

Projeto “MIDU”

A Intervenção do artesanato numa coleção de moda

Micaela Alexandra Pinto Pinheiro

Projeto para obtenção do Grau de Mestre em
Design de Moda
(2º ciclo de estudos)
Versão final após defesa

Orientador: Prof. Doutora Cláudia Isabel de Sousa Pinheiro

Março 2023

Declaração de Integridade

Eu, Micaela Alexandra Pinto Pinheiro, que abaixo assino, estudante com o número de inscrição M10910 de Design de Moda da Faculdade de Artes e Letras, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridades da Universidade da Beira Interior**.

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, que em particular atendi à exigida referenciação de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 20 /03 /2023

Micaela Alexandra Pinto Pinheiro

Agradecimentos

Um projeto de mestrado é uma longa viagem, que incluiu uma trajetória permeada por inúmeros desafios, alegrias, tristezas, desistências e insistências. Trilhar este caminho só foi possível com o apoio, energia e força de várias pessoas, a quem dedico especialmente este projeto de vida.

Dedico especialmente à minha orientadora, Professora Doutora Cláudia Isabel de Sousa Pinheiro, que sempre me ajudou, agradeço a sua orientação exemplar pautada por um elevado e rigoroso nível científico, uma visão crítica e oportuna, um empenho saudavelmente exigente, aos quais contribuíram para enriquecer, com grande dedicação, passo por passo, todas as etapas subjacentes ao trabalho realizado.

À minha amiga de sempre, Mestre Inês Cruz, agradeço o apoio e motivação incondicional que ajudou a tornar este trabalho uma válida e agradável experiência de aprendizagem. Que se disponibilizou para servir de modelo neste projeto mesmo estando muito fio. Aos meus amigos, Joana Madaleno e Tiago Matos, por estarem sempre presentes ao longo deste percurso académico e por me ajudarem sempre no que precisava e me incentivarem a nunca desistir.

Tenho de agradecer aos meus pais por me proporcionarem o privilégio de poder estudar nesta universidade, pelas oportunidades oferecidas, pelo apoio e pela palavra sempre amiga que tiveram ao longo deste percurso académico. Agradeço também aos meus irmãos, cunhada e cunhado por sempre me incentivarem a ser cada vez melhor e acreditarem sempre no meu potencial.

Gratifico, ao meu namorado, Pedro Morgado, pelo amor, partilha, companheirismo e apoio incondicional, agradeço a enorme compreensão, generosidade e alegria com que me brindou constantemente, contribuindo para chegar ao fim deste percurso sem me deixar desistir uma única vez. Entrou a meio do percurso, mas sem ele não chegava ao fim.

Acima de tudo, não poderia deixar de agradecer à Mena Gigante, à Márcia Gigante e à Sónia por toda a ajuda prestada neste projeto, no que tocou à parte prática. Sem vocês, não teria conseguido aprender tanto. Por fim, o meu profundo e sentido agradecimento a todas as pessoas que contribuíram para a concretização desta dissertação, estimulando-me intelectual e emocionalmente.

Resumo

A moda sempre foi um ponto de partida para demonstrar sentimentos devido ao que é expresso nela. Peças artesanais são únicas, e estão cada vez mais em destaque no mercado. Todos os detalhes da produção são analisados metodicamente por serem feitos a mão. O fato de não serem industrializados, reforça a originalidade da peça, e ajuda ao meio ambiente.

A proposta divulgada neste projeto aproxima o design, o artesanato e a sustentabilidade. Assenta na criação de uma coleção cápsula têxtil, que visa o desenvolvimento de 6 coordenados elaborados com técnicas sustentáveis, o *upcycling* e o *zero waste*, usando diferentes técnicas criativas e manipulações tridimensionais.

O projeto que a seguir se apresenta tem como inspiração primordial a primavera, pretende-se demonstrar alegria, amor e muita cor. A coleção cápsula, intitulada de MIDU é composta por seis coordenados e subdividida em duas partes, a primeira que transcreve a primavera e a segunda que demonstra o amor.

O enquadramento teórico deste projeto nestes domínios é justificado pela revisão bibliográfica, o que serve de suporte para a fase prática de forma a expor conceitos como o artesanato, criatividade, comunicação têxtil entre outros.

O projeto foca ainda na preservação e sustentabilidade dos materiais e o uso de técnicas tradicionais e artesanais.

Palavras-chave:

Artesanato; Sustentabilidade; Bordado; Croché; Moda; *Upcycling*.

Abstract

Fashion has always been a starting point to show feelings because of what is expressed in it. Handmade pieces are unique, and are increasingly highlighted in the market. All production details are analysed methodically because they are handmade. The fact that they are not industrialized, reinforces the originality of the piece, and helps the environment.

The proposal disclosed in this project brings together design, craftsmanship and sustainability. It is based on the creation of a textile capsule collection, which aims to develop 6 coordinated items made with sustainable techniques, upcycling and zero waste, using different creative techniques and three-dimensional manipulations.

The project that is presented below has spring as its primary inspiration, it aims to demonstrate joy, love and lots of colour. The capsule collection, entitled MIDU is composed of six coordinates and subdivided into two parts, the first that transcribes the spring and the second that demonstrates love.

The theoretical framework of this project in these areas is justified by the bibliographic review, which serves as support for the practical phase in order to expose concepts such as craftsmanship, creativity, textile communication among others.

The project also focuses on the preservation and sustainability of materials and the use of traditional and craft techniques.

Keywords

Handicrafts; Sustainability; Embroidery; Crochet; Fashion; Upcycling.

Índice

Capítulo I- Introdução	1
1.1- Objetivos principais e específicos.....	2
1.2-Estrutura do projeto	2
1.3 Desenvolvimento da metodologia projetual	3
1.3.1- Metodologia projetual de Bruno Munari	3
1.3.2- Fases da metodologia projetual de Bruno Munari.....	5
Capítulo II- Design, Arte e Artesanato	11
2.1- Design	12
2.2- Design têxtil	14
2.3- Arte têxtil	15
2.4- Artesanato	16
2.4.1- Artesanato sustentável.....	19
2.5- Técnicas artesanais criativas.....	20
2.5.1- Croché.....	21
2.5.2- Bordado	28
Capítulo III- Impactos da indústria da moda	37
3.2- Resíduos Têxteis	45
3.3- <i>Slow fashion</i>	49
3.4- Técnicas e metodologias sustentáveis	51
3.4.1- <i>Zero waste</i>	52
3.4.3- <i>Upcycling</i>	53
Capítulo IV- Coleção de autor em Design de Moda	57
4- Análise e definição do problema.....	57
4.1- Público-Alvo; Marca; Estação e Ano	57
4.2- Segmento e posicionamento de mercado.....	58
4.3- Missão e Valores da marca.....	58
4.4- Conceito	59
4.4.1- Pannel de ambiência	60
4.4.2- Paleta de cores escolhida.....	61
4.4.3- Moodboard de cores	62
4.4.4- Etiquetas.....	63
4.4.5- Embalagens.....	67
4.4-6- Inspirações da coleção	69
4.5- Idealização da coleção	71
4.5.1- Estrutura da coleção.....	71
4.5.2- Códigos coleção	74

4.5.3- Ilustrações	75
4.5.4- Fichas técnicas	82
4.5.5- Portfolio fotográfico	103
5-Conclusão	129
6- Bibliografia	131

Índice de Figuras

MIDU 1- UMA COLEÇÃO DE AUTOR EM DESIGN DE MODA.....	75
MIDU 2- UMA COLEÇÃO DE AUTOR EM DESIGN DE MODA	76
MIDU 3- UMA COLEÇÃO DE AUTOR EM DESIGN DE MODA.....	77
MIDU 4- UMA COLEÇÃO DE AUTOR EM DESIGN DE MODA	78
MIDU 5- UMA COLEÇÃO DE AUTOR EM DESIGN DE MODA	79
MIDU 6- UMA COLEÇÃO DE AUTOR EM DESIGN DE MODA	80
MIDU 7- MAPA DA COLEÇÃO.....	81
MIDU 7- FICHA TÉCNICA CORDENADO 1.....	82
MIDU 8- FICHA TÉCNICA CORDENADO 1.....	83
MIDU 9- FICHA TÉCNICA CORDENADO 1.....	84
MIDU 10- FICHA TÉCNICA CORDENADO 2	85
MIDU 11- FICHA TÉCNICA CORDENADO 2.....	86
MIDU 12- FICHA TÉCNICA CORDENADO 2	87
MIDU 13- FICHA TÉCNICA CORDENADO 3.....	88
MIDU 14- FICHA TÉCNICA CORDENADO 3	89
MIDU 15- FICHA TÉCNICA CORDENADO 3.....	90
MIDU 16- FICHA TÉCNICA CORDENADO 4	91
MIDU 17- FICHA TÉCNICA CORDENADO 4.....	92
MIDU 18- FICHA TÉCNICA CORDENADO 4	93
MIDU 19- FICHA TÉCNICA CORDENADO 4	94
MIDU 20- FICHA TÉCNICA CORDENADO 4.....	95
MIDU 21- FICHA TÉCNICA CORDENADO 5.....	96
MIDU 22- FICHA TÉCNICA CORDENADO 5	97
MIDU 23- FICHA TÉCNICA CORDENADO 5	98
MIDU 24- FICHA TÉCNICA CORDENADO 6	99
MIDU 25- FICHA TÉCNICA CORDENADO 6	100
MIDU 26- FICHA TÉCNICA CORDENADO 6	101
MIDU 27- FICHA TÉCNICA CORDENADO 6	102

Índice de Tabelas

TABELA 1- ETAPAS DE BRUNO MUNARI PARA A CHEGADA DA SOLUÇÃO DE UM PROBLEMA	5
TABELA 2-FASES DA METODOLOGIA PROJETUAL DA MARCA INSPIRADA EM BRUNO MUNARI	7
TABELA 3- OS IMPACTOS AMBIENTAIS.....	43
TABELA 4- OS IMPACTOS SOCIAIS	44

Lista de Acrónimos

(EU)	União Europeia
(ICSID)	International Council of Societies of Industrial Design
(Qu)	Química
(Unesco)	United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
(WCC)	World Crafts Council

Capítulo I- Introdução

Vivemos num mundo em constante mudança, onde os impactos ambientais, económicos e sociais são cada vez mais perceptíveis requerendo assim atitudes cada vez mais cientes e modernas.

A economia circular molda-se na redução, reutilização, recuperação e reciclagem de materiais e energia, reduzindo a necessidade de produção de novas peças e todas as consequências prejudiciais à economia e às pessoas. Na moda circular, não existe um consumidor final. Uma produção que pensa sob a ótica da moda circular e sustentável, respeitada pelo *design* e pelos materiais empregues para que as peças se preservem muito mais do que no sistema *Fast Fashion* (Eco.nomia, n.d.).

O sistema da moda e os seus agentes apresentam uma dinâmica intensa de mudança e têm-se desenvolvido e aplicado múltiplos métodos e processos úteis à implementação de medidas e práticas de natureza sustentável. Aqui encontra-se o *upcycling*. Estes processos, pela sua simplicidade de aplicação, têm vindo a ser utilizados por diversos designers de moda que encontram no mercado consumidores particularmente atentos e interessados nas propostas de moda que resultam deste modelo de criação.

A produção artesanal é o método de criação de mercadorias feitas à mão, geralmente com ferramentas simples. Quando bem feitos variam em qualidade, embora devam ter mais valor que os artigos produzidos em massa, devido a serem únicos e ao seu valor sentimental.

Com o movimento *zero waste* pretende-se o fim dos encaminhamentos dos resíduos recicláveis e orgânicos para os aterros sanitários, reutilizando as roupas que temos e não usamos, reduzindo assim o uso de matéria-prima para as recuperarmos. É com o uso destas técnicas que a coleção se compõe.

O presente projeto pretende evidenciar a importância da produção artesanal, a relevância do *upcycling* nas nossas vidas e a aplicação de estratégias de sustentabilidade. Este projeto faz uso de diferentes manipulações têxteis artesanais de forte carácter criativo, com elevado nível estético, simbólico e funcional.

O projeto prático discute-se no capítulo quatro, com a criação e desenvolvimento de uma mini coleção cápsula têxtil, com aplicação em seis coordenados, todos eles elaborados de forma artesanal ou através da técnica *upcycling*.

1.1- Objetivos principais e específicos

a) – Principais:

- Desenvolver uma coleção cápsula arte têxtil, composta por seis coordenados com peças que valorizam materiais e técnicas manuais, com a particularidade de serem elaboradas à mão e fazerem uso de materiais sustentáveis de maior valor acrescentado.

b) – Específicos

- Unificar o artesanato ao design, através de excedentes de linhas de croché, reaproveitamento de peças de vestuário que já não possuem carácter utilitário e do uso de técnicas como o *zero waste* e o *upcycling*, de modo a ser criado um sistema circular para não ser produzido lixo.

-Sensibilizar o consumidor para o uso consciente da reciclagem, a defesa do meio ambiente e a sua prevenção.

1.2-Estrutura do projeto

A estrutura do presente projeto está dividida em quatro capítulos. No primeiro capítulo é exibido com a introdução ao tema escolhido para a investigação que conjuga nos objetivos do projeto, estrutura do trabalho e metodologia de investigação.

O segundo capítulo é referente ao enquadramento teórico, onde fundamenta temas como o design, o artesanato e técnicas criativas como o bordado e o croché.

Na sequência segue o terceiro capítulo que assenta nos impactos e resíduos que a indústria têxtil representa. São abordadas também técnicas e metodologias sustentáveis e a técnica *zero waste* e o *upcycling*.

O capítulo que finaliza este projeto teórico-prático representa a coleção intitulada de “MIDU”, mostrando assim, a marca onde esta pertence, o seu conceito, público-alvo e os valores da marca Micaela Pinheiro.

O fim representa bibliograficamente todo o trabalho desenvolvido para este estudo, apresentando também os anexos que completam o mesmo.

1.3 Desenvolvimento da metodologia projetual

É necessário um projeto para a solução de um problema. É indispensável na realização o uso de metodologias devido à organização que se adquire ao segui-la.

A metodologia projetual considera-se por muitos pensadores um fator chave para o sucesso de um produto ou solução, permite analisar o conjunto dos processos e métodos que se utilizam, nas suas autenticações e nos seus diferentes tipos de aplicação, permitindo assim a conceção de novos processos, métodos e técnicas no desenvolvimento de qualquer projeto. Metodologia projetual é um estudo sobre métodos, processos, técnicas e ferramentas. Este aplica-se depois na definição, organização e solução de diferentes problemas teóricos ou práticos.

Existe um grande nome de um pensador de metodologia projetual intitulado de Bruno Munari e a qual foi selecionada para este projeto.

1.3.1– Metodologia projetual de Bruno Munari

De acordo com Munari “[P]rojetar é fácil quando se sabe o que fazer”(Vaz Barbosa, 2013, p. 42), pois este refere-se à facilidade de executar quando se conhece o modus operandi.

O autor baseado nas quatro regras do método cartesiano de Descartes, desenvolve aquela que é a mais detalhada e desenvolvida metodologia projetual criada até aos dias de hoje. Este não aceita como verdadeiro nada sem que a reconheça como isso. As bases para o método projetual estavam lançadas, com a divisão do problema em muitas partes para que mais facilmente seja resolvido,

ordenando os pensamentos, enumerando e revendo tudo, eliminando hipóteses de erro ou omissão.

Para Munari este método traz muitos benefícios, facilitando assim a resolução de problemas e tornaria os projetos mais fáceis de executar. Para ele a criatividade é outro dos pontos da sua metodologia, pois ser criativo não é apenas improvisar sem refletir no que se está a desenvolver. A criatividade para o autor é o valor objetivo que desenvolve à medida que se vai encontrando soluções para o problema, ou seja, é a capacidade de organização e associação da experiência vivida pelos que utilizam o seu método projetual. Assim sendo este processo ao longo do seu desenvolvimento permite ao executante ser criativo, e à medida que vai encontrando soluções, mais lhe vão surgindo. Aqui, o desafio é sempre encontrar a melhor solução. Melhorar é sempre possível. Segundo Munari : “O método projetual para o designer não é nada de absoluto ou definitivo” (Vaz Barbosa, 2013, p. 43).

Em sintonia com Munari os artistas usualmente usam “técnicas clássicas ou já experimentadas”(Vaz Barbosa, 2013, p. 43), não necessitando de um método para o projeto, ou seja, este vai-se exprimindo ao longo que se vai desenvolvendo, através de técnicas familiares. Por outro lado, o papel do designer exige uma metodologia que possibilite a resolução dos problemas, escolhendo assim os materiais e formas certas para o objetivo específico a que se propõe a peça que se vai desenvolver.

As maiores vantagens que se encontram na utilização desta metodologia são: a racionalidade do projeto; a otimização dos materiais, visto que estes são parte integrante do projeto devem ser pensados ao longo do desenvolvimento do mesmo, não devendo serem pensados apenas no fim do processo, pois isso implicaria uma perda de tempo.

Posto isto, o grande papel que Munari tinha para a sua metodologia projetual seria reduzir formas e sistemas complexos, que quando utilizada adequadamente ao invés de se tornar um obstáculo torna-se uma poderosa ferramenta no desenvolvimento dos projetos, sejam eles de design, arquitetura ou de qualquer outra área.

1.3.2- Fases da metodologia projetual de Bruno Munari

A metodologia projetual de Bruno Munari, divide-se em vários momentos. Partindo desta lista de passos, podemos perceber segundo Munari “como se identificam e como se podem abordar para se achar uma solução.” (Vaz Barbosa, 2013).

Na sua proposta, Munari apresenta-nos 12 passos para chegarmos a uma solução de um problema.

Tabela 1- Etapas de Bruno Munari para a chegada da solução de um problema

Problema	P	Segundo Munari e Archer : “O problema do design resulta de uma necessidade” (Yuukura, 2017)
DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	DP	Para obtermos resultados eficazes, é necessário fazer uma aprofundada e fundamentada apreciação do problema, devendo definir eficazmente cada um dos parâmetros que o caracterizam.
COMPONENTES DO PROBLEMA	CP	Esta fase evidencia todos os pequenos problemas ou problemas que podem também ser resolvidos usando a criatividade, melhorando assim o produto final
RECOLHA DE DADOS	RD	Necessário fazer uma pesquisa de todas as soluções existentes no mercado, vendo sempre todos os componentes do

		problema, de forma a conseguir vantagens na inovação do produto final
ANÁLISE DE DADOS	AD	Analisar de forma a garantir um melhor produto final
CRIATIVIDADE	C	Fazer uso de associações mentais de toda a informação fornecida
MATERIAIS E TECNOLOGIAS	MT	Verificação de todos os materiais que temos a disposição, delimitando as inúmeras possibilidades no seu contexto de realização
EXPERIMENTAÇÃO	E	Conjuga-se os fatores avaliando a materialização do projeto
MODELO	M	Desenvolvimento de modelos capazes de entender o comportamento do objeto, demonstrando a sua validade enquanto resposta ao problema
VERIFICAÇÃO	V	Avaliação num nicho de mercado, para perceber o comportamento do mesmo produto na população em geral. Esta prospeção serve para analisar o modo como o produto do processo é recebido e utilizado por parte do consumidor

DESENHO DE CONSTRUÇÃO	DC	Comunicar a quem não esteja a par do projeto todas as informações uteis para a realização do protótipo de forma fiel
SOLUÇÃO	S	Uso de materiais iguais ou muito proximos dos finais, cedendo uma ideia bastante fiel do produto final a ser produzido

Para Munari, o designer “tem de possuir um método que lhe permita a realização do seu projeto como material correto, as técnicas certas e na forma correspondente à função (incluindo a função psicológica)” (Vaz Barbosa, 2013, p. 47)

Concluindo, a metodologia projetual de Bruno Munari é uma ferramenta de auxílio mental bastante útil e a sua principal característica é organizar um processo de desenvolvimento de um projeto.

Tendo como base a metodologia de Munari para esta dissertação, apresenta-se a seguinte tabela que mostra o projeto passo a passo:

Tabela 2-Metodologia projetual do projeto MIDU

PROBLEMA/DEFINIÇÃO DO PROBLEMA/COMPONENTES DO PROBLEMA	P	<p>Problema: Aumento exponencial do consumo de artigos de vestuário e o seu descarte indevido.</p> <p>Definição do problema: Devido à indústria da moda ser a segunda mais poluente, deve-se começar a pensar</p>
--	---	---

		<p>mais no nosso planeta e o uso de técnicas como o upcycling e o zero waste seriam a melhor solução.</p> <p>Componentes do problema: A causa mais grave que este problema apresenta é o facto das peças fast fashion serem utilizadas menos de cinco vezes e gerarem 400% mais emissões de carbono do que as roupas de marca slow fashion; Mais poluição do planeta com o descarte das peças de roupa; Mão de obra barata em países pobres e o seu trabalho escravo.</p>
RECOLHA DE DADOS	RD	<ul style="list-style-type: none"> -Sustentabilidade na moda; -Upcycling; -Zero Waste; -Pesquisa de tendências; -Croché.
ANÁLISE DE DADOS	AD	<ul style="list-style-type: none"> -Criação de uma nova marca, Micaela Pinheiro, desenvolvimento do seu enquadramento e público-alvo; -Facilidade em encontrar peças de roupa que já não se usa por “passarem de moda”.
CRIATIVIDADE	C	<ul style="list-style-type: none"> -Desenvolvimento da coleção;

		<ul style="list-style-type: none"> -Construção de um painel de ambiência e de cores; -Desenvolvimento de esboços; -Desenvolvimento de um portfólio.
MATERIAIS E TECNOLOGIAS	MT	-Definição dos materiais escolhidos;
EXPERIMENTAÇÃO	E	-Estudos de diferentes paletas de cores;
MODELO	M	-Ilustrações de coordenados com referência ao uso de upcycling e croché em cada peça:
VERIFICAÇÃO	V	-Análise do estudo de mercado de modo a verificar se os indivíduos são capazes do uso de roupas sustentáveis.
DESENHO DE CONSTRUÇÃO	DC	Fichas técnicas da coleção
SOLUÇÃO	S	Confeção de toda a coleção e sessão fotográfica da mesma

Capítulo II- Design, Arte e Artesanato

“Grande parte do êxito alcançado pela nossa cultura deve-se ao trabalho coletivo das pessoas, à especialização e à fragmentação coordenada do trabalho. Nenhuma pessoa isolada poderia por si só, alimentar a complexidade de um design avançado”. (Ferreira, 2013, p. 33).

Design deriva da palavra designer. Este é a pessoa que concretiza e elabora projetos, é responsável pela criação de design e surge como a revolução industrial e as novas tecnologias, novos avanços industriais, o que causou a necessidade de fabricar peças que acompanhassem o ciclo da indústria (Carlos & Martins, 2019a, p. 28). Design é uma atividade criativa que tem como objetivo criar qualidades multifacetadas de objetos, processos, serviços em todo o seu sistema no ciclo de vida. Portanto, design é refletido pela humanização e inovação das tecnologias e a ponte entre a cultura e a economia. (Mota, 2015, p. 129).

De acordo com Maria Pinto (2019), o termo designer começou a ser usado com a precisão de ter alguém consciente pela criação das peças industriais e de todo o seu processo. São operários com habilidades que começam a exercer uma atitude de controlo das etapas processuais dos produtos e os trabalhadores habitam-se a intitular-se de designers.

Segundo Ângela Ferreira (2012), pode-se referir que no artesanato o artesão idealiza e executa, por outro lado, no design o designer apenas idealiza, ou seja projeta. No artesanato, o artesão é o único interveniente desde o início até ao fim do processo de produção, por sua vez no design, o número de interveniente pode ser elevado.

A arte significa agir, e por sua vez corresponde ao termo grego “tékne”, que significa técnica e habilidade. Assim sendo, define-se como uma ação movida por técnicas e habilidades que procuram transmitir algum sentimento ou pensamento para quem a contempla tendo geralmente uma preocupação com a estética. A arte procura transmitir algo através de uma técnica, utensílio ou até mesmo utilizando apenas o seu próprio corpo, como é o caso do teatro e da dança, com o simples destino de se expressar, sem ter uma preocupação efetiva com a interpretação do público sobre aquilo que está a ser apresentado, ou seja, é

subjetiva. A diferença existente no design e na arte são as suas intenções e objetivos finais (Aley, n.d.).

Posto isto, o mundo evoluiu e o design abriu-se de modo a existir atuações mais empáticas e sociais que possibilitam, o surgimento do Design e Artesanato e também o chamado Design e arte. Esta liberdade permite que exista diferentes manifestações dentro da mesma área, coexistindo e servindo a propósitos distintos.

“Design , arte e artesanato têm muito em comum e hoje, quando o design já atingiu uma certa maturidade institucional, muitos designers começam a perceber o valor de resgatar as antigas relações com o fazer manual “ (Denis, 2002, p. 17).

2.1- Design

A origem de um artigo com um determinado objetivo leva-nos à antiguidade. Leonardo da Vinci é apreciado por muitos o primeiro designer, sendo o mais destacado no renascimento em virtude da significação e invenção da sua obra. É a partir da Revolução Industrial que se fala em Desenho industrial. A divisão do trabalho, o projeto e a execução do produto deixaram de ser responsabilidade de uma só pessoa e passou a ser feito por equipas com várias tarefas. Existem muitas formas de se definir o conceito de design por isso não se pode simplificar a sua definição (Morris, 1875).

A palavra design deriva do latim “designare” em italiano “disegno”, em inglês “design”. Design é a palavra inglesa que significa: intenção, projeto, desenho ou esboço. Desígnio, palavra portuguesa, de acordo com o dicionário Priberam, significa “aquilo que se pretende fazer ou conseguir. Intenção; projeto; plano; propósito, vontade e determinação (Priberan, n.d.).

De acordo com Araújo, o design apresenta-se como: “...uma atividade fundamental para o desenvolvimento económico e social de um país, numa época de grande exigência do consumidor e de uma concorrência feroz que se desenvolve numa economia global, onde as fronteiras desaparecem do dia para a noite e as empresas procuram, pela aplicação da inovação industrial sistemática, atrair para si clientes, através de produtos de qualidade, projetados a pensar no

gosto do cliente e no valor que estes lhe proporcionam em função do preço que paga” (FERREIRA, 2012, p. 34).

Ainda sobre o mesmo autor, o design é uma atividade fundamental atualmente, a concorrência é cada vez maior e os consumidores cada vez mais exigentes.

“Proporcionar satisfação às pessoas nas coisas que eles forçosamente devem usar é uma das grandes tarefas do design” (William Morris).

A definição de design não pode ser simplificada devido a existirem muitas formas de se definir o conceito. Design envolve qualquer processo técnico e criativo relacionado com a conceção, elaboração e especificação de um produto. É orientado por um objetivo ou propósito, e como tal existem diversas especializações do design, estando sempre em harmonia com o tipo de coisa a projetar. Ou seja, o design torna-se numa qualidade daquilo que foi projetado (Morris, 1875).

O design é facultado como uma atividade ampla e desenvolve uma série de ramificações exclusivas em torno da sua atividade profissional como o design de produtos, a programação visual, design de interfaces, design de interiores entre outros. Design é um trabalho profissional de criação e desenvolvimento de conceitos e especificações que potencializam a função, o valor e a aparência de produtos e sistemas para um benefício mútuo entre os usuários e fabricantes (Neto, 2014, p. 10).

Design também chamado de tipografia moderna, é a idealização, criação, desenvolvimento, configuração, conceção, elaboração e especificação de produtos, normalmente produzidos industrialmente ou por meio de sistema de produção em série que requer padronização dos componentes e desenho normalizado. Esta é uma atividade estratégica, técnica e criativa, normalmente orientada por uma intenção ou objetivo, ou para a solução de um problema. Abraça qualquer processo técnico e criativo relacionado com a conceção, elaboração e especificação de um produto. (Morris, 1875).

As áreas onde o design se pode patentear são múltiplas e distintas. Apesar de se relacionar muitas dessas áreas, podem-se destacar, por exemplo, as seguintes: design de comunicação visual, design urbano, de interiores, de equipamento, de produto, industrial e design de moda. O design, além de originar relações transversais com as artes plásticas, a arquitetura e a engenharia, recorre

a disciplinas como a ergonomia, a antropometria, a biónica e a ecologia, entre outras.

Segundo definição do International Council of Societies of Industrial Design (ICSID): “design diz respeito aos produtos, serviços e sistemas concebidos com ferramentas, organizações e da lógica introduzidas pela industrialização – não apenas quando produzido por processos em série. Design é uma atividade que envolve um amplo espectro de profissões nas quais os produtos, serviços, gráfica, interiores e arquitetura todos participam. Juntas, essas atividades devem aumentar ainda mais – de uma forma coral com outras profissões relacionadas – o valor da vida” (Morris, 1875, p. 6).

2.2- Design têxtil

A noção de design refere-se à concepção de objetos para a produção industrial, porém esta deve ser reconsiderada quando se aplica aos objetos têxteis, pois denomina-se de Design Têxtil.

No que se refere aos tecidos destaca-se o trabalho de William Morris que proporcionou a reabilitação do trabalho artesanal ao valorizar os materiais e as suas propriedades e simultaneamente valorizar o seu lado estético, através das formas naturais e do estudo dos efeitos de repetição usados no tecido (Morris, 1875).

O design têxtil considera o tecido no seu todo, ou seja, como objeto tridimensional em que ambos os lados (direito e avesso) são inseparáveis das propriedades e características do todo.

O desenho não é algo que se aplica depois da produção do tecido, mas sim uma parte do design têxtil, relacionado com o objetivo do mesmo, com a sua estrutura, com as matérias-primas e com os meios de produção.

O design têxtil tornou-se uma disciplina e metodologia para a concepção de tecidos, tanto para a sustentação de linhas de produção em série de tecidos de baixo custo como para a elaboração de artigos impostos pelas tendências da moda (Morris, 1875).

Visto do lado do design, o objetivo final de um artigo têxtil é o que nos irá dizer qual a função em causa mais relevante. Esta função na sociedade é o que

nos representa para cada individuo é o aspeto mais importante no design têxtil. Por exemplo, se considerarmos a função estética como a mais importante num tecido, podemos dizer que são qualidades tais como o desenho, a cor, o aspeto dado pela estrutura (cruzamento dos fios) e a natureza das matérias-primas que proporcionam o efeito visual e por sua vez o efeito estético. Outras propriedades físicas como o “cair” do tecido, a sua elasticidade e o acabamento também são considerados fatores de avaliação estética (Endo, 2013).

Na área têxtil, todas os conhecimentos recolhidos pelo designer têxtil sobre o mercado e o produto devem ser transformados em informações técnicas e estéticas que lhe permitam projetar o objeto, neste caso, os tecidos, dando informações para a produção de amostras e protótipos, estes depois de finalizados e selecionados são organizados em coleções, sendo que essas coleções são apresentadas aos clientes tendo como alvo futuras encomendas. Para o design têxtil, as pesquisas do mercado devem originar as seguintes opções:

- Seleção de matérias-primas e designação das misturas para a obtenção do preço e/ou das características técnicas e estéticas que se pretendem obter;
- Seleção das cores e do seu grau de solidez conforme o tipo de tecido e o seu destino;
- Escolha da textura e massa/m²;
- Escolha dos desenhos ou efeitos estéticos que podem decorrer do debuxo dos fios ou da estampagem dos tecidos lisos;
- Seleção do acabamento que dará o aspeto final aos tecidos e também a sua estabilização dimensional, muito importante para a confeção dos artigos têxteis.

Todas estas seleções fazem parte do projeto de tecidos e nenhum deve ser desconsiderado. Contudo o designer deve procurar conceber o tecido com os custos mínimos de produção e o máximo de qualidade possível, atingindo um equilíbrio que seja pragmático (Morris, 1875).

2.3- Arte têxtil

A arte têxtil manifesta-se numa zona bastante específica, a tapeçaria, esta é a sua maior expressão, mas também alguns artefactos mais ou menos considerados na área de artesanato utilitário ou da indústria. Este tipo de arte transporta consigo ao longo de tempos antigos um representante material, sempre

renovado, e que a sua zona de atuação é muito mais diversificada do que num primeiro olhar se possa considerar.

O percurso da arte têxtil contemporânea não é diferente do que é seguido pelas artes plásticas em geral. A porosidade à inovação, proporcionada pelas novas matérias industriais e pelas tecnologias atuais, a par da abertura dos canais de informação e de comunicação multiculturais, facilitaram o seu manifesto com plena criatividade, desenvolvendo por vezes mudanças complexas entre o têxtil utilitário, seja ele científico, doméstico ou simbólico.

Compreende-se como arte têxtil toda a obra que se integra num território criativo, situado em torno da fenomenologia têxtil através de diversos mecanismos, que vão desde os conceptuais aos materiais, considerando, ainda, os construtivos e os temáticos (Rita, 2016, p. 17).

Esta delimitação pode eventualmente originar dúvidas em relação a algumas obras, cuja penetração da arte têxtil só depois de estudada se poderá ou não defender.

2.4- Artesanato

De acordo com Octávio Paz: “Feito com mãos, o objeto artesanal conserva, real ou metaforicamente, as impressões digitais de quem o fez. Estas impressões são a assinatura do artista. São antes um sinal: A cicatriz quase apagada que comemora a fraternidade original dos homens” (Rodrigues, 2018, p. 15).

A palavra artesanato aparece da palavra inglesa que significa força e habilidade, proveniente do inglês antigo. Esse termo também originário do alemão Kraft, significa planeamento e execução, e como extensão, uma ocupação ou atividade que exija habilidade.

De modo a definir melhor este termo, o *World Crafts Council* (WCC), define artesanato como: “toda a atividade produtiva que resulte em objetos e artefactos acabados, feitos manualmente ou com a utilização de meios tradicionais ou rudimentares, com habilidade, destreza, qualidade e criatividade. A produção consiste em pequenas séries, oferecidas ao mercado com regularidade” (Carlos & Martins, 2019a).

A palavra *Handicrafts* é desconstruída em dois, ou seja, *Hand e Craft*. *Hand* significa o que é feito à mão através do uso de simples ferramentas para criar algo e *Craft* que se traduz numa expressão única que representa cultura, tradição e a herança de um país (Carlos & Martins, 2019a, p. 15).

Deste modo, a atividade artesanal está ligada aos recursos naturais, ao estilo de vida e à prática do comércio com as comunidades vizinhas, que por sua vez a aprendizagem é adquirida pela vivência e imitação da prática e do manuseamento de materiais e ferramentas.

Segundo Maria Pinto, artesanato pode ser considerado como uma das expressões de identidade de uma cultura, pois através das suas características pode-se reconhecer a sua origem cultural (Carlos & Martins, 2019a).

Castells explica que “a identidade é uma fonte de significados e experiências de um povo, construída com base em atributos culturais, e que se constituem como referencial para os próprios indivíduos de uma comunidade”. Ou seja, o artesanato torna-se indicador de uma identidade cultural ao suportar conceitos e significados (Carlos & Martins, 2019, p. 16).

O início do artesanato surge com a criatividade intuitiva da humanidade, tendo na antiguidade adquirido funcionalidade, a partir da produção de peças e ferramentas para o trabalho agrícola, expressando-se assim como objeto de uso prático, acessível e tangível.

O artesanato não se define como uma única expressão, ou seja, é possível defini-lo como um conjunto de ideias. É uma atividade elaborada manualmente podendo ter o auxílio de máquinas e ferramentas. Caracteriza-se pela sua exigência a nível de conhecimentos antigos das técnicas tradicionais, geralmente passados de geração em geração.

O artesanato varia entre o fazer à mão e o fazer industrial, é considerado no sentido de uma diversificação de fazeres, de atividades e de técnicas espalhadas. Nem todos os artigos elaborados pelos artesãos caracterizam-se apenas pelo trabalho manual pois existe um complemento de partes industrializadas com predominância manual no processo. Além de que também se encontra uma variação entre conceitos de arte e de artesanato entre os próprios artesãos.

Segundo o ponto de vista do artesão, o artesanato, só é de fato artesanato quando está pronto para exposição e envolve um processo de produção,

conduzido pelo trabalhador, que poderá explorar os materiais necessários para tal. Antes disto, o artesanato é um composto de matérias que apenas são procurados de acordo com a sua necessidade. A fase de exploração é uma das primeiras fases para se encontrar o melhor material para o produto que se deseja criar. Assim que o material é reunido, o artesão inicia a aplicação da sua criatividade e das suas habilidades(VIEIRA & NUNES, 2014).

Esta técnica existe como um dos elementos utilizados na produção artesanal. É entendida por Sennett como um estilo de vida que desapareceu com o desenvolvimento da Revolução Industrial.

A produção artesanal rodeia uma relação interna entre o artesão e a coisa que ele faz. De acordo com o pensamento de Mills, o trabalho feito como artesanato expressa um modelo, que envolve seis características principais: a primeira, compreende que o principal motivo para a produção do produto faz-se pelo processo de criação do mesmo. A segunda, trata os detalhes do produto sendo estes contextualizados e pensados em conjunto para a obra inteira. Na terceira e quarta característica o artesão é livre para aprender com o trabalho realizado, usar e desenvolver as suas capacidades e habilidades na produção do mesmo, de modo ao artesão se desenvolver a si mesmo (VIEIRA & NUNES, 2014).

Uma das caracterizações do artesanato é este ser tratado como a transformação da matéria-prima em objetos úteis, pelo artesão, a pessoa que faz à mão os objetos de uso frequente na comunidade que reproduz objetos que chegaram até ele através de várias motivações.

Os produtos artesanais foram caracterizados pela UNESCO em 1997 como produtos feitos manualmente ou não, por diversos fins que tenham predominância do fazer à mão, segundo Borges: “Aquele confeccionados por artesãos seja totalmente à mão, com o uso de ferramentas ou até mesmo por meios mecânicos, desde que a contribuição direta manual do artesão permaneça como componente mais substancial do produto acabado. Essas peças são produzidas sem restrição em termos de quantidade e com o uso de matérias-primas de recursos sustentáveis. A natureza especial dos produtos artesanais deriva de suas características distintas, que podem ser utilitárias, estéticas, artísticas, criativas, de caráter cultural e simbólicas e significativas do ponto de vista social” (Vieira & Nunes, 2014, p. 26).

Segundo o mesmo autor o design do artesanato deve estar apropriado aos tempos contemporâneos que requerem sempre a transformação das suas formas. Assim sendo, além da produção manual, daquilo que o artesão desenvolve, temos a criação orientada pela tendência, seja ela cultural social ou económica. Existe então a criação de uma rede de relações com o mercado, com órgão governamentais e agências de fomento, com objetivo de criar espaços para os produtos artesanais. O trabalho artesanal diferencia-se do trabalho industrial especialmente pela sua produção, pelos materiais utilizados, pelas formas desenhadas e dispostas, pelas motivações do produtor do trabalho e pela caracterização de cada produto que é único do determinado artesão. Visto que o artesanato não é representado por uma produção massificada ao nível da indústria, mas sim por uma produção manual, cada peça é exclusiva, não sendo possível a existência de duas peças iguais (Vieira & Nunes, 2014).

2.4.1- Artesanato sustentável

O artesanato sustentável é uma categoria que une o artesanato com a sustentabilidade ambiental. Ocupa-se da utilização da reciclagem no fabrico de objetos artesanais.

Segundo Turkmen existe uma porção de resíduos acumulados, existe uma força de combater o consumo excessivo, que se vê nos dias atuais (Carlos & Martins, 2019a). O encargo social do designer e os problemas causados no meio ambiente em resultância da produção em massa, já eram preocupações do designer e professor norte-americano Victor Papanek na década de 1970. Numa nova perspectiva, o design ao invés de ser parte do problema, passa a ser parte da solução, no que diz respeito à sustentabilidade, podendo contribuir para a mudança do perfil atual da produção e do consumo (J. S. G. da Silva & Santos, 2009).

De acordo com Kazakian: “Há algum tempo o termo desenvolvimento sustentável deixou de ser apenas um conceito para se tornar uma preocupação real da sociedade e das empresas. É um desenvolvimento que concilia crescimento económico, preservação do meio ambiente e melhoria das condições sociais” (Carlos & Martins, 2019a).

Para Kazakian, os objetos do nosso cotidiano devem mudar totalmente. Ou seja, não se trata de produzir menos, mas sim de imaginar objetos eficientes, de simples uso e cujo fim de vida tenha sido antecipado.

2.5- Técnicas artesanais criativas

Muitas técnicas e materiais vem sendo utilizadas em trabalhos manuais e artesanais desde a antiguidade até aos dias de hoje. Cada artesão tem a sua preferência, e especializar-se em algumas dessas técnicas pode ser importante para virar uma referência na área. Uns preferem trabalhar o papel, outros agulhas, outros tecidos e eva.

Em papel existe o origami, uma arte tradicional japonesa que significa literalmente “dobrar papel”. A papelaria artesanal, esta é bastante extensiva, considerada como a criação de itens decorativos para festas, convites, criação de envelopes e tags diversas. O scrapbook, mais conhecido como o livro de recortes, é um álbum personalizado criado para guardar recordações. A encadernação, pode ser feita de várias formas, conhecidas como Belga, Copta, Longstich, Japonesa e Codex. Diferem-se pelo fio que é trabalhado, resultando em cadernos, agendas, entre outros.

No tecido existe a pintura em tecido, é possível se encontrar em objetos comuns do dia a dia, como toalhas, fraldas e panos de pratos, pode ser aplicada em qualquer tipo de pano, dos mais simples aos mais nobres, sendo que os de 100% algodão são os melhores para o uso da técnica. O corte e costura, foi um modo artesanal que o homem criou para poder confeccionar a roupa. O patchwork, reúne diversas peças de tecido (com várias cores, padrões e tecidos diferentes) costuradas entre si, formando desenhos geométricos. Podem ser realizados lençóis, colchas, mantas entre muitas outras. O patchwork já possui mais de 150 anos, consiste em formar pedaços de pano a partir de círculos recortados de tecidos, costuradas umas às outras para formar colchas, toalhas de mesa, entre outros objetos (Profissionalizar, 2021).

2.5.1- Croché

O croché é uma técnica que produz tecidos culturais, narrativas de histórias de vidas que entrançam por entre os fios, cada ponto é tecido vagarosa e intencionalmente, com um constante movimento de idas e vindas, colocado num momento da valorização humana e cultural.

A técnica é uma arte livre cultural que ninguém sabe ao certo quando começou. Alguns historiógrafos têm dito que o croché é pré-histórico e que começou com a manipulação dos fios com os dedos, em vez do gancho tradicional usados nos dias de hoje.

Na figura 1 e 2 mostra como as mulheres malhavam vários fios de linha para a produção do croché no período do Renascimento.



Figura 1- Woman Crocheting: Pierre- Auguste Renoir, French, 1841–1919



Figura 2- Woman Crocheting: Pierre- Auguste Renoir, French, 1841–1919

As palavras vêm da origem de um termo existente no dialético nórdico “krokr” que contém o significado de gancho, bem como o francês “Croc”. Verifica-

se este significado na figura 3, que mostra a agulha que era utilizada para a realização da malha de crochê a partir do século XVIII.



Figura 3- Hamd-turned hook from author's collection

Na história, o croché foi uma técnica proveniente do bordado chinês. Uma forma muito antiga de bordado conhecida na Turquia, Persia, Índia e Norte da África, chegou à Europa por volta de 1700 conhecida como “tambour”, do francês, tambor. Aqui, nesta técnica o tecido base é esticado sobre uma armação, bastidor, e a linha de trabalho é executada sobre o tecido, de seguida uma agulha com um gancho é introduzido para baixo e um laço de linha de trabalho elaborado através do tecido, realizando assim, o ponto cadeia, ou o mais conhecido ponto corrente (Bruna da Silva, 2015).

De acordo com Walters: “O croché é como descascar as camadas de pintura de uma parede antiga, na qual se encontram camadas de tradição e popularidade, o descobrir de uma técnica simples e expressiva. Começando com um gancho e um fio contínuo de algum tipo, podem ser feitos tecidos e estruturas em duas e três dimensões, permitindo aos olhos, mãos e âmagos uma forma intuitiva de criação“ (Bruna da Silva, 2015, p. 19).

Para o desenvolvimento desta técnica artesanal, desde o seu início é vinculado uma ferramenta facilitadora para a execução dos projetos, tais como, as amostras, diagramas, desenhos de padrões, módulos, símbolos e gráficos. Estes utensílios ligados com as agulhas e linhas diversas utilizadas desde o início até aos dias de hoje, fazem com que o desenvolvimento seja realizado com mais facilidade e precisão.

O croché tradicional, o que segue padrões e diagramas, estimulado principalmente a concentração, o raciocínio e a matemática. É preciso atenção, foco, disciplina e dedicação a cada ponto tecido, porque cada laçada tem sua razão de ser.

De acordo com Navelon, o crochê tradicional, o que segue padrões e diagramas, estimulando principalmente a concentração, o raciocínio e a matemática. É preciso atenção, foco, disciplina e dedicação a cada ponto tecido, porque cada laçada tem sua razão de ser (Bruna da Silva, 2015).

Nas seguintes imagens 4 e 5, é demonstrado as etapas do desenvolvimento das técnicas do crochê. A figura 5 indica a trajetória em que precisa ser percorrida para a realização do da figura 4.

A proximidade do design com esta etapa do artesanato mostra que o padrão utilizado contém linguagens visuais, uma organização de elementos em termos precisos e concretos, com a máxima objetividade.



Figura 4- amostra - clutch de crochê

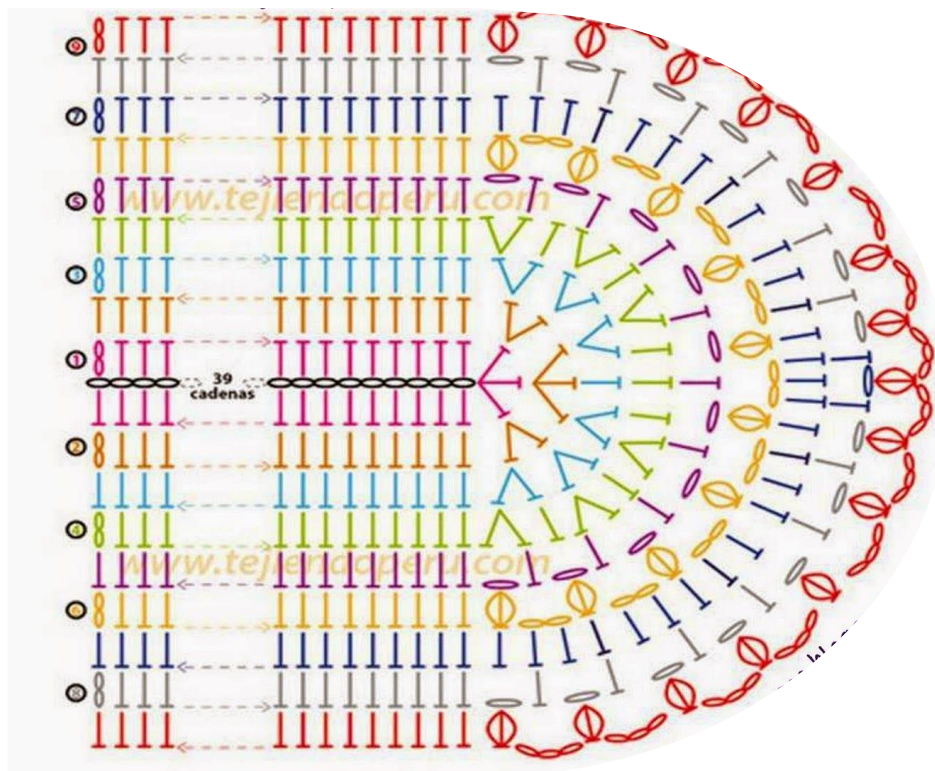


Figura 5- diagrama clutch

Um desenho composto por um número de formas idênticas e/ou semelhantes constituem "unidades de forma", transmitindo geralmente uma sensação imediata de harmonia. Na seguinte figura mostra-se a disposição dos módulos de croché, no desenvolvimento de um trabalho, cada unidade de forma repetida é como uma batida de um ritmo, sequencial.

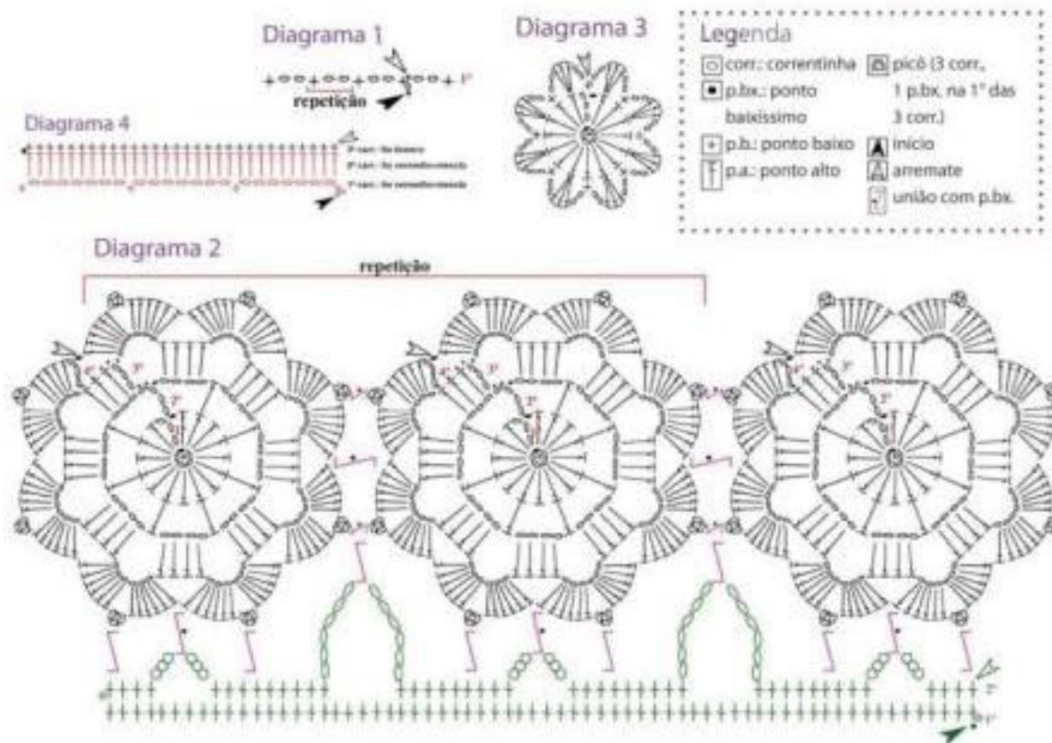


Figura 6- repetição

Existe inúmeros esquemas e padrões para seguir um projeto de croché, esta técnica é essencial na criação de um produto, pois serve como uma guia de como será o andamento do trabalho e as instruções de materiais e pontos para cada tipo de diagrama. As seguintes figuras mostram os princípios de graduação, radiação e estrutura entre os desenhos e pontos do croché desenvolvidos na técnica.

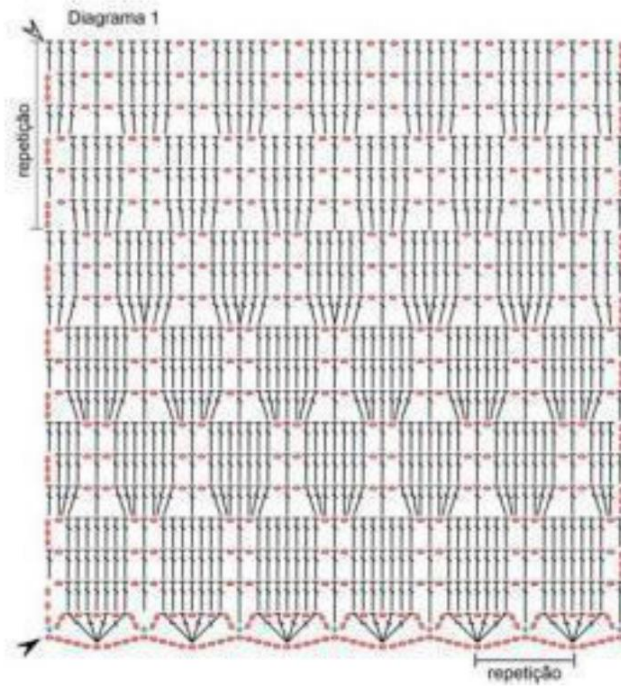


Figura 7- estrutura

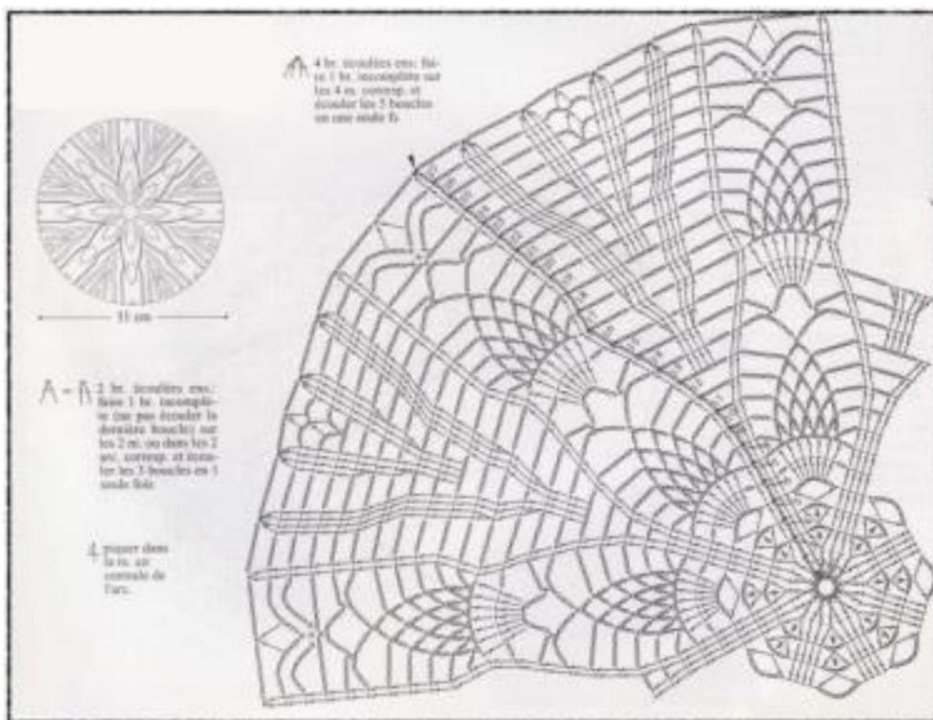


Figura 8- radiação

Existem cerca de cinco pontos básicos, segundo a figura 9, para o desenrolamento de qualquer desenho ou malha. A datar deste existe o desenvolvimento do projeto esquemático possivelmente realizado por um profissional altamente qualificado que faz o mapeamento dos caminhos a serem

percorridos para a elaboração do projeto. Para que seja um projeto eficaz, o projetista deve realizar testes para ajustes e alterações necessárias.



Figura 9- pontos básicos

2.5.2- Bordado

Quando foram desenvolvidas as primeiras formas de vestuário, na pré-história, os bordados foram usados para obter decorações distintas. A agulha surgiu no Período Neolítico (Rocha, 2017, p. 14). O homem primitivo descobriu que, o mesmo fio que poder ser utilizado para unir peles e criar roupas, também poderia servir para criar formas decorativas no vestuário, passando a acrescentar outros materiais como pedras e ossos (Fernandes, 2012).

Esta técnica possui uma longa historia presente em todas as culturas do mundo há séculos. Apesar de algumas técnicas possam ser diferenciadas, alguns pontos são universais e o princípio de uso da agulha é quase sempre o mesmo. “Para mim, o bordado é desenho, é trabalho de linha no pano. O bordado é para o desenho o que o tecido é para a escultura”(Romero, 2014).

Os bordados podem ser realizados de forma completamente manual ou através de máquinas, que podem ser delineadas para esboçar, através das linhas, diferentes formas e padrões. O importante é dar mais relevância aos bordados artesanais, pois estes constituem o viés mais relacionado à cultura e identidade, por sua vez, o industrial normalmente está relacionado à produção em massa.

O bordado, de acordo com Fernandes é uma: “arte de decoração de tecidos por preenchimento de desenhos, utilizando linhas e uma agulha. Por vezes, outros materiais, como tiras metálicas, pedras preciosas, semipreciosas e lantejoulas são utilizados para acrescentar riqueza a esta técnica de costura decorativa” (Fernandes, 2012, p. 126).

O material mais essencial para bordar é a agulha. Existem diferentes agulhas e tamanhos. Entre elas a agulha de bordar Crewel. É um tipo de bordado com lã. A Agulha de punch needle ou agulha mágica. Borda-se rapidamente criando fortes texturas. Agulha Kantan. Uma agulha especial para esta técnica que cria texturas. A agulha de Lunèville. Usada para adicionar missangas ou joalheria, típicas dos vestidos de alta-costura. As contas também podem ser adicionadas sem necessidade de se usar esta agulha (Domestika, 2020).

As linhas para bordar são de algodão, que vem com seis fios, podendo separar os fios de acordo com o acabamento que se quer dar. O fio perlé de algodão também é muito utilizado, caracterizado pelo seu acabamento brilhante e polido, fabricado em diferentes espessuras.

Para os iniciantes é recomendado o uso de bastidor pois este permite criar tensão no tecido, de modo que os seus pontos sejam fixos no mesmo. Como verificamos na imagem seguinte.



Figura 10- Bastidor para bordar

a) Tipos de bordados

- **Ponto de alinhavo:** Trabalha-se da direita para a esquerda. Como verificamos na imagem 11, o ponto 1 sobe e desce no ponto 2, sobe-se a agulha no ponto 3 e desce no 4, e assim continuamente. O espaço entre os pontos podem ter o mesmo comprimento que os pontos ou ser mais curtos para conseguir um diferente aspeto.

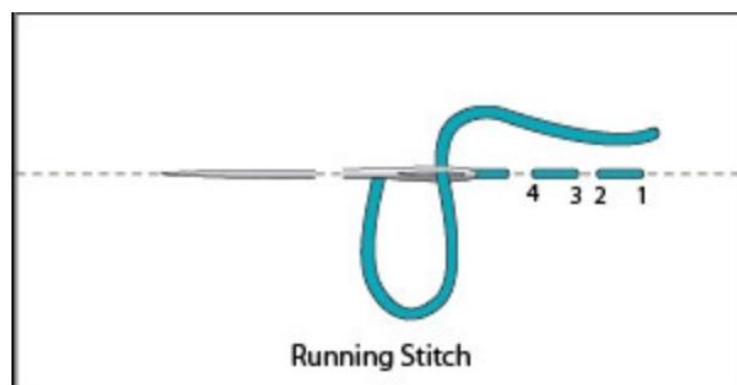


Figura 11- Ponto de alinhav

-**Ponto atrás.** Trabalha-se da direita para a esquerda, subindo a agulha no ponto 1 e descendo no ponto 2, como verificamos na imagem 12, move-se a agulha para

a esquerda e leva-se até ao ponto 3, de seguida desce a agulha no ponto 1. Deve-se utilizar pontos mais curtos para se realizar linhas e formas arredondadas.

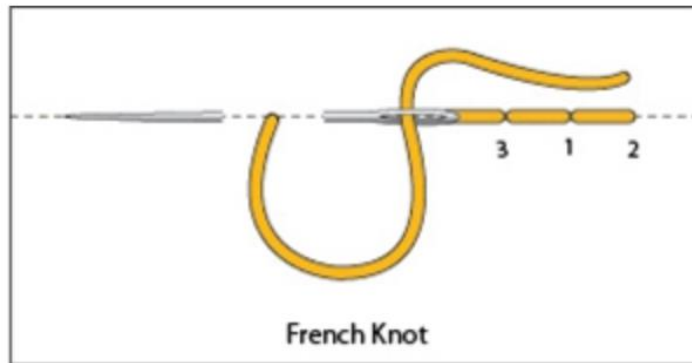


Figura 12- Ponto atrás

-Ponto partido. Trabalha-se da esquerda para a direita, Sobe-se a agulha no ponto 1 e desce no ponto 2, de seguida leva-se ao ponto 3 de modo a dividir o centro do ponto anterior, desce a agulha no ponto 4 e volta ao dois.

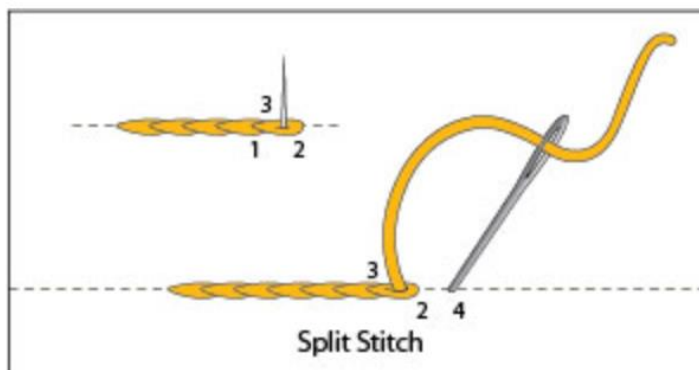


Figura 13-Ponto partido

-Ponto pé de flor- Trabalha-se da esquerda para a direita. Sobe-se a agulha no ponto 1 como mostra a imagem 14 e desce no ponto 2. Leva-se a agulha de volta a meio caminho entre o ponto 1 e o ponto 2, no ponto 3m logo acima do primeiro ponto. O fio deve estar sempre debaixo da agulha.

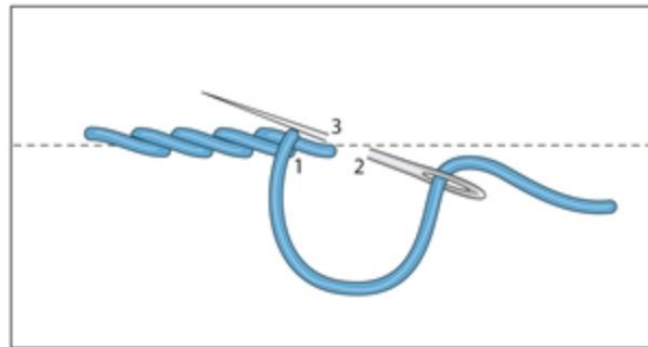


Figura 14- Ponto pé de flor

- Ponto de cadeia. Trabalha-se de cima para baixo. Sobe-se a agulha no ponto 1 depois volta-se a introduzir a agulha no mesmo buraco formando uma laçada. Repete-se vários pontos para criar uma cadeia. Para terminar a fila deve-se fazer um pequeno ponto na última lançada para a manter no lugar e prender o fio à parte de trás. É importa manter a tensão do fio para criar uma cadeia de aspeto uniforme.

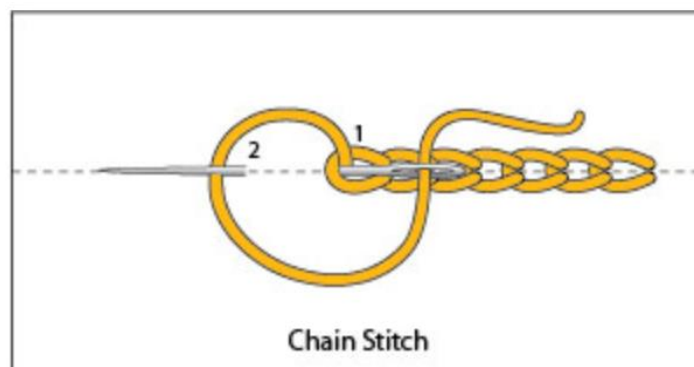


Figura 15- Ponto de cadeia

-Ponto de Bolonha. São necessários dois fios para se fazer este ponto, um fio base mais grosso e um fio de acabamento mais fino. O fio base vai para a frente e coloca-se ao longo da linha do desenho. De seguida o fio de acabamento fica por baixo do fio base e faz-se um pequeno ponto por cima do fio, voltando para o orifício de entrada ou muito perto dele.

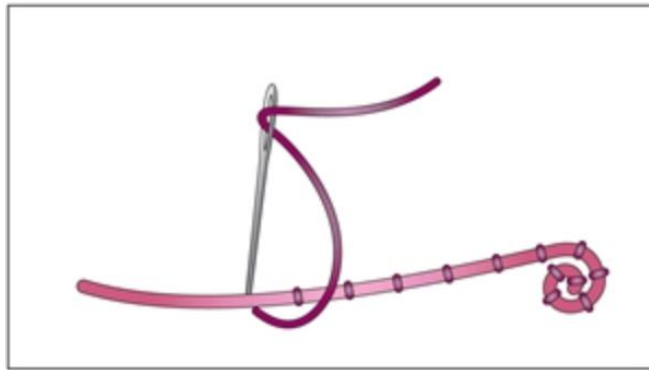


Figura 16- Ponto de Bolonha

- Ponto de chuleio. É utilizado para coser tecidos, quer do lado direito como do avesso. Os pontos devem ser espaçados e apenas tão profundos quanto necessário para criar uma costura firme. Na imagem 17 verifica-se que a agulha sobe e desce de modo a unir os dois pedaços de tecido.

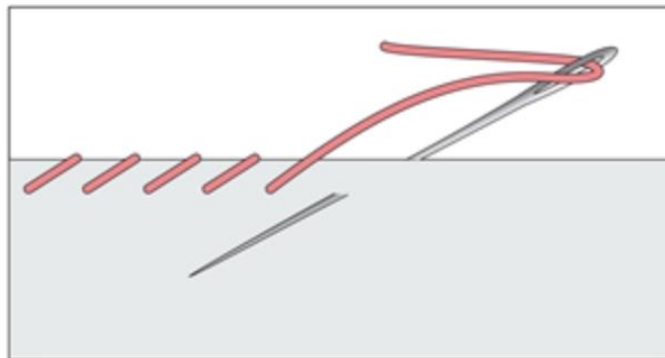


Figura 17- Ponto de chuleio

-Ponto invisível. Sobe-se a agulha e atravessa-se um pouco do tecido ate ao seguinte ponto mantendo sempre o fio escondido por baixo do tecido, como se verifica nas linhas tracejadas na figura 18. Apenas os pontos verticais devem ser visíveis na parte da frente do tecido. E os pontos nas linhas tracejadas como verificamos na figura devem ficar escondidos no tecido de base, ou nas dobras.

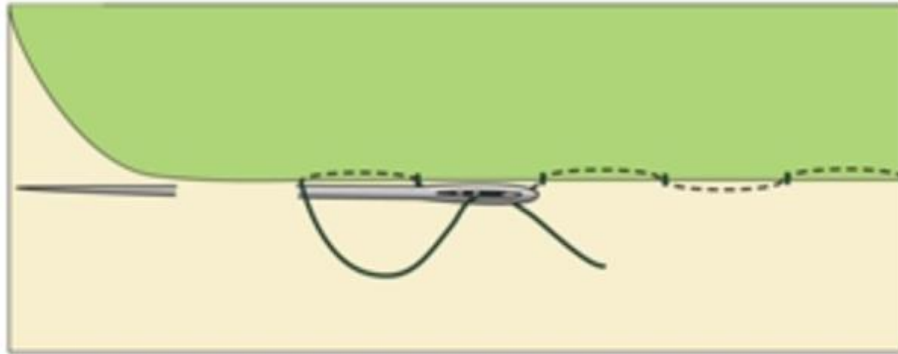


Figura 18- Ponto invisível

-Ponto de cruz- Trabalha-se da esquerda para a direita, sobe-se a agulha no ponto 1, como verificamos na imagem 19, e desce no ponto 2, sobe-se a agulha no ponto 3 e desce no 4. Continua-se a bordar até ao final da linha e de seguida trabalha-se da direita para a esquerda para completar as cruces.

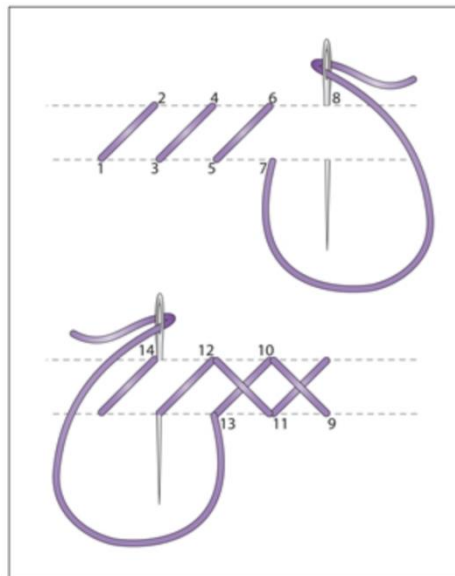


Figura 19- Ponto de cruz

-Ponto margarida- é um ponto semelhante ao ponto cadeia, porem as laçadas são separadas em vez de ligadas. Sobe-se a agulha no ponto A e volta a descer no mesmo buraco ou mesmo junto ao ponto A, formando uma laçada na parte da frente. De seguida no sobe-se a agulha no ponto B e puxa-se o fio para formar a laçada com a forma desejada. Ao deixar o fio mais apertado faz um ponto mais reto, porem se for mais solto cria-se uma laçada mais arredondada.



Figura 20- Ponto Margarida

-Ponto de nó- Sobe-se a agulha no ponto 1, mantem-se o fio esticado com a outra mão e enrola-se o fio duas vezes á volta da ponta da agulha. Puxa-se o fio suavemente para que os fios enrolados fiquem esticados e mantendo-o esticado insere-se a agulha no ponto 1. Puxa-se o fio para o lado oposto até que o nó se forme e assente firmemente contra a superfície.

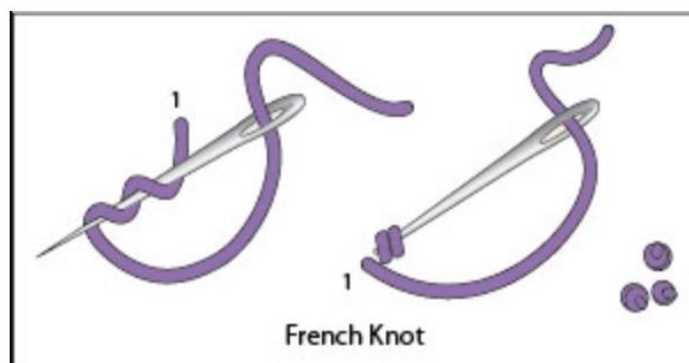


Figura 21- Ponto de nó

-Ponto cheio- Sobe-se a agulha no ponto 1 e desce no ponto 2, depois sobe-se a agulha novamente ao lado do ponto 1 e desce-se ao lado do ponto 2. Coloca-se os pontos bem unidos para preencher a área. É importante certificar se o fio fica plano e sem torção para produzir um aspeto suave.

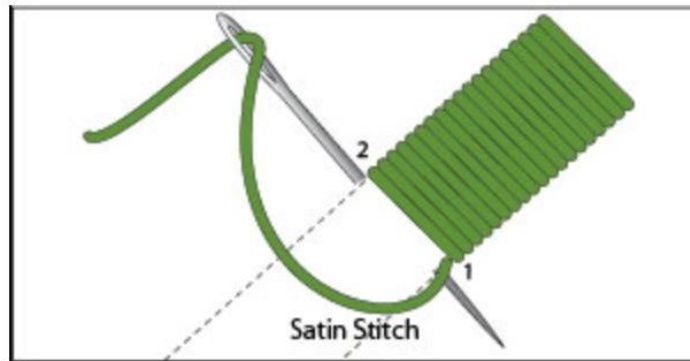


Figura 22- Ponto cheio

Conclui-se assim, que o bordado é uma forma de criar, à mão ou à máquina, desenhos e figuras num tecido, utilizando diversos tipos de ferramentas como agulhas, fios de algodão, de seda, de lã, de linho de maneira que os fios utilizados formem o desenho desejado.

Capítulo III- Impactos da indústria da moda

A indústria da moda tem sido muito vista como uma contribuidora para os assuntos relacionados com o ambiente e sociedade global. A avaliação do ciclo de vida é um meio usado para a investigação dos impactos ambientais em todas as etapas de vida de um produto. A avaliação do ciclo de vida, não se alonga além da consideração dos assuntos sociais, por outro lado, a análise de partes interessadas é um processo sistemático para identificar individualidades e grupos em que os seus interesses são tidos em conta quando se desenvolve uma política com um programa (Monteiro, 2018).

Não nutrimos aquilo que não olhamos e não percebemos devido a se viver num mundo consumista, o único cuidado necessário é o preço ao contrário de se querer saber de onde veio ou como foi fabricado. Ou seja, todo o sistema produtivo absorve recursos naturais e humanos de uma maneira excepcional. O *fast fashion* fez com que se comprasse mais roupa, mas se usasse menos, isto porque a moda chega a uma grande velocidade aos consumidores. Pois, por ano em média são fabricadas 20 peças de roupa por pessoa, sendo assim a indústria têxtil uma das mais poluentes desde a produção, fabrico, transporte e uso (lavar, secar e engomar).

É ao nível do consumo da água, da erosão dos solos, da emissão do CO₂ e dos resíduos e desperdícios resultantes que se sente mais o impacto ambiental e também os impactos sociais. As coleções aumentaram de duas por ano, ou seja, com as estações de Primavera/Verão e Outono/Inverno) para 50 a 100 minicoleções como podemos comprovar na figura 23 (Camargo, 2021).

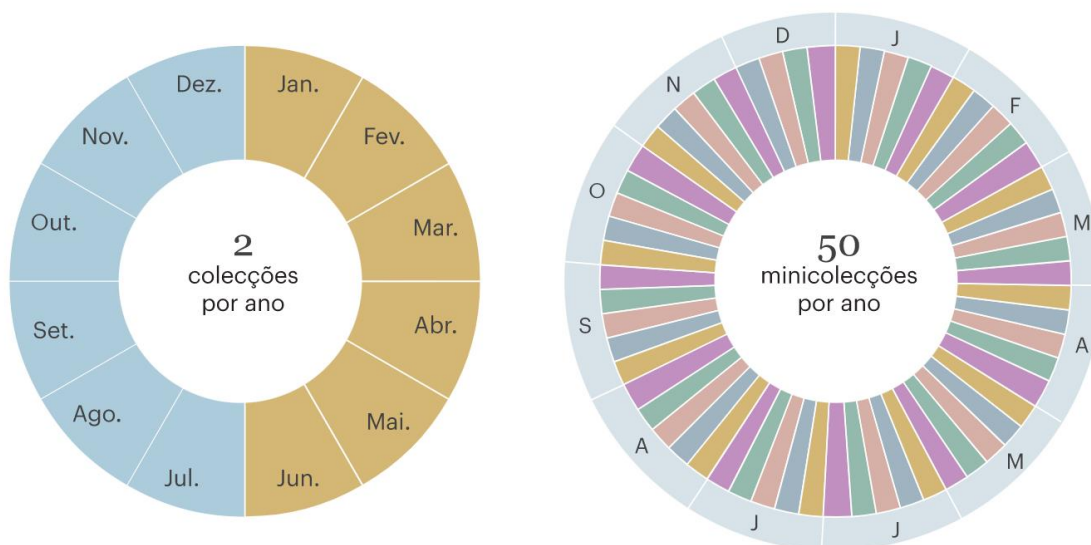


Figura 23- Número coleções anuais

Como se verifica na figura 24, o consumo de água gasto em 2015 foi de 79 mil milhões de metros cúbicos enquanto em 2030 irá ser de 118 mil milhões de metros cúbicos. Por sua vez as emissões de CO₂ em 2015 foram de 1715 milhões de toneladas e em 2030 serão de 2791 milhões de toneladas. Para finalizar o desperdício em 2015 foi de 92 milhões de toneladas, porém em 2030 será de 148 milhões de toneladas.

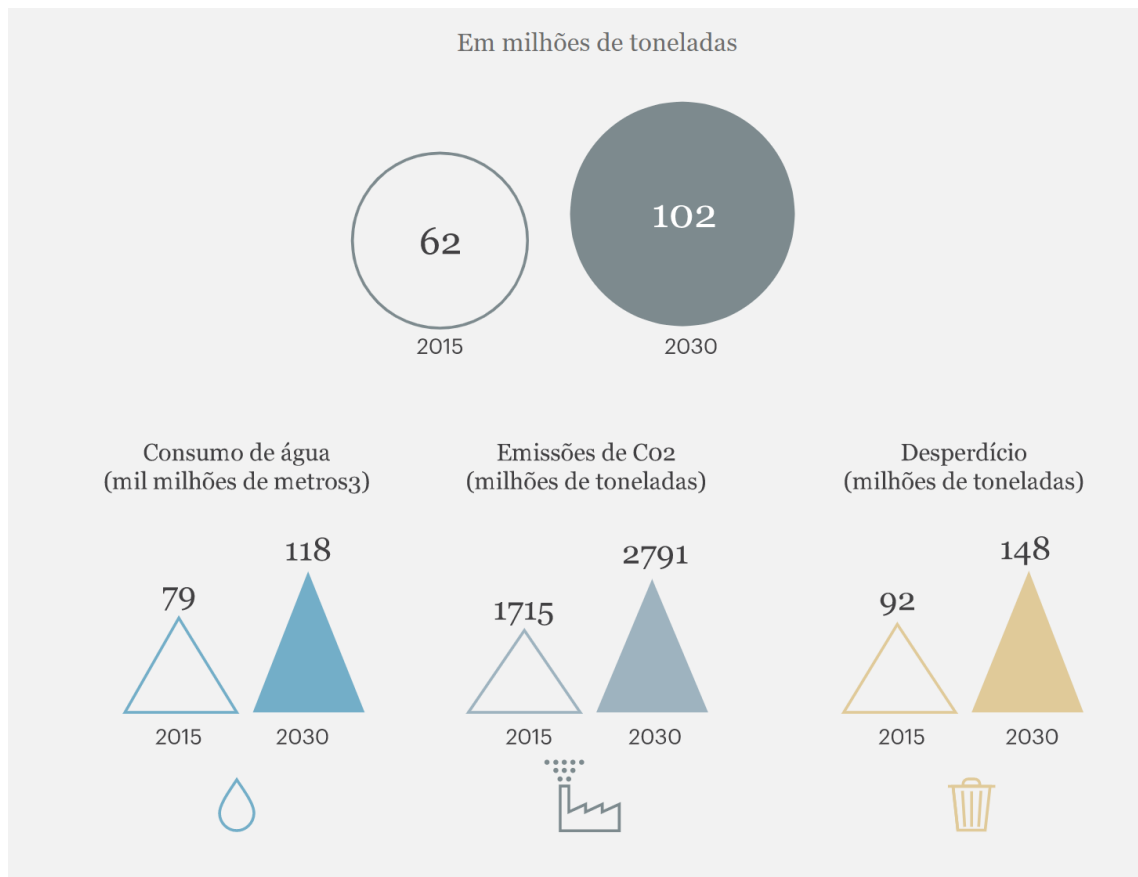


Figura 24- Consumo global da moda

A agência Europeia da Ambiente estima que entre 1996 e 2012 a quantidade de roupas compradas por pessoa na União Europeia aumentou 40%. Em 2017 os europeus compraram 6,4 milhões de toneladas de roupas novas, o que equivale a 12,66kg por pessoa. (Rosa, 2019) A aquisição de roupa na União Europeia tem impactos noutras regiões do mundo, isto é, 85% do uso primário de matérias-primas, 93% do uso do solo e 76% das emissões de gases com efeito de estufa envolvidas na produção têxtil sucedem fora da EU. Os principais exportadores de roupa para a EU são a Turquia, a China, o Bangladesh, o Camboja, a Índia e o Vietname (Rosa, 2019).

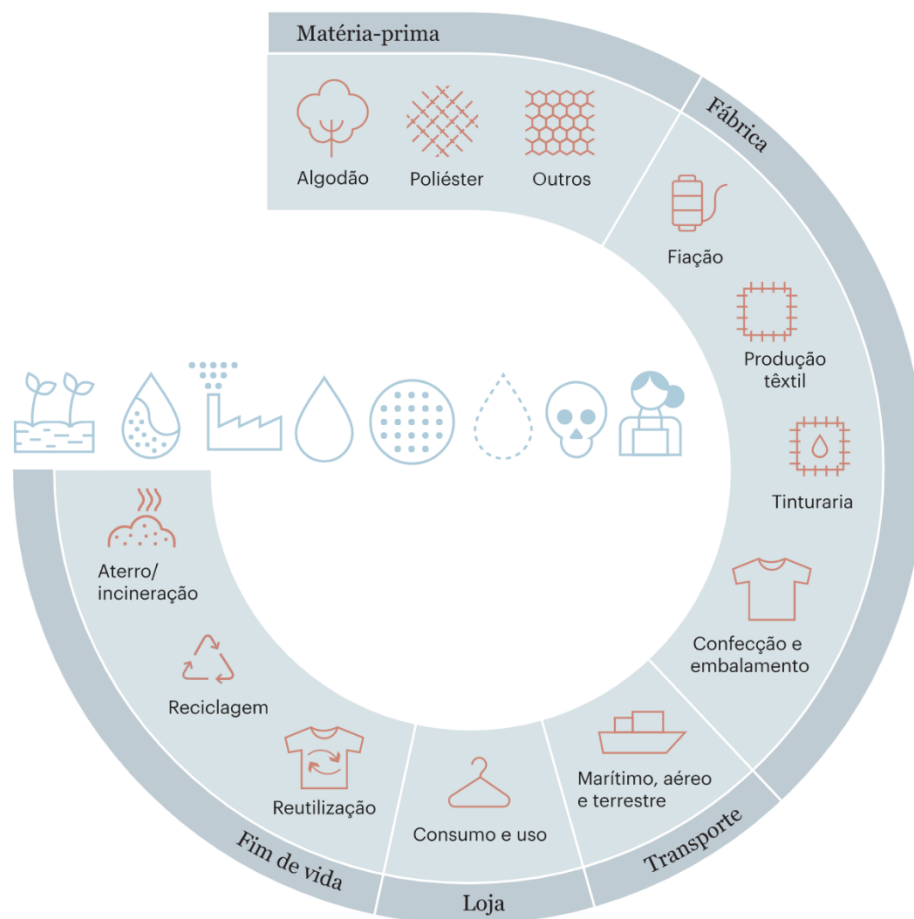


Figura 25- Ciclo de vida de uma peça de vestuário

Como verificamos na imagem 25, o impacto ambiental das indústrias têxteis e de vestuário começa logo na produção das matérias-primas. O couro e as fibras naturais como a seda, algodão e a lã, são os materiais com maior impacto, mas o mesmo material pode ser mais ou menos nocivo para o ambiente, dependendo de o seu cultivo ser intensivo ou mais sustentável (Rosa, 2019).

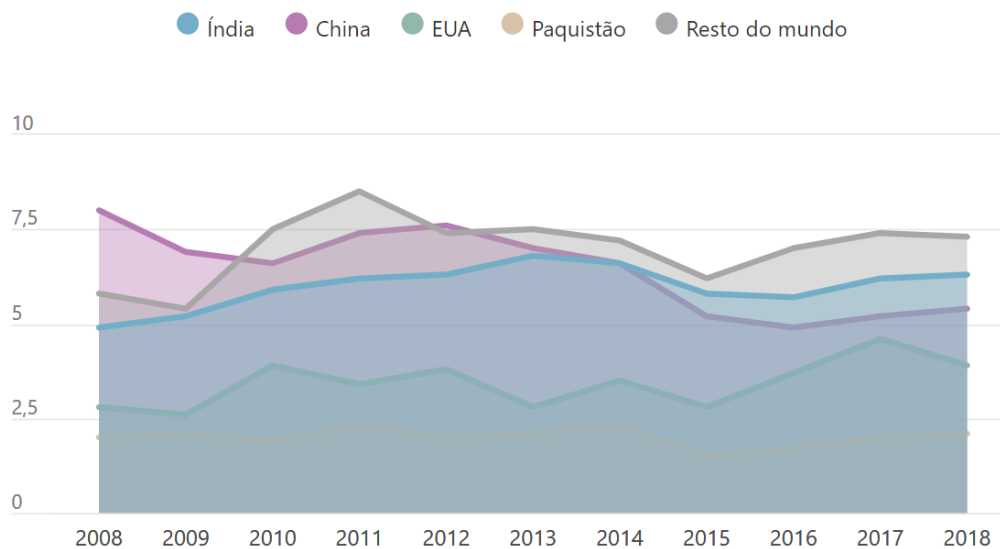


Figura 26- Produção mundial de algodão, em milhões de toneladas

O poliéster é produzido a partir de combustíveis fósseis, não é biodegradável. Além disso, o seu uso contribui para o aumento das emissões de CO₂ logo na fase da extração do petróleo. Foi a partir de 2000 que o poliéster se tornou o material favorito da fast fashion. As fibras de poliéster são inteiramente recicláveis e têm uma pegada hídrica inferior, quando comparadas ao algodão. O poliéster reciclado, é feito a partir de garrafas plásticas, aumentando de 8% em 2007 para 14% em 2017 (Rosa, 2019).

Ainda sobre o mesmo autor, a indústria têxtil gasta em média 93 mil milhões de metros cúbicos de água por ano, principalmente na produção de matérias-primas como o algodão, nas etapas de tingimento e secagem e durante o uso pelos consumidores. Para ser competitiva e vender cada vez mais barato, a indústria têxtil coloca a sua produção em países com baixo custo de mão-de-obra e com leis laborais pouco exigentes. Cerca de 75 milhões de pessoas trabalham na produção de roupas e os ordenados são muitos diferentes entre mulheres e homens. Como exemplo, na Índia, as mulheres enfrentam uma disparidade salarial de 39% em comparação com os homens para o mesmo emprego.

O covid trouxe consigo bastante desemprego por parte dos operários fabris devido a que nesta indústria seja recorrente que as marcas paguem aos seus fornecedores semanas e até meses depois da entrega do produto. Porém isso significa que os fabricantes avancem com o investimento nos materiais, deixando o retorno financeiro suspenso por um considerável período. Com o fecho dos

mercados, a diminuição do consumo e em resposta á pandemia, muitas marcas, de diferentes volumes de negócio, cancelaram as suas encomendas ou congelaram pagamentos mesmo com produtos finalizados e prontos a entregar (Revolution, 2020).

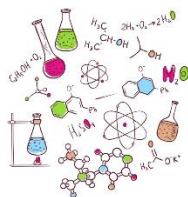
Em Portugal e segundo César Araújo, presidente da ANIVEC, em entrevista ao Dinheiro Vivo, diz-nos que a indústria de vestuário olha para 2022 como “um ano perdido”. Por toda a Europa, as lojas encontram-se encerradas, os consumidores estão em casa e a compra de roupa é a última das preocupações. “No vestuário, seguramente, as quebras chegarão aos 80 ou 90%. E mesmo depois da pandemia, o arranque vai ser muito lento, porque o mundo vai estar todo endividado” (Pinto, 2020).

Com o aumento da rivalidade, o preço começou a ser cada vez mais relevante, porém para se conseguir obter um preço baixo alguém trabalhou no mundo por muito pouco dinheiro. O baixo custo para o consumidor tem um grande impacto sobre a sustentabilidade, tem impacto nas mudanças climáticas, nos efeitos adversos sobre a água e os seus ciclos, poluição química, perda de biodiversidade, uso excessivo ou inadequado de recursos não renováveis, geração de resíduos, efeitos nocivos para comunidades produtoras e efeitos negativos sobre a saúde humana (Revolution, 2020).

Em 2030 prevê-se que a população global sejam 8,5 mil milhões de pessoas. O aumento populacional exigirá um aumento da produção agrícola, o que pode resultar num conflito entre usar os solos para produzir matérias-primas para têxteis ou cultivar alimentos (Rosa, 2019).

Por causa das suas dimensões, especificidades e da tendência a uma moda cada vez mais rápida, a indústria têxtil é uma das que mais contribuem para a insustentabilidade do sistema. Na tabela a seguir apresento um resumo dos principais efeitos da indústria têxtil sobre o bem-estar ambiental e social do planeta (Salcedo, 2014, pp. 28–29).

Tabela 3- Os impactos ambientais



Química

“ A indústria têxtil é responsável por 20% da contaminação das águas no conjunto de toda a atividade industrial do planeta “ (Salcedo, 2014).

O uso intenso de produtos químicos nos processos de extração e cultivo de matérias-primas e de produção de fio, tecidos e roupas produz grande impacto no meio ambiente, especialmente no despejo aquático.



Água

“Para produzir uma camiseta de algodão, por exemplo, são necessários 2.700 litros de água. Calcula-se que a indústria têxtil mundial utilize 387 bilhões de litros de água por ano “ (Salcedo, 2014).

As etapas de produção e o ciclo de vida de um produto têxtil requer uso intensivo de água, o que pode ter como consequência a falta de água.



Gases do efeito de estufa

“A indústria têxtil é responsável por 10% do total de emissões de gás carbônico em todo o planeta e consome anualmente 1 trilhão de quilowatts/hora em energia” (Salcedo, 2014).

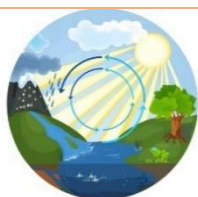
A quantidade e o tipo de energia usados e as emissões por ela criados (gás carbônico e outros gases do efeito de estufa) nas fases de produção são fatores muito importantes da pegada ecológica do sistema da moda.



Resíduos sólidos

“ Nos Estados Unidos, por exemplo, os resíduos da indústria têxtil correspondem a 5% do total de resíduos produzidos pelo país” (Salcedo, 2014).

Aqui inclui-se além das peças de roupa que são descartadas as embalagens não reutilizáveis ou não recicláveis.


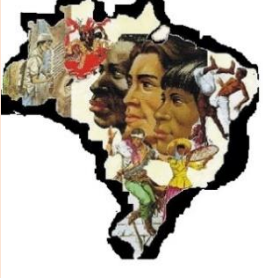


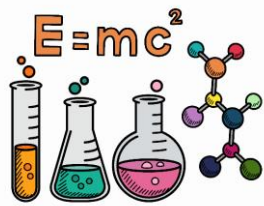
Recursos: Terra e Energia

“Cinquenta e oito por cento das fibras têxteis produzidas mundialmente são derivadas do petróleo “(Salcedo, 2014).

	<p>A fabricação de matérias-primas e dos produtos finalizados requer o uso cada vez mais intensivo da terra, que deixa de ser aproveitada para outros cultivos, como o de alimentos.</p>
	<p style="text-align: center;">Biodiversidade</p> <p>“Na Índia, a contaminação pelo algodão transgênico Bt tem como consequência a perda de sementes do algodão não transgênico. No México, berço do milho, esse cereal já perdeu 80% de suas variedades. Esses são apenas dois exemplos da perda da herança de nossas sementes” (Salcedo, 2014).</p> <p>O ser humano está a apostar cada vez mais no conceito de monocultura, uma iniciativa que não se restringe apenas ao cultivo, mas também no que diz respeito a processos de manufatura, que envolvem tecidos e fibras, e, portanto, afetam diretamente o cultivo de espécies.</p>

Tabela 4- Os impactos sociais

	<p style="text-align: center;">Condições de trabalho</p> <p>“O trabalhador que confeciona uma peça de roupa recebe 1% e 2% do preço de venda de tal peça. Isso significa, por exemplo, que, no caso de uma camiseta de 20 reais, o trabalhador que a confecionou receberá apenas entre 20 e 40 centavos de real. Em Bangladesh, entre 2006 e 2013, mais de 1.100 trabalhadores da indústria têxtil morreram devido a más condições de trabalho” (Salcedo, 2014).</p>
	<p style="text-align: center;">Identidade Cultural</p> <p>“Quarenta por cento dos resíduos têxteis são exportados para países do “Terceiro Mundo” principalmente no continente africano” (Salcedo, 2014).</p> <p>A monocultura da moda traduz-se na uniformização dos mercados e na invasão dos países em desenvolvimento pelos resíduos dos países desenvolvidos. Isto apresenta uma ameaça à própria indústria, bem como as roupas tradicionais e a identidade cultural dos países menos favorecidos.</p>



Química (Qu)

“As plantações de algodão ocupam 2,4% da área cultivável do planeta, mas são responsáveis por 16% do consumo total de inseticidas. Apenas uma gota de aldicarbe (pesticida bastante comum na produção de algodão), quando absorvida pela pele, pode ser suficiente para matar um adulto” (Salcedo, 2014).

O uso intensivo destes produtos é uma ameaça à saúde. Os afetados não são apenas os trabalhadores do setor têxtil mas também as comunidades que vivem próximas aos centros de produção e os consumidores em geral.

3.2- Resíduos Têxteis

A produção mundial de roupa conhecida por “*fast fashion*” tem-se vindo a expandir muito nas últimas décadas. Os problemas ambientais originados pela quantidade de roupa que acaba no lixo depois de deixar de ser útil está entre as várias consequências deste movimento de rapidez e globalização da produção têxtil. Existe uma parte ainda colocada nos contentores para haver reutilização, porém a maior parte é colocada em contentores indiferenciados que tem como destino o aterro e a incineração.

Segundo dados da Agência Portuguesa do Ambiente, em 2020 foram produzidos em Portugal 5,279 milhões de toneladas de resíduos urbanos, menos 0,05% do que em 2019. Posto isto, verificamos uma ligeira diminuição na produção quando comparada aos anos anteriores, contudo a indústria têxtil continua a ser considerada uma das mais poluentes do mundo, logo a seguir a indústria petrolífera. (Ambiente, n.d.)

Região	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
Portugal Continental	4 474	4 523	4 640	4 745	4 945	5 007	5 014
Região Autónoma da Madeira	110	110	119	124	126	129	123
Região Autónoma dos Açores	136	132	132	137	142	146	142
TOTAL	4 719	4 765	4 891	5 007	5 213	5 281	5 279
<i>Varição face ao ano anterior</i>	↑2%	↑1%	↑3%	↑2%	↑4%	↑1%	↓0,05%

(Unidades: milhares de toneladas)

Figura 27- Resíduos urbanos utilizados em Portugal

O maior problema do setor têxtil relaciona-se às matérias-primas usadas, pois a maior parte da roupa é sintética e provém do petróleo.

De acordo com Cármen Lima, coordenadora do centro de informação de tecidos: “Cada vez mais deixamos de comprar roupa de algodão e nos vestimos de plástico. Por outro lado, há o impacto associado às tintas, que acabam muitas vezes por contaminar os rios. Já a emissão atmosférica de gases de efeito estufa são uma constante desde o processo de produção, ao transporte, até ao próprio uso” (Joana Capucho, 2022)

A moda efémera levou a um grande aumento da quantidade de vestuário fabricado e deitado fora. Posto isto, para fazer face ao impacto no ambiente, a União Europeia (UE) pretende acelerar a transição para uma economia circular.

Segundo as estimativas à escala mundial, a produção têxtil necessita de muita água e de terrenos para o cultivo de algodão e outras fibras. A indústria têxtil e do vestuário consumiu 79 mil milhões de metros cúbicos de água em 2015 como verificamos na imagem 28, enquanto em 2017 as necessidades da economia da UE ascenderam como um todo a 266 mil milhões de metros cúbicos. Ou seja, para fabricar uma t-shirt de algodão, prevê-se que seja necessário 2700 litros de água doce (Europeu, n.d.).



Figura 28- Factos e números sobre a utilização da água para a produção têxtil

De acordo com as estimativas, a produção têxtil é responsável por cerca de 20% da poluição da água potável à escala mundial decorrente da utilização de produtos para tingimento e acabamento. A lavagem de materiais sintéticos é responsável pela libertação nos oceanos de 0,5 milhões de toneladas de microfibras por ano. Por sua vez, a lavagem de vestuário sintético é responsável por 35% dos microplásticos primários libertados no ambiente, Ou seja, uma única lavagem de vestuário de poliéster pode resultar numa descarga de 700 000 fibras de microplásticos que podem entrar para a cadeia alimentar, como podemos verificar na figura 29 (Europeu, n.d.).



Figura 29-Factos e números sobre o impacto ambiental dos têxteis

A indústria da moda é responsável por 10% das emissões de carbono a nível mundial, mais do que o é gasto em conjunto com os voos internacionais e o transporte marítimo, como verificamos na imagem 30. Segundo a agência europeia do ambiente, em 2017, a compra de têxteis na UE gerou aproximadamente 654 kg de emissões de CO₂ por pessoa (Europeu, n.d.).



Figura 30- Impacto dos têxteis no ambiente

A forma como as pessoas se livram do vestuário indesejado também mudou, as peças em vez de serem doadas são deitadas no lixo. Desde 1996, o volume de vestuário comprado por pessoa na UE aumentou 40%, na sequência de uma queda salientada dos preços, o que causou uma redução da vida útil do vestuário. Na Europa, todos os anos as pessoas consomem cerca de 26 kg de produtos têxteis e deitam fora cerca de 11 kg (Europeu, 2021).

" A Europa enfrenta uma crise económica e sanitária sem precedentes, que revela a fragilidade das nossas cadeias de abastecimento mundiais. [...] Estimular novos modelos empresariais inovadores gerará, por sua vez, novo crescimento económico e as oportunidades de emprego de que a Europa necessitará para recuperar." (Europeu, 2021, p. 5).

O Parlamento votou no novo plano de ação para a economia circular em fevereiro de 2021, exigindo medidas adicionais para chegar a uma economia neutra em termos de carbono sustentável, sem substâncias tóxicas e totalmente circular até 2050, incluindo regras de reciclagem mais exigentes e metas forçadas para a utilização e consumo de materiais até 2030. As novas propostas apresentadas pelos eurodeputados são: novas medidas contra a perda de

microfibras e a aplicação de normais mais intransigentes no que diz respeito à utilização da água.

De acordo com Jan Huitema: “Para que a economia circular seja bem-sucedida, é necessário aplicar os princípios da circularidade em todas as fases da cadeia de valor. Da conceção à produção, até ao consumidor ” (Europeu, 2021).

A Comissão Europeia apresentou, em março de 2022, uma nova estratégia para tornar os têxteis mais duráveis, reparáveis, reutilizáveis e recicláveis, bem como para enfrentar o problema da moda efémera e estimular a inovação no setor. Esta inclui novos requisitos de conceção ecológica para os têxteis, informações mais claras, um passaporte digital para produtos e solicita que as empresas assumam a responsabilidade e ajam no sentido de minimizar as suas emissões de carbono e as pegadas ambientais. Nos termos da Diretiva Resíduos, aprovada pelo Parlamento Europeu em 2018, os países da EU são obrigados a cumprir o requisito de recolha seletiva de têxteis a partir de 2025 (Europeu, 2021).

3.3- *Slow fashion*

A inquietação com a sustentabilidade e o meio ambiente estão cada vez mais ligados com a moda e os seus aspetos de produção, venda e utilização. O *slow Fashion* é um movimento que pretende desacelerar os termos da moda, tornando-a mais lenta de modo a preocupar-se com a sustentabilidade, nomeadamente com as questões ambientais e com a consciencialização dos consumidores no que diz respeito à aquisição e utilização de produtos. É sem dúvida uma contracorrente relativa ao consumo exagerado e inconsciente na moda. Assim sendo, torna-se cada vez mais importante a participação do designer e a sua contribuição no desenvolvimento de produtos que buscam reduzir os efeitos negativos que a moda provoca ao meio ambiente.

A necessidade de mudança faz parte do processo de design e compete ao designer estabelecer novas formas de pensar e criar produtos tendo em consideração os aspetos e sistemas económicos, sociais e ambientais.

O conceito *slow fashion* é inspirado no movimento *Slow Food*, iniciado em Itália em 1986, com o objetivo de vincular o prazer da comida à consciência e à natureza responsáveis na sua produção, tem como intuito promover a cultura e

os movimentos lentos. A prática do *slow fashion* preza pela diversidade, prioriza o local em relação ao global, promove consciência socioambiental, contribui para a confiança entre produtores e consumidores, pratica preços reais que incorporam custos sociais e ecológicos.

Segundo Kate Flacher “o conceito *Slow Fashion* representa uma visão de sustentabilidade no setor da moda com base em diferentes valores e metas sendo necessário modificar a estrutura e reduzir a produção de bens. Este conceito exige um pensamento relativo à mudança na moda e nos seus sistemas e métodos de produção, desenvolvimento e valorização além de evidenciar e promover o diálogo acerca de questões relativas a princípios ambientais e sociais. Envolve todos os participantes do processo que formam o sistema da moda, desde os fornecedores de matérias-primas, designers e consumidores” (Macena et al., 2018, p. 518).

O conceito *slow fashion* também está direcionado com a construção de peças duráveis e intemporais, que utilizam matérias-primas e acabamentos de alta qualidade, além de ser consciente por oferecer ao consumidor a possibilidade de obter produtos de maior qualidade e exclusividade. Este é um movimento contrário ao fast fashion, pretende desacelerar a moda, originar produtos que tenham mais durabilidade para mais que uma estação, opõe-se aos produtos impessoais e datados das grandes marcas de fast fashion, é clássico e durável (Macena et al., 2018, p. 518).

O *Slow Fashion* é uma corrente que reforça a ligação do cliente com os próprios designers. Atua como um movimento que valoriza o cuidado, a qualidade e o pensamento num futuro próximo. De acordo com Silva e Busarello, o conceito tem como fatores pertinentes a liberdade de ação, que resulta em diversidade no produto final, o incentivo a novas ideias e a disponibilidade de recursos materiais, admirado pelo plano sustentável do uso de matéria-prima (Macena et al., 2018, p. 518).

Os produtos sustentáveis e sensoriais do *slow fashion* são aqueles que têm uma vida útil maior e são mais valorizados que os consumíveis típicos.

Uma das práticas mais empregadas no *slow fashion* para prolongar a vida útil das roupas, calçados e acessórios é o remendo. Este deixou de ser utilizado principalmente por ter sido associado à pobreza, mas foi retomado pelo *slow fashion* e ganhou credibilidade, sendo aludido como uma forma de reciclagem.

Outra maneira de alongar a vida das roupas é conceder produtos que têm resistência funcional e que permanecem na moda, ou seja, os produtos realizados não podem ser os que “estão na moda”. Para o relacionamento entre o sujeito e o objeto é preciso existir um vínculo capaz de evitar o descarte precoce visto ser necessário envolver algo mais do que a simples aparência. É necessário desenvolver vestuários que carregam uma história, origem, gosto, toque, cheiro, que sejam realizados especialmente à mão e que ofereçam algo específico do indivíduo em termos de ajustes e aparência (Legnaioli, n.d.).

3.4- Técnicas e metodologias sustentáveis

O artesanato desde os tempos remotos está associado ao design de moda, sendo que primeiramente o vestuário era concebido desde o início até ao fim da peça por uma costureira ou alfaiate, e todos os passos eram só apenas confeccionados através de técnicas manuais: a modelagem, o corte, a confecção. O preparo de bordados ou aplicações eram efetuados por artesãos que faziam estas minuciosamente e com o máximo rigor. A accessorização e o calçado também eram contemplados, pois todos estes artigos eram elaborados pelas mãos de artesãos que tinham aprendido as técnicas que praticavam com os seus mestres (Marquês, 2011).

Ainda sobre o mesmo autor, a sociedade tornou-se cada vez mais consumista, o que desencadeou um decrescer no que toca ao manual, e começou a produzir-se tudo o que é apelidado de produto em grande escala, sendo que o industrial aumentou, e diminuiu o fabrico manual/artesanal.

A moda artesanal encontra-se em contramão ao *fast fashion* e da banalização dos processos de produção. Traçada no apreço do trabalho manual, na valorização das culturas originárias e nas prerrogativas da sustentabilidade, o *handmade* é o encontro de criatividade, sentimentalismo, história e resistência. Esta moda reconecta a produção de roupas e acessórios ao trabalho humano e manual. Técnicas como o croché, bordado, tricô e o tingimento natural são alguns dos exemplos que fazem parte da tendência.

O feltro é uma das técnicas muito usadas na confecção de itens de artesanato, pois possibilita a produção de diversas peças incríveis. É marcado pela versatilidade devido a ser um material muito bem cotado no mercado.

Aparece com maior frequência em diferentes cores, espessuras e estampas, fácil de confeccionar.

O trabalho artesanal preconiza a criação de peças ricas em detalhes, únicas e duráveis, trata-se de uma roupa feita de modo a ser passada de geração em geração. Também se encontra muito conectado à valorização das culturas indígenas, onde o trabalho manual e o artesanato são centrais e essenciais. Ou seja, a moda artesanal acompanha o fluxo da natureza e expressa raízes culturais que foram vulgarizadas com a popularização do fast fashion (Têxtil, 2021).

3.4.1- *Zero waste*

O movimento *Zero Waste* é uma iniciativa em benefício de uma sociedade com menos desperdício e pretende, em última instância, a conscientização ambiental através de ações que incentivem a construção de ciclos naturais sustentáveis. O objetivo é evitar que os resíduos terminem sendo incinerados ou mandados para aterros sanitários.

Este movimento trata de reutilizar, criar um sistema circular e não produzir lixo. A diferença na moda com o desperdício zero em comparação com outros produtos é que o aspecto de *Zero Waste* no vestuário está mais relacionado ao estágio da produção, enquanto a maioria dos itens de *Zero Waste* refere-se mais ao estágio de uso (Team, 2021).

A moda de *Zero Waste* (desperdício zero) utiliza a matéria-prima existente na sua totalidade, aproveitando tudo para a criação da peça de vestuário, criando moldes que se encaixam entre si.

Em média, uma peça de vestuário tem cerca de 20% de desperdício, que é considerado inevitável ou um problema para outra pessoa. O que o *Zero Waste* propõe é que desde o design, exista um cuidado que afete todos os passos de produção e é aqui que surge a oportunidade de diálogo entre todos os departamentos (Team, 2021).

Zero Waste requer que o designer tenha um maior conhecimento sobre o processo produtivo, mais aprofundado do que o normal. O designer tem de expandir os seus horizontes pois não se pode limitar a desenhar a peça e passar à

proxima, tem que haver um diálogo constante com a modelista e costureira (Unifardas, n.d.).

De acordo com o autor anterior existem vários métodos de criação de vestuário. Podemos fazer o molde das peças maiores para se ter um design inicial e depois estudar o melhor encaixe e o que fazer com os espaços em branco ou, de um pedaço de tecido fazer cortes internos e uni-los de forma a dar forma ao tecido e criar uma peça, isto faz com que o design tenha vida e esteja em constante alteração. Temos sempre uma base definida, mas por vezes os detalhes têm de ser modificados consoante o desenvolvimento do molde. Pode-se examinar o molde substituindo cortes e curvas por pinças e retas que facilitam o encaixe dos moldes (peças mais retas são mais fáceis de encaixar), é necessário explorar o molde e sair do convencional, testar coisas novas, desconstruir o molde de forma a criar peças que melhor combinem entre si, tudo isto tendo sempre presente larguras de tecido, comportamentos de tecido e formas de confeccionar.

Esta é uma prática que não se consegue resolver sozinha pois o consumidor também tem um papel importante para o aumento da moda sustentável, focando-se mais em investir em peças de qualidade que sejam resistentes e com grande durabilidade. Existem duas abordagens complementares de modo a atingir o *Zero Waste* na criação de vestuário numa ótica de moda sustentável. Primeiro, o projeto zero waste, aqui os modelistas podem usar processos especiais de corte de padrões para reduzir ou eliminar o desperdício de tecidos e em segundo, a produção zero waste, esta ocorre quando os designers reaproveitam o excesso de tecidos para outras peças (Unifardas, n.d.).

3.4.3- *Upcycling*

O termo *upcycling* foi criado pelo ambientalista alemão Reine Pils, em 1994. A prática do *upcycling* reduz a quantidade de resíduos produzidos que iriam passar anos em aterros sanitários. Estratégias para a conservação do ecossistema são necessárias para diminuir os impactos das ações humanas na natureza, é necessária uma mudança comportamental social, económica e ambiental onde a consciência sustentável valida essa modificação (ECycle, n.d.).

O descarte inadequado de matérias-primas, como roupas e tecidos é fonte de uma variedade de perturbações na natureza, pois parte destes materiais pode

levar centenas de anos a destruir-se no ambiente. Desde que esta matéria-prima esteja na natureza contamina diretamente solos e mares e quanto maior for o período da sua decomposição, maior é o prejuízo causado no meio ambiente.

Um dos fatores que tem mudado o cenário da indústria da moda é a preocupação com a destinação dos resíduos sólidos. A Indústria aos poucos encontra saídas para efetuar melhorias nos produtos de moda com a finalidade de consolidar um design limpo e consciente para as peças de vestuário. Existem diversas medidas para minimizar os efeitos provocados pelo descarte de matéria-prima sólida na natureza, “a reutilização, a restauração e a reciclagem intercetam recursos destinados aos aterros sanitários e os conduzem de volta ao processo industrial como matérias-primas” (Kate Fletcher, 2011)

No mundo da moda, a reutilização é reusar uma roupa no estado em que ela se encontra sem levar transformações novas. O processo de reparo de roupas que se encontram desgastadas pelo tempo de uso requer a utilização de alguns materiais e processos para que a roupa seja concertada com tingimentos, costuras, remendos e reposições de fechos e botões, pois só após estes processos a roupa estará pronta para ser utilizada novamente.

Por sua vez, o processo da reciclagem de roupas e tecidos requer uma atividade mais complexa, pois o produto ou material precisa passar por processos químicos e físicos para que as fibras do tecido sejam recuperadas e futuramente serem reintroduzidas no ciclo de produção e consumo. Na reciclagem os tecidos são triturados para que possam ser direcionados ao processo da fiação, onde esses pequenos pedaços de tecidos são enrolados e transformados em fios, só após estes processos os fios estão prontos para o processo de tecelagem e finalmente se tornarem novos tecidos. Podemos afirmar que os materiais reciclados adquirem qualidade inferior ao que eram originalmente.

Perante as alternativas disponíveis, na visão de Paoliello & Souza, “o upcycling é um conceito que tem se tornado significativo em meio às estratégias de sustentabilidade, o mesmo significa a utilização de determinado material no fim do ciclo de vida útil ou resíduos de um produto, para desenvolver novos produtos de maior valor, uso ou qualidade sem despender mais energia para a recuperação de matéria-prima”(Erlany & Silva, 2017, p. 26). Ou seja, o material não necessita passar pelos processos químicos e físico da reciclagem, o material permanece com a sua aparência anterior, mas com a forma de um produto novo.

Na indústria da moda o *upcycling* é apresentado como um caminho optativo para peças de vestuário que atingiram o fim do seu ciclo de vida útil e também para materiais têxteis acumulados em volumes. O resultado deste processo é a conceção de peças que “desafiam a tendência geral de diminuir o valor de materiais já usados” (Kate Fletcher, 2011). É com estas peças que começa o *upcycling* como um verdadeiro produtor de valor.

Com o *upcycling* dispensa-se a necessidade de se extrair matéria-prima da natureza para se fabricar novos produtos, visto que este gera um ciclo em que determinado produto atinge o final do seu período de vida útil não é direcionado ao descarte pois irá servir de matéria-prima para a fabricação de um novo produto para ser vendido novamente.

O *upcycling* faz mais do que retirar resíduos da natureza, pois modifica a forma de se projetar produtos de moda. Modifica a maneira de se consumir, pois, expõe ao consumidor a origem dos materiais utilizados para a fabricação do produto.

A marca portuguesa Vintage for a Cause, nasceu em 2012. É uma marca de moda portuguesa que produz peças com lixo e desperdícios têxtil, seguindo um modelo de produção 100% *upcycling*.

Helena Antónia Silva, CEO e fundadora da Vintage for a Cause afirma: “A missão de design da Vintage é fazer roupas acessíveis, éticas e sustentáveis, inspiradas em estilos vintage. Queremos criar roupas com qualidade que pareçam antigas e únicas e que permeie toda a forma do tempo, resistindo e mantendo sua identidade. Queremos que você se sinta especial recriando estilos icônicos que fazem você se destacar na multidão! Nosso processo de design começa com a seleção de tecidos mortos resgatados e com a gente pensando no que as pessoas querem vestir” (Helena Antónia, 2012).

É uma marca com peças de design intemporal seguindo um modelo de slow fashion model, ou seja, produz em pequenas quantidades e principalmente peças únicas e exclusivas.

O *upcycling* como uma nova estratégia no âmbito da moda, cria um grupo de consumidores, pois o mesmo expõe aos usuários a matéria-prima do produto a ser vendido. Para a sua realização é necessário um olhar criativo para a criação de produtos de moda com baixo impacto ambiental (Savers, 2020).

Capítulo IV- Coleção de autor em Design de Moda

4- Análise e definição do problema

4.1- Público-Alvo, Marca, Estação e Ano

A marca Micaela Pinheiro tem como criadora Micaela Pinheiro, dando nome à própria empresa. Nascida na Covilhã, em 1997, formou-se em Design de Moda em Portugal.

A coleção intitulada de MIDU é direcionada ao público feminino com faixas etárias compreendidas entre os 16 e os 50 anos que se preocupam com o meio ambiente e veem no upcycling uma mais-valia para o futuro, e também que através de um processo criativo permita às mesmas um envolvimento psicológico de um estado mental que se assemelha a um transe psicológico.

Esta coleção é uma proposta para a estação Primavera/Verão 2024, construída com base no sentimento e na primavera. Através das cores usadas nesta coleção pretende-se transmitir um estouro de alegria e sentimentos que levantam o astral de qualquer mulher.

a)- Logótipo da Marca



Figura 31- Logotipo da marca

4.2- Segmento e posicionamento de mercado

Após uma análise sobre os segmentos de mercado no mundo da moda pode-se afirmar que a marca Micaela Pinheiro destina-se ao segmento *casual wear*, um segmento descontraído, ocasional e espontâneo usado para o uso diário.

4.3- Missão e Valores da marca

Missão- Com a marca Micaela Pinheiro acreditamos que as nossas roupas sejam capazes de levantar o astral de qualquer mulher. Oferecemos espaço para criar e crescer, um lugar onde podes ser tu próprio.

Valores- Os valores como a honestidade, o respeito, a transparência, a confiança, a qualidade, a modernidade reflete a alma de Micaela Pinheiro.

Os seus princípios diferenciam-se e unem-se de modo a melhorar o dia a dia de cada um. O amor está no centro do nosso trabalho pois valorizamos o compromisso com tudo o que conquistamos.

4.4- Conceito

A coleção intitulada de **MIDU** é direcionada ao mercado feminino, e destina-se a todo o tipo de mulheres, que valorizam a autenticidade e tem em especial consideração a intemporalidade do estilo e design de uma peça de vestuário.

A coleção é uma proposta para a estação Primavera/Verão 2024. Pretende transmitir o poder que a reciclagem tem num resultado positivo através do upcycling. Esta técnica contribui com a redução do consumo de novas matérias-primas, poluição do ar e da água e a emissão de gases de efeito de estufa.

Através do croché a coleção pretende demonstrar o poder do artesanato na vida das pessoas com o seu poder terapêutico. Foi com o covid que muitas pessoas ficaram em casa sem fazer nada e dedicaram-se a esta arte. Com os desperdícios das linhas e das empresas em que as roupas não passam no controlo de qualidade, das roupas que ficam nos armários sem ser usadas que a coleção se produz, pretende-se fazer do velho se faz novo, pois uma das maiores preocupações atuais da indústria têxtil, bem como de outras indústrias, é a sustentabilidade, o que se traduz no desenvolvimento de produtos e processos mais amigos do ambiente.

O que se propõe é o desenvolvimento de um projeto de upcycling e em croché, sustentável, englobando a sua evolução histórica, estudo de materiais (tipo de fio usado no croché), aplicações variadas no vestuário, conforto, estilos de vida, potencialidade de criatividade e inovação.

O moodboard que a seguir se apresenta mostra todas as inspirações da coleção MIDU. Pretende-se com a frase “*wast isn’t wast until waste it*” mostrar que devemos usar as técnicas upcycling e zero waste. Todas as imagens foram fonte de inspiração, e por isso mesmo contém o croché nas peças, o uso de tecidos

para criar peças novas, e a frase “keep goig”, demonstra que devemos sempre ir em frente e reutilizar para nunca descartar as peças de vestuário

4.4.1- Painel de ambiência



Figura 32- Painel de ambiência

4.4.2- Paleta de cores escolhida

A paleta de cores escolhida teve como base os materiais sustentáveis que havia ao dispor da coleção. Devido a existirem muitas linhas para o uso da técnica de croché foi decidido juntar todas as cores e verificar quais se averiguam com uma melhor harmonia.

Existem nesta coleção duas cores principais, o rosa e o laranja. Estas são as que caracterizam as duas vertentes da coleção, ou seja, a coleção foi inspirada na Primavera, mas também leva a parte amorosa que a primavera nos traz. Posto isto, a cor rosa simboliza o amor, enquanto a laranja significa a alegria, algo que a primavera traz consigo devido ao seu florir.

4.4.3- Moodboard de cores



Figura 33- Moodboard de cores

4.4.4- Etiquetas

Etiqueta interna



Figura 34- Desenho técnico etiqueta têxtil



Figura 35- Etiqueta têxtil- foto original

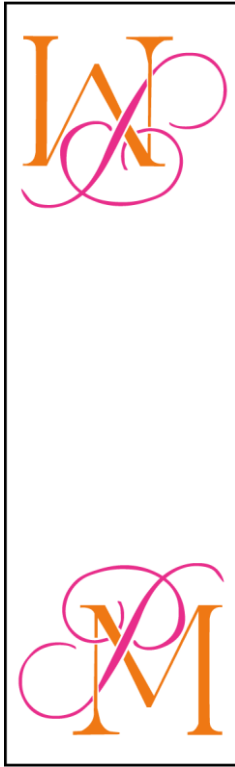


Figura 37- Desenho técnico
2ºetiqueta têxtil



Figura 36- 2º
etiqueta têxtil- foto
original

Etiqueta externa

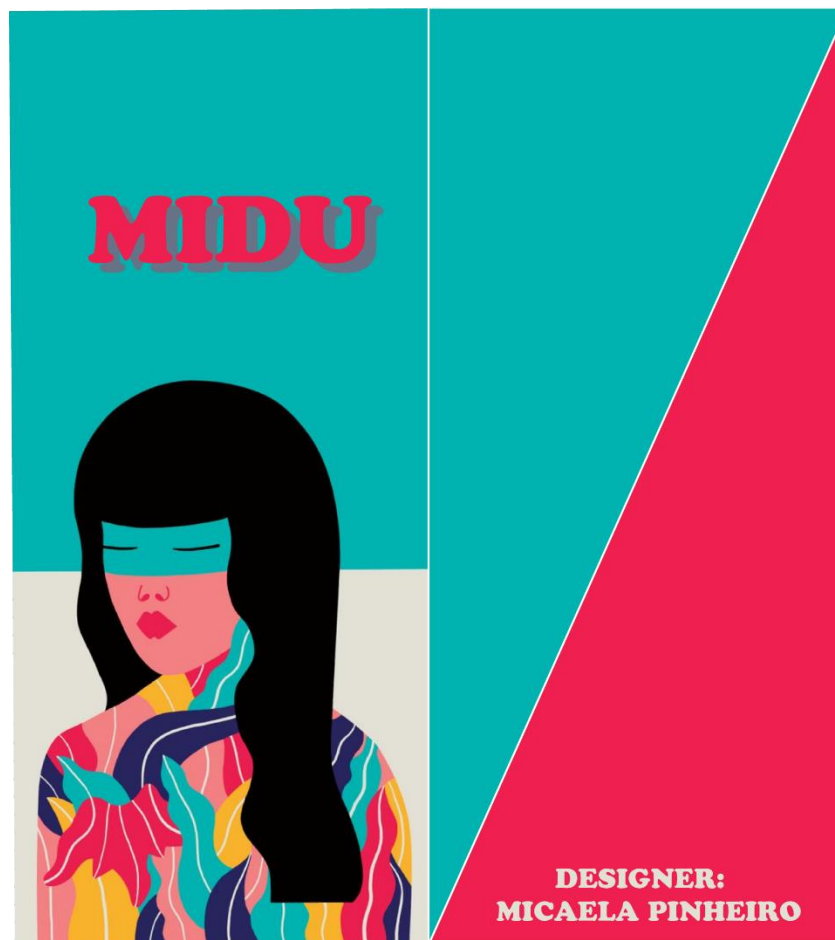


Figura 38- Desenho técnico etiqueta exterior



Figura 39- Foto original etiqueta externa

4.4.5- Embalagens

Foram projetados modelos de caixas em diversos tamanhos como mostra na imagem 40, de acordo com a variação do tamanho do produto, bem como a capa protetora e cabide com o nome da coleção para as peças mais delicadas, como verificamos na imagem 41.



Figura 40- Embalagens

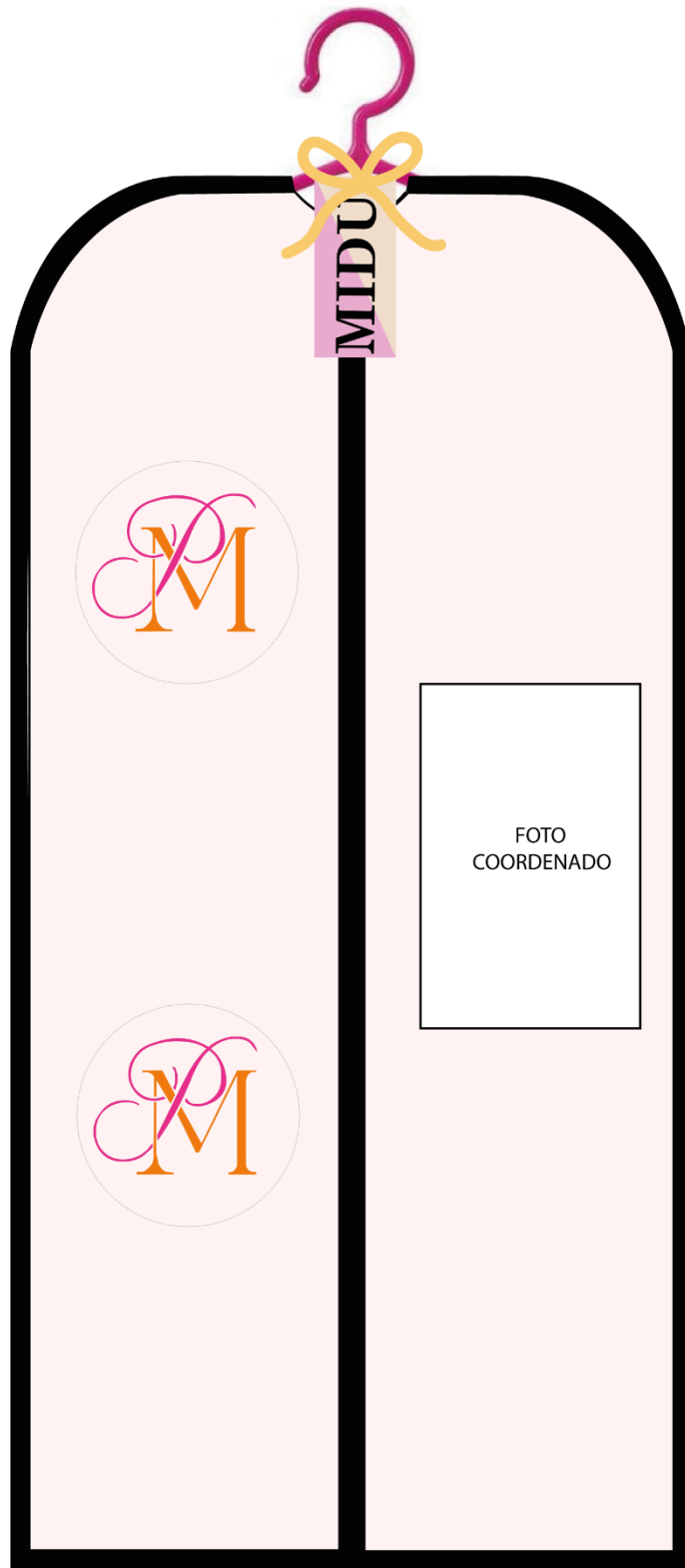


Figura 41- Desenho técnico porta fatos

4.4-6- Inspirações da coleção

A coleção foi inspirada na redação do momento empírica, criada no dia 23.09.2019. Que passo a citar:

“A primavera é uma estação que costuma alegrar e inspirar grande número de pessoas. Poucos lhe são indiferentes.

É lembrada como a estação das flores, pois essas costumam ser exuberantes nessa época, alegrando nossos olhos com um espetáculo de cores.

O ar se enche do aroma das flores e nos provoca sensações de bem-estar, não raro nos trazendo boas lembranças de outras primaveras, pois o sentido do olfato tem uma forte ligação com a memória.

Os pássaros iniciam a época de seu acasalamento e, a cantar, convidam um parceiro para dar continuidade à sua espécie, perpetuando a vida.

No ar, o pólen das flores busca espécimes similares para que o espetáculo visual tenha continuidade.

Sem dúvida é uma estação na qual há uma verdadeira explosão de vida na natureza!

E nós, seres humanos nos contagiamos com tal exuberância. As novas temperaturas convidam a sair, ao contrário do frequente ensimesmamento do inverno.

Cuidamos de nossos jardins, podemos nossas árvores para que seus brotos sejam mais fortes e esperamos.

Mas, não raro, passadas as primeiras semanas, as cores da natureza já não chamam mais nossa atenção pois deixam de constituir novidade.

Voltamos à rotina. É necessário que um novo inverno nos faça desejar novamente a primavera.

Assim também nos comportamos em nossas relações afetivas. Quando conhecemos alguém que desperte em nós o amor, sentimos, inicialmente, uma imensa alegria, e passamos a nos comportar de maneira diferente.

Tal qual na primavera, nossos sentimentos parecem flores a se abrir. Nossas atitudes em relação à pessoa amada são delicadas.

Nossa voz possui um tom de ternura tal qual o canto de um pássaro.

Quando amamos, emitimos pensamentos que modificam nossa fisionomia, estampando em nossa face um sorriso constante. Da mesma forma que o perfume das flores nos atrai, os pensamentos nobres atraem pessoas à nossa volta.

Ao emitirmos bons pensamentos modificamos a energia que nos rodeia. A energia na qual nosso corpo está imerso.

Não é à toa que a ciência tem demonstrado que quem ama mantém a saúde, atrasa o envelhecimento de suas células, e vive mais.

No entanto, frequentemente, deixamos o tempo transformar o sentimento em algo rotineiro, esquecemo-nos de adubá-lo e de regá-lo, pois já não nos é mais uma novidade.

Permitimos o calor das discussões e, depois delas, o esfriamento da distância e da desatenção.

Então, tal qual em relação às estações, aguardamos por uma nova primavera embora não nos esforcemos por ela, esquecidos de que somos plenamente responsáveis por nossos sentimentos.

O amor verdadeiro é sólido, dá abrigo e segurança qual frondosa árvore sob a qual nos abrigamos. As intempéries não mais a vergam.

Mas essa árvore foi um dia uma semente que germinou em solo fértil, que foi regada pelas chuvas, que se enraizou progressivamente até se tornar sólida e bela.

Lembremos sempre que o amor não prescinde de cuidados, de pequenas atenções, de carinho, pois se amamos, mas não exteriorizamos este sentimento, de forma equilibrada e constante, algum dia ele poderá ser esquecido.

Pensemos nisso!” (Empírica, 2019)

Porto isto, é de referir que a coleção constrói-se da primavera, da sua alegria através das cores colocadas em cada coordenado, das flores que relembram os jardins, e do amor que nos dá segurança para o uso da coleção.

4.5- Idealização da coleção

4.5.1- Estrutura da coleção



COORDENADO 1

Blazer
Saia
Lenço cabelo



COORDENADO 2

Camisa
Calção/Cinto
Carteira



COORDENADO 3

Camisa
Calça
Carteira



COORDENADO 4

Top strass
Top croché
Calça
Carteira
Casaco



COORDENADO 5

Casaco
Calção
Top



COORDENADO 6

T-shirt
Casaco
Lenço cabelo
Saia

4.5.2- Códigos coleção

Croqui 1

BLAZER- MP.PV24.C1.BL_1

SAIA- MP.PV24.C1.SAIA_1

LENÇO CABELO-MP.PV24.C1.LENÇO_1

Croqui 2

CAMISA- MP.PV24.C2.CA_1

CALÇÃO- MP.PV24.C2.CL_1

CARTEIRA- MP.PV24.C2.C_1

Croqui 3

CAMISA- MP.PV24.C3.CA_2

CALÇA- MP.PV24.C3.CÇ_1

CARTEIRA- MP.PV24.C3.C_2

Croqui 4

TOP STRASS- MP.PV24.C4.TOP_2

TOP CROCHÉ- MP.PV24.C4.TOP_1

CALÇA- MP.PV24.C4.CÇ_2

CASACO- MP.PV24.C4.CAS_1

CARTEIRA- MP.PV24.C4.C_3

Croqui 5

CASACO- MP.PV24.C5.BL_2

TOP- MP.PV24.C5.TOP_3

CALÇÃO- MP.PV24.C5.CL_2

Croqui 6

T-SHIRT- MP.PV24.C6.TS_1

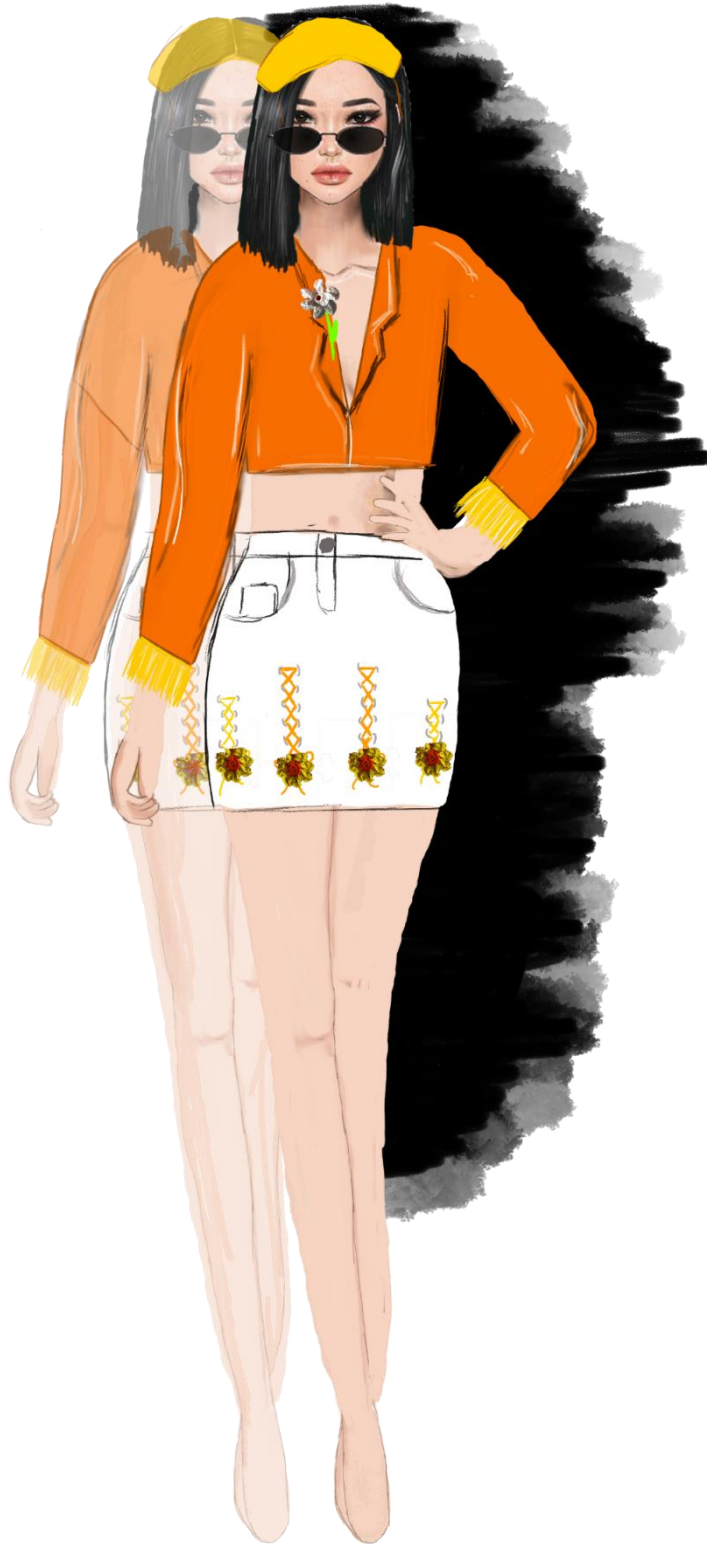
CASACO- MP.PV24.C6.CAS_2

SAIA- MP.PV24.C6.SAIA_1

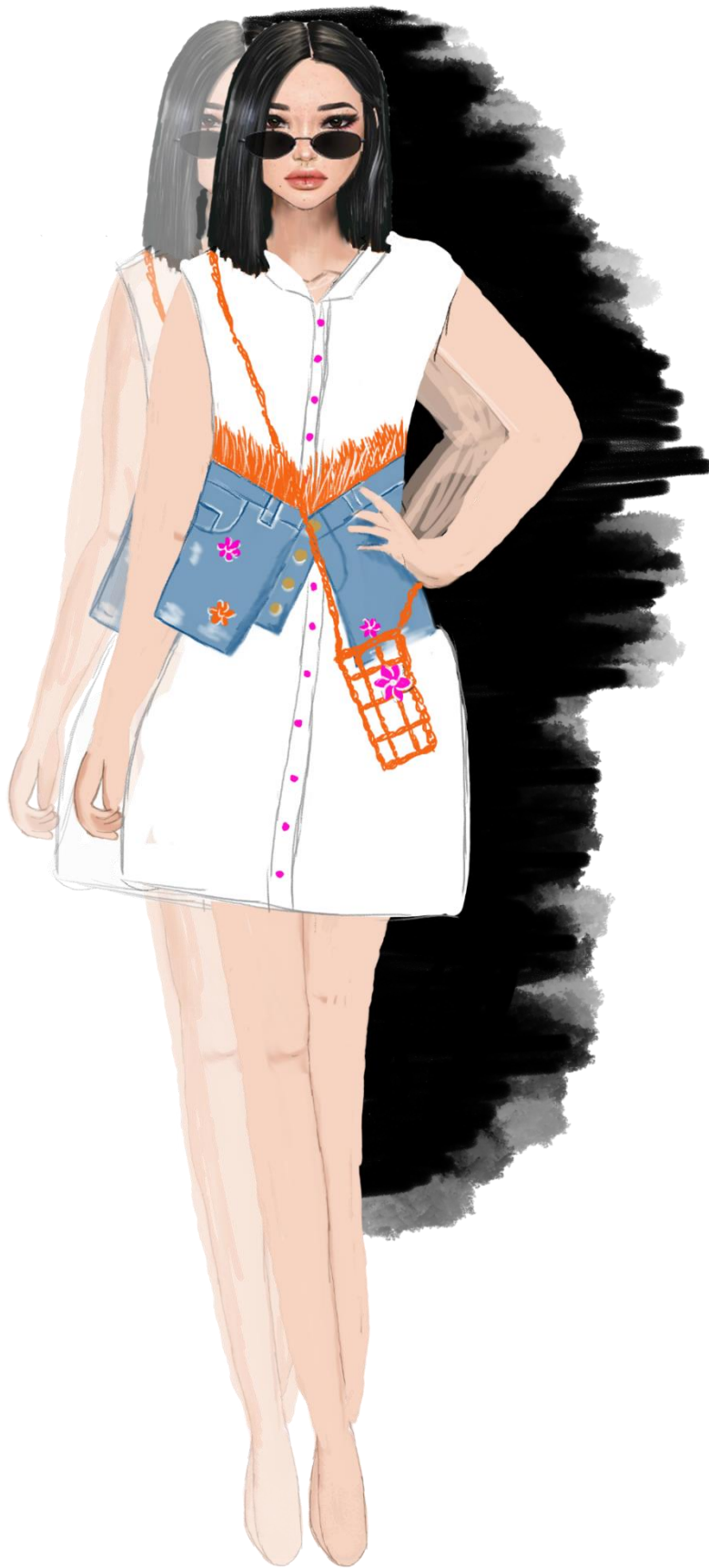
LENÇO CABELO-

MP.PV24.C6.LENÇO_2

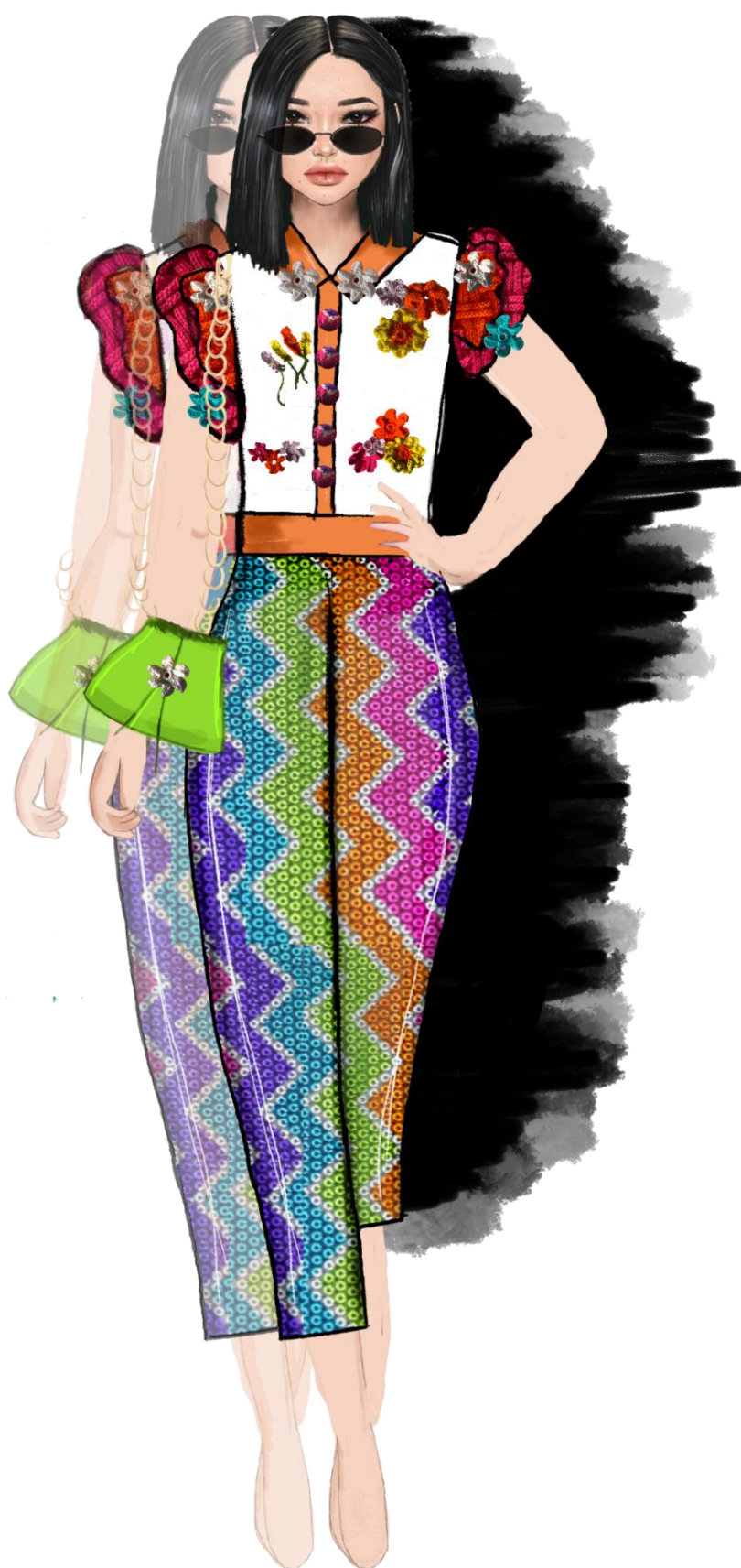
4.5.3- Ilustrações



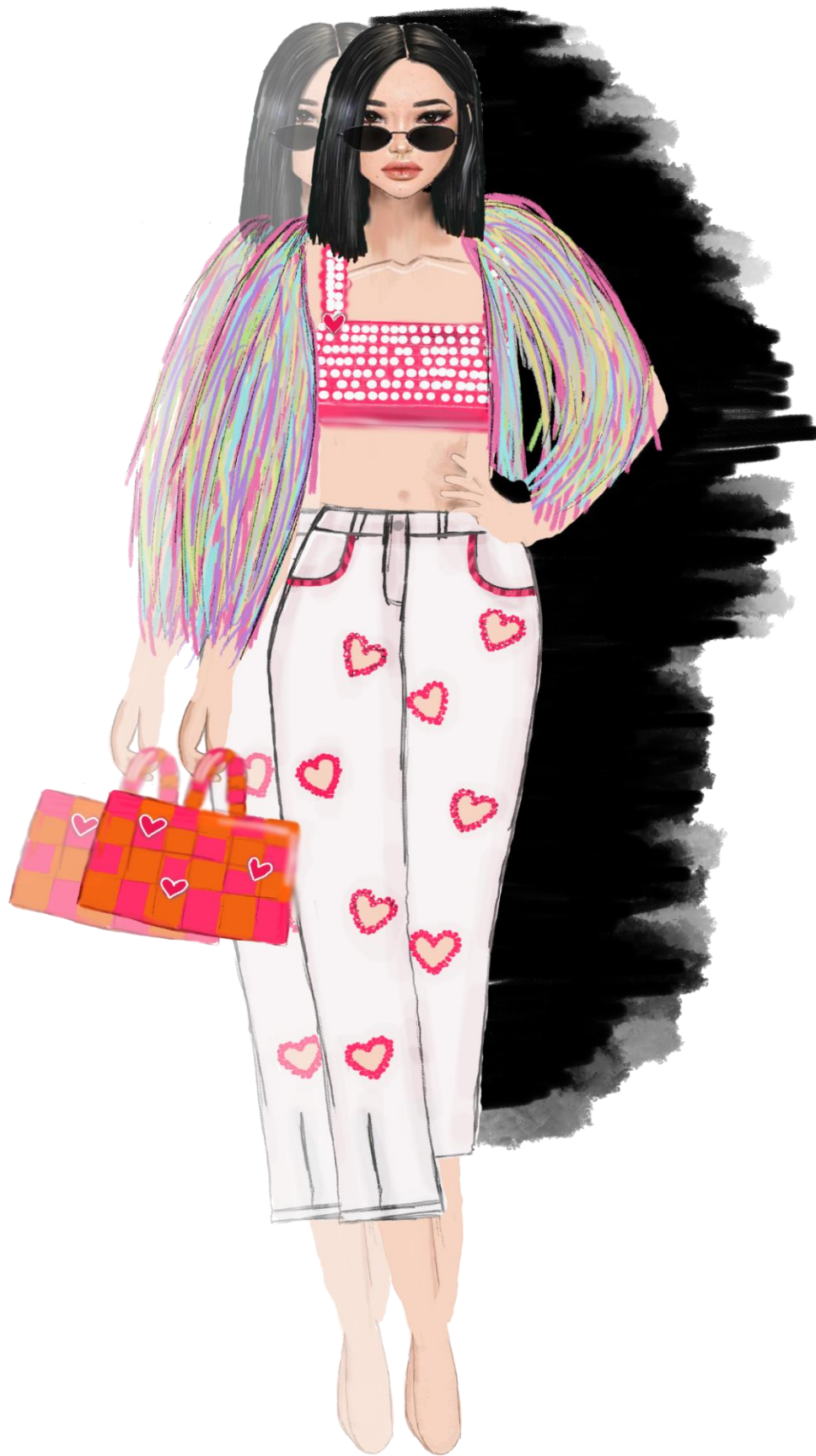
MIDU 1- Uma coleção de autor em Design de Moda



MIDU 2- Uma coleção de autor em Design de Moda



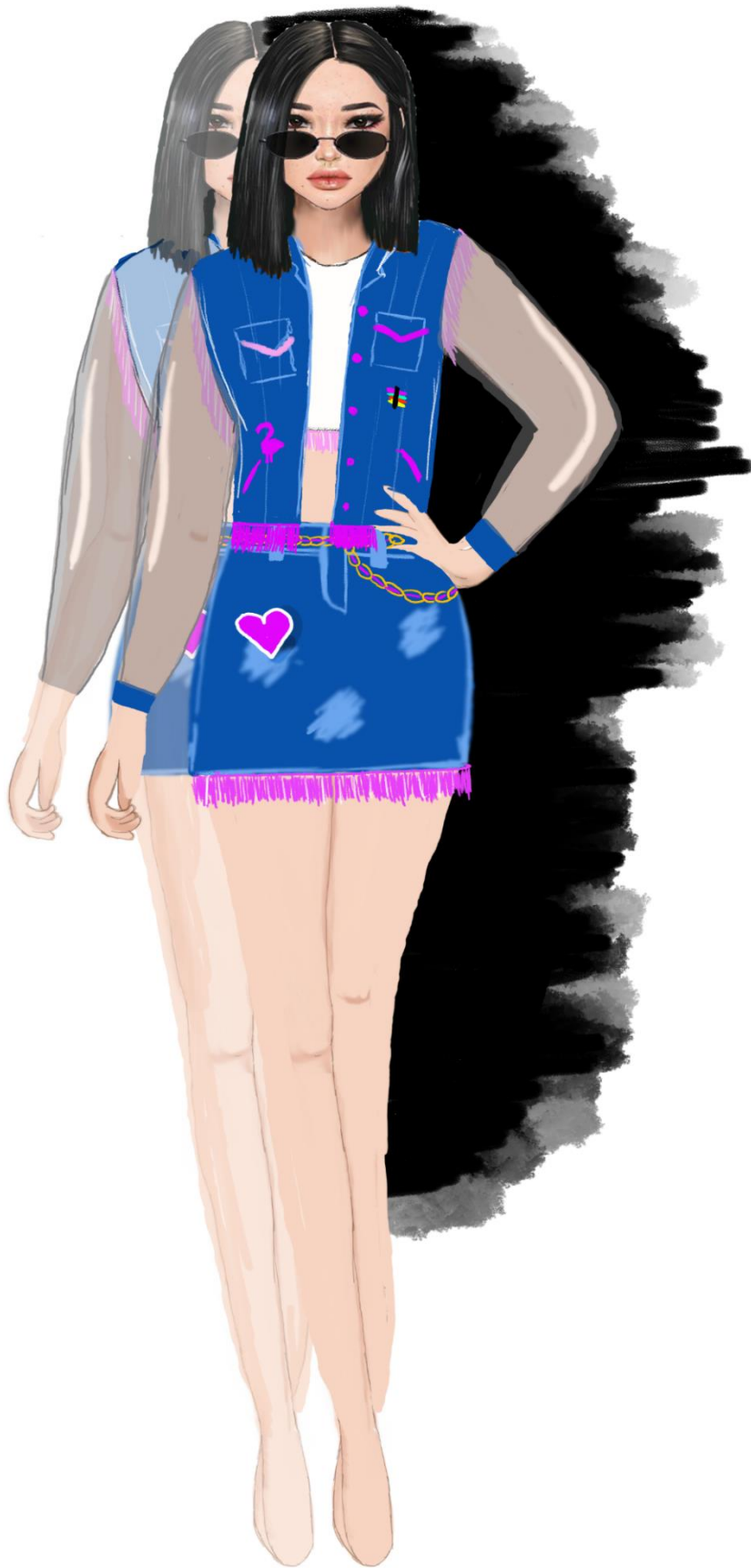
MIDU 3-Uma coleção de autor em Design de Moda



MIDU 4- Uma coleção de autor em Design de Moda



MIDU 5- Uma coleção de autor em Design de Moda



MIDU 6- Uma coleção de autor em Design de Moda

Mapa da coleção



MIDU 7- MAPA DA COLEÇÃO

4.5.4- Fichas técnicas

FICHA TÉCNICA		
DESIGNER: Micaela Pinheiro	COLEÇÃO: MIDU	ESTAÇÃO: PV- 2024
REFERÊNCIA: MP.PV24.C1.BL1		
DESENHO TÉCNICO	ILUSTRAÇÃO	
<p>FRENTE</p>  <p>COSTAS</p>  <p>LO</p> <p>LP</p> <p>LC</p> <p>LO- LINHA OMBRO LP- LINHA PEITO LC- LINHA CINTURA</p>		
MATERIAIS/AVIAMENTOS	CORES	
  	  	

MIDU 8- FICHA TÉCNICA CORDENADO 1

FICHA TÉCNICA

DESIGNER: Micaela Pinheiro

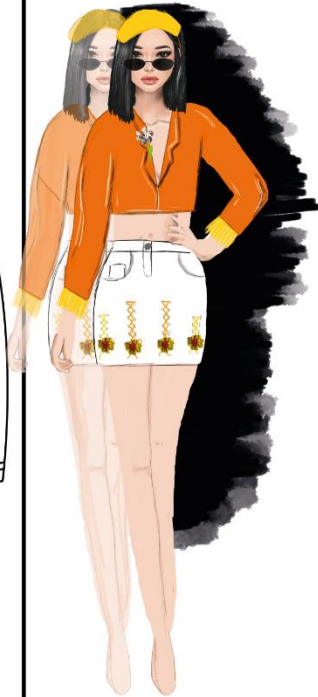
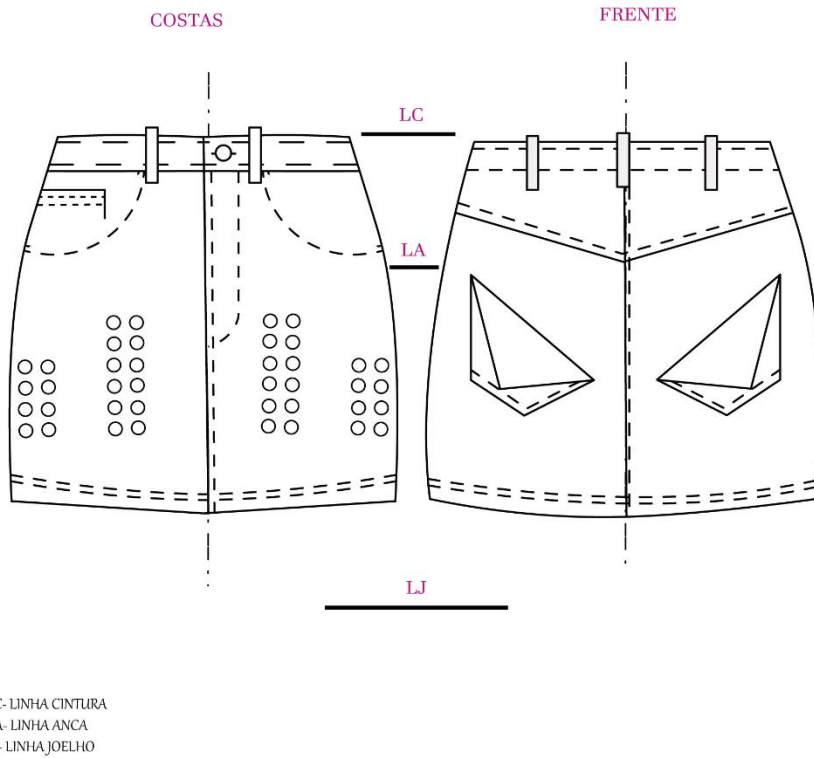
COLEÇÃO: MIDU

ESTAÇÃO: PV- 2024

REFERÊNCIA: MP.PV24.C1.SAIA_1

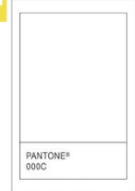
DESENHO TÉCNICO

ILUSTRAÇÃO



MATERIAIS/AVIAMENTOS

CORES



MIDU 9- FICHA TÉCNICA CORDENADO 1

FICHA TÉCNICA

DESIGNER: Micaela Pinheiro

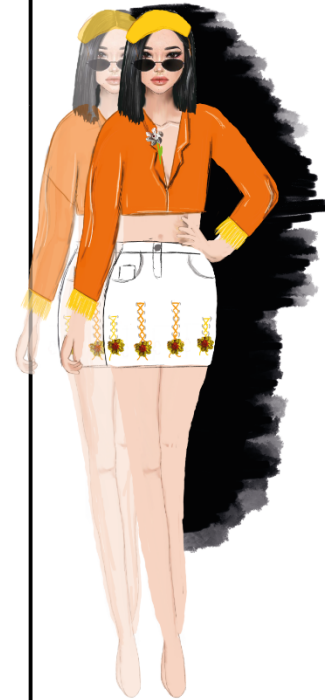
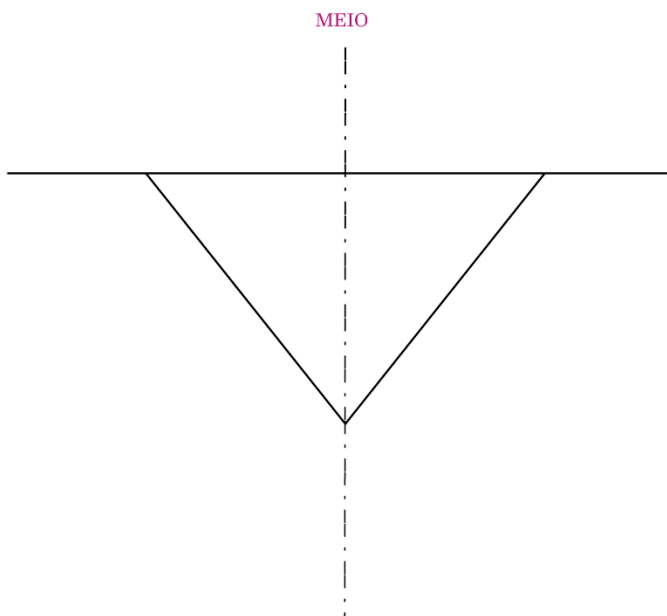
COLEÇÃO: MIDU

ESTAÇÃO: PV- 2024

REFERÊNCIA: MP.PV24.C1.LENÇO_1

DESENHO TÉCNICO

ILUSTRAÇÃO



MATERIAIS/AVIAMENTOS

CORES



MIDU 10- FICHA TÉCNICA CORDENADO 1

FICHA TÉCNICA

DESIGNER: Micaela Pinheiro

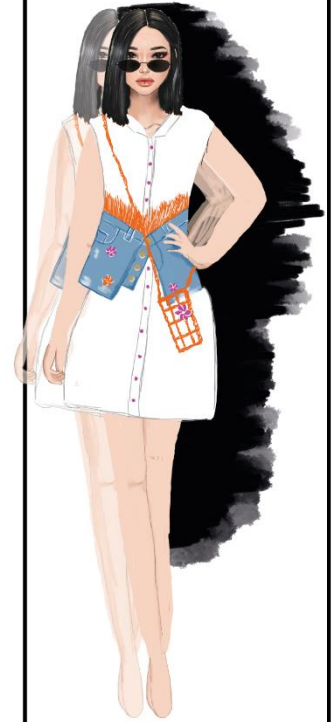
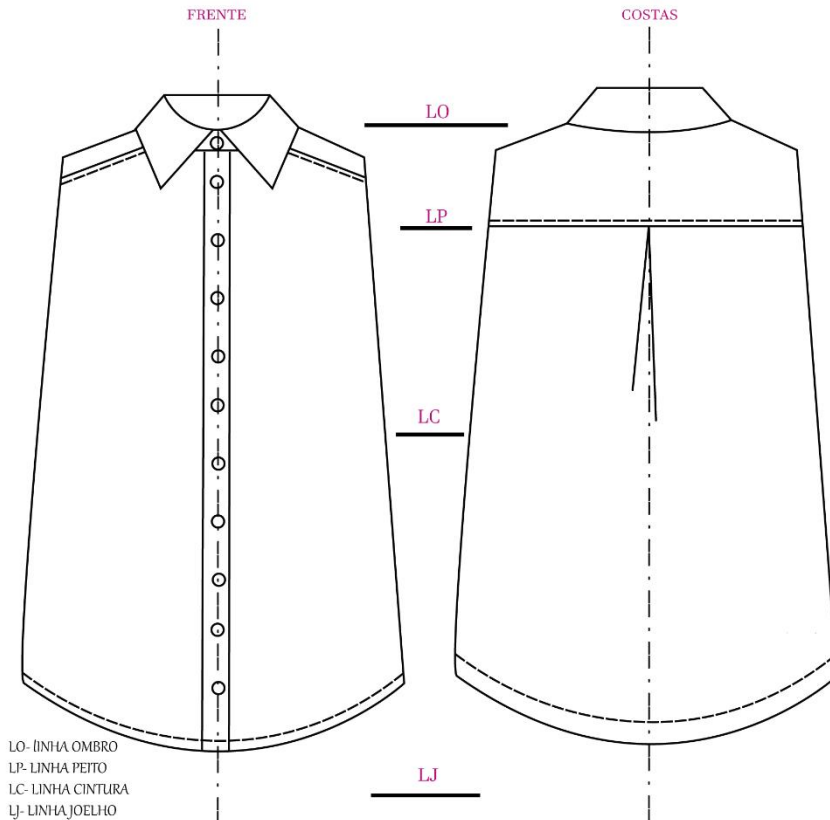
COLEÇÃO: MIDU

ESTAÇÃO: PV- 2024

REFERÊNCIA: MP.PV24.C2.CA_1

DESENHO TÉCNICO

ILUSTRAÇÃO



MATERIAIS/AVIAMENTOS

CORES



MIDU 11- FICHA TÉCNICA CORDENADO 2

FICHA TÉCNICA

DESIGNER: Micaela Pinheiro

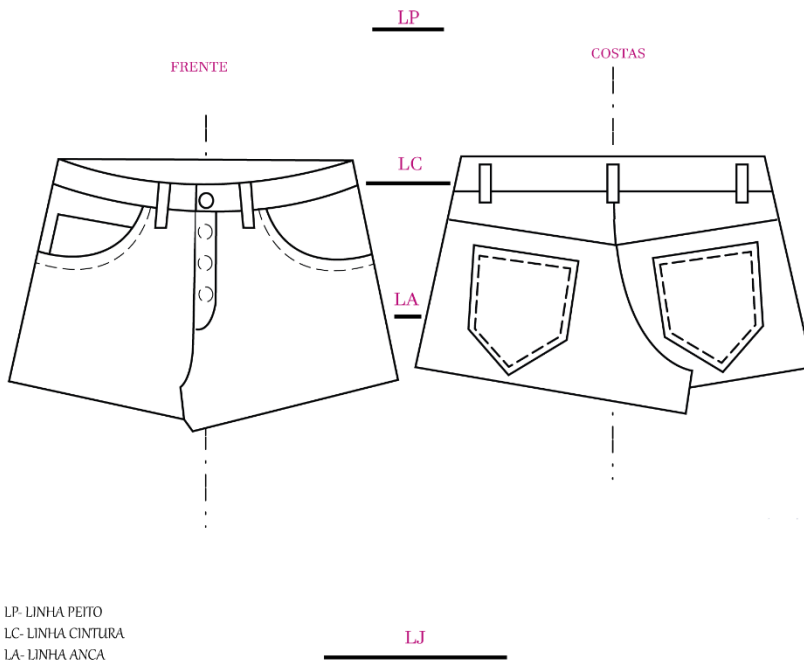
COLEÇÃO: MIDU

ESTAÇÃO: PV- 2024

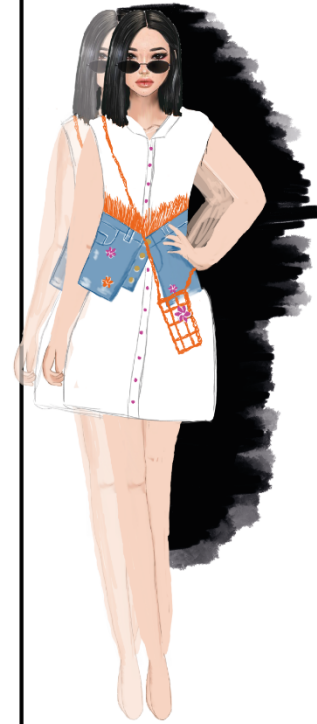
REFERÊNCIA: MP.PV24.C2.CL1

DESENHO TÉCNICO

ILUSTRAÇÃO

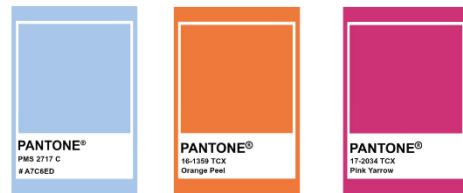


LP- LINHA PETTO
LC- LINHA CINTURA
LA- LINHA ANCA
LJ- LINHA JOELHO



MATERIAIS/AVIAMENTOS

CORES



MIDU 12- - FICHA TÉCNICA CORDENADO 2

FICHA TÉCNICA

DESIGNER: Micaela Pinheiro

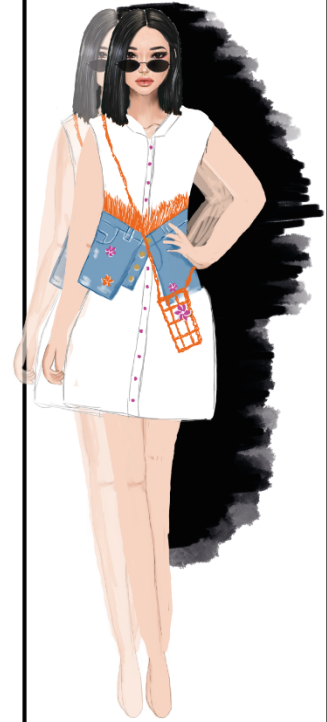
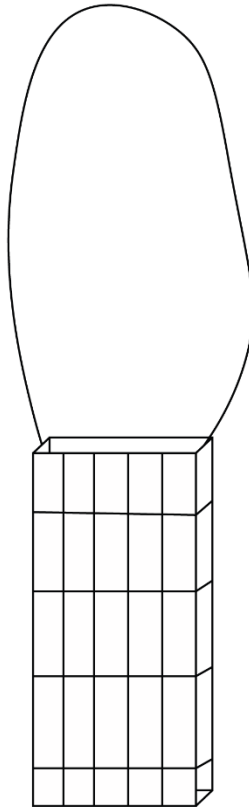
COLEÇÃO: MIDU

ESTAÇÃO: PV- 2024

REFERÊNCIA: MP.PV24.C2.C1

DESENHO TÉCNICO

ILUSTRAÇÃO



MATERIAIS/AVIAMENTOS

CORES



MIDU 13- FICHA TÉCNICA CORDENADO 2

FICHA TÉCNICA

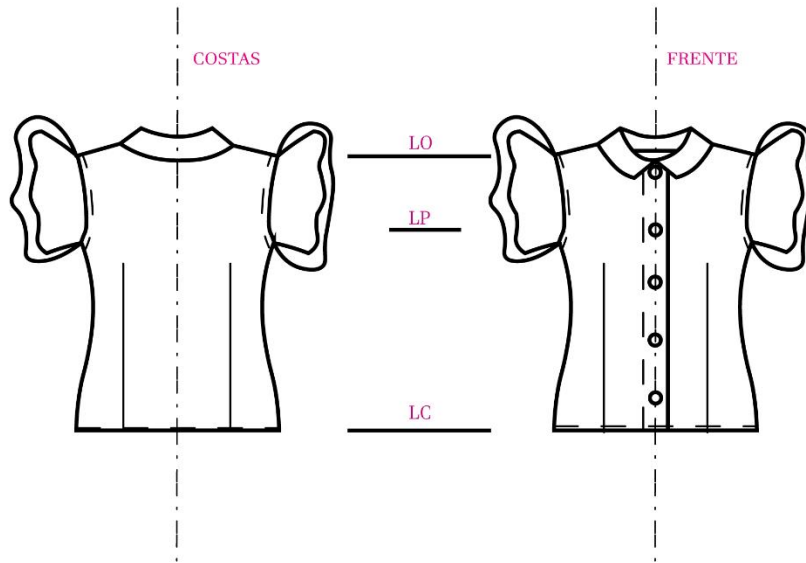
DESIGNER: Micaela Pinheiro

COLEÇÃO: MIDU

ESTAÇÃO: PV- 2024

REFERÊNCIA: MP.PV24.C3.CA2

DESENHO TÉCNICO



LO- LINHA OMBRO
LP- LINHA PEITO
LC- LINHA CINTURA

ILUSTRAÇÃO



MATERIAIS/AVIAMENTOS



CORES



MIDU 14- FICHA TÉCNICA CORDENADO 3

FICHA TÉCNICA

DESIGNER: Micaela Pinheiro

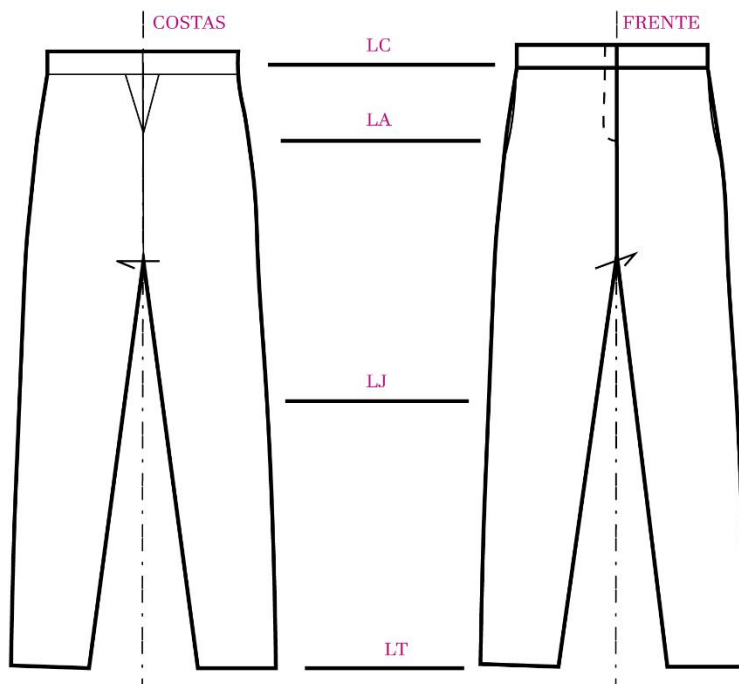
COLEÇÃO: MIDU

ESTAÇÃO: PV- 2024

REFERÊNCIA: MP.PV24.C3Cç.1

DESENHO TÉCNICO

ILUSTRAÇÃO

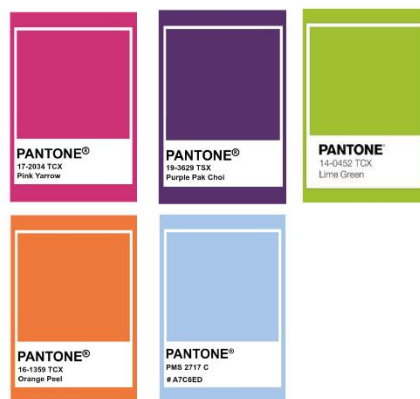
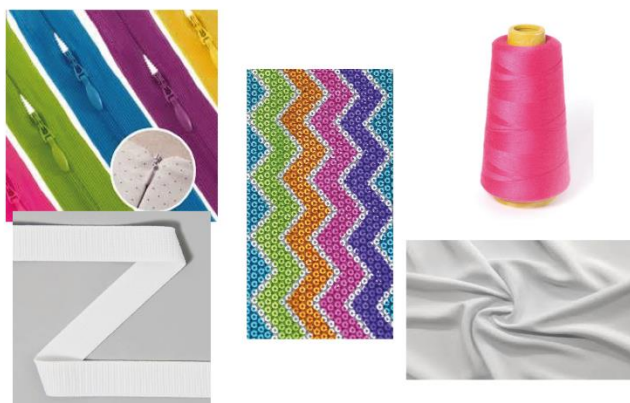


LC- LINHA CINTURA
LA- LINHA ANCA
LJ- LINHA JOELHO
LT- LINHA TORNOZELO



MATERIAIS/AVIAMENTOS

CORES



MIDU 15- FICHA TÉCNICA CORDENADO 3

FICHA TÉCNICA

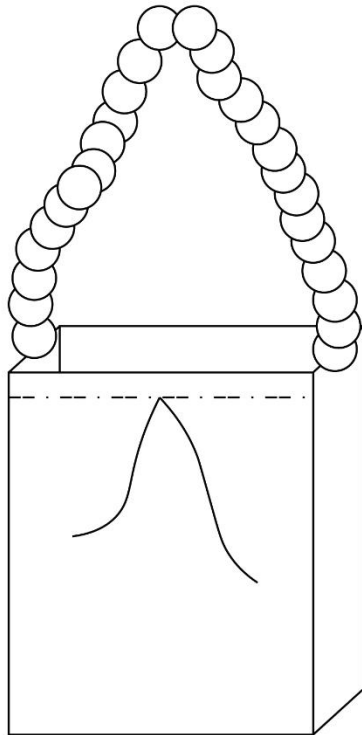
DESIGNER: Micaela Pinheiro

COLEÇÃO: MIDU

ESTAÇÃO: PV- 2024

REFERÊNCIA: MP.PV24.C3.C2

DESENHO TÉCNICO



ILUSTRAÇÃO



MATERIAIS/AVIAMENTOS



CORES



MIDU 16- FICHA TÉCNICA CORDENADO 3

FICHA TÉCNICA

DESIGNER: Micaela Pinheiro

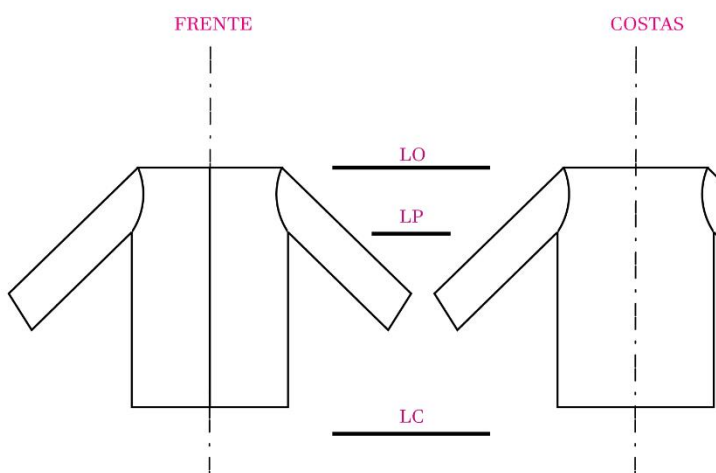
COLEÇÃO: MIDU

ESTAÇÃO: PV- 2024

REFERÊNCIA: MP.PV24.C4.CAS_1

DESENHO TÉCNICO

ILUSTRAÇÃO



LO- LINHA OMBRO
LP- LINHA PEITO
LC- LINHA CINTURA



MATERIAIS/AVIAMENTOS

CORES



MIDU 17- FICHA TÉCNICA CORDENADO 4

FICHA TÉCNICA

DESIGNER: Micaela Pinheiro

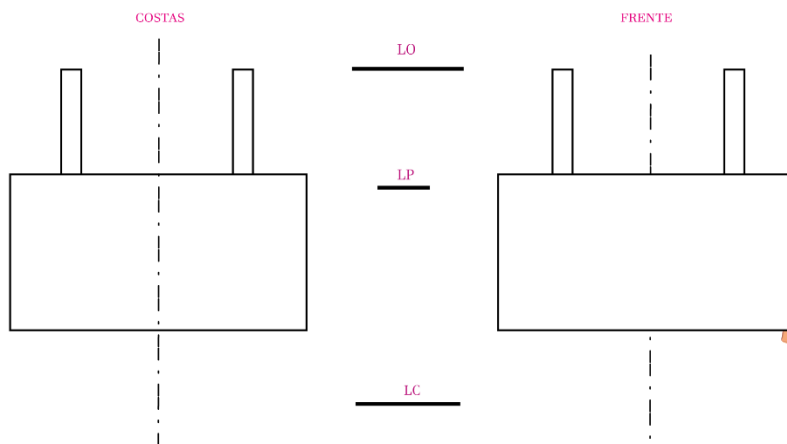
COLEÇÃO: MIDU

ESTAÇÃO: PV- 2024

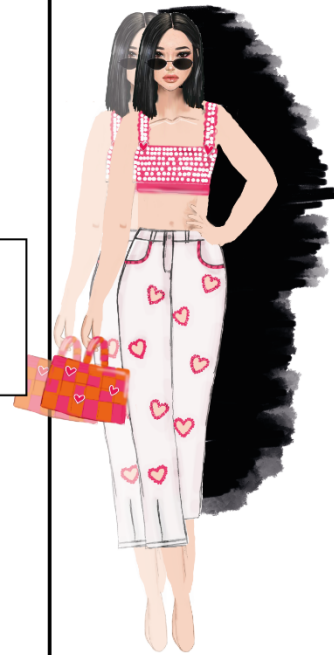
REFERÊNCIA: MP.PV24.C4.TOP_1

DESENHO TÉCNICO

ILUSTRAÇÃO



LO- LINHA OMBRO
LP- LINHA PEITO
LC- LINHA CINTURA

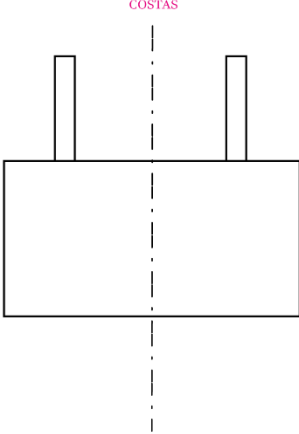
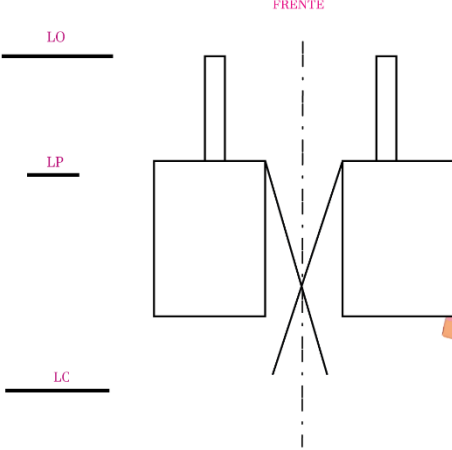
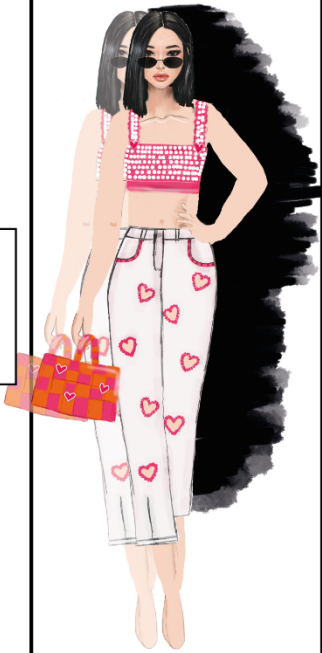




MATERIAIS/AVIAMENTOS

CORES



MIDU 18- FICHA TÉCNICA CORDENADO 4

FICHA TÉCNICA		
DESIGNER: Micaela Pinheiro	COLEÇÃO: MIDU	ESTAÇÃO: PV- 2024
REFERÊNCIA: MP.PV24.C4.TOP_2		
DESENHO TÉCNICO		ILUSTRAÇÃO
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>COSTAS</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>FRENTE</p>  </div> </div> <p style="font-size: small; margin-top: 20px;"> LO- LINHA OMBRO LP- LINHA PEITO LC- LINHA CINTURA </p>		
MATERIAIS/AVIAMENTOS		CORES
		

MIDU 19- FICHA TÉCNICA CORDENADO 4

FICHA TÉCNICA

DESIGNER: Micaela Pinheiro

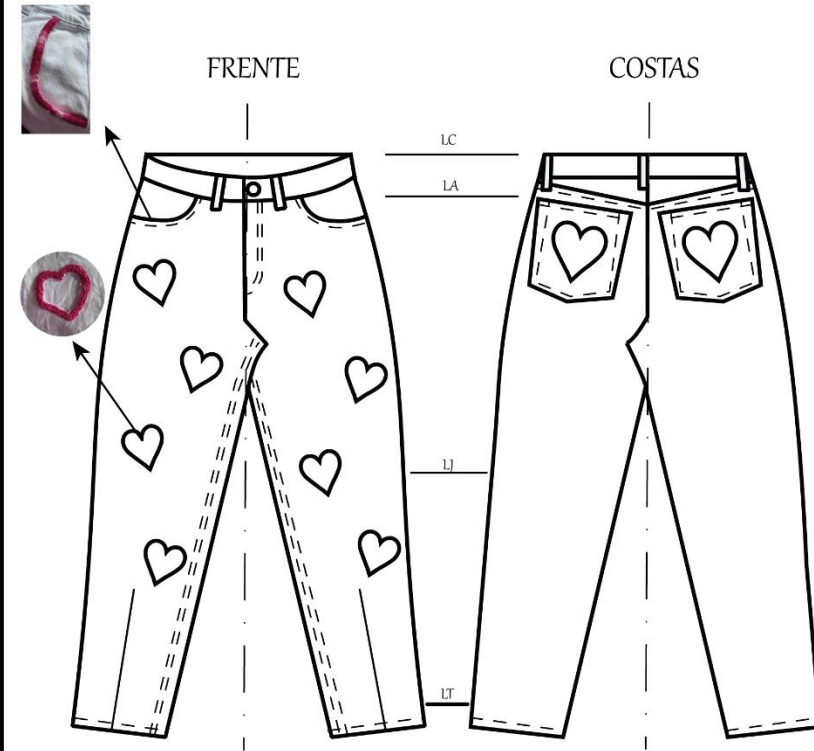
COLEÇÃO: MIDU

ESTAÇÃO: PV- 2024

REFERÊNCIA: MP.PV24.C4.Cç.2

DESENHO TÉCNICO

ILUSTRAÇÃO



LC- LINHA CINTURA
LA- LINHA ANCA
LJ- LINHA JOELHO
LT- LINHA TORNOZELO



MATERIAIS/AVIAMENTOS

CORES

TIPOS DE BORDADO



PONTO NÓS



PONTO CHEIO



MIDU 20- FICHA TÉCNICA CORDENADO 4

FICHA TÉCNICA

DESIGNER: Micaela Pinheiro

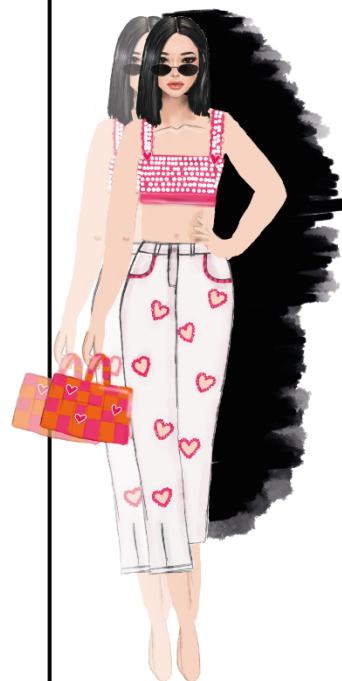
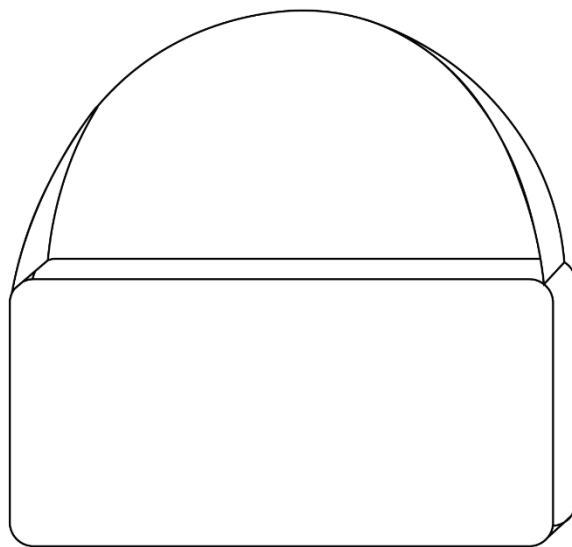
COLEÇÃO: MIDU

ESTAÇÃO: PV- 2024

REFERÊNCIA: MP.PV24.C4.C3

DESENHO TÉCNICO

ILUSTRAÇÃO



MATERIAIS/AVIAMENTOS

CORES



MIDU 21- FICHA TÉCNICA CORDENADO 4

FICHA TÉCNICA

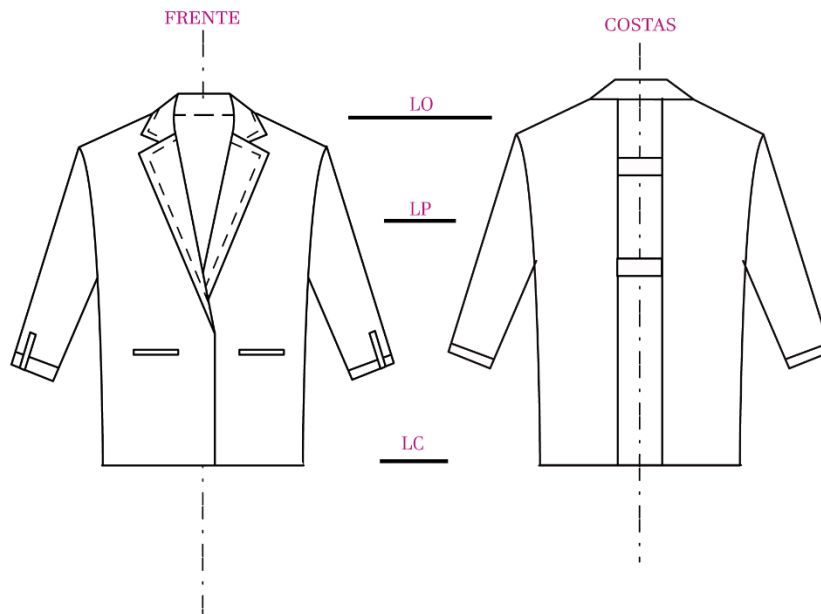
DESIGNER: Micaela Pinheiro

COLEÇÃO: MIDU

ESTAÇÃO: PV- 2024

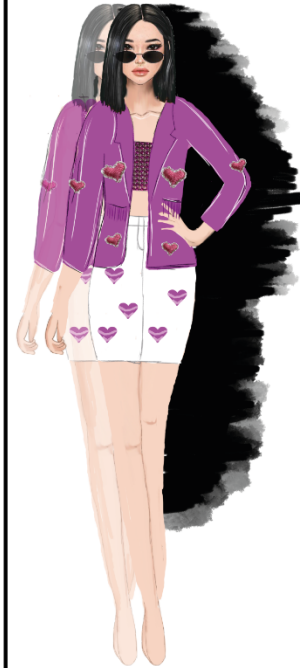
REFERÊNCIA: MP.PV24.C5.BL_2

DESENHO TÉCNICO



LO- LINHA OMBRO
LP- LINHA PEITO
LC- LINHA CINTURA

ILUSTRAÇÃO



MATERIAIS/AVIAMENTOS



CORES



MIDU 22- FICHA TÉCNICA CORDENADO 5

FICHA TÉCNICA

DESIGNER: Micaela Pinheiro

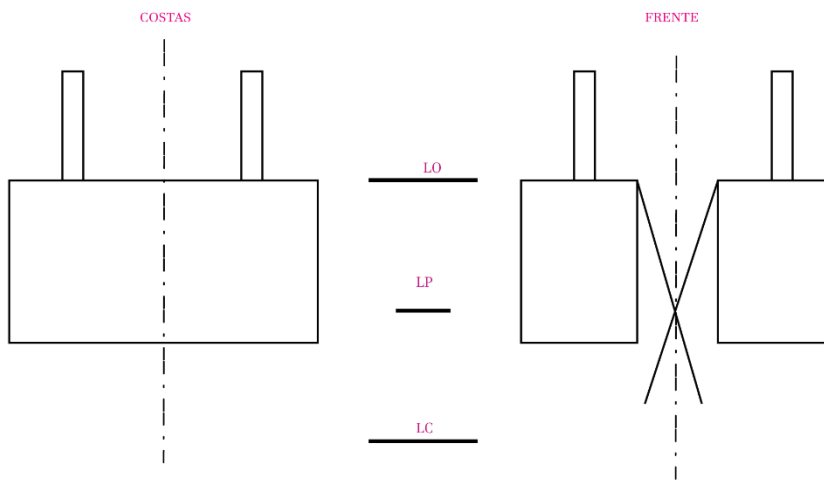
COLEÇÃO: MIDU

ESTAÇÃO: PV- 2024

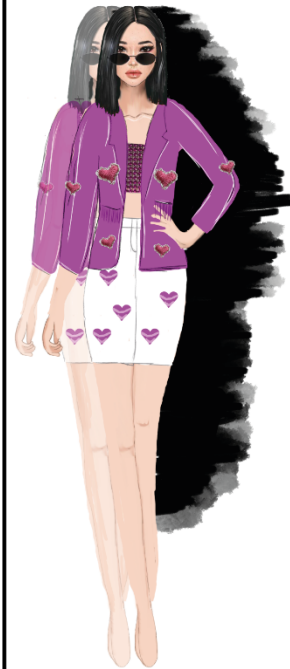
REFERÊNCIA: MP.PV24.C5.TOP_3

DESENHO TÉCNICO

ILUSTRAÇÃO

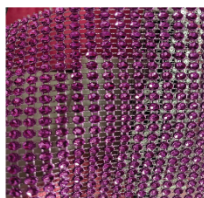


LO- LINHA OMBRO
LP- LINHA PEITO
LC- LINHA CINTURA



MATERIAIS/AVIAMENTOS

CORES



MIDU 23- FICHA TÉCNICA CORDENADO 5

FICHA TÉCNICA

DESIGNER: Micaela Pinheiro

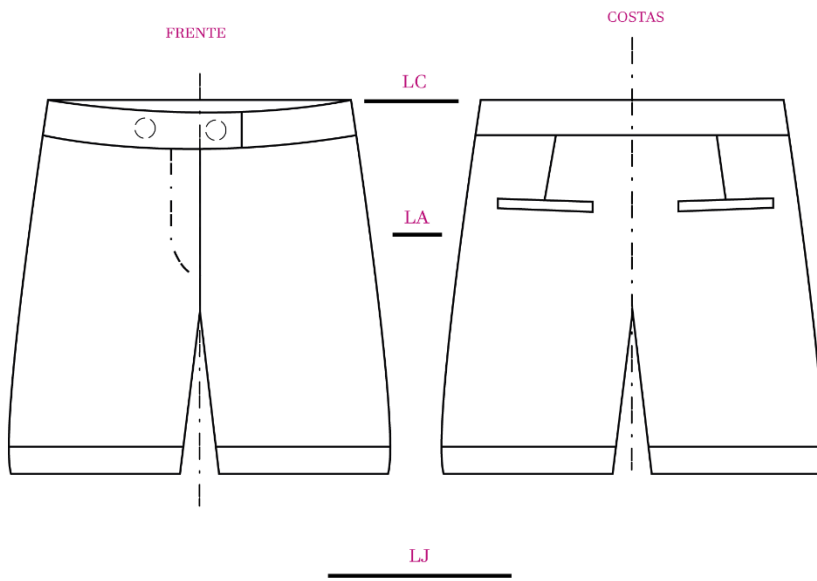
COLEÇÃO: MIDU

ESTAÇÃO: PV- 2024

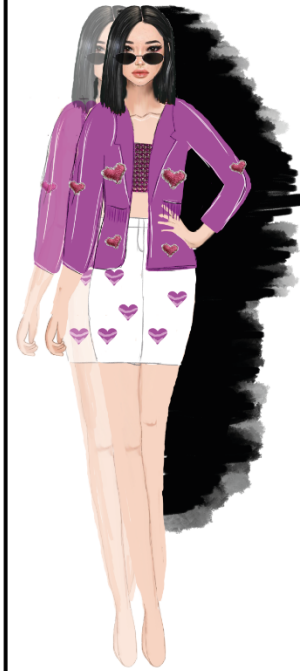
REFERÊNCIA: MPPV24.C5.CL_2

DESENHO TÉCNICO

ILUSTRAÇÃO



LC- LINHA CINTURA
LA- LINHA ANCA
LJ- LINHA JOELHO



MATERIAIS/AVIAMENTOS

CORES



MIDU 24- FICHA TÉCNICA CORDENADO 5

FICHA TÉCNICA

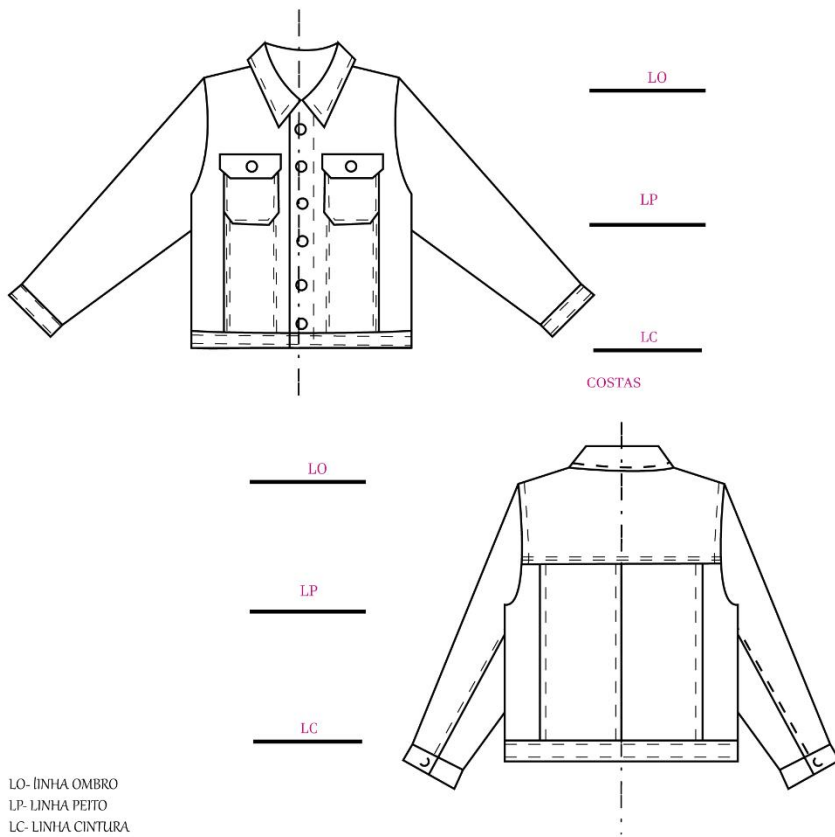
DESIGNER: Micaela Pinheiro

COLEÇÃO: MIDU

ESTAÇÃO: PV- 2024

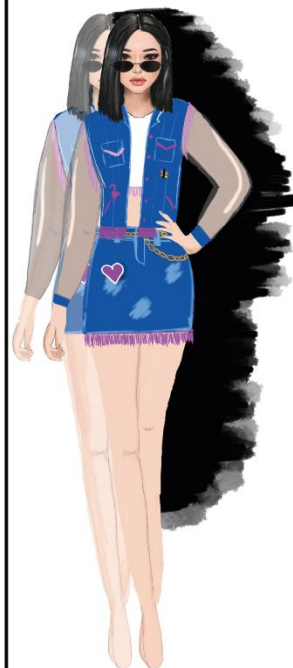
REFERÊNCIA: MP.PV₂₄.C6.CAS₂

DESENHO TÉCNICO



LO- LINHA OMBRO
LP- LINHA PEITO
LC- LINHA CINTURA

ILUSTRAÇÃO



MATERIAIS/AVIAMENTOS



CORES



MIDU 25- FICHA TÉCNICA CORDENADO 6

FICHA TÉCNICA

DESIGNER: Micaela Pinheiro

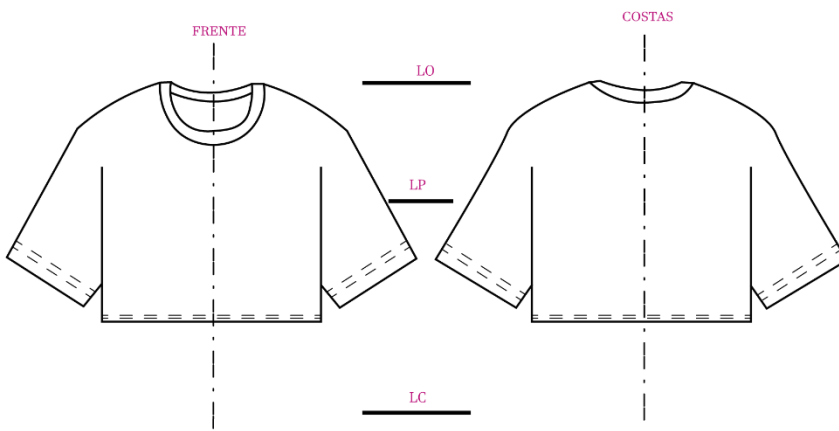
COLEÇÃO: MIDU

ESTAÇÃO: PV- 2024

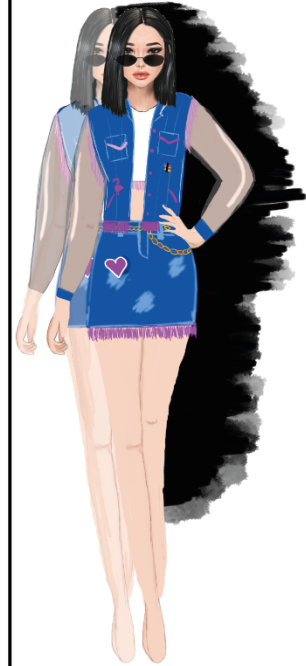
REFERÊNCIA: MP.PV24.C6.TS_1

DESENHO TÉCNICO

ILUSTRAÇÃO



LO- LINHA OMBRO
LP- LINHA PEITO
LC- LINHA CINTURA



MATERIAIS/AVIAMENTOS

CORES



MIDU 26- FICHA TÉCNICA CORDENADO 6

FICHA TÉCNICA

DESIGNER: Micaela Pinheiro

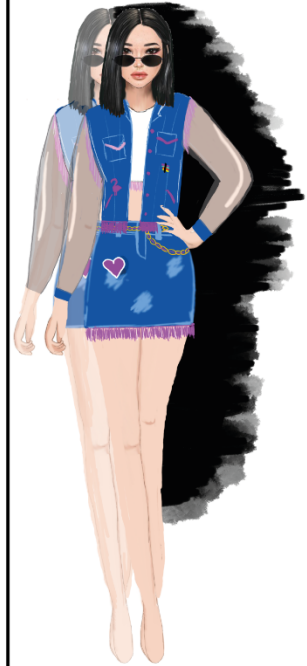
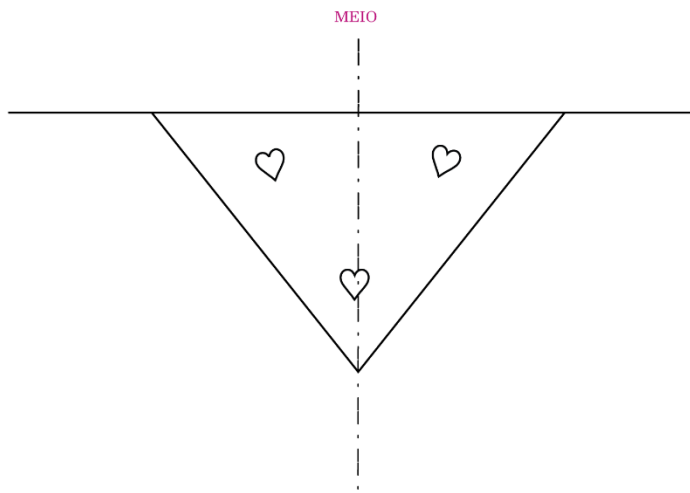
COLEÇÃO: MIDU

ESTAÇÃO: PV- 2024

REFERÊNCIA: MP.PV24.C6.LENÇO_2

DESENHO TÉCNICO

ILUSTRAÇÃO



MATERIAIS/AVIAMENTOS

CORES



MIDU 27- FICHA TÉCNICA CORDENADO 6

FICHA TÉCNICA

DESIGNER: Micaela Pinheiro

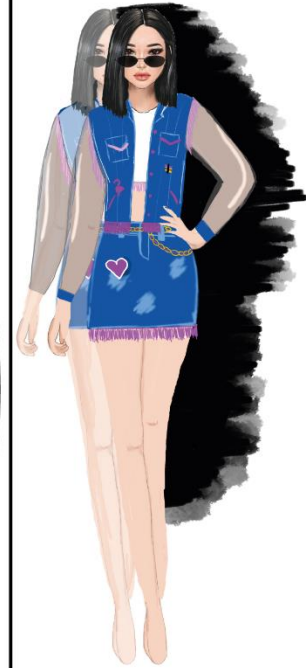
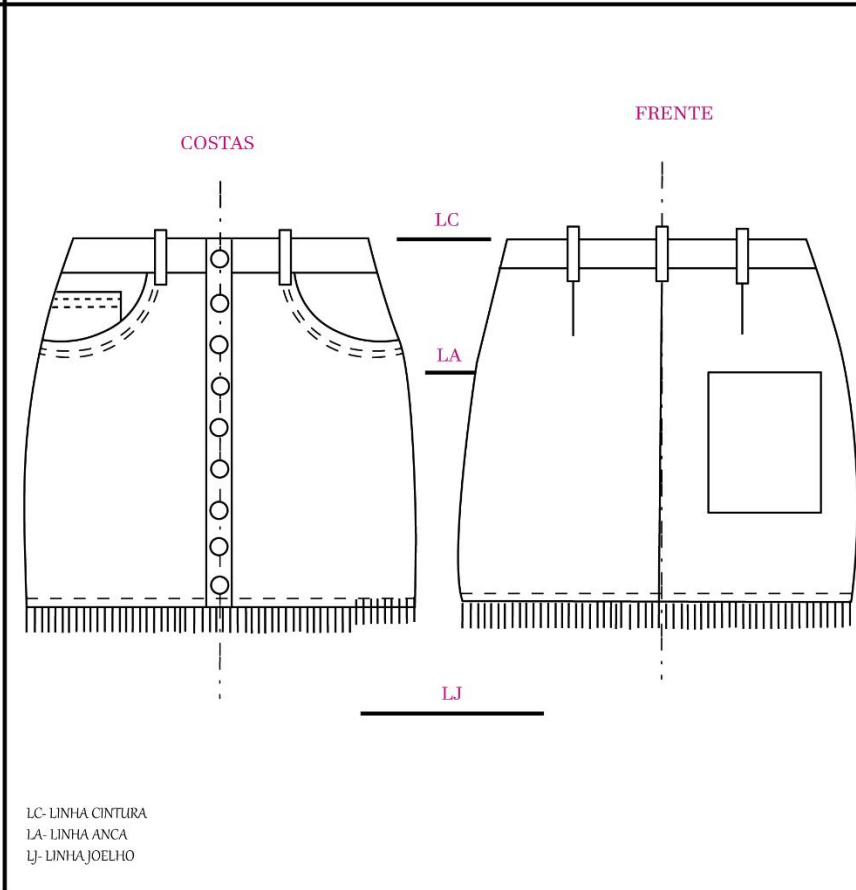
COLEÇÃO: MIDU

ESTAÇÃO: PV- 2024

REFERÊNCIA: MP.PV24.C6.SAIA_1

DESENHO TÉCNICO

ILUSTRAÇÃO



MATERIAIS/AVIAMENTOS

CORES



MIDU 28- FICHA TÉCNICA CORDENADO 6

4.5.5- Portfolio fotográfico

MICHAELA PINHEIRO



COLEÇÃO DE AUTOR EM DESIGN DE MODA

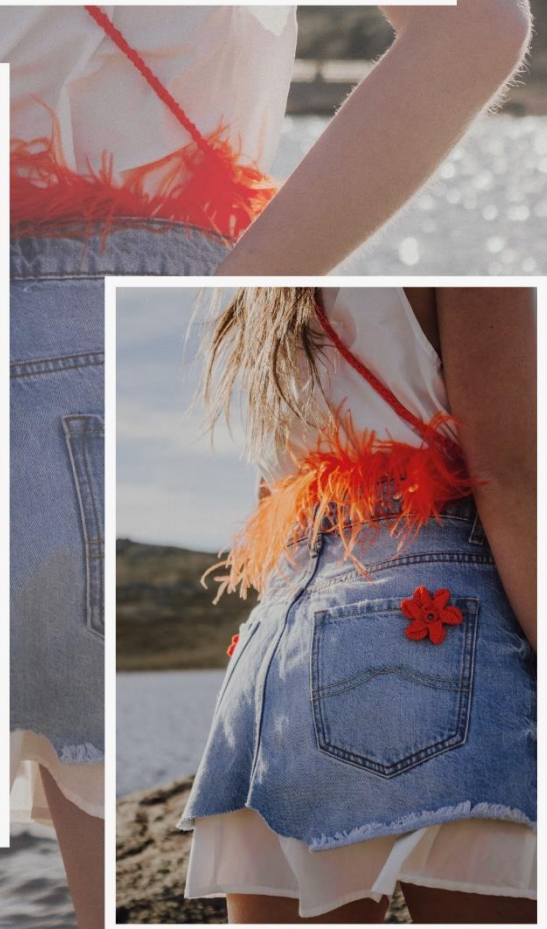
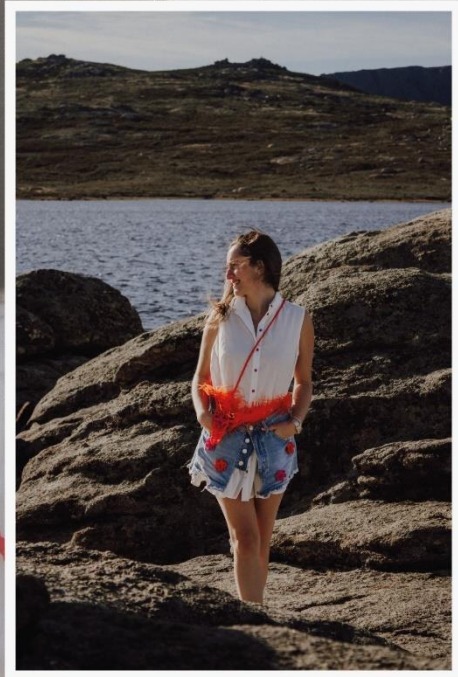
MIDU

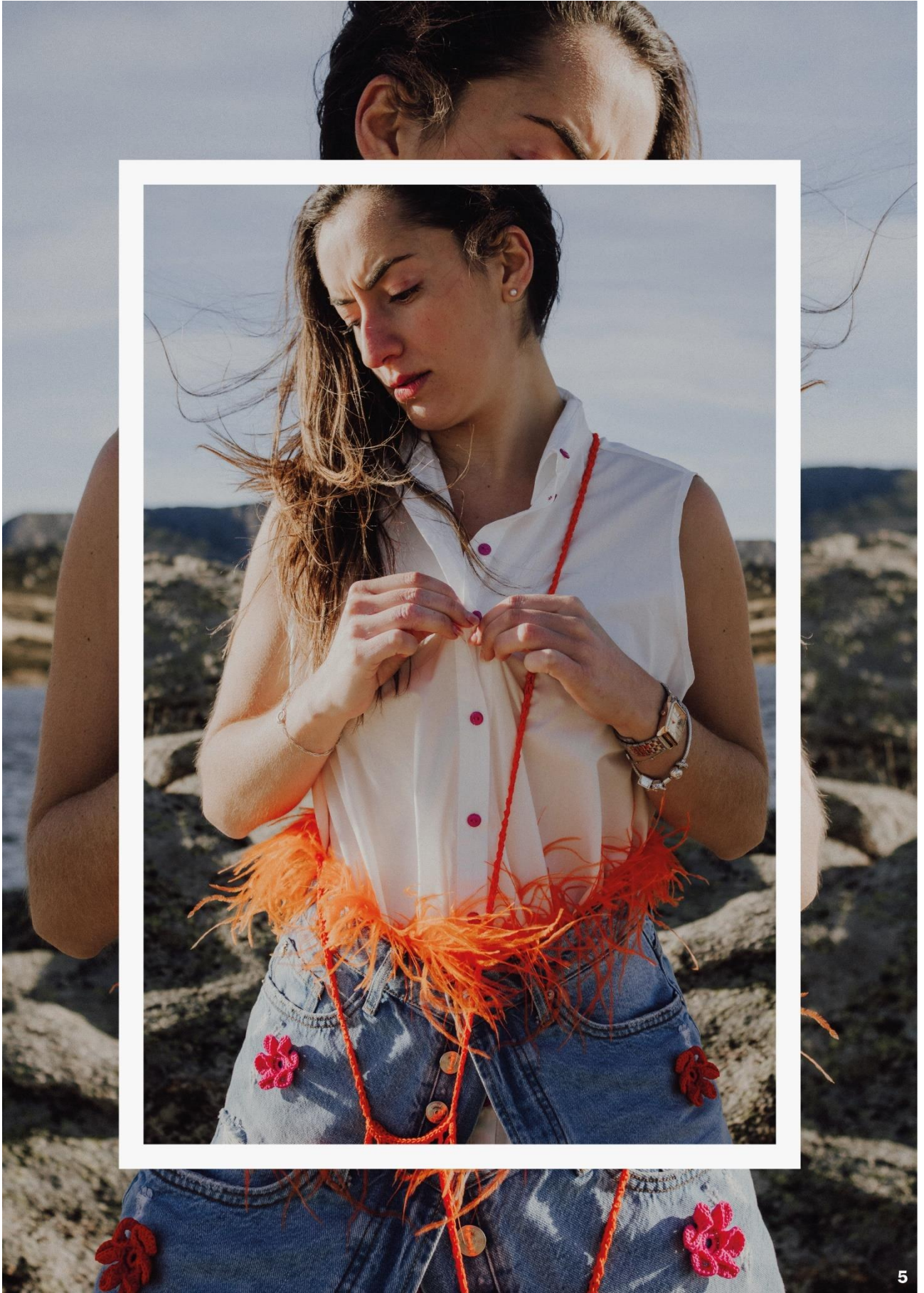


SPRING











MIDU



MIDU PRIMAVERA- UM LEMBRETE DE COMO A MUDANÇA PODE SER BONITA





8

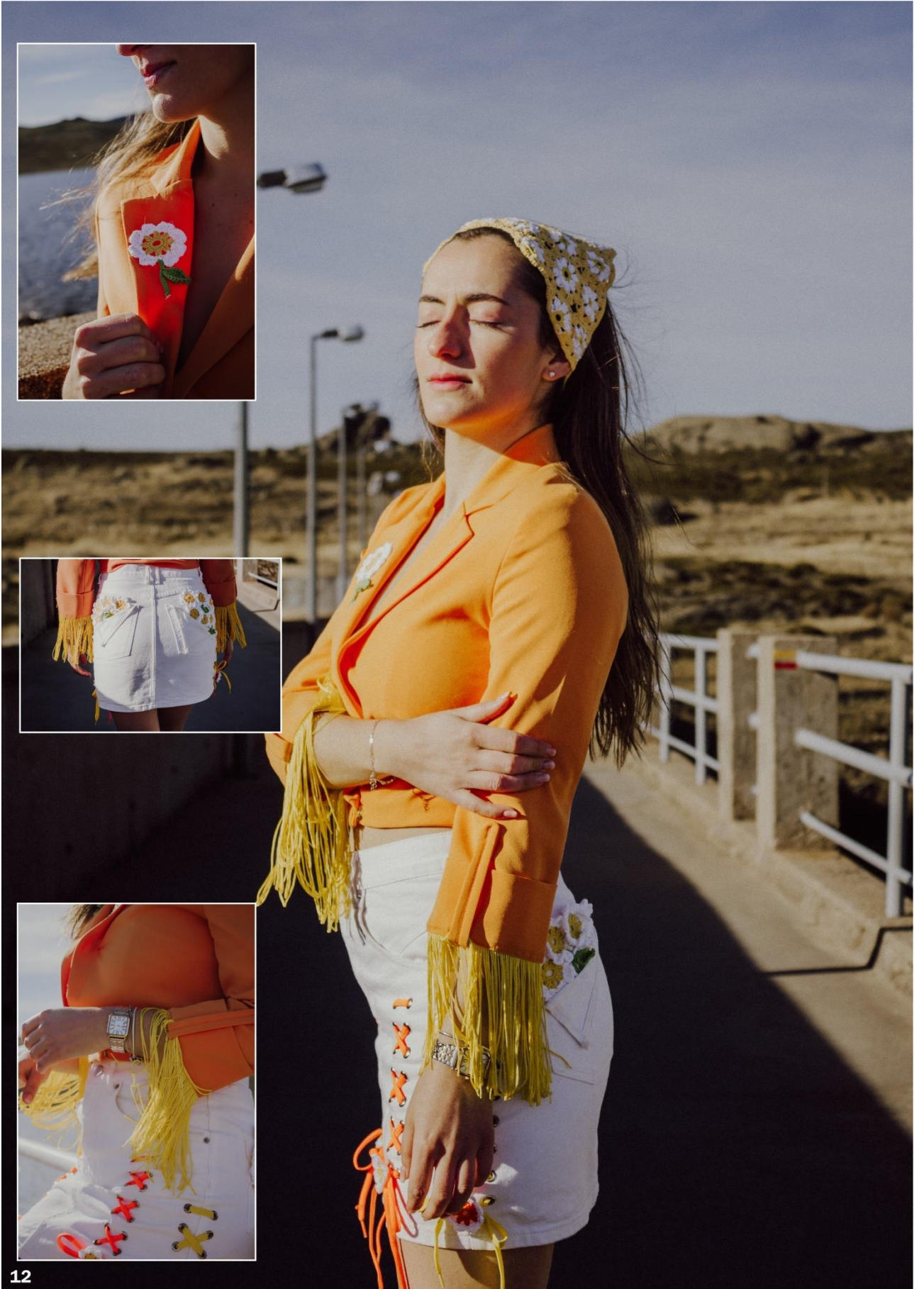




MIDU

10





12

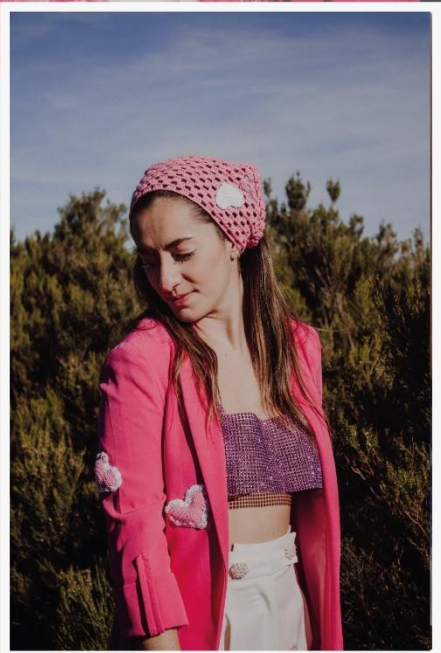
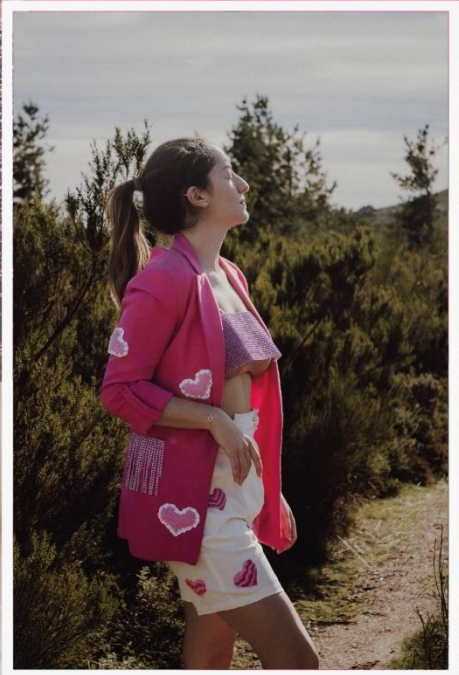




LOVE











MIDU



MIDU MAS SE A PRIMAVERA É AMOR, EU "PRIMAVERA" VOCE





20





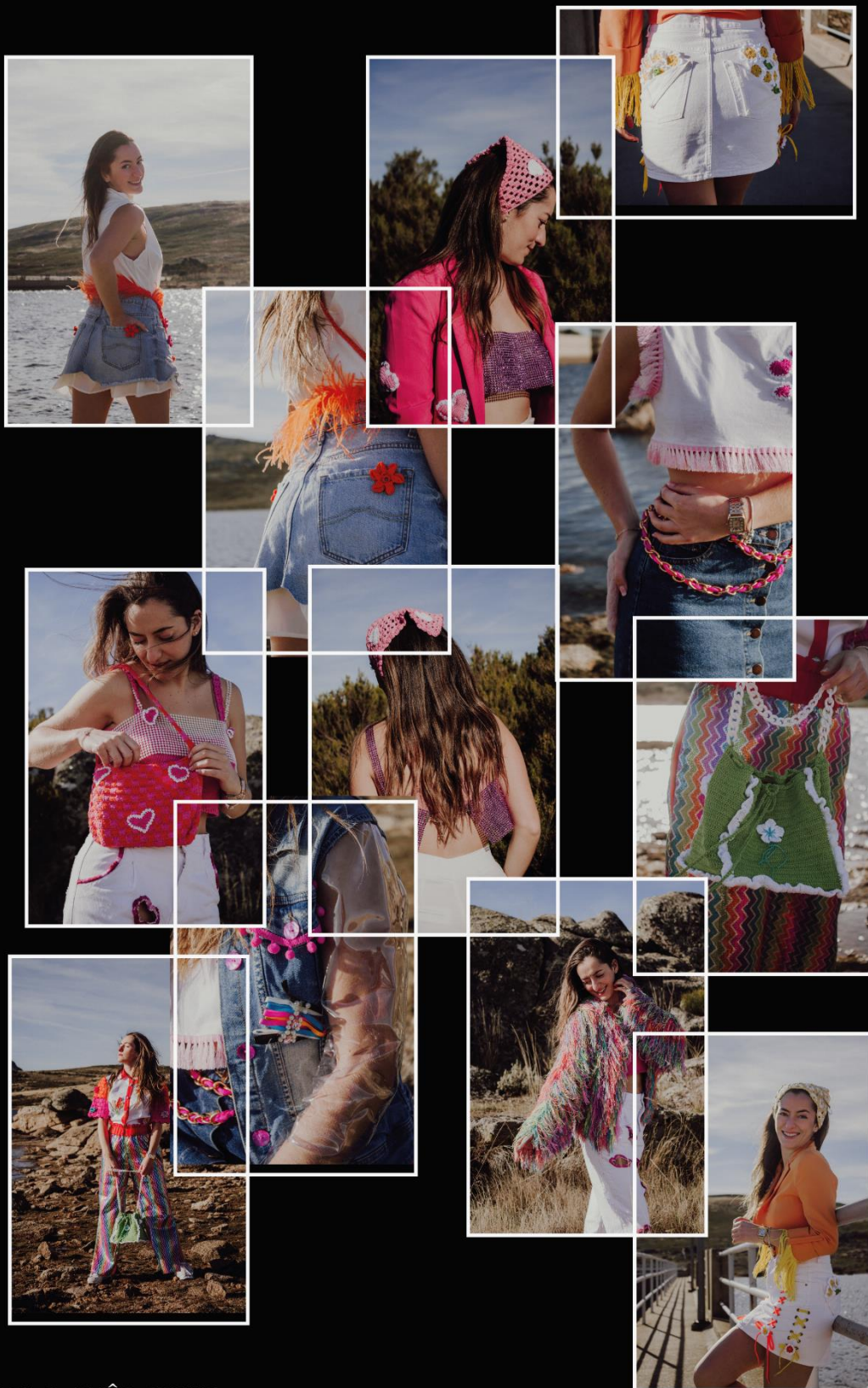
MIDU





24





MODELO: INÊS CRUZ

FOTOGRAFIA: NIRNADIENSTMANNFOTOGRAFIA

DESIGNER: MICAELA PINHEIRO

5-Conclusão

No enquadramento de moda atual, verificamos incontáveis métodos válidos de apresentação de coleções, desde apresentações e instalações independentes aos desfiles sob o formato tradicional, cabe ao designer decidir a forma como quer comunicar a linguagem da sua marca.

O projeto realizado pretende contribuir para a valorização e afirmação das marcas de moda de autor de forma a permitir uma análise crítica do seu produto e das metodologias de trabalho inerentes. A reflexão e contextualização do fenómeno da Moda e do papel do designer, permitiu compreender o potencial que o Design de Moda tem como meio transformador da sociedade e da cena cultural. Aceitando que a Moda reflete individualidade, sociabilidade, hábitos, usos e costumes de uma determinada época e comunidade, entende-se que o designer de moda tem como principal objetivo comunicar e dotar as suas coleções de significado. Ou seja, o design de autor surge como um elemento independente que se apoia num exercício de design livre e autónomo do mercado mainstream, dominado pelos interesses económicos. O design independente aparece num lugar mais propício a desenvolver um produto verdadeiramente inovador e autêntico.

Através da coleção de autor apresentada pode-se analisar a aplicação da metodologia de Bruno Munari. O problema deste projeto/coleção passa pelo aumento exponencial do consumo de artigos de vestuário e do seu descarte indevido. Visto que a sustentabilidade é atualmente uma das maiores preocupações a nível mundial, o projeto de Micaela Pinheiro, traz consigo o uso de técnicas sustentáveis como o *upcycling* e o *zero waste*. Infelizmente são demasiado o número de desperdícios têxteis e resíduos designados de “lixo”, e torna-se importante a consciencialização para uma maior responsabilidade ambiental. Este projeto, foi desenvolvido para o público em causa agir de forma mais consciente utilizando as roupas que seriam lixo e dando uma nova vida as mesmas.

Através da compreensão sobre a sustentabilidade viu-se no *upcycling* a forma de melhorar o problema em causa neste projeto, usando sobras como inspiração de modo a gerar novos produtos. Esta é uma prática que se tem tornado cada vez mais recorrente tornando uma economia mais circular, onde os

produtos de moda voltam ao mercado com uma nova aparência e significado após terem sido descartados.

Uma das maiores virtudes deste projeto foi a criatividade, que como se sabe nunca se desenvolve um projeto à primeira, e é alterado muitas vezes. O projeto foi projetado, de maneira a ficar como o encontramos no resultado final.

Como perspectivas futuras, prevê-se muitos mais projetos de desenvolvimento de produto e se possível num projeto futuro aliado a uma marca já existente, de modo a aplicar todo o conhecimento de um designer mais experiente. Seria pertinente a continuação da exploração da área do artesanato tendo em conta toda a sua carência em apoios e a sua mais-valia de atribuições e acréscimo de valor ao produto de design.

Tendo em conta interesses e motivações pessoais, o tema da intervenção do artesanato, aliado ao desenvolvimento de uma coleção ficará mantido em aberto para uma extensão virtual, nomeadamente nas redes sociais comunicando assim a identidade da marca.

6- Bibliografia

- Aley. (n.d.). *As principais diferenças entre a arte e o design*. Retrieved September 29, 2022, from <https://www.printi.com.br/blog/principais-diferencas-entre-arte-e-o-design>
- Ambiente, A. P. (n.d.). *APA*. <https://apambiente.pt/>
- CAMARGO, F. (2021). *O custo por trás da indústria da moda é maior do que você pensa*. <https://investidor.estadao.com.br/colunas/fernanda-camargo/impacto-ambiental-industria-moda/>
- Carlos, M., & Martins, V. (2019a). *Engenharia Projeto “a maria” A Intervenção do*.
- Carlos, M., & Martins, V. (2019b). *Engenharia Projeto “a maria” A Intervenção do artesanato no design de moda*.
- Denis, R. C. (2002). *Uma introdução à história do design* (E. Blucher (ed.)). https://www.academia.edu/26198140/Uma_Introdução_à_História_do_Design_Rafael_Cardoso_Denis
- Domestika. (2020). *O que é e quais são os principais tipos de bordado?* <https://www.domestika.org/pt/blog/5898-o-que-e-e-quais-sao-os-principais-tipos-de-bordado>
- Eco.nomia. (n.d.). *O QUE É A ECONOMIA CIRCULAR?* Retrieved October 25, 2022, from <https://eco.nomia.pt/pt/economia-circular/estrategias>
- ECycle, E. (n.d.). *O termo upcycling foi criado pelo ambientalista alemão Reine Pilz, em 1994. A prática do upcycling reduz a quantidade de resíduos produzidos que iriam passar anos em aterros sanitários. Estratégias para a conservação do ecossistema são necessárias para di*.
- Empírica, M. (2019). *A primavera de Sentimentos*. http://www.momento.com.br/pt/ler_texto.php?id=2438&stat=0
- Endo, D. Y. (2013). *O Design têxtil aplicado no design de produto*. 216.
- Erlany, J., & Silva, S. (2017). *Jessica Erlany Souza Silva Upcycling como estratégia de sustentabilidade e valorização de produto aplicado à confecção de pequeno porte do APL de confecções de*.
- Europeu, P. (n.d.). *Parlamento Europeu*. <https://www.europarl.europa.eu/portal/pt>

- Europeu, P. (2021). O impacto da produção e dos resíduos têxteis no ambiente (infografia). *Parlamento Europeu*, 1–7.
<https://www.europarl.europa.eu/news/pt/headlines/society/202108STO93327/o-impacto-da-producao-e-dos-residuos-texteis-no-ambiente-infografia>
- Fernandes, A. M. P. (2012). Os tradicionais bordados portugueses no design de vestuário. *DObra[s] – Revista Da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas Em Moda*, 5(12), 125. <https://doi.org/10.26563/dobras.v5i12.123>
- Ferreira, Â. (2013). *Contribuição para o Desenvolvimento de um Modelo de Intervenção do Design no Artesanato*.
- Ferreira, Â. A. de S., Neves, M. M., & Rodrigues, C. S. (2012). Perspectivas do papel do design no artesanato. *XXII Jornadas Luso - Espanholas de Gestão Científica – Sociedade, Territórios e Organizações: Inclusões e Competitividade*, 1–3. <http://hdl.handle.net/1822/25913>
- FERREIRA, Â. S. (2012). *DESIGN E ARTESANATO*.
- Helena Antónia. (2012). *Vintage for a Cause*.
<https://vintageforacause.pt/pt/pages/history-values>
- Joana Capucho. (2022). Portugueses deitam fora 200 mil toneladas de roupa por ano. *Diário de Notícias*. <https://www.dn.pt/edicao-do-dia/08-abr-2019/portugueses-deitam-fora-200-mil-toneladas-de-roupa-por-ano--10764484.html>
- Kate Fletcher, L. G. (2011). *Moda & Sustentabilidade- Design para mudança* (Editora Senac São Paulo (ed.)).
https://books.google.nl/books/about/Moda_sustentabilidade.html?id=Kwm5DwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Legnaioli, S. (n.d.). *O que é slow fashion e por que adotar essa moda?*
<https://www.ecycle.com.br/slow-fashion/>
- Macena, B. B., Marques, N., & Broega, A. C. (2018). Slow Fashion: Características, Importância e a Relação com o Design. *Cimode*, 517–520.
- Marquês, C. I. T. (2011). a Moda E O Artesanato: Uma Alternativa De Inclusão Para Os Jovens. *Revista Multidisciplinar Da Uniesp*, 154–163.
<http://www.uniesp.edu.br/revista/revista11/pdf/artigos/13.pdf>
- Monteiro, B. (2018). *Contributo para design de moda sustentável*:

- Reaproveitamento de materiais para acessórios de moda.*
- Morris, W. (1875). *Têxteis de Tecnologia Jacquard para o Universo Infantil II*. 6–48.
- Mota, L. M. G. da C. F. (2015). *Design como fator de humanização no desenvolvimento de produtos : Posto de trabalho para ambiente em cowork*. 309. <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/82952/2/119803.pdf>
- Neto, Waldemar de Freitas. (2014). *Metodologia Kansei No*. 170.
- Pinto, I. (2020). “Estamos muito mal”. Produção de roupa já está a fechar empresas. *Diário de Notícias*. <https://www.dn.pt/dinheiro/estamos-muito-mal-producao-de-roupa-ja-esta-a-fechar-empresas-12008090.html>
- Priberan, D. (n.d.). *Desígnio*. Retrieved September 29, 2022, from <https://dicionario.priberam.org/desígnio>
- Profissionalizar, I. (2021). *Qual a sua técnica de artesanato favorita?* <https://profissionalizar.com/tecnicas-de-artesanato/>
- Revolution, F. (2020). *O impacto do COVID-19 na indústria da moda, Portugal e o mundo*. <https://www.fashionrevolution.org/portugal-blog/o-impacto-do-covid-19-na-industria-da-moda-portugal-e-o-mundo/>
- Rita, D. I. O. F. (2016). *Arte Têxtil Contemporânea e Sustentabilidade*.
- Rocha, B. P. (2017). *Amor Dado*. 44.
- Rodrigues, V. M. (2018). *Artesanato no Design de Moda Caso da Cestaria de Gonçalo*.
- Romero, G. (2014). *Entrevista a Gimena Romero*. <http://www.oblogdadmc.com/2014/11/entrevista-gimena-romero-bordadeira.html>
- Rosa, C. M. & C. R. & Vera M. & R. R. (2019). *A pegada da nossa roupa*.
- Salcedo, E. (2014). *Moda ética para um futuro sustentável*.
- Savers, G. (2020). *Vintage For a Cause, a marca portuguesa que junta o upcycling à inclusão social*. <https://greensavers.sapo.pt/vintage-for-a-cause-a-marca-portuguesa-que-junta-o-upcycling-a-inclusao-social/>
- Silva, B. V. B. da. (2015). *Crochê: O resgate cultural e seus arsenais na prática do Designer De Moda*.
- Silva, J. S. G. da, & Santos, A. dos. (2009). IMPLICAÇÕES DOS CONCEITOS DA SUSTENTABILIDADE NO DESIGN : UMA REVISÃO Implications of

- sustainability concepts on design : a critical review. *Revista Tecnologia e Sociedade*, 5(8), 1–14.
- Team, M. (2021). *Movimento Zero Waste: entenda os fundamentos da sustentabilidade*.
- Têxtil, D. (2021). *Moda artesanal: sustentabilidade e criatividade em ação*. 2021. <https://www.digitaletextil.com.br/blog/moda-artesanal/>
- Unifardas. (n.d.). *Moda Sustentável e Zero Waste aplicado ao Vestuário Profissional*. Retrieved October 10, 2022, from <https://unifardas.pt/moda-sustentavel-vestuario-de-trabalho/>
- Vaz Barbosa, T. J. (2013). *Metodologia projectual: um método para atingir a criatividade*. 3, 86.
- VIEIRA, G. S. de O., & NUNES, J. H. (2014). *Artesanato: Identidade e Trabalho*. 182.
- William Morris. (n.d.). *William Morris*. Samiferraz. <https://www.pensador.com/frase/MzE4MzAy/>
- Yuukura, F. (2017). *Das coisas nascem coisas*. 27-07-2017. <https://medium.com/deadlines/das-coisas-nascem-coisa-739d059f36af>