

DRESS(v.): ENCORPOREAMENTO DE MOVIMENTOS ATRAVÉS DA MODELAGEM CRIATIVA.

Dress(v.): Embodying movements through creative pattern cutting

Valle-Noronha, Julia; M.A.; Aalto University School of Arts, Design and Architecture. Department of Design, julia.valle@aalto.fi¹

Resumo

Neste estudo investigo minha própria prática através de um projeto onde a ação de vestir é tomada como inspiração para produção de roupas. Este trabalho foca no projeto *Dress(v.)*, suas metodologias e resultados. No projeto, pesquiso através do design enquanto crio roupas via modelagem criativa, informada pelos movimentos cotidianos de um trocar de roupa. A intenção é que essas peças convidem aquelas que as vestem a um olhar mais atento às relações que construímos com objetos, estreitando laços. O conjunto de dados analisados é composto por um diário, imagens processuais e as peças finais produzidas pelo projeto. A análise visa compreender como conhecimento e valores podem ser incorporados nas peças através da modelagem criativa e convida a uma experiência do vestir mais ativa.

Palavras-Chave: modelagem criativa; processos criativos em moda; encorporeamento.

Abstract

In this study I investigate my own practice, which takes the action of wearing as inspiration for producing clothes. This study focuses on a clothing project, Dress(v.), its methodologies and outputs. In the project I research through design while creating pieces via creative pattern cutting informed by the uneventful moves of clothes changing. The intention is that these pieces can invite users to a more attentive gaze into the relationships we build with objects, strengthening bonds. The data set analysed comprises a written diary, processual visual records and the final pieces themselves. The analysis attempts to understand how embodied knowledge and values can be transferred to the final pieces via creative pattern cutting and calls for a more active experience of wearing.

Keywords: creative pattern cutting, creative processes in fashion, embodiment.

Introdução

Em crescimento exponencial na academia, a pesquisa em moda pode ser vista como uma prática em voga. Teses e projetos sobre diversos aspectos do tema tem sido intensamente produzidos nos últimos 30 anos, especialmente

¹ Mestre em Artes Visuais pela UFRJ, Julia Valle Noronha é doutoranda na Aalto University, Departamento de Design e participa do grupo de pesquisa Fashion&Textiles/Futures. Sua pesquisa está voltada para a prática criativa em roupas e as relações entre veste (objeto) e vestido (sujeito).

após a intensificação dos estudos em gênero e cultura material (Niessen and Brydon 1998). A moda, como um campo do conhecimento, era antes discutida majoritariamente pelo viés da história, sociologia e psicologia. Recentemente, no entanto, começou a atrair também a atenção de profissionais dentro do próprio campo de atuação, em busca de esclarecimentos acerca de seus papéis profissionais. As interseções entre moda e sustentabilidade (Fletcher 2008, Niinimäki 2011), sociologia (Kaiser 1990, Lipovetsky 1987), história (Evans 1989, McNeil 2010), marketing (Quinnn 2002, Seymour 2008), para citar alguns, têm recebido uma profusão de contribuições, provindas de acadêmicos e pesquisadores. No entanto, investigações do ponto de vista de criadores que entendem a moda como um campo de produção criativa têm recebido um número reduzido de contribuições, apesar de seu recente crescimento. Os trabalhos de pesquisadores e autores como Timo Rissanen (2013), Tomoko Nakamichi (2010-2016) e a revista acadêmica *The Fashion Practice Journal* são exemplos de qualidade deste campo em crescimento frutífero que fornece visibilidade ao trabalho de criadores e profissionais na área. Enquanto, de um lado, Rissanen analisa academicamente a prática no processo criativo em modelagem *zero-waste* e Nakamichi apresenta experimentações temáticas em modelagem, do outro, o *Fashion Practice Journal* serve como suporte para discutir estas questões.

Emergindo na discussão acadêmica, a prática da criação e construção de roupas, em outras palavras, a modelagem, foi mais amplamente discutida em uma edição especial do *Journal of Fashion Design, Technology and Education* em 2013, totalmente dedicada ao ofício da modelagem criativa. Diferentes designs e abordagens de pesquisa e revisões de literaturas permitiram observar o ‘corte criativo’ (Almond 2013) através de outro ângulo, como um ‘espaço’ de conhecimento onde prática e teoria podem e devem se encontrar. Ainda, também recentemente, teses de doutoramento foram defendidas sobre o tema, como os trabalhos de Rickard Lindqvist (2015) e Inês Simões (2012) que propõem uma quebra de paradigmas sobre as fundações da modelagem; a representação do corpo, e a construção das roupas. Eles somaram pluralidade e reconhecimento à compreensão do tema. Interessado contribuir para estas investigações, este estudo foca no processo criativo em

modelagem. Apesar de reconhecer a complexidade das implicações deste projeto em esferas sociais, culturais e econômicas, não tem como intenção alcançar respostas a estas questões neste estágio da pesquisa. Portanto, o que é pretendido é apresentar e examinar cuidadosamente um método criativo para construção de roupas, denominado *Dress(v.)*, informado pela ação de vestir. Este trabalho, que faz parte de um doutoramento em design, investiga a prática do fazer roupas pelo ponto de vista de uma criadora e tem como propósito somar ao corpo de conhecimento em métodos e técnicas para produções alternativas em design de moda e aborda diretamente métodos em modelagem criativa através de pesquisa pela prática em design (Koskinen *et al.* 2011, Bang *et al.* 2012).

No projeto *Dress(v.)* movimentos cotidianos fornecem formas para a modelagem criativa. Por se basear em formas abstratas e não precisamente na tridimensionalidade do corpo humano, as peças produzidas aqui convidam aqueles que a vestem a um engajamento mais profundo e intenso entre corpo e objeto. Em outras palavras, as formas das peças não tomam como referência o corpo humano, ou *um* corpo humano, mas sim formas que são definidas ou pré-estabelecidas por uma metodologia que rege a criação visual das modelagens. É intencionado produzir, através desse tipo de design que parte do processo e não do croqui, roupas que desempenhem um papel mais ativo neste sistema, como um objeto vivo que atua entre quem veste e quem produz, construindo diálogos. Neste estudo, descrições detalhadas do método permitem que ele seja adaptado por outros criadores, não apenas no design de moda. Nos resultados e conclusões, serão discutidas as implicações do uso de tal metodologia, que levantam outros questionamentos e sugerem estudos sob a ótica da filosofia e sociologia. A partir dessas discussões é esperado que este estudo contribua para a expansão do campo em investigações acadêmicas sobre processos criativos em design de roupas.

A questão primária levantada neste estudo é; Como a ação e experiência de vestir podem gerar uma técnica para se fazer roupas? Em uma segunda instância, se deseja compreender se esta metodologia de design pode contribuir para o conjunto de modos alternativos em produção de roupas. Estas perguntas serão respondidas através da interpretação e análise de um

conjunto de dados coletado linearmente, paralelo à execução do projeto. Ele inclui: imagens derivadas de uma auto-etnografia; um diário de processo criativo; fotos e vídeos do processo de criação e produção; e os resultados finais, as peças de roupa geradas. É intencionado que os resultados obtidos através deste estudo inicial forneçam informações para um próximo estudo, parte da pesquisa de doutoramento em que se insere também este projeto.

As próximas seções irão apresentar a metodologia de pesquisa e do design, seguido por resultados empíricos e possíveis implicações de sua implementação. Através da análise desta prática específica em design de roupas, este estudo pretende fornecer informações instrumentais para pesquisadores e criadores. Enquanto, de um lado, ele contribui para o repertório de metodologias dos profissionais em construção de roupas e moda experimental, do outro, nutre pesquisas que intencionam delinear e investigar a atividade de designers e como estes profissionais pensam e trabalham. Para tal, uma detalhada reconstrução do método de design é construído, baseado em dados coletados concomitantemente com o desenvolvimento do projeto.

Sobre Dress(v.)

A questão do vestir (verbo *to dress*), objeto de pesquisa neste projeto, tem sido investigada por diversos ângulos nas produções acadêmicas em design. Alison Gill e Mellick Lopes (2011) usam o verbo '*to wear*' (vestir) em substituição ao verbo *to use* (usar) para denotar uma relação mais próxima entre usuários e objetos. Elas apontam que, enquanto 'usar' denota uma manipulação com as mãos e uma certa distância, 'vestir' remete à um trazer para perto do corpo, tornando o objeto quase que uma extensão de nós. Em estudos curatoriais, Lucy Gundry (2013) sugere uma investigação da ação de vestir para compreender a importância dos manequins em exposições de moda. Ainda, muitos projetos foram inspirados por e investigaram a ação de vestir roupas. Alguns deles são Rickard Lindqvist, e seu consistente trabalho que propõe uma modelagem baseada na cinética dos corpos (2015), as experimentações em movimentos para figurinos de Jessica Buggs (2009) e os têxteis de Jessica Smarch baseados em movimentos musculares (Sebambo 2015). Mais próximo ao objeto de estudo deste trabalho, Else Skjold (2014)

também observa a ação diária de se vestir e investiga o que motiva as escolhas em nossos guarda-roupas, no que vem sendo denominado *wardrobe studies* (Skjold 2014, Laitala 2015). O projeto estudado aqui também é inspirado por esta riqueza do verbo ‘vestir’ e suas derivações.

Por compreender a relevância e complexidade da ação de vestir, o projeto *Dress(v.)* investiga a íntima, apesar de, sem dúvidas, socialmente construída, ação de vestir roupas. Enquanto na moda a atenção é frequentemente direcionada a resultados visuais (Kaiser 1990), é intencionado com este estudo que compartilhemos esta atenção com o que não pode ser visto. A experiência de vestir é rica e pode esclarecer as relações entre indivíduos, roupas e, inevitavelmente também, sua sociedade (Kaiser 1990, Entwistle 2000). Através desta mudança de perspectiva, é proposto aqui que maior atenção seja dada ao relacionamento que travamos com objetos vestíveis através da experiência. Apesar de vislumbrar resultados que tocam o campo da fenomenologia e a experiência do vestir, as dimensões deste trabalho não permitem ampliar a abordagem da investigação. A próxima seção, portanto, segue o foco deste texto em pesquisar o processo criativo e seus resultados.

Métodos

Esta seção trata de dois métodos. Aquele que dá direcionamento ao design das peças de roupa e os métodos para a elaboração do estudo. Primeiramente os métodos de pesquisa serão apresentados. Eles servem como estrutura para os métodos de design, que serão apresentados em seguida.

Métodos de Pesquisa

Neste estudo a pesquisa é feita através da prática criativa da autora, portanto é tratada aqui como uma pesquisa construtiva em design e segue abordagem similar a outras teses de doutoramento também direcionadas pela prática (Mäkelä 2007, Nimkurat 2013). Para a condução do estudo, uma série de métodos foi selecionada visando uma melhor e mais ampla cobertura da pergunta que serve como fundação do trabalho; Como a ação de vestir pode

gerar um método para se fazer roupas? Aqui um projeto de criação e produção de roupas é analisado de forma longitudinal. Ou seja, a coleta de dados ocorreu ao longo de um processo de 4 meses, durante o desenvolvimento do projeto. A unidade de análise é a própria prática de modelagem criativa e produção do projeto *Dress(v.)*, observado atentamente em respeito aos métodos desenvolvidos e como a proposta afeta o processo de se fazer roupas.

A investigação de Pedgley (2007) sobre seu processo criativo motivou a escolha dos dados a serem levantados. Por considerar demasiadamente controlada e dispendiosa sua metodologia, o que poderia ocasionar em menor espontaneidade e liberdade em meu processo criativo, 3 tipos de dados a serem coletados foram selecionados. Fotos e vídeos do processo criativo foram feitos, focando tanto em momentos ordinários e não-ordinários (como aqueles nos quais decisões que afetam o design são feitas, ou quando um resultado interessante é alcançado). Para permitir o acesso à porções intangíveis do processo, como pensamentos, percepções e intenções da designer, um diário foi mantido e atualizado com frequência. Para tal, as notas de trabalho em estúdio de Lindqvist (2015) serviram de referência para se delinear qualidade e quantidade de informação a ser coberta. Ações e pensamentos foram registrados da forma mais ampla e profunda possível, com anotações tomadas acerca do processo de design, temperamento pessoal e expectativas bem como descrições dos espaços de trabalho e situações adversas, acompanhados de data e horário de cada investida. Apesar de minha língua nativa ser português, todas as anotações foram feitas em inglês, para facilitar a exposição e análise do conteúdo. O processo de investigação dos dados se iniciou com codificação aberta (Strauss and Corbin 1998), que informou palavras chave para a criação dos conceitos na etapa seguinte.

Métodos para Design

Direcionado por um interesse em sensibilizar aquele que veste a respeito da ação 'vestir', o projeto é desenvolvido a partir de uma auto-etnografia que coletou movimentos da ação de vestir. O método projetado para *Dress(v.)* está resumido abaixo, seguido de explanações detalhadas:

- Tirar fotos do trocar de roupas de manhã, antes de sair de casa, durante 30 dias
- Redesenhar os movimentos realizados como vetores, como uma ilustração da ação, usando as imagens (fotos) como fonte
- Selecionar movimentos de acordo com suas possibilidades de serem transformados em padrões de modelagem para roupas
- Desenhar ou imprimir os vetores em tamanho real aproximado (considerando um corpo feminino médio)
- Brincar com as formas para se criar novos volumes bidimensionais. Considerar o tipo de peça desejada (calça, blusa, saia) para se reorganizar ou escalonar as formas.
- Desenhar um novo molde, levando-se em consideração partes necessárias de uma peça para que ela seja vestível, como cavas, mangas, bainhas, etc.
- Cortar o molde em tecido
- Trabalhar o tecido em manequim de modelagem/moulage
- Costurar e finalizar a peça.

Durante um mês registrei a ação de me vestir através de fotografias. Uma câmera fotográfica foi posicionada no quarto, onde a ação acontece normalmente, e programada para produzir 64 imagens em um intervalo de 30 segundos sempre que acionada. Este período de tempo objetivou cobrir apenas o momento de troca de roupas, descartando o tempo de seleção. Em ações mais longas, outro set de 64 imagens foi tirado. Um total de 2688 imagens compreendeu a auto-etnografia e foi usado como fonte para reconstrução dos movimentos realizados.

As imagens abaixo apresentam o movimento mais comum encontrado no estudo (o despir-se da camiseta de pijama) e a reconstrução do movimento superposto na imagem.

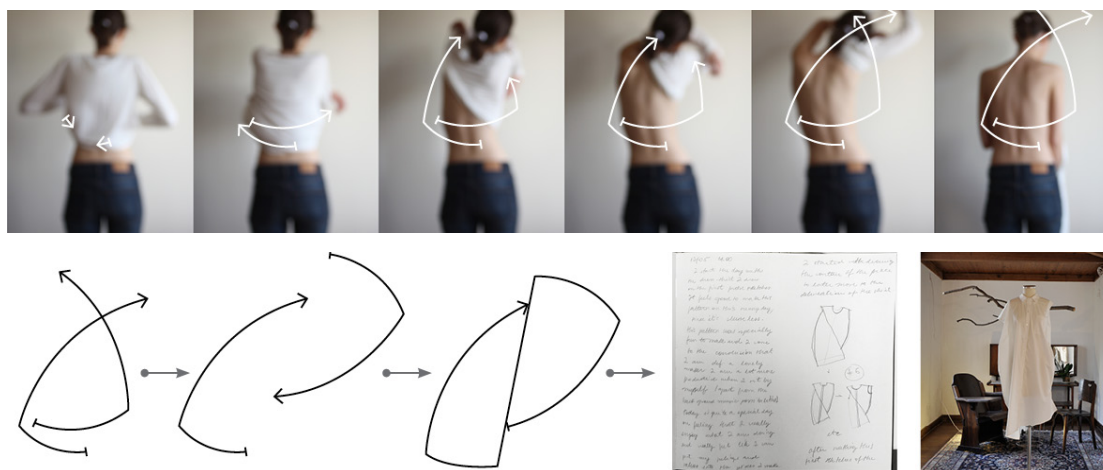


Figura 1. Reconstrução do movimento, vetores, notas no diário e peça final.

O mesmo processo foi feito para outros 12 movimentos, dos quais 4 foram selecionados. Os critérios de seleção incluíram a viabilidade de transformar os vetores em moldes para roupas e singularidade em relação aos outros vetores. Após a etapa de seleção, os vetores foram plotados ou desenhados a mão livre em papel para modelagem (escalonados a partir dos vetores originais) e retrabalhados como formas para modelagem criativa. No total, 14 moldes foram produzidos, que incluíram vestidos (3), camisas (6), blusas(2), saia (1), calça (1) e casaco (1). A figura 1 acima ilustra como o movimento de “despir-se da camiseta de pijama” foi usado para informar a modelagem de um chemise.

Por ser o movimento mais frequente encontrado na auto etnografia e pela simplicidade dos seus vetores, este movimento foi selecionado como origem de uma série de camisas. As imagens abaixo apresentam simulações de como as formas poderiam ser organizadas e conformar novas peças.

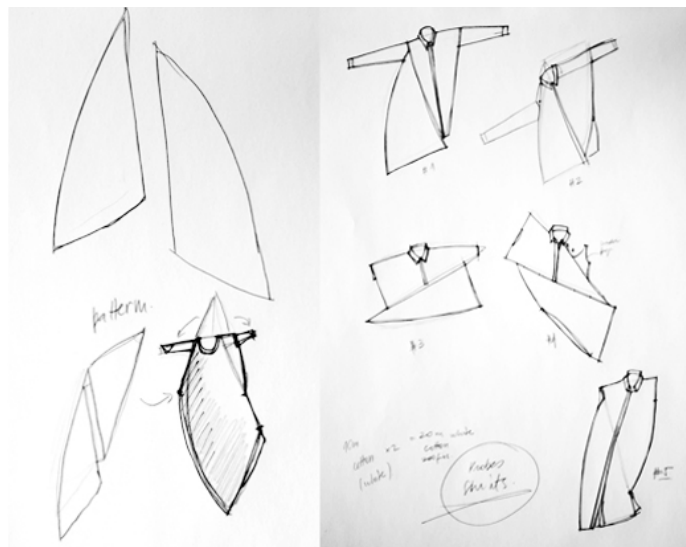


Figura 2 . Sketches tentam organizar as formas em modelagens

A atividade de testar as formas é similar à pilotagem em um processo normal de produção de peças de roupa. As partes da modelagem são cortadas em tecido e costuradas a fim de serem experimentadas sobre o corpo humano. Neste projeto, no entanto, não se objetiva o caimento ou a forma visualmente descrita em um croqui. A pilotagem e teste, no entanto, objetivam resultados interessantes ou instigantes quando peça e corpo se encontram, uma vez que não existe um croqui inicial, ou seja uma forma previamente descrita e que se deseja alcançar.

Resultados

A análise dos diários (escrito e visual) e das peças finais apontou dois conceitos relevantes no estudo; surpresa no design e engajamentos corpo-peça. Eles se desdobram em constatações que tratam do criador e/ou do usuário, tendo o processo criativo da peça como o 'meio' através do qual estas estruturas dialogam. Nesta seção apresentarei os resultados do estudo acerca desses conceitos.

Surpresa no Design

Diferente dos processos e técnicas mais frequentemente utilizados no design de moda, o método desenvolvido em *Dress(v.)* não tem como principal interesse a resultado visual das peças finais. Ao invés, o que motiva o interesse na produção das roupas são as possibilidades de encorporeamento

de valores e intenções nas roupas e a investigação do próprio processo criativo.

A partir da análise do diário é possível afirmar que este método convida a criadora a se relacionar positivamente com as possíveis surpresas que podem ocorrer ao longo do processo de design. Por não ter uma expectativa pré-formada sobre a visualidade final da peça, me permiti experimentar mais e, através da experimentação, encontrar resultados não esperados. A citação abaixo, retirada do diário de processos que mantive ao longo da produção deste projeto, exemplifica bem esta afirmação:

Gosto muito de como ficou na boneca! Então vou alterar o comprimento para produzir um vestido ao invés de uma blusa. Isso também poderia ser feito em tecido no lugar da malha. Acho que permite muitos desdobramentos interessantes [...] Vou cortar o vestido agora em malha e tecido para ver como fica (diário de processos, 06/06/2015).

Da mesma forma que muitas surpresas positivas surgiram ao longo do processo de desenvolvimento do projeto *Dress(v.)*, surpresas negativas também estiveram presentes. Ao trabalhar com a modelagem em tamanho real aspectos qualitativos formais e funcionais surgem como falhas. Nestes casos, enquanto algumas possibilidades de configurações são descartadas, outras possibilidades surgem. Durante o processo, percebo essas falhas, que são avaliadas como tal através do meu ponto de vista. As citações abaixo mostram como o evento é recebido e processado ao longo do processo de design:

Enquanto brinco com a modelagem percebo que outra variação pode ser feita. Será que funciona? [desenho de um arranjo sugerido, riscado e rasurado] O segundo molde... tenho um pouco de dúvidas se vai funcionar, então não vou cortar no tecido (diário de processo, 02/05/2015).

[após vestir a peça costurada em si mesma]Tenho que fazer cavas para os braços porque deixar só as aberturas parece não funcionar muito bem. Eu vou trabalhar agora numa outra versão de vestido para ver (diário de processo, 06/05/2015).

Sinto que é necessário continuar um pouco mais com os testes para os moldes. Vou ficar com as formas iniciais [se referindo às formas resultantes dos vetores]. São simples e boas de brincar. O próximo molde então vai seguir a mesma ideia (diário de processo, 17/05/2015).

A constatação de que as surpresas que surgem na modelagem criativa contribuem para a experimentação parece estar, em parte, de acordo com

sugestões de Almond (2010). Ele sugere que a modelagem criativa funciona como uma ferramenta poderosa porém cara no processo criativo em moda, já que tais métodos incluem um grande número de peças sem êxito. Apesar disto, as experiências, ainda que falhas, enriqueceram a compreensão de uma 'linguagem' da modelagem de roupas. Estes aprendizados podem se tornar úteis a longo prazo. Como sugerido por Schön (1982, p. 59), é através de um conhecer-em-ação que o conhecimento-em-ação emerge. Uma compreensão mais consistente dessas afirmações, no entanto, demandam que análises e comparações entre este e futuros projetos sejam feitas. O que pode ser concluído deste estudo é que os resultados fugiram das expectativas iniciais da criadora, somando surpresa e um fluxo criativo movido pela curiosidade ao desenvolvimento das peças. Novas bases para modelagem foram alcançadas, e poderão ser replicadas e alteradas em futuros projetos. Também ficou claro que experiências passadas tem uma forte influência no trabalho futuro e frequentemente direcionam as escolhas e decisões em um projeto de design. Através da análise visual das peças prontas, foi constatado que algumas peças remetiam à projetos passados. É válido afirmar que criações bem sucedidas produzidas anteriormente levam à repetição dessas formas, permitindo uma experiência mais confortável para quem cria, o que foi constatado durante experimentações com as formas vetoriais. A experiência, portanto, faz com que criadores memorizem um repertório de formas e suas respectivas interações com o corpo. Dessa forma, as experiências contribuem para um trabalho mais fluido no futuro, em que expectativas e resultados se encontram de forma realizadora.

Engajamentos Corpo-Objeto

Neste projeto as modelagens originaram dos movimentos do corpo, e possivelmente por isso um engajamento mais intenso entre corpo que cria e modelagens tenha sido travado. Durante o processo criativo senti facilidade e naturalidade em usar meu próprio corpo como referência para medidas. Como os movimentos originaram dele, o processo permitiu confiança no uso de medidas como a extensão de um braço ou palmo durante o traçado das modelagens. A prática de incorporar o corpo do próprio modelista na

construção de moldes de roupas é um tema amplamente discutido acadêmica e profissionalmente e reconhecido como benéfico para produções em pequenas escalas (Bally 2015, Forster, Ampong 2012). Esta técnica permite uma sensação mais orgânica para, por exemplo, cavas e gaviões (Campbell 2014). Do lado da criadora, a prática convida a modelista a se surpreender, positiva e negativamente, quando a forma abstrata é finalmente conformada pelo corpo humano.



Figura 3 . Chemise em uso e vestido sendo testado em manequim

No lado do usuário, por não ser uma peça construída para se ajustar precisamente ao corpo, mas construída com base em formas abstratas, a peça convida quem a usa para o estabelecimento do que denomino aqui um ‘diálogo’. Dessa forma, existe espaço para experimentação também por parte do corpo que veste, tornando a peça mais aberta para interpretações. Um exemplo dessa ‘abertura para interpretações’ pode ser vista nas imagens acima, que exemplificam o processo no manequim de *moulage* e também no corpo de uma pessoa, onde alterações no humor e sentimentos de quem usa é

capaz de externar formas diferentes na peça. O que é esperado dessas peças é que elas sejam capazes de ampliar a qualidade da experiência e o compromisso entre usuários e objetos. Conhecer e compreender como ocorrem essas relações é portanto essencial e faz parte do projeto em sua totalidade. Porém, as dimensões deste estudo não permitem que as investigações sejam estendidas às experiências travadas entre indivíduos e as roupas. Devido à estas limitações, outra publicação se dedica ao desenvolvimento dessas relações, através do uso de *design probes* (Valle-Noronha 2016).

Considerações Finais

Este estudo investigou a produção de roupas do ponto de vista da criadora, questionando se a ação de vestir pode informar um método para se fazer roupas. Vistas como atores no sistema que inclui criadores e usuários, as peças são compreendidas como responsáveis por carregar os valores do criador e entregá-los à quem as veste.

A partir da incorporação de um olhar mais atencioso e holístico à ação de vestir, em uma proposta fenomenológica, este experimento propõe maiores engajamentos entre criadores – roupas – usuários. Aqui, o processo não é abordado como uma metodologia centrada no usuário. Diferentemente, ela centra a atenção nos laços estabelecidos entre roupas e aqueles que as manipulam e vestem, tanto na fase de construção quanto de experiência de uso.

Apesar da existência de falhas ao longo do projeto, foi constatado que as falhas em *Dress(v.)* foram facilmente aceitas e vistas como informações que poderão ser utilizadas em experimentações subsequentes. Na prática convencional, testes sem êxito são frequentemente acompanhados de um sentimento de frustração, uma vez que não alcançaram as expectativas descritas nos croquis. Os resultados deste estudo e suas derivações informarão futuros projetos, que ensejam construir uma metodologia para a produção de peças que promovem experiências e auxiliam no estabelecimento de laços mais fortes entre pessoas e as roupas que elas vestem. Como sugerido por John Dewey, é acreditado aqui que os valores propostos pelo

criador durante o design de uma peça “*estão tão perto do objeto que ele está produzindo que se fundem diretamente naquilo*” (2005 [1934] p. 15). Dessa forma, é esperado que o processo artístico aplicado ao design de moda possa auxiliar na promoção de experiências mais significativas.

Um ponto a ser notado, no entanto, é que este estudo cobre apenas um modo de fazer dentro do amplo espectro de práticas alternativas em moda com reprodutibilidade e comercialidade reduzidas. Portanto, o alcance e impacto na rede da moda, como ela se organiza hoje, é extremamente pequeno. Apesar disto, o que é proposto aqui não é uma alternativa a substituir os métodos em prática no presente, mas sim, apresentar a criadores a possibilidade de se entregar conteúdos mais significantes para seus clientes através de um processo alternativo e desta forma incitar relações mais densas entre indivíduos e os objetos que vestem.

A contribuição deste estudo dá assistência às investigações acadêmicas em produção de conhecimento através da prática e também soma à proficiência em design de moda contemporâneo. É intencionado também que este trabalho auxilie a ampliação do campo de modelagem criativa, levantando questionamentos para futuros estudos, e amplie a instituição de pesquisas interdisciplinares que fundem design de moda e estudos em fenomenologia, experiência do usuário e sustentabilidade através da experiência.

Agradecimentos

A autora reconhece e agradece o apoio recebido do CNPq, via Ciências Sem Fronteiras, por financiar esta pesquisa de doutorado e à Aalto Arts Scholarship, por apoiar a produção do projeto.

Referências

Almond, K. Insufficient allure: the luxurious art and cost of creative pattern cutting. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 3(1), pp. 15–24, 2010.

_____. ‘Creative Cut’. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*. 6(2), 2013

- Bally, C. *Freehand Fashion: Learn to sew the perfect wardrobe*. London, Pavillion Books, 2015.
- Bohdanowicz, J and Clamp, L. *Fashion Marketing*. Routledge, 1994.
- Campbell, H. *Designing Patterns - A Fresh Approach to Pattern Cutting*. Oxford University Press, 2014.
- Dewey, J. *Art as Experience*. London: Perigee Books, 2005 (1934)
- Entwistle, J. *The Fashioned Body: Fashion, Dress and Modern Social Theory*. Cambridge: Polity Press, 2000.
- Evans, C., Thornton, M. *Women and Fashion: A New Look*. London: Quartet Books, 1989.
- Fletcher, K. *Sustainable Fashion & Textiles. Design Journeys*. London: Earthscan, 2008.
- Forster, P., Ampong, I. *Pattern cutting skills in small scale garment industries and teacher education universities in Ghana*. International Journal of Vocational and Technical Education Vol. 4(2), pp. 14-24, 2012.
- Gill, A. *Wearing Matters: Engaging “users” and changing relationships with clothes*. In Fashionable Early Symposium 2012. (pp. 1–18).
- Gill, A., & Lopes, A. M. *On Wearing: A Critical Framework for Valuing Design’s Already Made*. Design and Culture, 3(3), (pp. 307–327), 2011.
- Greenwood, K, Murphy, M. *Fashion Innovation and Marketing*. Macmillan, 1978.
- Gundry, L. *Dress Sense: Haptic Aesthetics of the Dressed Body in the Contemporary Exhibition Space*. London: Royal College of Arts, 2013.
- Howkins, J. *The Creative Economy*. The Penguin Press, 2002.
- Kaiser, S. *The social psychology of clothing: symbolic appearances in context* (2nd ed.). USA: Macmillan Publishing Company. 1990
- Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redström, J., & Wensveen, S. *Design Research Through Practice. From the Lab, Field and Showroom*. Elsevier: Morgan Kaufmann, 2012.
- Laitala, K., Boks, C., & Klepp, I. G. (2015). Making Clothing Last : A Design Approach for Reducing the Environmental Impacts, 9(2), 93–107.

Lipovetsky, G. *L'Empire de l'éphémère : la mode et son destin dans les sociétés modernes*. Gallimard, 1987.

Malen, W. *Is Creativity the answer? So what is the question?* IFFTI Fashion & Luxury: Between Heritage & Innovation Conference Proceedings. 231-237, 2011.

McNeil, P. *The Fashion History Reader: Global Perspectives*. Routledge, 2011.

Mäkelä, M. Knowing Through Making: The Role of the Artefact in Practice-led Research. *Knowledge Technology Policy* (20) pp. 157-163, 2007.

Niessen, S. and Brydon, A. 'Introduction: Adorning the Body,' in Sandra Niessen and Brydon (eds), *Consuming Fashion: Adorning the Transnational Body*, Oxford: Berg, 1998.

Niinimäki, K. *From Disposable to Sustainable. The complex Interplay between design and consumption of textiles clothing*. Helsinki: Aalto University, 2011.

Nimkulrat, N. Paperiness, expressive material in textile art from an artist's viewpoint. Aalto University, 2009.

Quinn, B. *Techno-Fashion*. Bloomsbury Academic, 2002.

Rissanen, T. *Zero-waste fashion design : a study at the intersection of cloth, fashion design and pattern cutting*. University of Technology, 2013.

Schön, D. *The Reflective Practitioner. How professionals think in action*. Basic Books, 1982.

Sebambo, K. *A garment making process that translates bodily movements into clothes*. Design Daba, 2015.

Seymour, S. *Fashionable Technology – The Intersection of Design, Fashion, Science and Technology*. Springer, 2008.

Simões, I. da S. A. Contributions for a new body representation paradigm in pattern design. Generation of basic patterns after the mobile body, *I*, 662, 2012.

Skjold, E. *The Daily Selection*. Kolding: Designskolen Kolding, 2014.

Strauss, A. and J. Corbin. *Basics of Qualitative Research*. London: Sage Publications, 1998.

Valle-Noronha, J. 'Is it because you know who did it?' Authorial fashion shifting wearer's relation to clothes. *IFFTI 2016 Proceedings*, Beijing, China, 2016.