edição de imagem e na expressão artística que complementam a sensação pretendida e a natureza da coleção. O que não é mostrado é tão importante quanto o que é. Escala das imagens, localização, manipulação feita por computador ou outro método, escolha dos painéis e dos tipos de imagem devem carregar a intenção e o propósito enquanto comunicam a clara direção tanto ao Designer como aos “novos olhos”.

Um painel de ambiência bem-sucedido dá ao receptor um gostinho do que será a coleção e apresenta o que está por vir. O painel pode ainda servir como um aguçador para o público em geral, incluindo editores e varejistas, enquanto os Designers discutem suas intenções para a estação em encontros anteriores e obtêm *feedback* antes de avançar.



16º

COLÓQUIO  
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE

DE 09/09 A 13/10 DE 2021

Em relação ao desenvolvimento prático deste projeto, foram utilizadas imagens de algumas peças da coleção *Plato's Atlantis*, de 2010, do designer Alexander McQueen (1969 – 2010), compondo o painel referencial que embasa o processo criativo no que diz respeito ao desenvolvimento de uma peça que será apresentada como resultado experimental. No que concerne à obtenção dos resultados obtidos, o processo de experimentação se deu a partir da utilização do método de crepagem<sup>4</sup> vinculado a estudos de volumetria orporeal aplicados por meio das técnicas de modelagem plana. A figura 01 mostra o painel conceitual que embasa o processo criativo inicial deste projeto.

Figura 01. *Moodboard* com imagens referenciais para desenvolvimento de processo criativo em modelagem.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

A partir da coleta de imagens referenciais contidas no *moodboard*, iniciou-se o processo de desenvolvimento prático deste projeto. As principais etapas constituintes do processo experimental e criativo em modelagem foram: crepagem e planificação de moldes obtidos, pilotagem e averiguação de caimento, adequação de moldes planificados

<sup>4</sup> Trata-se de uma técnica experimental próxima à moulage, onde o manequim é revestido com fita adesiva para obtenção de suas formas e volumes. Posteriormente, a fita é retirada e o modelo tridimensional obtido é uma base para experimentações a partir de linhas e recortes que irão se ajustar às técnicas de modelagem plana.





16º

COLÓQUIO  
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE

DE 09/09 A 13/10 DE 2021


e inserção de volumes, pilotagem do modelo experimental para averiguação de vestibilidade e confecção da peça final. A seguir, segue o descritivo de cada uma dessas etapas e sua contribuição para o desenvolvimento prático, criativo e experimental deste projeto.

### **Desenvolvimento Prático: Crepagem, Planificação de Moldes, Pilotagem, Ajustes e Definição do Modelo**

Inicialmente foi realizado o processo de crepagem em manequim, para obtenção de suas principais formas, curvas e volumes. Com a colagem da fita adesiva, especificamente na região do tronco, foi possível o traçado de linhas que formariam os principais recortes da peça a ser confeccionada ao final do projeto. O objetivo principal durante esse processo foi a obtenção de recortes nos quais fosse possível a transferência das linhas referenciais básicas, como por exemplo linha dos ombros e laterais.

Com a crepagem executada, o invólucro de fita adesiva foi retirado do manequim para então ser recortado a partir das novas linhas obtidas, de forma que cada uma das partes fosse devidamente planificada por meio das técnicas de modelagem plana.

A partir da obtenção dos moldes planificados, posteriormente ao processo de crepagem, realizou-se o acréscimo de margem de costura (1cm) em cada uma das partes necessárias, além da marcação do fio reto como orientação para corte em tecido plano. Assim, foi possível o encaixe, risco e corte de todos os moldes em tecido de algodão cru para a confecção da peça piloto como forma de observar o caimento e vestibilidade da peça, a partir dos recortes desenvolvidos e, principalmente, o comportamento do tecido em relação à transferência e readequação das linhas referenciais básicas de ombros e laterais. Com base no processo de pilotagem e averiguação de caimento e vestibilidade do modelo executado, verificou-se a necessidade de pequenos ajustes na modelagem, especificamente no recorte do meio frente (adequação de volume) e região de omoplata (inserção de pence para melhorar caimento da peça).



Por meio da verificação de caimento da peça piloto, foi possível a alteração e readequação de alguns moldes para melhor vestibilidade do modelo sobre o corpo. Dessa forma, com os moldes devidamente alterados e analisados, iniciou-se o processo experimental de aplicações volumétricas em diversas partes da peça, por meio das técnicas de modelagem plana. Ao longo do processo criativo e experimental em modelagem, estabeleceu-se que a peça final a ser apresentada seria um vestido curto, com mangas do tipo 7/8, aplicações de volumes franzidos para obtenção de formas amplas e sinuosas na parte superior das mangas e nas laterais da saia (linha de quadril), além de pregas em partes específicas, tanto na região da frente quanto nas costas do modelo final. A figura 02 abaixo ilustra o croqui desenvolvido para exemplificação do modelo.

Figura 02. Croqui do vestido que será apresentado como conclusão das etapas práticas deste projeto.



Acervo pessoal do autor.

Trabalhou-se com todos os moldes acrescidos de margem de costura, para facilitar a obtenção dos chanfrados em relação ao processo de inserção de pregas em determinadas partes do protótipo. Procurou-se aplicar também volumes de franzidos nos moldes das mangas e das laterais da saia do modelo, para obtenção de formas mais volumosas e amplas, de acordo com as imagens referenciadas contidas no *moodboard*, que

norteou o processo criativo deste projeto experimental. A figura 03 ilustra o resultado obtido em relação à interferência volumétrica nos moldes desenvolvidos.

Figura 03. Moldes obtidos a partir do processo de adequação e interferências volumétricas.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

A partir dos resultados obtidos em relação à aplicação de volumes em determinados moldes no processo anterior, foi possível o encaixe, risco e corte de todas as partes em tecido de algodão cru para a confecção da peça e verificação de caimento e vestibilidade de acordo com o modelo criado. Assim, por meio do processo de pilotagem e averiguação de caimento e vestibilidade do modelo executado, verificou-se os resultados obtidos em relação às novas formas do protótipo, além dos efeitos criados por meio da inserção volumétrica garantida pelas pregas e franzidos.



16º

COLÓQUIO  
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE

DE 09/09 A 13/10 DE 2021

### **Resultados Obtidos**


A partir dos processos de readequação de moldes, interferência volumétrica em modelagem plana e verificação de vestibilidade e caimento do protótipo final em tecido de algodão cru, foi possível a seleção de materiais têxteis específicos para desenvolvimento e confecção do vestido que será apresentado ao final deste projeto, tendo em vista resultados inovadores em termos de volumetria a partir de processos criativos e experimentais em modelagem, com foco no desenvolvimento de novos produtos de moda.

As principais matérias-primas têxteis selecionadas para confecção da peça final que será apresentada estão listadas abaixo, sendo elas:

- Tafetá – 100% poliéster, gramatura aprox. 160g/m. Metragem utilizada aprox. 6m;
- Organza cristal (nacarada) – 100% poliéster, gramatura aprox. 60g/m. Metragem utilizada aprox. 3m.

A seleção de dois tipos diferentes de tecido se deu pelo efeito visual criado quando os mesmos eram sobrepostos, assim, nas partes de maior volume da peça, especificamente naquelas onde houve aplicação de franzidos, a organza se sobrepõe ao tafetá, criando um efeito brilhante, armado e que intensifica a cor do tecido base.

Foram utilizados, para a confecção e desenvolvimento de toda a peça, um consumo total aproximado de 6 metros de tafetá e 3 metros de organza. O alto índice de consumo de tecido se deu pelos moldes extremamente amplos e alongados, em sua maioria, obtidos a partir do processo de interferência volumétrica por meio de técnicas de modelagem plana. A figura 04 abaixo ilustra os resultados obtidos em relação ao modelo de vestido confeccionado a partir das matérias-primas têxteis previamente selecionadas.



16º

COLÓQUIO  
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE

DE 09/09 A 13/10 DE 2021

Figura 04. Resultado do modelo de vestido confeccionado em tafetá e organza nacarada, frente e costas.



Fonte: Acervo pessoal do autor.

### Considerações Finais

A partir dos estudos e interferências volumétricas propostas ao longo deste projeto, no que diz respeito à produção e confecção do modelo de vestido apresentado, verificou-se a importância das possibilidades de experimentação em modelagem, por meio da aplicação de diferentes técnicas, ao longo do processo criativo, o que favoreceu o potencial dos resultados obtidos em relação aos moldes produzidos no decorrer das etapas constituintes desta atividade.

Assim, torna-se importante e necessário ressaltar a influência dos processos experimentais e provocativos, atrelados à modelagem no que concerne ao desenvolvimento de novos produtos de moda, no decorrer do processo criativo. Faz-se necessário, assim, compreender o processo criativo como um caminho orgânico a ser seguido, mais como uma proposta de orientação, passível de alterações e remodelação,



16º

COLÓQUIO  
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE

DE 09/09 A 13/10 DE 2021

do que somente um método a ser executado em busca de um resultado previamente definido ou estabelecido. Nesse sentido, os diferentes processos de modelagem, sejam eles planos ou tridimensionais como os exemplificados ao longo deste projeto, assumem um caráter de experimentação prático, que colabora para ampliar a visão criativa e inovadora por meio de diferentes técnicas, como por exemplo o modelo desconstrutivo aplicado ao longo do desenvolvimento dos moldes obtidos para confecção do vestido apresentado.

Dessa forma, é possível verificar a importância do processo experimental prático, atrelado ao processo criativo no que diz respeito especificamente às diferentes técnicas de modelagem que, por sua vez, abordadas como um modelo passível de experimentação, testes e averiguação, é possível ampliar a visão desconstrutiva da silhueta e volumes referenciais do corpo humano, com foco na criação e desenvolvimento de novos produtos de moda que agreguem valor funcional, estético e inovador por meio de novas formas e volumes.

## Referências


BERG, Ana Laura Marchi. **Técnicas de modelagem feminina: construção de bases e volumes** / Ana Laura Marchi Berg; participação de Daniela Nunes Figueira Belschansky – São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2019.

CALDERÓN, Gracia Casaretto. **O processo criativo do Designer gráfico na elaboração de estampas para uma coleção de moda**. São Paulo: Blücher; Universidade Anhembi Morumbi, 2010.

FAERM, Steven. **Curso de Design de moda: Princípios, prática e técnicas**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2012.

GUIMARÃES, Gleny Teresinha Duro. **Historiografia da cotidianidade: nos labirintos do discurso**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.

JONES, Sue Jenkyn. **Fashion Design: O manual do estilista**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2005.





16º

COLÓQUIO  
DE MODA

EDIÇÃO ONLINE

DE 09/09 A 13/10 DE 2021

KRATZ, Lucia. O processo criativo para o designer de moda. **Revistas Estudos em Design**, Rio de Janeiro: v. 24, n. 1, p. 169-196, 2016. Disponível em: <<https://estudosemDesign.emnuvens.com.br/Designer/article/view/302>>. Acesso em: 15 jan. 2019.

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

LOPES, Denilson. Somos todos Travestis: O imaginário *camp* e a crise do individualismo. **Revista Lugar Comum**, Rio de Janeiro, n. 9-10, p. 147-159, abr. 2000. Disponível em: <[http://uninomade.net/wp-content/files\\_mf/111712120647Somos%20todos%20travestis.%20O%20imagin%C3%A1rio%20camp%20e%20a%20crise%20do%20individualismo.%20-%20Denilson%20Lopes.pdf](http://uninomade.net/wp-content/files_mf/111712120647Somos%20todos%20travestis.%20O%20imagin%C3%A1rio%20camp%20e%20a%20crise%20do%20individualismo.%20-%20Denilson%20Lopes.pdf)>. Acesso em: 16 jan. 2019.

MARIANO, Maria Luiza Veloso. **Da construção à desconstrução: a modelagem como recurso criativo no design de moda**. Dissertação de mestrado apresentada ao programa de pós-graduação stricto sensu em design da universidade Anhembi Morumbi. São Paulo: 2011.

