CENTRO DE ESTUDOS E SISTEMAS AVANÇADOS DO RECIFE

CESAR SCHOOL

CURSO DE DESIGN

GABRIELA LINS DE AMORIM VIANA

FUTUROS VESTÍVEIS: UMA REIMAGINAÇÃO DA RETÓRICA FASHION E DA AUTENTICIDADE ATRAVÉS DO DESIGN DE MODA ESPECULATIVA

RECIFE

2026

GABRIELA LINS DE AMORIM VIANA

FUTUROS VESTÍVEIS: UMA REIMAGINAÇÃO DA RETÓRICA FASHION E DA AUTENTICIDADE ATRAVÉS DO DESIGN DE MODA ESPECULATIVA

Relatório Técnico apresentado ao curso de Graduação em Design do Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife – CESAR School, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientação: Prof. M.e. Denny A. Farias Costa

RECIFE

2026

Permito a reprodução, total ou parcial, deste trabalho por quaisquer meios físicos ou digitais, exclusivamente para fins de estudo e pesquisa, desde que a fonte seja devidamente referenciada.

V614f Viana, Gabriela Lins de Amorim
Futuros vestíveis: uma reimaginação da retórica fashion e da autenticidade através do design de moda especulativa Gabriela Lins de Amorim Viana ; orientação Denny Anderson Farias Costa. -- Recife : CESAR School, 2026.
81 p. il.

TCC (Graduação) - Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife – Bacharelado em Design.

1. Design especulativo. 2. Design Fiction. 3. Fashion Futuring. 4. Moda Especulativa. 5. Design Discursivo I.Costa, Denny Anderson Farias. II.Correia, Manuela Beatriz Pedrosa. III.Silva , Antonio Carlos da. IV. Título.

Catalogação da Publicação na Fonte (CIP)
Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife - CESAR School
Bibliotecária Ana Clara Amorim, CRB-2145.

FOLHA DE APROVAÇÃO

GABRIELA LINS DE AMORIM VIANA

FUTUROS VESTÍVEIS: UMA REIMAGINAÇÃO DA RETÓRICA FASHION E DA AUTENTICIDADE ATRAVÉS DO DESIGN DE MODA ESPECULATIVA

Trabalho aprovado em Recife: **07/07/26.**

BANCA EXAMINADORA

Professor: Denny Anderson Farias Costa
(CESAR SCHOOL)
Orientador

Professora : Manuela Beatriz Pedrosa Correia
(CESAR SCHOOL)
Avaliadora interna

Avaliador(a) : Antonio Carlos da Silva
(CESAR)
Avaliador(a) externo(a)

RECIFE
2026

AGRADECIMENTOS

Dedico este trabalho de conclusão de curso a todas as pessoas que foram o suporte necessário para eu continuar e descobrir quem sou dentro do design — tanto profissional quanto pessoalmente. Há uma música no musical *Tick, Tick... Boom!*, composta por Jonathan Larson, chamada "Louder Than Words", que diz: *"Cages or wings, which do you prefer? Ask the birds"*. Levei essa provocação comigo durante todo o percurso, como um norte para entender a forma como quero me apresentar e como pretendo utilizar meus projetos para ir cada vez mais longe, ecoando conceitos, criações e ideias.

Sempre fui alguém que se apaixona e se conecta facilmente por histórias. Na adolescência, devorava romances e contos de terror com a vontade latente de criar as minhas próprias narrativas, mas me faltavam a disciplina e o foco. Desde que entrei na faculdade, essa criatividade foi impulsionada e explorada nos projetos da instituição, o que me trouxe o gás necessário para perseguir o sonho de contar histórias e me conectar com vivências reais. Só tenho a agradecer por ter descoberto uma carreira capaz de me fazer trilhar caminhos e realizar desejos que a Gabriela de 13 anos sempre quis.

Gostaria de agradecer, primeiramente, à minha família de sangue pelo suporte contínuo. Especialmente ao meu pai, Darniton Amorim Viana, que esteve comigo em todos os percalços e momentos positivos, fazendo-me enxergar o quão brilhante minha jornada pode ser. Com suas dicas e apoio em todos os âmbitos, ele é o pilar que me mantém firme no que acredito. Desde a época do colégio, com minhas dificuldades em exatas, até as inseguranças recentes com o mercado de trabalho, ele sempre esteve lá. Sem ele, nada disso seria possível; agradeço imensamente por cada ensinamento. Quero deixar um agradecimento ao meu irmão mais novo Heitor Farias Neves de Amorim, que serviu como motivação em vários momentos para eu seguir este caminho e servir como inspiração no futuro para ele seguir seu próprio caminho dentro de algo que ele tenha interesse, quando estiver mais velho.

Quero agradecer também à família que a vida me deu e que escolhi a dedo aos meus 10 anos: Tia Monica e Tio Pedro, que me acompanham com um amor e presença indispensáveis. À Alanah, minha melhor amiga e irmã de consideração,

que sempre me apoiou nos meus sonhos, dividindo os medos profissionais e comemorando as vitórias que alcançamos juntas. E ao Matheus, um irmão que a vida trouxe e que inseriu ideias mirabolantes, arte e música em nossas rotinas desde muito cedo. Ele não chegou a nos ver entrar na faculdade, mas permanece vivo em cada conversa, ideia e projeto. Não sei onde ele está, mas sei que nos olha com orgulho pelo caminho que trilhamos.

Aos amigos que fiz durante a faculdade, que compartilharam tardes intensas dentro dos prédios da instituição, amparando-se mutuamente: sem vocês, muitos projetos não teriam saído do papel. Foram fundamentais para me dar coragem e mostrar que minhas ideias podem ganhar o mundo, provando que tudo se torna alcançável através do apoio, da comunicação e da organização.

Por fim, expresso minha gratidão aos professores que me guiaram ao longo desses quatro anos, mostrando a amplitude do design e como o rigor com as etapas de um projeto confere virtude ao resultado. Muito obrigada pelos ensinamentos, docentes que marcaram minha jornada: Gabriela Araújo, Tatalina Oliveira, Rafael Rattes e Hugo Leonardo Macêdo. Um destaque profundamente especial ao meu orientador, Denny Farias. Desde o início do curso, suas aulas de Design Especulativo e Estudos de Futuro casaram perfeitamente com os sonhos que eu desejava trilhar. Obrigada pela presença em todo o caminho e pelo suporte essencial nesta reta final, que marca o capítulo inicial da minha história oficial como designer.

RESUMO

Este relatório técnico apresenta o processo de desenvolvimento de um projeto prospectivo e discursivo no campo do Design de Moda, que utiliza o Design Fiction como abordagem crítica para questionar a obsolescência acelerada e a homogeneização identitária geradas pelo consumo contemporâneo e pelas lógicas algorítmicas. O objetivo central foi investigar o vestuário como uma interface existencial e biossensorial através de cenários especulativos, articulando conceitos de design de futuros, moda digital, design da informação e bem-estar sensorial no tecido urbano. O percurso metodológico seguiu uma abordagem qualitativa e exploratória estruturada em duas frentes complementares: a adaptação da metodologia *Fashion Futuring* (Garcia, 2023) para um formato de aplicação individual e a sua integração às quatro fases do Processo de Design de Bernd Löbach. O desenvolvimento do projeto envolveu mapeamento de sinais fracos, cenarização, e o desenvolvimento de protótipos diegéticos (Kirby, 2010). Como resultado, concebeu-se a marca ficcional Ateliê SOMA e o seu artefato central: a vestimenta "Trama Onírica". O desdobramento prático final consolidou-se na materialização de um Lookbook Especulativo, um livreto impresso que funciona como ferramenta de transcriação entre o vivido e o projetado, ilustrando a anatomia e as dinâmicas sociais da vestimenta no cotidiano futuro. Conclui-se demonstrando a eficácia do design de futuros para subverter lógicas de mercado e abrindo caminhos para investigações futuras em prototipagem física tridimensional de circuitos responsivos.

Palavras-chave: Design Especulativo; Design Fiction; Fashion Futuring; Moda Especulativa; Design Discursivo.

ABSTRACT

This technical report presents the development process of a prospective and discursive project in the field of Fashion Design, which utilizes Design Fiction as a critical approach to question the accelerated obsolescence and identity homogenization generated by contemporary consumption and algorithmic logics. The central objective was to investigate clothing as an existential and biosensory interface through speculative scenarios, articulating concepts of futures design, digital fashion, information design, and sensory well-being within the urban fabric. The methodological path followed a qualitative and exploratory approach structured into two complementary fronts: the adaptation of the Fashion Futuring methodology (Garcia, 2023) for an individual application format and its integration into the four phases of Bernd Löbach's Design Process. The project's development involved weak signals mapping, scenario building, and the development of diegetic prototypes (Kirby, 2010). As a result, the fictional brand Ateliê SOMA and its core artifact, the "Trama Onírica" (Dream Weave) garment, were conceived. The final practical outcome culminated in the materialization of a Speculative Lookbook, a printed booklet that functions as a tool for translation between the lived and the projected, illustrating the anatomy and social dynamics of the garment in future daily life. It concludes by demonstrating the effectiveness of futures design in subverting market logics and opening pathways for further research into three-dimensional physical prototyping of responsive circuits.

Keywords: Design Fiction; Fashion Futuring; Fashion Speculative; Discursive Design; Speculative Design.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Review Malu Borges Clique sobre	8
Figura 2	Bolsa de Lixo Balenciaga	9
Figura 3	Lista A/B do Desing	20
Figura 4	Descarte da Indústria têxtil na distopia teatral por Vicenta…	29
Figura 5	Tabela síntese da metodologia	42
Figura 6	Framework So What?	45
Figura 7	Site sobre a The Fabricant	46
Figura 8	Conceito Visual do tecido regularizador de humor	47
Figura 9	Hexoskin	48
Figura 10	Exemplo de AR na moda	49
Figura 11	Detalhes de funcionamento TelexTiles (2023)	50
Figura 12	Site sobre o TanvasTouch	51
Figura 13	Tabela de cenarização 4 arquétipos	53
Figura 14	Tabela PESTLE	55
Figura 15	Lista de protótipos diegéticos	56
Figura 16	Croqui final da roupa	58
Figura 17	Musas da roupa	58
Figura 18	Matriz morfológica da roupa	60
Figura 19	Trama Onírica	61
Figura 20	Silêncio Têxtil	64
Figura 21	Ler Alguém	66
Figura 22	Capa do LookBook	67
Figura 23	Página dupla lookbook	68
Figura 24	Página dupla	69

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO....7
1.1 JUSTIFICATIVA.... 10
1.1.2 Justificativa para a sociedade contemporânea.... 11
1.1.3 Justificativa para o design....12
1.2 PROBLEMA DE PESQUISA....12
1.2.1 Motivação de Mercado....13
1.2.2 Motivação Técnica.... 14
1.3 CONTRIBUIÇÕES.... 15
1.4 OBJETIVOS....16
1.4.1 Objetivo Geral.... 16
1.4.2 Objetivos específicos.... 16
1.5 ESTRUTURA DO RELATÓRIO TÉCNICO....16
2 DECLARAÇÃO DO USO DE IA GENERATIVA E TECNOLOGIAS ASSISTIDAS POR IA NO PROCESSO DE REDAÇÃO....18
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA....18
3.1 O Design como Prática Intelectual e Discursiva.... 18
3.1.1 Design Especulativo, Ficção e a "Lista B".... 19
3.1.2 Moda Especulativa: Artefatos Epistêmicos e Transição de Valores.... 20
3.2 Moda como forma de controle.... 21
3.2.1 Dualismo Simmeliano e a Estratificação....22
3.2.2 Moda como sistema de signos e construção do desejo.... 23
3.2.3 Moda, hegemonia e matriz colonial.... 25
3.3.1 Subcultura, DIY e moda dissidente....27
3.3.2 Moda como linguagem política.... 29
3.4 Cultura, mídia e aceleração contemporânea da moda....30
3.4.1 Cultura digital e aceleração das tendências.... 31
3.4.2 Instagramização, TikTok e homogeneização estética....32
3.4.3 Consumo mediado e influência algorítmica.... 33
4 METODOLOGIA....35
4.1 Metodologia de Pesquisa....35
4.1.3 Metodologia Fashion Futuring adaptada....38
4.2 Entregável: LookBook especulativo....40
4.3 Desenvolvimento do cenário especulativo....41
5 RESULTADOS....42
5.1 Imersão na moda atual e a hegemonização dentro das redes sociais....42
5.2 Coleta e Curadoria de sinais fracos....42
5.2.1 The Fabricant: A moda digital.... 43
5.2.2 Tecidos inteligentes reguladores de humor e Hexoskin (Tecido Inteligente de análise sensorial do ambiente).... 44
5.2.3 AR na moda.... 46
5.2.4 Telextiles.... 47

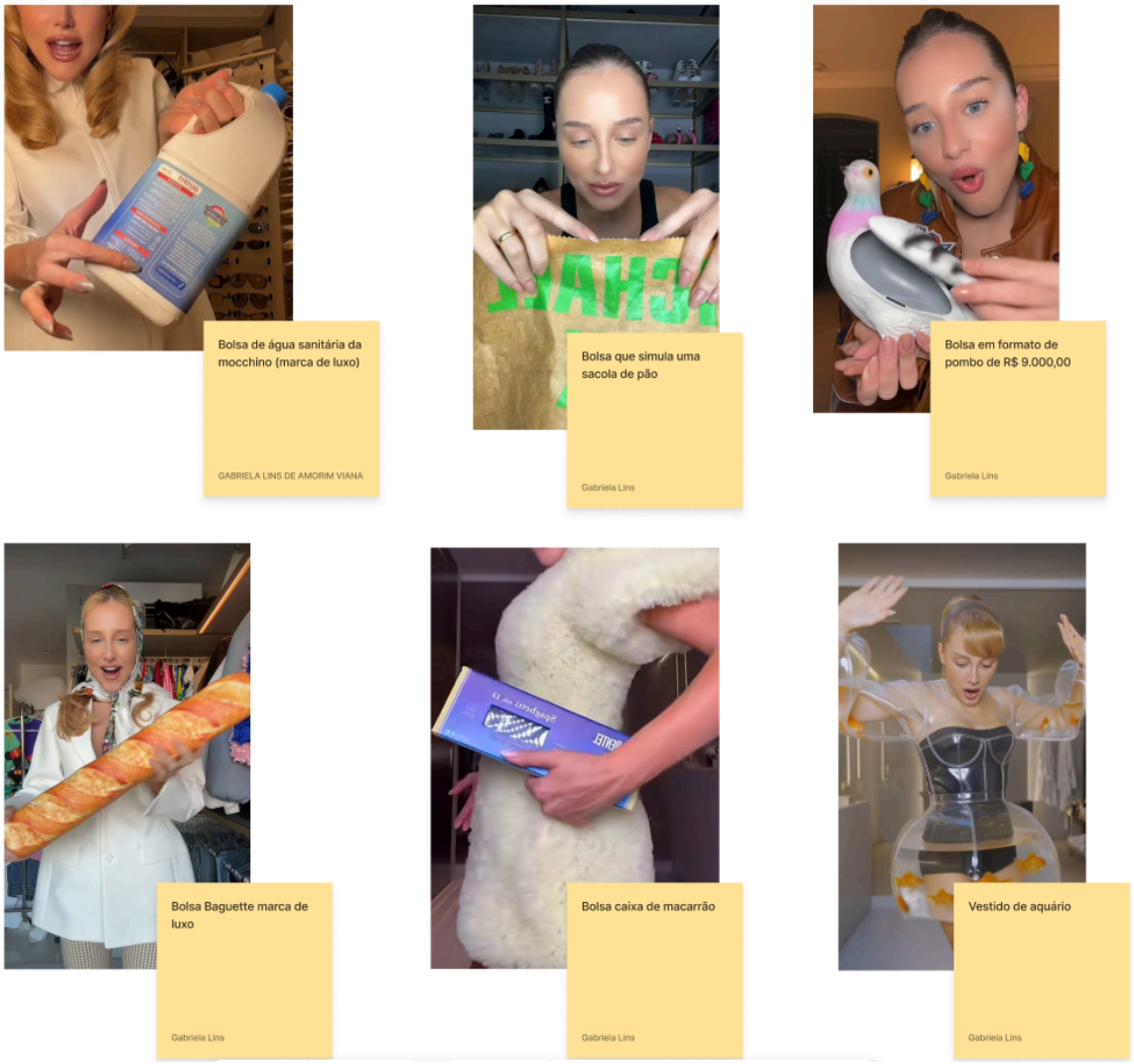
5.2.5 TanvasTouch..... 48
5.3 Construção dos quatro arquétipos especulativos e framework PESTLE..... 50
5.4 Mapeamento de Protótipos Diegéticos..... 52
5.5 Concretização da roupa e refinamento iterativo..... 54
5.6 O cenário especulativo: SOMA e a vestimenta Trama Onírica.....56
5.6.1 Cenário Prospectivo: A Moda no Século XXII.....56
5.6.2 A Roupa como Exossomatização da Expressão..... 57
5.6.3 A Infraestrutura da Memória Têxtil: Onde o Sentir se Armazena..... 58
5.6.4 Silêncio Têxtil: Entre o Descanso Sensorial e o Controle Coercitivo.....59
5.6.5 “Ler Alguém”: A Ruptura da Obsolescência Programada.....60
5.7 O Lookbook como Artefato Crítico: Cenários de Uso da Trama Onírica..... 62
5.7.1 Desenvolvimento Visual do Projeto..... 62
5.7.2 Estrutura e Funcionalidade do LookBook..... 63
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 65
REFERÊNCIAS..... 68

1 INTRODUÇÃO

Historicamente, o vestuário atua como uma materialização de discursos antropológicos, ideológicos e subjetivos, conferindo corpo à experiência humana e à cultura material, conforme discutido por Daniel Miller (2013) em *Treco, Troços e Coisas*. No entanto, a partir da crise financeira de 2008, as redes sociais consolidaram-se como uma infraestrutura central da vida cultural contemporânea, sob a lógica do que Nick Srnicek (2017) conceitua como Capitalismo de Plataforma. Nesse novo arranjo, a moda passou por uma transformação estrutural significativa: o que antes operava em ciclos sazonais mediados por instituições tradicionais deu lugar a uma perspectiva hegemônica em que a roupa é envelopada como *commodity* pelas mídias digitais, funcionando em um fluxo contínuo de microtendências, alta rotatividade estética e rápida obsolescência.

Esse regime é sustentado por plataformas digitais que, por meio de algoritmos de recomendação, ditam a formação de identidades e repertórios visuais a partir de métricas estritas de desempenho. Fenômenos de massa como as *trends* de *Get Ready With Me* (GRWM) — que acumulam bilhões de visualizações e interações — reconfiguraram a relação do sujeito contemporâneo com o "*outfit*", tornando o ato diário do vestir dependente do retorno quantificável de *likes* e *reposts*. Nesse cenário de alta competitividade informacional, a roupa frequentemente deixa de ser uma ferramenta de autoexpressão genuína para operar como um vetor de pura tração digital. Isso se evidencia tanto na espetacularização de conteúdos hiper-engajados, a exemplo do fenômeno de influenciadoras como Malu Borges e suas bolsas mirabolantes, quanto nas estratégias deliberadas de choque e atrito estético promovidas pelos desfiles da marca Balenciaga, cujo objetivo primordial é performar estaticamente dentro da lógica de circulação algorítmica.

Figura 1 - *Reviews* da Malu Borges



Fonte: A autora (2026)

Figura 2 - Bolsa de Lixo desfile da Balenciaga



Fonte: Vogue Globo, 2022

A aceleração extrema e o descarte frenético de estilos na era digital encontram raízes profundas na sociologia de Pierre Bourdieu (1979). Os conceitos de *habitus*, capital cultural e distinção revelam que, sob a superfície da aparente democratização da internet, as dinâmicas de diferenciação social permanecem intocadas. Um reflexo nítido disso manifestou-se no apelo de movimentos como o *quiet luxury* e na popularização de *trends* emblemáticas como "Quanto custa o outfit". Longe de servirem como canais de emancipação ou tradução da subjetividade, tais manifestações operam como mecanismos sutis de segregação e validação de classe, desenhados especificamente para evidenciar discrepâncias econômicas e reatualizar as barreiras de exclusão social no espaço virtual.

Todavia, sinais recentes indicam um crescente cansaço em relação a essa engrenagem hiperestimulada. Como aponta Joan Kennedy (2023), observa-se uma saturação generalizada em relação à velocidade e à superficialidade das microtendências, evidenciando uma crise latente na função genuinamente comunicativa da moda. Diante desse panorama, emerge o paradoxo central que mobiliza este trabalho: embora a vestimenta continue a ser reivindicada como um espaço de agência individual, sua total mediação por sistemas algorítmicos padroniza as escolhas estéticas e restringe a autonomia criativa dos sujeitos. É nesse hiato crítico que se insere a presente pesquisa, cujo propósito é investigar como os algoritmos das redes sociais impactam a construção do gosto e a autenticidade na moda contemporânea, buscando caminhos projetuais capazes de tensionar essas lógicas operacionais e expandir as fronteiras da expressão identitária.

1.1 JUSTIFICATIVA

Esta presente pesquisa propõe uma análise crítica e uma reimaginação das retóricas da moda contemporânea, explorando o vestuário como plataforma para autenticidade, manifestação artística e construção de narrativas por meio da materialidade têxtil. Para tornar ainda mais palpável a reflexão, foi desenvolvido um cenário especulativo, juntamente com um artefato especulativo, tangibilizado em um modelo de roupa personalizada, a partir da interpretação e aceleração de sinais fracos que comprovam o tema abordado ao longo do projeto.

A pertinência deste estudo reside na necessidade de refletir sobre como a roupa pode retomar sua vocação como forma de comunicação e representação pessoal através da moda, de uma forma que resista à lógica acelerada e homogeneizante das microtendências mediadas por algoritmos. Em um contexto no qual os sistemas digitais tendem a padronizar estéticas e induzir padrões de consumo baseados em visibilidade e engajamento, torna-se relevante investigar caminhos que devolvam ao indivíduo maior autonomia simbólica sobre sua própria imagem.

A relevância acadêmica deste projeto reside na proposição de uma "fricção projetual" que questione como a moda pode retomar seu papel de resistência e autenticidade frente a um cenário de vigilância e padronização algorítmica. Dentro de contextos acadêmicos, são poucos os documentos que relacionam a expressão pessoal e autenticidade da população no geral, com as redes sociais e como elas influenciam nesse comportamento, apesar de algoritmos e redes sociais serem um tema extremamente procurado.

1.1.2 Justificativa para a sociedade contemporânea

A relevância social desta pesquisa reside em sua capacidade de dialogar diretamente com questões contemporâneas urgentes, que transcendem o universo da moda. O trabalho oferece uma lente crítica para analisar o impacto da cultura digital na formação de identidades e na padronização de comportamentos, em uma era de intensa influência online. Ao problematizar a “padronização do corpo” como consequência das retóricas hegemônicas, a pesquisa se insere em um debate mais amplo sobre diversidade, inclusão e a política dos corpos, desafiando padrões de beleza excludentes.

O uso de redes sociais e o nível de influência que algoritmos de TikTok ou Instagram, por exemplo, conseguiram atingir, podem trazer uma falsa impressão de autenticidade, contudo, trata-se apenas da aplicação direta e reprodução acrítica de retóricas hegemônicas; uma forma de manipulação das percepções de si mesmo e como cada um deseja se expressar. O usuário, portanto, está seguindo o que lhe é imposto para fazer parte de determinado grupo, sem direito de escolha e expressão própria (Kyung-Ah Byun, 2018).

Desta forma, ao propor alternativas ao consumo passivo e acelerado da moda, o projeto fomenta uma consciência crítica sobre o sistema algorítmico em que vivemos, incentivando uma busca por formas de expressão mais autênticas e sustentáveis, contribuindo, em última instância, para o bem-estar individual e para a construção de uma sociedade mais plural, diversa e dissidente.

1.1.3 Justificativa para o design

A relevância desta pesquisa para o campo do Design fundamenta-se na análise das dimensões comportamentais e sistêmicas que regem a interação entre o indivíduo e o produto de moda. Tradicionalmente, o Design Centrado no Usuário foca na resolução de problemas de usabilidade e acessibilidade. No entanto, diante da mediação algorítmica, surge a necessidade de uma abordagem que investigue não apenas como o usuário utiliza um produto, mas como os sistemas digitais moldam e modulam o desejo e a percepção desse usuário.

Atualmente, o algoritmo nas redes sociais atua como um agente de manipulação comportamental que transcende a mera recomendação de consumo. O Design, enquanto disciplina que projeta experiências, tem a responsabilidade de entender esses mecanismos de controle para propor novas formas de interação.

Esta pesquisa justifica-se ao aplicar os conceitos de Design Crítico Especulativo para tensionar a relação entre o "eu" e o "algoritmo". Pretende-se investigar como as decisões sociais no vestir, muitas vezes pautadas pelo receio da exclusão de "bolhas estéticas", silenciam a subjetividade em favor de uma homogeneização sistêmica. Ao utilizar o design como ferramenta de provocação, o projeto busca trazer foco de como o algoritmo pode induzir o usuário a ignorar sua autenticidade própria para se conformar a grupos estéticos pré-definidos, reconfigurando o ato de vestir de uma expressão de liberdade em uma resposta automatizada ao sistema.

1.2 PROBLEMA DE PESQUISA

Embora Simmel (1957) tenha estabelecido a função histórica da moda como um equilíbrio entre a necessidade de **apoio social (imitação)** e a busca por **distinção individual**, pesquisadores contemporâneos argumentam que essa dinâmica enfrenta novos desafios na era digital. **Garcia (2023)** aponta que essa capacidade de autoexpressão encontra-se hoje **tensionada** por sistemas de aprendizado de máquina e *Big Data*, que atuam como 'prescritores do futuro', eliminando a criatividade em favor de modelos preditivos que consolidam a **conformidade e a obsolescência planejada**. Complementarmente, **Nannini**

(2020) observa que a '**instagramização**' do mundo submete o indivíduo a um estado de eterno auto escrutínio e ansiedade, em que a busca pela autenticidade é frequentemente suplantada pela performance da '**roupa-imagem**' para validação algorítmica

Em um cenário marcado pela aceleração dos ciclos de tendência e pela disseminação incessante de referências estéticas, impulsionadas sobretudo por sistemas algorítmicos, a busca por expressão individual é gradualmente substituída por uma ansiedade de pertencimento.

Esse movimento configura um paradoxo no qual indivíduos recorrem à moda como forma de afirmação identitária, ao mesmo tempo em que acabam aderindo a categorias estéticas pré-estabelecidas, o que limita a diversidade expressiva e enfraquece a singularidade. Como consequência, observa-se um processo de esvaziamento do potencial comunicativo e crítico do vestir e da homogeneização dos gostos .

É nesse contexto que se insere o problema central desta pesquisa, que busca investigar: **Como reimaginar a moda como prática discursiva e simbólica capaz de resistir à homogeneização estética e à manipulação algorítmica das redes sociais?** Para aprofundar essa análise, torna-se pertinente revisitar momentos históricos em que o vestir operou como ferramenta de ruptura, resistência e questionamento social, permitindo estabelecer contrastes com o cenário contemporâneo.

1.2.1 Motivação de Mercado

Dentro da moda atual, plataformas digitais de mediação algorítmica tornaram-se um dos mais relevantes motores de movimentação e indução de tendências e microtendências, é através delas que se dá a fabricação de desejos, a orientação da produção têxtil e a busca desenfreada pelo produto viral,naquele curto período de tempo (Lawrence, 2024).

A motivação de mercado para este projeto sustenta-se na profunda transformação dos ciclos de consumo e na obsolescência dos modelos tradicionais

de comunicação de moda frente à hegemonia das redes sociais. Conforme aponta Gomes (2024), o surgimento do "*Fashion TikTok*" alterou drasticamente o ciclo de vida dos produtos, acelerando o surgimento e o descarte de microtendências. Para o mercado, isso representa um desafio de agilidade e, simultaneamente, um risco de saturação estética e perda de conexão genuína com o consumidor.

Além disso, a ascensão do DIY (do inglês, *Do It Yourself*; “faça você mesmo”, traduzido para o português) e de movimentos de resistência, discutidos por Guerra e Straw (2017), indica que uma parcela significativa do mercado está migrando para um consumo consciente e autoral, reagindo à homogeneização imposta pelos algoritmos de recomendação. Empresas de design que ignoram essa busca por autenticidade correm o risco de se tornarem anacrônicas.

1.2.2 Motivação Técnica

A motivação técnica desta pesquisa baseia-se na relação entre moda, tecnologia e design como sistemas que influenciam a construção de identidade e expressão individual. Partindo da compreensão da moda como mecanismo de distinção e imitação, conforme Georg Simmel (1957) e Pierre Bourdieu (1979), observa-se que, no contexto atual, plataformas como o TikTok intensificam esse processo por meio de microtendências, reduzindo a originalidade e reforçando padrões estéticos.

Esse cenário é potencializado por sistemas algorítmicos inseridos na lógica da Economia da Atenção, que direcionam comportamentos e limitam a diversidade de expressão. Em contraponto, a cultura do *ethos DIY* (Do It Yourself) — uma retórica que surgiu principalmente na época das contraculturas e movimento punk, nos anos 80, como um forma de descentralizar produções exacerbadas de produtos e roupa, fazendo com que as pessoas produzam e reutilizem elementos e peças —. surge como alternativa para maior autonomia criativa no design.

A pesquisa se apoia nas contribuições de Amy Twigger Holroyd (2019), que propõe, por meio do *design fiction*, a criação de cenários alternativos de moda como forma de questionar o modelo atual, marcado pelo consumo acelerado e pela dificuldade de imaginar outras possibilidades. Assim, o design especulativo é

entendido como ferramenta para explorar futuros possíveis e ampliar a capacidade crítica sobre o presente.

Dessa forma, o trabalho se justifica ao integrar moda, algoritmos, microtendências, *ethos DIY* e design especulativo, buscando analisar criticamente o sistema atual e investigar caminhos que promovam maior autonomia e autenticidade na expressão individual.

1.3 CONTRIBUIÇÕES

As principais contribuições deste projeto concentram-se na análise crítica da moda contemporânea enquanto sistema mediado por algoritmos, propondo uma leitura que desloca o entendimento da moda de um fenômeno apenas estético para um processo de construção de gosto orientado por dinâmicas técnicas e plataformas digitais.

Nesse sentido, o trabalho contribui ao articular o campo do design com a moda de forma ampliada, demonstrando como conceitos do design de produto, especialmente no que se refere à mediação entre usuário, artefato e contexto, podem ser reinterpretados dentro de um ecossistema algorítmico, no qual o vestir passa a operar também como interface de interação social e simbólica.

Além disso, a pesquisa se destaca por propor uma abordagem metodológica que integra design especulativo, análise de sinais fracos e desenvolvimento de artefatos, utilizando o vestuário como meio projetual para tensionar criticamente as dinâmicas de homogeneização estética e perda de autenticidade. A construção de um cenário especulativo, aliada à materialização de um artefato vestível, permite não apenas a análise do contexto atual, mas a exploração de futuros possíveis para a moda.

Por fim, ao investigar a interseção entre moda, algoritmos e cultura digital, ainda pouco explorada de forma aprofundada no campo do design, o projeto contribui ao oferecer novas perspectivas teóricas e projetuais sobre a relação entre

identidade, expressão individual e sistemas técnicos, abrindo caminhos para futuras pesquisas e aplicações na área.

1.4 **OBJETIVOS**

1.4.1 **Objetivo Geral**

Projetar um vestuário especulativo que reinscreva a moda como prática crítica e artística, transformando o ato de vestir e a percepção do corpo em experiências de resistência à cultura de homogeneização algorítmica.

1.4.2 **Objetivos específicos**

- **OE1**: Mapear referências históricas e culturais em que o vestuário operou como linguagem de resistência e crítica social;
- **OE2**: Analisar como as redes sociais e seus algoritmos influenciam a construção do gosto e a homogeneização estética na moda contemporânea;
- **OE3**: Explorar possibilidades projetuais que expressem, por meio do vestuário especulativo, discursos de autenticidade e contestação simbólica;
- **OE4**: Desenvolver artefatos de moda que provoquem reflexão crítica sobre consumo, identidade e performatividade do corpo;
- **OE5**: Refletir sobre o potencial do vestuário especulativo como meio de ressignificar o ato de vestir em contextos dominados por algoritmos.

1.5 ESTRUTURA DO RELATÓRIO TÉCNICO

A presente relatório técnico está organizada de forma a conduzir o leitor de uma compreensão ampla do problema até a análise crítica e proposição de cenários. O trabalho está dividido em cinco capítulos principais.

O primeiro capítulo corresponde à **Introdução**, na qual são apresentados o tema,o contexto da moda diante da homogeneização cultural algorítmica e em que

são destacados os pontos de relevância do presente estudo, sua problemática e seus objetivos.

O segundo capítulo aborda a **Fundamentação Teórica**, reunindo contribuições de autores dos campos da sociologia, design, moda e cultura digital. Neste capítulo, são explicados os termos necessários para o desenvolvimento do projeto, apresentando como a moda se relaciona com a sociologia e como forma de comunicação, principalmente dentro das subculturas. É nesta seção também em que o conceito do *Ethos DIY*, um dos pilares do projeto, também será explicado junto a práticas do design discursivo (especulativo, fiction, etc), que encaram os objetos não apenas como forma e função, mas também como comunicação, debates, críticas e reflexões.

O terceiro capítulo apresenta a **Metodologia**, detalhando os procedimentos adotados para a condução do projeto. Serão detalhadas as etapas do processo incluindo as coletas de sinais fracos relacionados a moda e tecnologias. Ao todo, três metodologias foram articuladas para o desenvolvimento da pesquisa: uma voltada para o desenvolvimento do cenário especulativo com a adaptação do *Fashion Futuring* de Garcia (2023); a metodologia de Löbach (2001) de forma e função, para desenvolver o entregável do projeto; e uma metodologia de desenvolvimento de roupas apresentada por Gurmit Matharu (2011).

O quarto capítulo apresenta os **Resultados,** como um desdobramento processual planejado para materializar o cenário especulativo desenvolvido durante o projeto de pesquisa. O percurso pretende iniciar com uma imersão crítica na hegemonização das redes atuais, seguida pela coleta e curadoria de sinais fracos, mapeados através do **framework '*So What?'*[1]** (Borton, 1970). A partir dessa base, planeja-se aplicar as metodologias de cenarização dos **quatro arquétipos[2]** de Dator (2009), metodologia que se utiliza de e a **análise *PESTLE***, ferramenta para entendimento de um cenário, levando em consideração questões

[1] Framework *'So what?'*, desenvolvido por Terry Borton (1970), serve como uma forma de resolução de problemas, nesse caso, análise de sinais fracos, para o desenvolvimento de um cenário futuro, que entende o que é aquele sinal (*What?*), qual o impacto desse sinal (*So what?*) e o que irá acontecer a partir de agora (*Now what?*).

[2] Os quatro arquétipos, metodologia desenvolvida por Jim Dator (2009), onde ele definiu quatro arquétipos principais que podem definir um cenário de futuro: Crescimento Contínuo; Colapso; Disciplina e Transformação.

Políticas, Econômicas, Sociais, Tecnológicas, Legais e Ambientais (Environment). Em seguida, o capítulo irá delinear os protótipos diegéticos e os rituais de customização manual baseados no ethos *DIY*, culminando no desenvolvimento de croquis inspirados em estéticas disruptivas.

Por fim, o quinto capítulo apresenta as **Considerações Finais**, sintetizando os principais achados da pesquisa, suas contribuições para o campo do design e da moda, bem como suas limitações e possibilidades para estudos futuros.

2 DECLARAÇÃO DO USO DE IA GENERATIVA E TECNOLOGIAS ASSISTIDAS POR IA NO PROCESSO DE REDAÇÃO

Durante a preparação deste trabalho, a autora utilizou a IA generativa do Gemini (Nano Banana 2) com a finalidade de gerar textos e imagens dentro do entregável visual do projeto, o look book. Após a utilização, o conteúdo foi revisado e editado pelos próprios autores, que assumem total responsabilidade por todas as informações apresentadas no artigo publicado.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica desta pesquisa analisa as relações entre o sistema de moda hegemônico, a homogeneização estética promovida pelas redes sociais e o potencial crítico do design especulativo. A partir de Simmel (1957), a moda é compreendida como um fenômeno social baseado na dinâmica entre imitação e distinção, enquanto Barthes (1990) a interpreta como um sistema de signos capaz de moldar significados e desejos. Em contrapartida, movimentos de contracultura, como o punk, evidenciam o potencial do vestuário como ferramenta de contestação social e expressão identitária (Guerra; Straw, 2017). Diante disso, a pesquisa apoia-se no Design Discursivo e no Design Especulativo para explorar artefatos como instrumentos de reflexão crítica e construção de narrativas alternativas ao sistema de moda dominante (Dunne; Raby, 2013).

3.1 O Design como Prática Intelectual e Discursiva

A evolução do design contemporâneo permitiu o surgimento de campos que transcendem a função utilitária e comercial. Tharp e Tharp (2018) propõem uma

taxonomia que divide a disciplina em quatro eixos: comercial, responsável, experimental e **discursivo**. Enquanto o design comercial foca no lucro e o responsável no serviço humanitário, o **design discursivo** centra-se na **comunicação de ideias**, utilizando objetos utilitários para engajar o público em debates psicológicos, sociológicos e ideológicos.

Esses artefatos funcionam como **"ferramentas para pensar"**, onde o valor de uso é propositalmente subordinado ao **valor de signo**. O objetivo do designer discursivo não é apenas solucionar problemas, mas formulá-los de maneira que causem autorreflexão e debate público, essenciais para uma sociedade democrática e engajada. Dessa forma, o produto deixa de ser um item passivo de consumo e torna-se um mediador de mensagens substantivas que desafiam a hegemonia do mercado.

3.1.1 Design Especulativo, Ficção e a "Lista B"

Dentro do espectro discursivo, o **Design Especulativo**, popularizado por **Anthony Dunne e Fiona Raby**, define-se como uma abordagem que utiliza cenários ficcionais para interrogar o papel da tecnologia e dos produtos na vida cotidiana. Esta vertente pertence à chamada **"Lista B"** do design: uma prática que não busca ser "afirmativa" (reforçando o *status quo*), mas sim **crítica**, utilizando propostas especulativas para desafiar suposições estreitas e preconceitos.

Figura 3 - Listas A/B do Design



A	B
Affirmative	Critical
Problem solving	Problem finding
Provides answers	Asks questions
Design for production	Design for debate
Design as solution	Design as medium
In the service of industry	In the service of society
Fictional functions	Functional fictions
For how the world is	For how the world could be
Change the world to suit us	Change us to suit the world
Science fiction	Social fiction
Futures	Parallel worlds
The “real” real	The “unreal” real
Narratives of production	Narratives of consumption
Applications	Implications
Fun	Humor
Innovation	Provocation
Concept design	Conceptual design
Consumer	Citizen
Makes us buy	Makes us think
Ergonomics	Rhetoric
User-friendliness	Ethics
Process	Authorship

A/B, Dunne & Raby.

Fonte: Livro Speculative Everything (2013)

Um dos pilares dessa prática é a **parafuncionalidade**, ou o estranhamento funcional, que encoraja a reflexão sobre como os objetos condicionam o comportamento humano. Ao projetar para o **"mundo irreal"**, o design especulativo busca romper a dicotomia binária entre o real e o ficcional, revelando que a realidade é algo construído e, portanto, pode ser "desfeita e refeita". Através da **ficção de design** (*design fiction*), materializam-se cenários do tipo "e se?" que funcionam como catalisadores para o ***social dreaming*** (sonhar social), combatendo a "pobreza da imaginação" coletiva imposta pelo regime capitalista.

3.1.2 Moda Especulativa: Artefatos Epistêmicos e Transição de Valores

A aplicação do design especulativo à moda permite a criação de **"presentes paralelos"**, em vez de apenas previsões futuras (*forecasting*), suspendendo a

consciência calculista do consumidor para explorar mundos possíveis. Segundo Garcia (2023), essa abordagem transforma a peça de vestuário em um **"objeto epistêmico"**, caracterizado por sua incompletude e dinamismo, capaz de revelar valores e aspirações humanas que permanecem ocultos em modelos de dados puramente analíticos.

Recentemente, o campo tem passado por uma **"virada participativa"**, onde o foco se desloca do artefato final produzido por um "designer-autor" para o processo colaborativo com diversos atores sociais. O **Design Especulativo Participativo (PSD)** busca democratizar a construção de futuros preferíveis, garantindo que as comunidades afetadas tenham voz na criação de suas próprias narrativas. Na moda, isso se traduz em metodologias como o *Fashion Futuring*, que utiliza a imaginação colaborativa para guiar a indústria em direção a transições éticas e sustentáveis, tratando o vestir como uma plataforma de resistência e agência política.

3.2 Moda como forma de controle

A moda, longe de constituir apenas uma escolha estética individual, opera como um sofisticado dispositivo de controle social e manutenção de hegemonias. Para Simmel (1957), a dinâmica da moda é sustentada pelo dualismo entre imitação e distinção, funcionando como um mecanismo que reafirma as estratificações sociais ao estimular os indivíduos a buscarem pertencimento por meio da reprodução de padrões legitimados pelas classes dominantes.

Essa perspectiva é ampliada por Felizardo (2023), que caracteriza a indústria tradicional como um **“cistema de moda”**[3], isto é, uma estrutura fundamentada em matrizes coloniais que perpetuam o binarismo de gênero e padrões eurocêntricos como normas disciplinares. Sob a ótica de Gramsci (1999), a moda pode ser compreendida como um aparelho de hegemonia, responsável por naturalizar concepções históricas, culturais e estéticas das classes dirigentes,

[3] A palavra Sistema escrita com ‘C’, foi feita de forma proposital pelo autor, fazendo assim uma crítica sobre como o sistema atual da moda leva em consideração apenas corpos que estão dentro do binarismo de gênero, sem levar em consideração outras vivências.

fazendo com que sejam assimiladas pelo senso comum como universais e legítimas. Complementarmente, Barthes (1990) demonstra que esse processo ocorre por meio de um sistema semiótico de signos, no qual o discurso e a imagem de moda exercem uma autoridade normativa sobre os corpos, orientando comportamentos, percepções e desejos de consumo.

3.2.1 Dualismo Simmeliano e a Estratificação

A base sociológica para a compreensão da moda como fenômeno de massa encontra-se na concepção de Georg Simmel (1957) acerca da natureza dualística do ser humano. Para o autor, a moda é impulsionada por duas tendências simultaneamente opostas e complementares: a imitação e a distinção. A imitação atende à necessidade de pertencimento social e de integração ao grupo, proporcionando ao indivíduo segurança e reconhecimento coletivo. Em contrapartida, a distinção responde ao desejo de singularidade, permitindo que os sujeitos se distingam dos demais e afirmem sua individualidade.

Esse dualismo manifesta-se de forma evidente na estrutura das relações sociais. Segundo Simmel (1957), as modas são essencialmente “modas de classe”, operando como mecanismos simbólicos de diferenciação entre grupos sociais. Nesse contexto, estabelece-se um movimento contínuo no qual as classes dominantes adotam determinados estilos para demarcar sua posição social e, à medida que esses estilos passam a ser reproduzidos por grupos situados em níveis inferiores da hierarquia social, são abandonados em favor de novas formas de distinção. Tal dinâmica, posteriormente denominada de modelo *trickle-down*, contribui para a constante renovação das tendências e para a manutenção das fronteiras simbólicas entre as classes.

Sob essa perspectiva, a moda não possui um valor estritamente utilitário, mas desempenha uma função social e comunicacional. Sua relevância está associada à capacidade de transmitir significados, construir identidades e orientar comportamentos por meio de códigos simbólicos compartilhados. Nesse sentido, Lamoglia (2017) se utiliza do seguinte argumento

> A moda é sempre usada como distinção de classe, o que faz com que as camadas mais altas usem da moda para diferenciarem-se das camadas menos elevadas e à medida que a massa inferior passe a ter acesso àquela determinada moda [...] automaticamente a classe superior deixa de usá-la e vai em busca de uma nova marcação simbólica (Lamoglia, 2017, p. 149-150).

Na contemporaneidade, entretanto, a dinâmica descrita por Simmel passou por transformações significativas em decorrência da aceleração dos fluxos informacionais promovidos pelas plataformas digitais. Processos que anteriormente demandavam anos para se consolidarem passaram a ocorrer em períodos cada vez mais curtos, impulsionados por algoritmos e pela circulação de microtendências em redes sociais como TikTok e Instagram. Como consequência, observa-se um processo intensificado de homogeneização estética, no qual a rápida disseminação de referências reduz o potencial do vestuário como ferramenta de diferenciação e expressão crítica.

Além das questões relacionadas à estratificação social, autores contemporâneos ampliam a análise da moda para outras formas de controle e normatização. Dessa forma, a moda se caracteriza, além de um sistema de distinção econômica e social , mas também como um mecanismo de produção e manutenção de hierarquias culturais e identitárias.

3.2.2 Moda como sistema de signos e construção do desejo

A compreensão da moda para além de sua materialidade física encontra em Barthes (1990) um importante referencial teórico. Para o autor, a moda não se restringe à vestimenta enquanto objeto concreto, mas constitui um sistema de significação construído por meio da linguagem e da imagem. Nesse sentido, Barthes distingue três instâncias fundamentais: o vestuário-real, correspondente à peça material; o vestuário-imagem, relacionado às suas representações visuais; e o vestuário-escrito, formado pelos discursos que descrevem e atribuem sentidos à roupa. A moda, portanto, não se estabelece apenas pelo uso do objeto, mas pela produção simbólica que o cerca, de modo que, conforme afirma o autor, “fora da fala, não há Moda total” (Barthes, 1990, p. 9).

Sob essa perspectiva, o desejo é direcionado menos ao objeto em si do que aos significados que ele carrega. A moda opera por meio de um sistema semiótico capaz de atribuir valores simbólicos aos artefatos, transformando-os em promessas de identidade, pertencimento e distinção. Como observa Barthes (1990, p. 10), “não é o objeto, é o nome que faz desejar”. Dessa forma, o consumo é antecedido por um processo de construção discursiva que envolve o produto em narrativas, imagens e representações responsáveis por orientar a percepção e estimular o desejo.

A relação entre moda e corpo amplia esse processo de significação. Segundo Ruiz (2005), a vestimenta atua como uma extensão simbólica do sujeito, permitindo a comunicação de valores, identidades e posicionamentos sociais. Corpo e roupa encontram-se “esteticamente fundidos” (RUIZ, 2005, p. 34), constituindo uma unidade expressiva por meio da qual o indivíduo negocia sua imagem perante os outros. Nesse contexto, a moda deixa de exercer apenas uma função prática para tornar-se uma ferramenta de representação social e construção da subjetividade.

Na contemporaneidade, a digitalização das interações sociais intensificou a centralidade da imagem na experiência da moda. As redes sociais transformaram-se em ambientes privilegiados para a circulação de signos, acelerando a produção e o consumo de significados. Para Terracciano (2017), plataformas como Instagram e TikTok atuam como agentes de ressemiotização[4] social, nas quais marcas, influenciadores e usuários produzem continuamente narrativas visuais capazes de atribuir novos sentidos aos objetos de consumo. Nesse cenário, a dimensão imagética da moda assume protagonismo, fazendo com que a visibilidade se torne um dos principais vetores de valor simbólico.

Como consequência, o consumo de moda na era digital ultrapassa a simples aquisição de produtos e passa a envolver a participação em fluxos contínuos de informação, representação e performance. Conforme argumenta

[4] A ressemiotização social (Terracciano, 2017) descreve como as redes sociais inserem os temas de uma marca em uma semiosfera de discursos e práticas coletivas. Nesse processo, influenciadores operam o "marketing de camuflagem", transmutando produtos em experiências afetivas e narrativas cotidianas que são validadas pela confiança estabelecida entre pares na rede.

Cardoso (2012, p. 36), os artefatos não possuem significados fixos, mas integram processos permanentes de significação. A moda, portanto, sustenta-se pela renovação constante desses significados, alimentando ciclos de desejo que dependem da produção incessante de novas imagens, narrativas e promessas de identidade.

3.2.3 Moda, hegemonia e matriz colonial

A moda hegemônica pode ser compreendida como um dispositivo de regulação social que atua na produção e legitimação de normas estéticas, culturais e identitárias. Mais do que orientar escolhas estéticas, esse sistema opera como um mecanismo de normatização que delimita quais identidades podem circular socialmente de maneira reconhecida e valorizada.

Tal compreensão aproxima-se da noção de hegemonia formulada por Gramsci (1999), segundo a qual as classes dominantes mantêm sua posição não apenas pela coerção, mas pela **construção de consensos culturais** capazes de naturalizar determinados valores e visões de mundo. Aplicada à moda, essa perspectiva permite compreender o vestir como um campo de disputa simbólica em que padrões estéticos específicos são apresentados como universais, desejáveis e socialmente legítimos. Dessa forma, a adesão a determinados códigos visuais deixa de ser percebida como uma imposição histórica e passa a ser interpretada como uma escolha individual, reforçando mecanismos de distinção e manutenção das hierarquias sociais.

No contexto latino-americano, essa dinâmica encontra sustentação na colonialidade do poder. Conforme argumenta Quijano (2014 apud FELIZARDO, 2023), a herança colonial permanece operante por meio de estruturas que organizam a produção de conhecimento, a construção das identidades e a distribuição do poder. No campo da moda, isso se manifesta pela centralidade atribuída aos referenciais europeus e norte-americanos, frequentemente posicionados como modelos universais de beleza, inovação e legitimidade cultural. Em contrapartida, expressões estéticas locais são frequentemente classificadas

como periféricas, folclóricas ou exóticas, reforçando relações assimétricas entre Norte e Sul Global.

Essa lógica produz efeitos que ultrapassam as diferenças de classe, incidindo também sobre marcadores de raça, gênero e identidade. Ao estabelecer padrões específicos de aparência e comportamento, a moda participa da construção de subjetividades alinhadas às normas dominantes, limitando a visibilidade e a legitimidade de experiências dissidentes. Nesse sentido, a colonialidade não se manifesta apenas na circulação de produtos e referências estéticas, mas também na produção de modos de existir socialmente reconhecidos.

Diante desse cenário, a resistência ao sistema hegemônico da moda passa pelo questionamento das estruturas que sustentam tais hierarquias. Lugones (2008 apud FELIZARDO, 2023, p. 32) argumenta que o enfrentamento da colonialidade do gênero exige a problematização das categorias normativas que regulam corpos, identidades e formas de expressão. Sob essa ótica, descolonizar a moda significa reconhecer outras epistemologias, práticas criativas e experiências estéticas historicamente marginalizadas, ampliando as possibilidades de representação e permitindo a emergência de contra-narrativas capazes de desafiar os modelos dominantes de identidade, beleza e pertencimento.

3.3 Moda como campo de resistência e crítica

Se a moda pode atuar como um mecanismo de normatização, distinção social e reprodução de estruturas hegemônicas, ela também constitui um espaço de disputa simbólica e resistência. Ao longo da história, diferentes grupos sociais utilizaram o vestuário para questionar padrões dominantes, afirmar identidades dissidentes e construir formas alternativas de pertencimento. Nesse sentido, a moda ultrapassa sua dimensão mercadológica e passa a ser compreendida como uma prática cultural capaz de expressar posicionamentos políticos, tensionar normas sociais e produzir contra-narrativas.

Partindo dessa perspectiva, este tópico analisa a moda como campo de resistência e crítica, investigando práticas que desafiam os processos de

homogeneização estética e os mecanismos de controle presentes no sistema de moda hegemônico. Inicialmente, são discutidas as subculturas, o ethos *Do It Yourself* (DIY) e a moda dissidente como formas de apropriação criativa e contestação das normas estabelecidas. Em seguida, aborda-se a moda como linguagem política, examinando de que maneira o vestuário e a imagem podem funcionar como instrumentos de expressão, ativismo e transformação social.

3.3.1 Subcultura, DIY e moda dissidente

A resistência às estruturas institucionais da moda encontra uma de suas expressões mais significativas nas subculturas e no *ethos do Do It Yourself* (DIY). Para Calefato (2020), estilos de rua e movimentos como *mods*, *hippies* e *punks* constituíram universos simbólicos que se opunham à moda enquanto instituição normativa. Nessa perspectiva, vestir-se deixa de ser apenas um ato de consumo e passa a funcionar como prática de pertencimento, diferenciação e contestação social.

> As novas tecnologias da comunicação, em particular a web, configuram novas identidades culturais nas jovens gerações. Trata-se de analisar essas novas identidades tecnificadas, globalizadas e interconectadas a partir de uma perspectiva semiótica. Com base em vários casos concretos extraídos dos campos ligados às redes sociais, artístico ou literário, comprova-se a tese de que as modas são formas de 'escrita' do corpo. (Calefato, 2020, p. 29-36, tradução nossa)

O DIY aprofunda essa dimensão crítica ao deslocar o foco da aquisição de produtos para a criação, o reparo e a apropriação dos objetos. Segundo Holroyd (2013), o “faça você mesmo” emerge como uma busca por autenticidade, na qual improviso, experimentação e erro assumem papel produtivo. A roupa deixa de ser concebida como mercadoria acabada e passa a integrar um processo aberto de transformação, no qual o sujeito intervém diretamente sobre os materiais e os significados que produz.

Entretanto, a relação entre o DIY e o sistema de moda não é isenta de contradições. McKay (2024) questiona a associação exclusiva entre DIY e *punk* ao demonstrar que muitas produções vinculadas ao movimento — incluindo discos,

acessórios e peças comercializadas por nomes como Vivienne Westwood[5] — continuaram dependentes de circuitos industriais e mercadológicos. Assim, o DIY não deve ser entendido como uma ruptura absoluta com o capitalismo, mas como uma prática de reinvenção contínua que pode operar em economias baseadas na troca, no compartilhamento e na reutilização, tensionando a lógica da obsolescência e da novidade permanente.

Esse horizonte de resistência é ampliado pelo conceito de moda dissidente. Como apresentado anteriormente por Felizardo (2023), propostas dissidentes são práticas periféricas e antinorma que confrontam os limites impostos pela colonialidade sobre gênero, sexualidade e identidade. Em contraste com a moda hegemônica, que atua como dispositivo disciplinar de padronização da aparência, a moda dissidente transforma o corpo e os materiais descartados em plataformas de insurgência estética e política.

Um exemplo emblemático dessa abordagem trazido por Felizardo (2023), é a transmutação têxtil, desenvolvida por Vicenta Perrotta e pelo coletivo TRANSmoras.

[5] Vivienne Westwood foi uma designer de moda presente no movimento punk nos anos 80 na Inglaterra, onde suas peças utilizam muito de técnicas do *DIY* para descentralizar marcas de luxo da época, indo contra a elegância que era apresentada na época dentro do país.

Figura 4 - Descarte da indústria têxtil na distopia teatral por Vicenta Perrotta.



Fonte: Comunicação Casa Um (2022)

O autor define essa prática como uma “tecnologia travesti brasileira” fundamentada em uma “pedagogia do lixo”, na qual o descarte é ressignificado não apenas como questão ambiental, mas como ferramenta de autonomia, autoestima e sobrevivência para corpos historicamente marginalizados pelo “cistema” colonial-capitalista. Ao subverter a função original das peças e converter o “abjeto” em artefato de potência política, a transmutação têxtil materializa o que Felizardo (2023) denomina de Moda Rizoma: um modelo de criação que rompe com a linearidade industrial, valoriza a multiplicidade e afirma as experiências queer como formas legítimas de produção estética e social no Sul Global.

Com isso, subcultura, DIY e moda dissidente podem ser compreendidos como estratégias complementares de resistência: a primeira produz identidades coletivas, o segundo reivindica autonomia criativa e a terceira transforma o próprio corpo em território de disputa contra as normas que organizam a moda hegemônica.

3.3.2 Moda como linguagem política

Para além de sua dimensão puramente estética ou funcional, a moda consolida-se como uma linguagem política e um potente dispositivo discursivo. No âmbito do design discursivo, a roupa transcende sua condição de mercadoria para atuar como uma "ferramenta para pensar", cujo objetivo primordial é comunicar ideias e provocar o debate público sobre questões psicológicas, sociológicas e ideológicas. Sob essa ótica, o objeto de design não busca apenas solucionar problemas práticos, mas atua como um portador de voz que estimula a autorreflexão e o questionamento das retóricas hegemônicas da indústria.

Essa perspectiva é ampliada pelo conceito de ativismo de moda, que posiciona o designer não como um mero prestador de serviços, mas como um catalisador de transformações sistêmicas. O ativismo manifesta-se por meio da criação de contra-narrativas que desafiam o *status quo* e propõem novos paradigmas de usabilidade e sustentabilidade. Como observam Mazzarella, Storey e Williams (2019), o fazer da moda desloca-se do "fazer objetos" para o "fazer social", espaço no qual o vestuário torna-se um mediador de relações, ações e discussões políticas voltadas para a equidade e a valorização da herança cultural.

A dimensão política da moda também se manifesta naquilo que Queiroz e Villas-Boas (2020) denominam autonomia projetual. O design visual e de moda constitui intrinsecamente um discurso que espelha as condições culturais e as relações de poder de seu tempo. Exercer a autonomia projetual significa assumir um enfrentamento consciente das condições históricas, utilizando a prática profissional como uma práxis capaz de gerar emancipação e resistência às estratégias de dominação vigentes.

Nesse cenário, a moda dissidente surge como uma tecnologia "antinorma" que utiliza o vestir como um gesto político deliberado. Para Felizardo (2023), o ato de criar moda fora dos eixos hegemônicos permite que o corpo deixe de ser um suporte passivo para se tornar uma plataforma de insurgência e visibilidade para identidades marginalizadas. Ao subverter funções originais e ressignificar materiais descartados — por meio da transmutação têxtil —, a moda discursiva e política

constrói caminhos de autonomia e autoestima, provando que o design é, fundamentalmente, uma prática de intervenção na realidade concreta.

3.4 Cultura, mídia e aceleração contemporânea da moda

A transição para a era pós-digital deslocou a comunicação da moda das mídias impressas para a hegemonia das redes sociais, transformando essas plataformas em agentes de ressemiotização social. Essa mudança inverteu o modelo vertical tradicional: a enunciatividade das tendências, antes centralizada em corporações e editoriais, tornou-se horizontal, descentralizada e viral, transferindo aos usuários e influenciadores digitais o papel de novos prescritores de estilo.

Esse cenário de aceleração tecnológica e centralidade das telas promove a *instagramização* do cotidiano, no qual a expressão identitária é subordinada a critérios publicitários e algorítmicos. O fenômeno impulsiona microtendências de ciclos hiper-efêmeros e, paradoxalmente, resulta em uma homogeneização estética. A lógica dos algoritmos filtra dissonâncias culturais e prioriza a "roupa-imagem" e o espetáculo midiático, esvaziando a materialidade, a autenticidade e o potencial crítico do vestir.

Diante da saturação visual e do consequente esvaziamento simbólico da indumentária, o design especulativo e o design discursivo emergem como respostas metodológicas contrárias ao *status quo*. Ao posicionar o vestuário como um artefato crítico e uma "ferramenta para pensar", essas práticas utilizam cenários de futuros alternativos e a "ficção de moda" para reinscrever o vestir como um ato de resistência, capaz de fomentar o debate público sobre as limitações impostas pelo regime colonial-capitalista da moda.

3.4.1 Cultura digital e aceleração das tendências

O advento da era pós-digital, caracterizada pela onipresença da tecnologia no cotidiano, reconfigurou as estruturas de comunicação e consumo no sistema da moda. A transição do paradigma impresso, exemplificado pelas tradicionais revistas como *Elle* e *Vogue*, para a hegemonia das redes sociais — especialmente

o Instagram e o TikTok — resultou em uma mutação no próprio objeto da moda, que agora se manifesta em uma semiosfera de base multimedial e instantânea. Segundo Paz Gago (2020), essa mudança consagra a inversão do sistema vertical tradicional: a enunciatividade da moda não pertence mais a um grupo restrito de instituições, mas é descentralizada por meio de usuários e influenciadores digitais que atuam como os novos prescritores de tendências em uma rede horizontal e viral.

Nesse cenário, a aceleração tecnológica atua como catalisadora de uma compressão espaço-temporal que reduz os ciclos de vida dos produtos. Se o modelo clássico de difusão dependia de um fluxo sazonal, a contemporaneidade introduz o fenômeno das microtendências, caracterizadas por picos de popularidade efêmeros que surgem e desaparecem em questão de semanas. Como observa Escudero Chauvel (2020), as redes sociais aportam um efeito de instantaneidade que impulsiona a *fast-fashion* para um estado de renovação perpétua, no qual os ritmos fixados pela alta-costura são acelerados para atender a uma sobreoferta de inovação constante.

Essa dinâmica é potencializada pela figura do *“prosumidor”* — o sujeito que simultaneamente consome e produz conteúdo nas redes — e pela mediação algorítmica, que atua como uma "biopolítica*”* — conceito difundido por Foucault (apud NANNINI, 2020), no qual o foco de controle deixa de ser apenas o corpo mecânico individual e passa a ser a regulação biológica e existencial da população em seu âmbito geral." —, sobre formas de poder que regulam os desejos e as ações sociais. Garcia (2023) argumenta que o *fashion forecasting* tradicional, ao focar na antecipação de tendências para minimizar riscos econômicos, acaba por reforçar esse modelo de obsolescência planejada, transformando sinais culturais em mercadorias antes mesmo que possam amadurecer. Portanto, a cultura digital não apenas facilita a difusão da moda, mas institui um novo regime de temporalidade centrado no presente contínuo, onde o "novo" torna-se obsoleto de forma quase imediata para que o sistema possa "reacender o desejo" incessantemente.

3.4.2 Instagramização, TikTok e homogeneização estética

A "*instagramização*" do mundo, conforme discutida por Nannini (2020), reconfigura a vida cotidiana como um espetáculo performático em que o indivíduo é convocado a encenar uma existência alinhada aos cânones publicitários e algorítmicos. Nesse cenário, a funcionalidade do vestuário é frequentemente suplantada pela primazia da "roupa-imagem", tornando a visibilidade o eixo central da experiência social e mediando a construção de uma subjetividade que busca aceitação e legitimidade entre pares por meio da exibição ininterrupta do consumo. A utilização de tecnologias como filtros e aplicativos de edição reforça essa dinâmica, permitindo que os sujeitos criem "personagens de si mesmos" que habitam os limites do verossímil para serem validados pela comunidade virtual.

Complementarmente, a aceleração das plataformas digitais impulsiona a ascensão das microtendências, caracterizadas por ciclos de vida efêmeros que atingem picos de popularidade e desaparecem em questão de semanas. Essa velocidade extrema rompe com o sistema tradicional de tendências sazonais, impondo um fluxo incessante de novidades estéticas que gera uma pressão contínua por atualização e consumo. Segundo Garcia (2023), esse fenômeno prioriza a conformidade em detrimento da multiplicidade, esvaziando o potencial artístico e político do ato de se vestir e transformando o gosto em um produto massificado voltado para a manutenção do *status quo*.

Embora a cultura digital sugira uma pluralidade infinita de estilos, as dinâmicas de mercado e a mediação tecnológica promovem uma profunda homogeneização estética. As redes sociais atuam como mecanismos que filtram dissonâncias, priorizando padrões corporais e estéticos específicos que atendem aos interesses da indústria. Nesse contexto, o algoritmo opera como uma forma de biopolítica que regula as ações sociais e os desejos. Assim, o corpo deixa de ser um suporte para a identidade subjetiva e torna-se um objeto a ser remodelado conforme as exigências da tendência vigente, resultando no esvaziamento da autenticidade e na manutenção de uma cultura visual dócil às necessidades do capital.

3.4.3 Consumo mediado e influência algorítmica

Na era pós-digital, o ato de consumo deixa de ser uma escolha puramente individual para tornar-se um processo profundamente mediado por sistemas computacionais que operam de forma invisível. Nesse cenário, o algoritmo não atua apenas como uma ferramenta técnica, mas como uma forma de biopolítica que regula as ações sociais e os desejos dos indivíduos. Como observa Nannini (2020), a onipresença das telas e a funcionalidade dos algoritmos de recomendação prendem o olhar do consumidor a uma sucessão ininterrupta de imagens que prometem a realização de subjetividades por meio do objeto. No entanto, essa aparente liberdade de escolha mascara uma manipulação que molda o gosto coletivo e induz o sujeito a um estado de eterno auto escrutínio e ansiedade.

A influência algorítmica é determinante na formação de valores culturais e na padronização dos gostos. Segundo Garcia (2023):

> A aplicabilidade do aprendizado de máquina e da Inteligência Artificial como os 'lançadores de tendências do futuro' [...] contribui fortemente para uma prática mais estreita e prescritiva, eliminando a criatividade e aumentando o valor dado à análise de dados em modelos que extrapolam o presente e, consequentemente, perpetuam a mesma lógica de obsolescência planejada" (Garcia, 2023, p. 63, tradução nossa).

Em vez de oferecer uma diversidade real, as recomendações algorítmicas tendem a estreitar o campo de visão do usuário, filtrando dissonâncias e reforçando uma homogeneização estética na qual a "roupa-imagem" é consumida como um espetáculo de aceitação social.

Nessa dinâmica, a figura do influenciador digital consolida-se como o mediador fundamental entre a marca e o consumidor. Terracciano (2020) define essa estratégia como "marketing de camuflagem": o mascaramento da mensagem publicitária no cotidiano narrado pelos influenciadores em seus *Stories*. Por meio de um contrato fiduciário de confiança entre pares, o objeto de moda é transformado em sentimento e experiência, tornando-se irresistível para o seguidor que busca projetar-se naquela vida idealizada. Assim, o consumo mediado pelas redes sociais não apenas vende produtos, mas prescreve modos de vida e

padrões corporais, muitas vezes inalcançáveis, que acabam por esvaziar o potencial crítico e autêntico do ato de se vestir.

3.4.4 Design especulativo e artefato crítico

Diante da homogeneização estética mediada por algoritmos, o Design Especulativo emerge como uma abordagem essencial para tensionar o sistema da moda. Proposto por Dunne e Raby, o design crítico especulativo busca o questionamento de suposições sobre o papel que os produtos desempenham no cotidiano (Garcia, 2023).

A relação entre o design especulativo e a moda materializa-se no desenvolvimento de cenários especulativos que permitem explorar "mundos impossíveis" (Garcia, 2023, p. 92, 112). Ao criar narrativas baseadas em "presentes paralelos" (Twigger Holroyd, 2019, p. 343) — em vez de apenas projeções futuras —, busca-se suspender a "consciência calculista" do comprador, permitindo que o ato de vestir seja reimaginado como uma interface de resistência. Nesses cenários, a construção do sentido deriva do Design Discursivo, que cria objetos para funcionarem prioritariamente como "ferramentas para pensar"; o sucesso desses artefatos discursivos é medido pelo nível de autorreflexão e pelo debate público que geram, e não pela sua viabilidade comercial imediata (Tharp; Tharp, 2018).

O impacto desta relação reside na transformação da peça de vestuário em um artefato crítico ou "objeto epistêmico" (Garcia, 2023, p. 132), caracterizado pela sua incompletude e pelo seu dinamismo. Ao materializar questões complexas por meio de objetos parafuncionais — os quais desafiam deliberadamente as normas de uso (Tharp; Tharp, 2018) —, o design especulativo provoca um "choque de alteridade" que instiga o *social dreaming* ou sonhar social (Farias; Bendor; Van Eekelen, 2022, p. 820). Esta prática visa combater a "pobreza da imaginação" coletiva imposta pelo mercado (Farias; Bendor; Van Eekelen, 2022, p. 820).

Dessa forma, a moda especulativa atua como uma estratégia de emancipação, permitindo a construção de futuros preferíveis e sustentáveis . Enquanto impacto, o design especulativo propõe uma mudança sistêmica de

valores: desloca o foco da "novidade pela novidade" para a busca de uma transição orientada por valores éticos, transformando o ato de se vestir em uma prática de cidadania e de imaginação pública colaborativa (Garcia, 2023).

4 METODOLOGIA

4.1 Metodologia de Pesquisa

A presente pesquisa possui caráter qualitativo e exploratório, característica condizente com a natureza especulativa do objeto de estudo. O projeto não busca testar hipóteses fechadas ou produzir resultados generalizáveis, mas sim explorar possibilidades de futuro para a moda enquanto sistema de comunicação, a partir da construção de um cenário especulativo coerente e da materialização desse cenário em uma peça de vestuário conceitual.

A abordagem exploratória se justifica pelo ineditismo da proposta: a investigação de futuros vestíveis através da retórica do design de moda especulativa ainda configura um campo pouco consolidado dentro da pesquisa acadêmica em moda no Brasil, demandando, portanto, a articulação de referenciais teóricos de diferentes campos, como design, futurologia, semiótica e teoria da moda, para sustentar a construção do objeto final.

Inicialmente, a pesquisa conduziu um levantamento bibliográfico, reunindo fontes sobre design especulativo, semiótica da moda, contracultura e metodologias de desenvolvimento projetual, para a construção de uma base teórica consistente para a formulação do cenário especulativo e posterior tradução em artefato vestível. A esse levantamento, somou-se um processo iterativo de criação e revisão, no qual cenário, protótipos especulados e a peça de vestuário foram desenvolvidos em ciclos sucessivos de proposição, avaliação e refinamento.

Para estruturar esse processo, a pesquisa apoia-se na articulação de três referenciais metodológicos complementares: o **Design Especulativo**, apresentado por Dunne e Raby (2013), como abordagem geral para a formulação de narrativas especulativas plausíveis; o **processo de design** de Bernd Löbach (2001), como estrutura projetual de base para a tradução do cenário em produto; e a

metodologia *Fashion Futuring*, de Clarice Carvalho Garcia (2023), adaptada como ferramenta específica para a construção de cenários especulativos de moda orientados por valores.

4.1.1 *Design fiction* como abordagem metodológica

O *design fiction* integra ficção e design, deslocando a prática projetual de seu contexto comercial para a exploração de questões sociais e culturais por meio de cenários especulativos do tipo "e se" (Hales, 2013 *apud* Twigger Holroyd, 2019). Segundo Galloway e Caudwell (2018 *apud* Twigger Holroyd, 2019, p. 343), trata-se de "trabalhos de design que imaginam, especulam e representam visões alternativas do design e do mundo que ele habita". O termo relaciona-se diretamente ao design especulativo de Dunne e Raby (2013), e seus cenários costumam se materializar por meio de modelos, protótipos ou documentos, com a função de interrogar o presente e abrir discurso sobre o futuro.

Um aspecto central discutido por Twigger Holroyd (2019) é a escolha entre especular sobre futuros ou sobre presentes alternativos. Apoiada em Dunne e Raby (2013, p. 82 *apud* Twigger Holroyd, 2019, p. 346), que descrevem a especulação como alterar "um fato histórico para ver o que poderia ter acontecido, se...", a autora argumenta que reconceber o presente evita a armadilha da moda, cuja indústria é obcecada pelo futuro por meio de tendências, mas reproduz ciclicamente estilos do passado.

Twigger Holroyd (2019) propõe, ainda, que os cenários especulativos sejam orientados por parâmetros que funcionam como um *briefing* de design — no caso da autora, mundos que sejam possíveis, que ofereçam uma experiência de moda sustentável e satisfatória, fundamentada na ideia de "prosperidade sem crescimento" (Jackson, 2009 *apud* Twigger Holroyd, 2019, p. 347), e que explorem economias diversas (Gibson-Graham, 2006 *apud* Twigger Holroyd, 2019, p. 347), tais como doação, troca e compartilhamento.

Por fim, Twigger Holroyd (2019, p. 344) critica a tendência do *design fiction* de dividir "o designer, como sujeito esclarecido, [que] fala e expõe" da "audiência

silenciosa [que] apenas escuta e observa" (Oliveira; Prado, 2018, p. 109 *apud* Twigger Holroyd, 2019, p. 344), defendendo abordagens mais participativas.

4.1.2 O processo de design por Löbach

A construção da peça de vestuário especulativa faz parte da adaptação do processo de design proposto por Bernd Löbach (2001), originalmente formulado para o desenvolvimento de produtos industriais. Löbach organiza o processo projetual em quatro grandes fases: Análise do Problema, Geração de Alternativas, Avaliação das Alternativas e Realização da Solução —, sustentadas pela ideia central de que a originalidade exigida do designer depende de um conhecimento amplo do problema e de uma abordagem que não restrinja prematuramente as possibilidades criativas.

Na Fase de Análise do Problema, o designer realiza a coleta e análise de informações relacionadas ao produto, observando suas relações com o usuário, o ambiente e o mercado, para então definir o problema e os requisitos que o projeto deverá atender. Na Fase de Geração de Alternativas, ocorre a produção de ideias sem censura prévia, priorizando a quantidade e a livre exploração criativa. A Fase de Avaliação das Alternativas é responsável por filtrar as ideias geradas, selecionando a solução mais coerente com os critérios estabelecidos anteriormente. Por fim, a Fase de Realização da Solução consiste na concretização da alternativa escolhida, por meio de protótipos sucessivamente refinados.

Embora Löbach tenha formulado sua metodologia para o design industrial de produtos utilitários, sua estrutura processual revela-se adaptável a outros campos do design , adaptação já evidenciada em estudos como o de Victor Gabriel Ferreira da Silva (2024), que reconfigura o processo de Löbach para o desenvolvimento de personagens tridimensionais para animação, e o de Medeiros e Medeiros (2021), que o aplica ao desenvolvimento de identidade visual. Em ambos os casos, a estrutura lógica das quatro fases, mantém-se coerente mesmo quando o "produto" final não é um objeto industrial tradicional, mas um artefato simbólico, narrativo ou comunicacional.

Neste projeto, o processo de Löbach é adaptado da seguinte forma: a **Análise do Problema** corresponde à construção teórica do cenário especulativo de Transformação e ao mapeamento de seus cronótopos; a **Geração de Alternativas** corresponde à produção de sketches, matriz morfológica e exploração de possibilidades formais e funcionais para a peça; a **Avaliação das Alternativas** corresponde à seleção das soluções mais coerentes com o conceito central, a roupa como interface de comunicação não-verbal entre corpo e espaço; e a **Realização da Solução** corresponde à materialização do croqui final e do livreto de apresentação da peça.

4.1.3 Metodologia *Fashion Futuring* adaptada

A abordagem *Fashion Futuring*, desenvolvida por Clarice Carvalho Garcia (2023) em sua tese de doutorado na *RMIT University*, propõe uma alternativa às práticas tradicionais de previsão de tendências (*fashion forecasting*), deslocando o foco da predição de mercado para a construção coletiva e imaginativa de futuros orientados por valores. Enquanto o *forecasting* tradicional posiciona o pesquisador como um "guru do futuro", oferecendo previsões de curto prazo voltadas ao lucro corporativo, a *Fashion Futuring* o reposiciona como facilitador de um processo colaborativo, de longo prazo, não linear e fundamentado na sustentabilidade como base — e não apenas como tema transversal.

A metodologia original se estrutura em torno de quatro níveis conceituais interconectados e porosos — conhecidos (*knowns*), desconhecidos (*unknowns*), valores (*values*) e transições (*transitions*) —, os quais são operacionalizados por meio de sete ferramentas práticas desenvolvidas para aplicação em *workshops* colaborativos: *Fashion ID*, *Fashion Evolution*, *Impossible Worlds*, *Wearing Fiction*, *Fashion Futures*, *Fashion Futuring Wheel* e *Reflection and Evaluation*.

Neste projeto, a proposta não foi aplicada em seu formato original de oficinas com múltiplos participantes, mas adaptada para um processo de desenvolvimento individual. Desse modo, os quatro níveis conceituais propostos por Garcia (2023) funcionaram como uma camada estruturante de fundo, orientando a lógica geral do percurso especulativo, enquanto as etapas práticas de

construção do cenário foram conduzidas por meio da articulação entre o design especulativo de Dunne e Raby (2013), o *design fiction* e a modelagem dos quatro arquétipos (Dator, 2009).

O nível dos conhecidos correspondeu à imersão no contexto de pesquisa e à coleta de sinais fracos — englobando a análise crítica do sistema atual de mediação algorítmica da moda, suas lógicas de consumo, vigilância e padronização estética —, servindo de base factual para a especulação. O nível dos desconhecidos foi explorado por meio da formulação dos quatro arquétipos (Dator, 2009) a partir desses sinais fracos, abandonando a previsão probabilística em favor da imaginação livre e não linear. O nível de valores envolveu o mapeamento dos protótipos diegéticos (Kirby, 2010) do cenário e a identificação dos valores culturais que a peça e seu universo especulativo passam a comunicar autenticidade, presença, ritual e processo contínuo, além da construção de uma matriz morfológica para orientar as decisões formais e funcionais do artefato. Por fim, o nível de transições correspondeu à materialização do cenário em um artefato vestível e à reflexão sobre as implicações sistêmicas mais amplas dessa mudança, analisando como a moda, a indústria e a relação entre corpo e tecnologia se reconfiguraram nesse futuro.

Ao longo de todo o processo, a reflexão crítica e a avaliação contínua — princípio que, nos *workshops* de Garcia (2023), corresponde à ferramenta *Reflection and Evaluation* — estiveram presentes de forma recorrente, permitindo o refinamento iterativo do cenário, dos cronótopos e da peça a cada novo ciclo de desenvolvimento.

A escolha da *Fashion Futuring* como referencial justifica-se por sua coerência direta com os objetivos desta pesquisa: assim como a proposta de Garcia (2023) rejeita a lógica preditiva e mercadológica do *forecasting* tradicional em favor de uma investigação crítica e orientada por valores.

4.1.4 Síntese metodológica adaptada para o projeto

A partir do cruzamento entre a metodologia de projeto de Löbach, a prospecção de cenários de Dator (2009) e a abordagem crítica do *Fashion Futuring* (Garcia,

2023), esta pesquisa consolidou um fluxo metodológico próprio e adaptado às demandas do design especulativo em moda. Essa síntese integrada (Figura 5) articulou-se em quatro fases operacionais interdependentes:

1. **Imersão (*Deep Diving* / Análise do Problema):** Fase de diagnóstico do presente, em que se utilizou a matriz PESTLE para mapear as tensões entre a aceleração e padronização provocadas pela mediação algorítmica hegemônica e as emergentes microrresistências subculturais.
2. **Worldbuilding (*Reorienting* / Geração de Alternativas):** Etapa de construção do universo narrativo especulativo. Aqui, os sinais capturados na imersão foram projetados nos quatro arquétipos de futuro, desviando-se das retóricas puramente comerciais da moda para priorizar a autonomia e o bem-estar sensorial do usuário.
3. **Experimentação (*Floating* / Avaliação de Alternativas):** Momento de ideação e prototipagem conceitual, no qual foram delimitadas e testadas as funções especulativas da *Trama Onírica* (como os dispositivos de *Silêncio Têxtil* e as dinâmicas do *Ler Alguém*).
4. **Tangibilização (*Landing* / Desenvolvimento do Projeto):** Fase de materialização e síntese, em que as diretrizes conceituais foram traduzidas em *prompts* e transformadas, por meio de inteligência artificial generativa, no *Lookbook* impresso final — pensado esteticamente como um "Cavalo de Tróia" para tensionar as contradições do sistema de moda contemporâneo.

Figura 5 - Tabela de síntese da metodologia



Fonte: A autora (2026)

4.2 Entregável: LookBook especulativo

A opção metodológica pelo desenvolvimento de um *lookbook* especulativo fundamenta-se na apropriação de um artefato mercadológico tradicional para a difusão de uma narrativa de futuro. Como formato consagrado no sistema da moda, o *lookbook* — caracterizado como um livreto editorial destinado à exposição de coleções e minúcias de vestuário — opera neste projeto como uma interface de familiaridade entre o espectador e o cenário conjecturado.

O artefato é constituído por 17 páginas, estrategicamente distribuídas em 9 seções. Essa estrutura foi projetada para esmiuçar os atributos morfológicos, texturais e funcionais das peças, evidenciando sua usabilidade e responsividade diante das demandas cotidianas do ecossistema ficcional. Cada seção atua como um fragmento de mundo, onde o vestuário transcende a dimensão estética para operar como um vetor de interação com o meio.

Para viabilizar a tangibilidade desse universo, a pesquisa apoia-se no conceito de **prototipagem diegética**, se tratando da introdução de artefatos tecnológicos e indumentários que validam e sustentam a coerência interna de uma

narrativa ficcional. Sob essa perspectiva, as imagens que integram o volume foram sintetizadas por meio de sistemas de Inteligência Artificial (IA) generativa. A incorporação dessa tecnologia operou estritamente como um recurso de simulação fotorrealista, mimetizando a materialidade têxtil e a atmosfera dos cenários. Ao emular a estética de um ensaio fotográfico real, o uso da IA generativa consolida o protótipo diegético, tensionando as fronteiras entre o conceitual e o factual, e promovendo a suspensão da descrença necessária para a imersão no cenário especulativo proposto, Para isso, foi escolhida o Gemini Pro (Nano Banana 2) do Google como IA Generativa devido a sua capacidade atual de geração de imagens de alta fidelidade e pelo acesso ao plano PRO pelo vínculo educacional da autora desta pesquisa.

4.3 Desenvolvimento do cenário especulativo

A transição entre a coleta de dados e a especulação ficcional estruturou-se a partir da curadoria de sinais fracos coletados no presente, através do framework *So What*? (Braton, 1970), englobando tecnologias biométricas vestíveis, simulações texturais e dinâmicas de subconsumo, os quais serviram de insumo empírico para o mapeamento de cenários.

Esses sinais foram articulados por meio da metodologia dos quatro arquétipos de Jim Dator (2009), resultando na construção de quatro visões de futuro balizadas pela mediação algorítmica da moda: Crescimento Contínuo, Colapso, Controle e Transformação. Este exercício materializou o nível dos "desconhecidos" (Garcia, 2023).

Por fim, o cenário selecionado teve sua plausibilidade sociopolítica destrinchada por meio do *framework* PESTLE, mapeando os impactos do ecossistema futuro nas esferas política, econômica, social, tecnológica, legal e ambiental. A transição definitiva para o desenvolvimento formal ocorreu com a aplicação de uma matriz morfológica, cujo cruzamento sistemático entre as funções requeridas pelo cenário e as soluções biotecnológicas mapeadas gerou os parâmetros formais que orientaram os primeiros croquis e as iterações de refinamento detalhadas a seguir.

5 RESULTADOS

Esta seção descreve o percurso processual adotado para a construção do cenário especulativo de Transformação selecionado através de uso da ferramenta dos 4 arquétipos, desenvolvida por Jim Dator (2009), desde a imersão inicial no contexto de pesquisa até a consolidação dos protótipos diegéticos que fundamentam a peça vestível desenvolvida. O processo seguiu a estrutura lógica apresentada na seção 4.1 — articulando *design fiction*, o processo de design de Löbach (2001) e a metodologia *Fashion Futuring* adaptada de Garcia (2023) —, organizando-se nas etapas descritas a seguir.

5.1 Imersão na moda atual e a hegemonização dentro das redes sociais

A primeira etapa do processo consistiu na imersão no contexto de pesquisa por meio de levantamento bibliográfico amplo sobre os temas centrais do projeto: design especulativo, semiótica da moda, hiperconectividade, estética algorítmica e contracultura. Essa imersão fundamentou-se em autores como Simmel e Barthes, no campo da moda como linguagem social; Hebdige e a tradição do D.I.Y. punk, no campo da contracultura; e Dunne e Raby, no campo do design especulativo, temas que foram mais desenvolvidos dentro do capítulo 3 da fundamentação teórica. O levantamento incluiu também a construção de um painel de referências visuais e a organização de um *dashboard* de pesquisa, que permitiu mapear de forma sistemática autores, conceitos e referências cruzadas ao longo do desenvolvimento do projeto.

Esse momento corresponde ao nível dos conhecidos na estrutura de Garcia (2023): o reconhecimento crítico de como a moda opera atualmente sob a lógica da mediação algorítmica, suas premissas, contradições e tensões latentes, que serviram de base factual para a especulação que se seguiria.

5.2 Coleta e Curadoria de sinais fracos

A partir da base teórica estabelecida, conduziu-se a etapa de coleta de sinais fracos, cuja curadoria delimitou-se a um escopo temporal de duas semanas.

O critério central de seleção consistiu em avaliar o potencial de cada sinal em projetar uma mudança estrutural na percepção e no consumo contemporâneos da moda. No total, foram mapeados seis sinais que extrapolavam as premissas vigentes do sistema de vestuário. Para a coleta destes sinais, o critério de seleção foram encontrar sinais de avanço tecnológico que relacionassem elementos de moda com contextos que não são ligados diretamente a moda no dia a dia.

Para a análise aprofundada desses dados, aplicou-se o *framework So What?*, ferramenta metodológica que permitiu decodificar a natureza do sinal, identificar as premissas rompidas por ele, projetar sua escalabilidade e mensurar seus impactos caso o fenômeno atinja o *mainstream* tecnológico e de mercado.

Figura 6 - Framework *So what?*

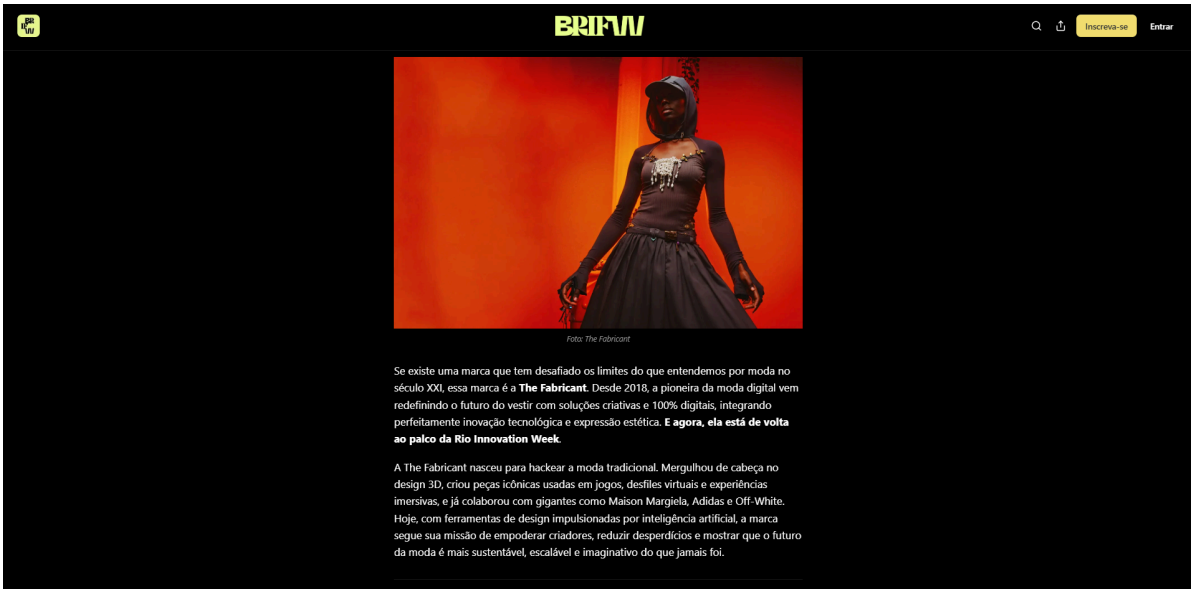


Fonte: A autora (2026)

5.2.1 The Fabricant: A moda digital

O sinal fraco da moda digital, exemplificado pela marca *The Fabricant* (BRIFW, 2023), refere-se a roupas inteiramente digitais, sem existência física correspondente, que utilizam tecnologia para tornar a moda uma experiência exclusivamente virtual. Esse sinal desafia a suposição de que a roupa precisa ser física e vestível para ser considerada moda. Sua escala de impacto está na forma como se compreende a relação entre o tecnológico e o físico no vestuário, tornando o virtual algo tão presente quanto o físico, e alterando permanentemente a materialização da moda. A decisão de escolha desse sinal, se refere por ser uma marca que prioriza elementos imateriais, ou seja, uma forma de pensar na moda diferente do que é difundido dentro da sociedade.

Figura 7 - Site sobre a The Fabricant



Fonte: Captura de tela BRIFW The Fabricant (2026)

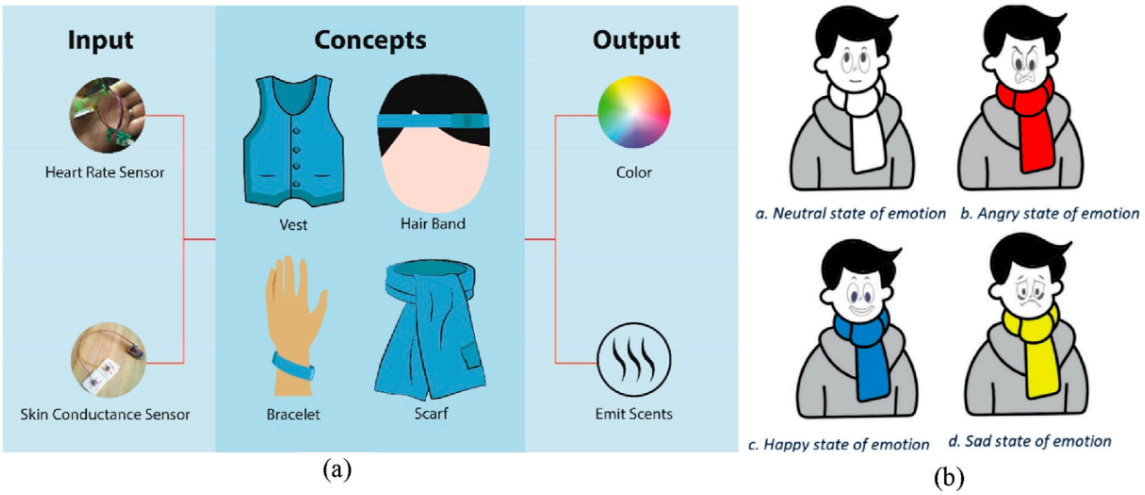
Ao aplicar o desdobramento crítico da ferramenta (*so what?*), observa-se que esse sinal desafia diretamente a suposição de que a roupa precisa ser física e vestível para ser considerada moda. Em termos de escalabilidade e impacto (*the signal could scale and impact*), o fenômeno tensiona a forma como se entende a relação entre o tecnológico e o físico na roupa, trazendo o ambiente virtual como algo mais presente que o físico. Por fim, ao projetar o cenário em que o sinal alcança o *mainstream* (*when the signal reaches the mainstream*), a análise indica que a materialização da moda nunca mais será a mesma, alterando de forma permanente as estruturas de consumo e identidade do sistema de vestuário.

5.2.2 Tecidos inteligentes reguladores de humor e Hexoskin (Tecido Inteligente de análise sensorial do ambiente)

O sinal fraco associado aos tecidos inteligentes e biossensoriais (Dejene, 2025; Needhi, 2023) desdobra-se em duas frentes complementares de monitoramento e bem-estar. A primeira vertente, representada pela tecnologia da *Hexoskin*, caracteriza-se em sua etapa inicial (*what?*) pela análise sensorial do

ambiente e do organismo através da roupa, operando como uma segunda pele. A segunda vertente complementa essa premissa ao posicionar o artefato têxtil diretamente como uma interface para a regularização de humor. Esses dois sinais serviram foram selecionados para servir como base de funcionamento da roupa especulativa desenvolvida, com análise sensorial tanto interna do usuário quanto externa, com análise do ambiente.

Figura 8 - Conceito visual do tecido regularizador de humor



Fonte: Artigo sobre o desenvolvimento do tecido regularizador de humor (Dejene, 2025)

Figura 9 - Hexoskin



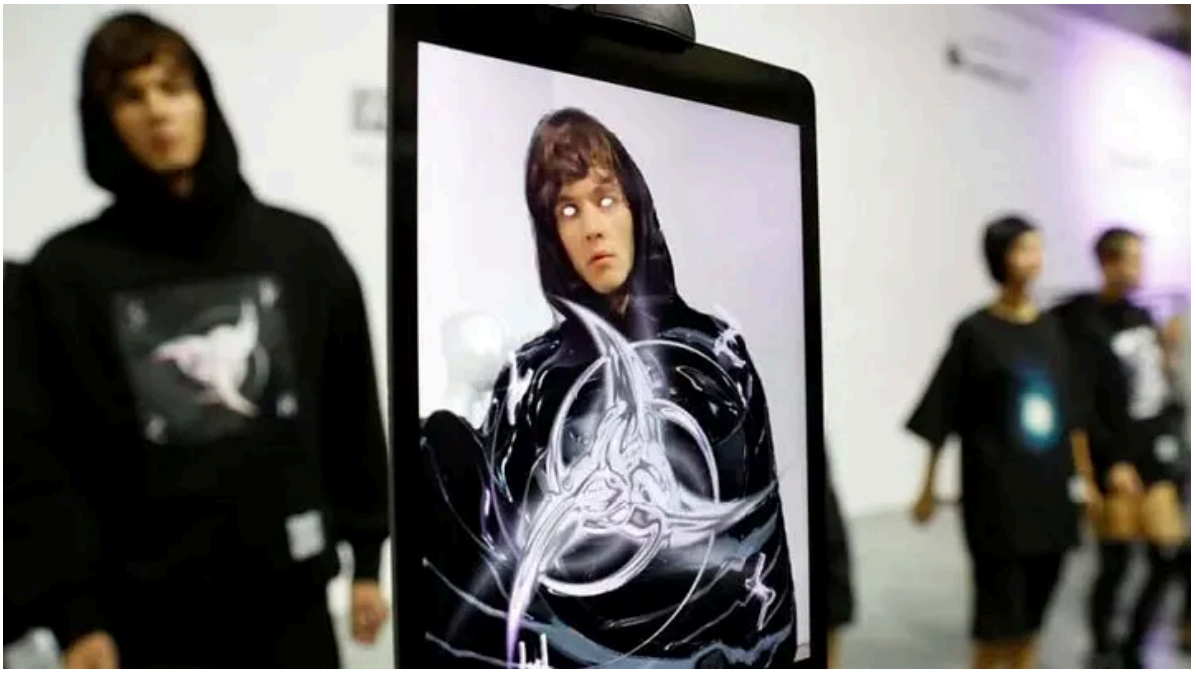
Fonte: Captura de tela Site Hexoskin (2026)

Ambas as análises convergem no desdobramento crítico subsequente (*so what?*), demonstrando que esse sinal duplo desafia frontalmente a suposição de que as roupas servem apenas como meio de vestimenta, sem ir além do ato passivo do "vestir". No que tange à escalabilidade e ao impacto (*the signal could scale and impact*), o cruzamento dos dados aponta para a transição do vestuário em direção a ferramentas ativas de monitoramento, controle pessoal e aplicação prática como forma de tratamento ou de suporte a funções fisiológicas do usuário. Consequentemente, ao projetar a consolidação desse ecossistema no *mainstream* (*when the signal reaches the mainstream*), o entendimento sobre o ato de vestir será transformado, reconfigurando os limites relacionais entre tecnologia, corpo e vestuário.

5.2.3 AR na moda

O sinal fraco voltado à realidade aumentada (RA) aplicada à moda caracteriza-se, em sua premissa inicial (*what?*), pela utilização dessa tecnologia na composição de indumentárias que fundem camadas digitais a peças físicas.

Figura 10 - Exemplo de AR na moda



Fonte: Imagem retirada do Medium *AR is Disrupting the Fashion Industry Through Immersive Styling* (2022)

Sob a perspectiva crítica do desdobramento analítico (*so what?*), esse sinal desafia frontalmente a suposição tradicional de que as roupas são feitas exclusivamente de tecido, limitando-se apenas a essa materialidade convencional. No que concerne à sua escalabilidade e potencial de impacto (*the signal could scale and impact*), a transição indica um deslocamento da vestimenta de uma forma de arte mais limitada para um tipo de expressão artística abrangente, capaz de incorporar múltiplas novas tecnologias em sua composição. Por fim, ao projetar a inserção definitiva dessa tendência no *mainstream* (*when the signal reaches the mainstream*), a análise aponta que a maneira de se eternizar na arte passará por transformações estruturais definitivas.

5.2.4 Telextiles

O sinal fraco associado ao ecossistema dos *TelexTiles* (Kitagishi et al., 2023) configura-se, em sua definição inicial (*what?*), como um dispositivo desenvolvido para transmitir, de forma remota, a sensação tátil de um tecido. Essa tecnologia aproxima-se da textura real por meio de processos de *self-supervised learning*. Esse sinal serviu como uma base funcional de como o visual e o sensorial de um tecido pode ser reinventado.

Figura 11 - Detalhes sobre funcionamento do *Telextiles* (2023)

Telextiles: End-to-end Remote Transmission of Fabric Tactile Sensation

Takekazu Kitagishi
kitagishi-takekazu588@g.ecc.u-tokyo.ac.jp
The University of Tokyo
Tokyo, Japan

Yuichi Hiroi
yuichi.hiroi.1@gmail.com
The University of Tokyo
Tokyo, Japan

Yuna Watanabe
yuna-watanabe1923@g.ecc.u-tokyo.ac.jp
The University of Tokyo
Tokyo, Japan

Yuta Itoh
yuta.itoh@iii.u-tokyo.ac.jp
The University of Tokyo
Tokyo, Japan

Jun Rekimoto
rekimoto@acm.org
The University of Tokyo
Sony CSL Kyoto
Tokyo / Kyoto, Japan

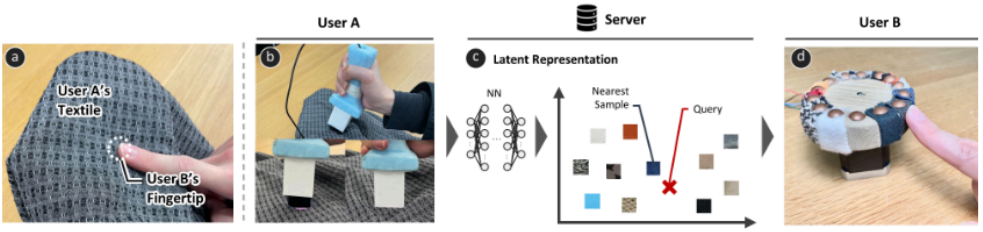


Figure 1: Overview of our Telextiles system. (a) Our ideal of remote tactile transmission. Our Telextiles aims to reproduce the tactile sensation of textiles at a remote location as if they were being touched there. (b) A user transmits the tactile sensation of the textile to the server using tactile sensors. (c) On the server, the latent space is learned in advance from multiple textiles, taking into account their tactile characteristics. The user's data is converted into a latent feature, and the closest textile sample is selected. (d) The other remote user touches a physical sample of the selected textile on the latent space via an actuator.

ABSTRACT

The tactile sensation of textiles is critical in determining the comfort of clothing. For remote use, such as online shopping, users cannot physically touch the textile of clothes, making it difficult to evaluate its tactile sensation. Tactile sensing and actuation devices that textiles with similar tactile features are located close to each other in the latent space through a two-dimensional plot. We then compress the latent features for known textile samples into the 1D distance and apply the 16 textile samples to the rollers in the order of the distance. The roller is rotated to select the textile with the

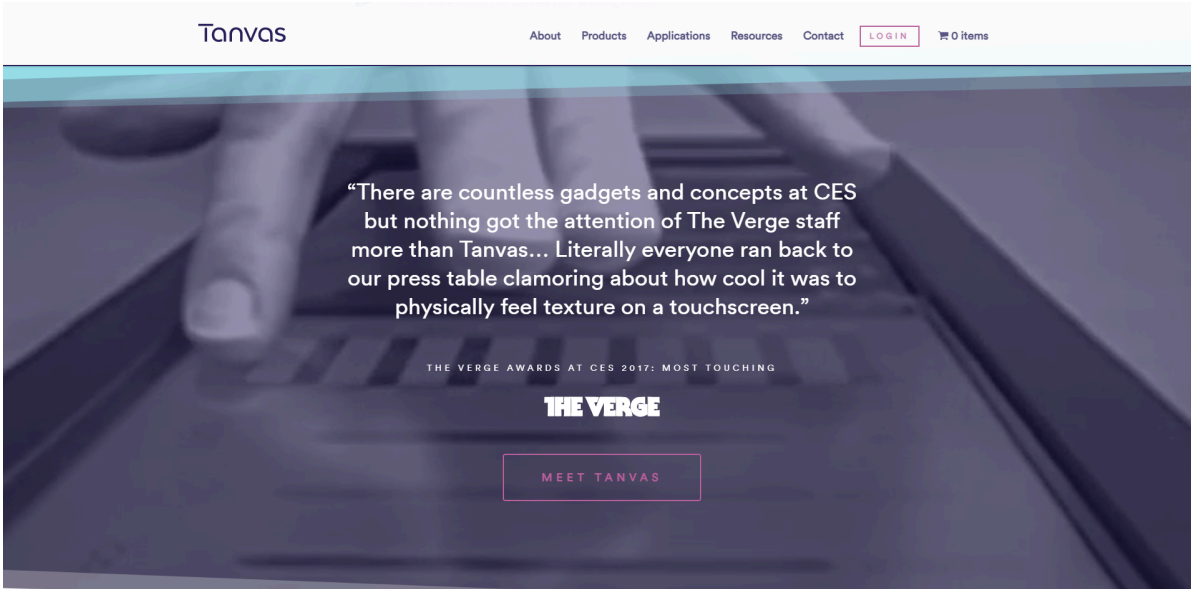
Fonte: Captura de tela do artigo *Telextiles: End-to-end Remote Transmission of Fabric Tactile Sensation* (2026)

No desdobramento analítico do cenário (*so what?*), esse sinal rompe diretamente com a premissa tradicional de que é preciso estar presente fisicamente para sentir a textura de um tecido. Em relação ao seu potencial de escala e desdobramentos (*the signal could scale and impact*), identifica-se um processo de fragmentação da experiência por meio de simulações de texturas e interações sensoriais à distância. Por fim, ao vislumbrar a consolidação desse fenômeno no *mainstream* (*when the signal reaches the mainstream*), projeta-se um forte incentivo da indústria voltado a uma nova relação de influência de consumo com o seu público, transformando os parâmetros de engajamento do mercado.

5.2.5 TanvasTouch

O sinal fraco mapeado a partir da tecnologia TanvasTouch (Tanvas, 2020) define-se, em sua manifestação inicial (*what?*), como o desenvolvimento de uma superfície de tela na qual é possível sentir diversas texturas.

Figura 12 - Site sobre o TanvasTouch



Fonte: Captura de tela do site TanvasTouch (2026)

Ao aplicar a camada analítica do desdobramento crítico (*so what?*), constata-se que o sinal desafia a suposição de que a experiência do uso de uma interface digital limita-se a estímulos puramente visuais, indicando que essa interação pode se tornar ainda mais complexa do que conhecemos

contemporaneamente. No que diz respeito ao seu potencial de escalabilidade e repercussão (*the signal could scale and impact*), identifica-se uma crescente dificuldade na dissociação entre o que é virtual e real, tornando confuso estabelecer uma diferenciação clara entre ambas as esferas sensoriais. Como consequência, ao projetar o alcance dessa tecnologia rumo ao *mainstream* (*when the signal reaches the mainstream*), a análise indica que as experiências táteis digitais serão profundamente transformadas.

A partir da análise desses sinais, foi possível definir um *input* que serviu de base para avançar as etapas de construção de cenário: “**Uso de roupas inteligentes como interfaces de expressão e regulação para provocar uma mudança na autoexpressão, incluindo a negociação entre autenticidade pessoal e influência algorítmica através da tecnologia vestível.**” Dentro desse *input*, foi possível seguir para as próximas etapas de desenvolvimento do cenário especulativo proposto nesta pesquisa.

5.3 Construção dos quatro arquétipos especulativos e framework PESTLE

Com base nos sinais fracos coletados, foi aplicada a metodologia dos **quatro arquétipos**, desenvolvida por Jim Dator (2009) — Crescimento Contínuo, Colapso, Controle e Transformação — como ferramenta de exploração sistemática de múltiplas direções futuras para a mediação tecnológica da moda. Cada arquétipo foi desenvolvido a partir de seis eixos temáticos recorrentes: roupas inteligentes, interface de expressão e informação através dos tecidos, humor de grife, provocação de mudança na autoexpressão, desmaterialização da moda algorítmica e tecnologia vestível como segunda pele sensorial.

Figura 13 - Tabela de cenarização 4 arquétipos

CENARIZAÇÃO - 4 ARQUÉTIPOS

INPUT:

Uso de **roupas inteligentes** como **interfaces de expressão** e **regulação** para **provocar uma mudança na autoexpressão**, incluindo a **desmaterialização da moda algorítmica** através da **tecnologia vestível.**

4 ARQUÉTIPOS	Roupas inteligentes	Interface de expressão e informação através dos tecidos	Humor de grife	Provocar uma mudança de autoexpressão	desmaterialização da moda algorítmica	tecnologia vestível segunda pele sensorial
Continued Growth:	As redes sociais e a difusão de tendências tornam-se mais subjetivas, à medida que roupas inteligentes passam a representar identidades por meio de sensores, dados e estímulos sensoriais, expandindo o vestir para além da aparência.	A roupa torna-se um meio ativo de comunicação, em que expressão pessoal e identidade passam a ser mediadas por sistemas tecnológicos integrados ao tecido, transmitindo informações em tempo real sobre quem a veste.	Tecidos com propriedades sensoriais passam a regular ativamente o humor do usuário, liberando estímulos táteis, térmicos e vibratórios conforme dados coletados pelo corpo. O bem-estar emocional torna-se mais uma função incorporada ao vestir cotidiano.	A autoexpressão se relaciona com a comunicação geral, à medida que roupas inteligentes ampliam possibilidades de comunicação pessoal, tornando as tendências mais fluidas e menos dependentes de padrões fixos.	A dimensão digital consolida-se como principal camada da moda, ampliando a autoexpressão por meio de aparências personalizáveis, adaptáveis e mediadas por sistemas algorítmicos, fazendo as pessoas	A roupa deixa de ser apenas tecido e incorpora dispositivos, interfaces e sensores, ampliando sua função como extensão tecnológica do corpo e tornando-se uma segunda pele que responde ao ambiente e às emoções do usuário.
Collapse:	A distinção e separação de classes torna-se ainda mais elevada, já que as tecnologias das peças utilizam as informações coletadas para intensificar a valorização das pessoas que conseguem utilizá-las com mais intensidade no dia a dia.	A mediação tecnológica da expressão entra em crise. Vazamentos de dados emocionais e comportamentais fazem sistemas misturarem preferências pessoais, enfraquecendo a distinção entre identidade própria e influências externas.	A regulação de humor pelos tecidos torna-se instrumento de manipulação, corporações e plataformas exploram essa funcionalidade para manter usuários em estados emocionais que favorecem consumo, gerando desconfiança generalizada sobre o que se sente e o que foi induzido a sentir.	A autoexpressão vira uma forma de enganar a população, que acredita ter liberdade sobre suas decisões de moda, porém o aumento de controle de fontes maiores de poder apenas retira toda a exclusividade e autenticidade que se acreditava ter sido desenvolvida.	Tudo virou 100% digital, as pessoas vivem apenas dentro de mundos desenvolvidos na internet, por se terem a falsa sensação de maior liberdade.	Falhas de segurança nessas peças, tornam todas mais perigosas, tanto para o físico dos usuários quanto para o mental, já que torna o mental mais passível de controle.
Discipline:	As roupas inteligentes deixam de ser ferramentas de expressão e passam a funcionar como dispositivos de monitoramento institucional, utilizadas por governos e corporações para rastrear comportamentos, localização e estados emocionais, tornando o vestuário uma extensão direta de sistemas de vigilância normalizados.	A expressão pessoal é permitida porém com um controle dentro de parâmetros pré-aprovados por algoritmos e políticas corporativas. Os tecidos transmitem informações curadas pelo sistema, criando uma ilusão de liberdade comunicativa dentro de limites rigidamente definidos.	Os tecidos reguladores de humor passam a ser controlados por instituições e corporações, que definem quais estados emocionais são permitidos em cada contexto social. O vestir torna-se uma ferramenta de disciplinamento afetivo, onde sentir fora do padrão estabelecido é corrigido diretamente pelo próprio tecido.	A mudança de autoexpressão é induzida de fora para dentro, plataformas e instituições utilizam dados coletados pelos tecidos para empurrar transformações identitárias que favorecem consumo, produtividade e conformidade, esvaziando a autonomia subjetiva sem que o usuário perceba.	A dimensão digital torna-se o único espaço legítimo de expressão, mas completamente controlado — avatares e identidades digitais são gerenciados por plataformas que determinam o que pode ou não ser exibido, tornando a autoexpressão uma concessão, não um direito.	A segunda pele sensorial integra-se obrigatoriamente à vida cotidiana como requisito de acesso a serviços essenciais, tornando a recusa ao uso uma forma de exclusão social e econômica, e o corpo sem dispositivo um corpo fora do sistema.
Transformation:	As roupas tecnológicas tornam-se o principal meio de comunicação da sociedade, substituindo progressivamente outras formas de linguagem. A roupa passa a ser o centro da vida social, é através dela que emoções, informações e identidades circulam, redefinindo completamente o papel do corpo, que deixa de ser apenas suporte físico e passa a ser o emissor central de toda comunicação humana.	O tecido torna-se a principal interface entre o indivíduo e o mundo. O que a roupa comunica não é fixado por quem a faz nem por quem a veste, mas emerge do encontro entre os dois, transformando a moda de sistema estético em sistema de linguagem viva, e o corpo em canal primário de transmissão de informação e experiência.	O tecido regulador de humor deixa de ser consumido e passa a ser habitado. A relação com a peça torna-se contínua e acumulativa. O corpo, mediado pela roupa, torna-se legível emocionalmente a qualquer momento, mudando radicalmente a forma como as pessoas se relacionam, se percebem e se comunicam socialmente.	A autoexpressão deixa de ser declaração pontual e torna-se processo contínuo e visível. A roupa muda junto com quem a usa, registrando e transmitindo transformações em tempo real — tornando o corpo uma narrativa viva e a moda o principal sistema através do qual identidade e mudança pessoal se tornam públicas e compartilháveis.	A moda não desaparece nem retorna ao puramente físico — ela encontra uma terceira existência, simultaneamente presente e ausente. O que se veste passa a existir entre o corpo e o espaço ao redor, estabelecendo a roupa como camada primária de comunicação que reorganiza a percepção do próprio corpo, do espaço e das relações humanas.	A segunda pele sensorial transforma irreversivelmente a forma como o corpo é percebido e comunicado. Vestir deixa de ser um ato de colocar algo sobre o corpo — torna-se fusão temporária, onde a fronteira entre quem veste e o que é vestido dissolve-se intencionalmente, e o corpo humano redefine-se como o principal instrumento de comunicação da sociedade.

Cenário escolhido

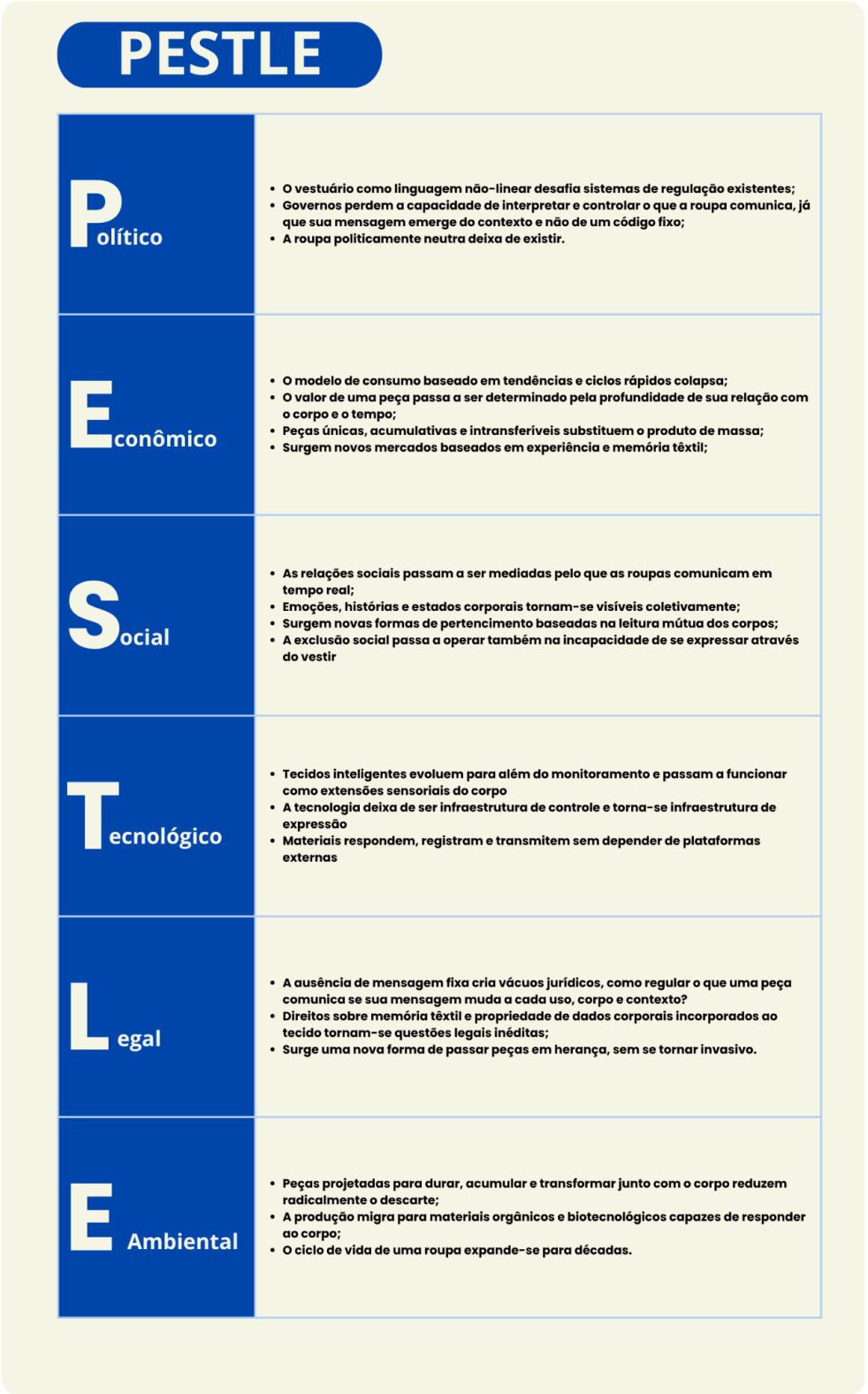
Fonte: A autora (2026)

Esse processo corresponde ao nível dos desconhecidos na estrutura de Garcia (2023): o abandono da previsão probabilística em favor da imaginação livre, não linear e multifacetada, articulada simultaneamente em quatro direções

especulativas distintas, e não em uma única trajetória determinística. Dessa exploração paralela emergiu o arquétipo de Transformação como direção de aprofundamento escolhida para o desenvolvimento deste projeto, por ser um cenário que mais se distancia do contexto atual e que realmente pode trazer um choque e forçar uma reflexão sobre o tema, por ser o arquétipo que mais se alinha com a crítica proposta desde o início da pesquisa.

Uma vez selecionada a Transformação como vetor central, aplicou-se o framework PESTLE para mapear as forças macroambientais que sustentam e viabilizam a existência desse cenário específico. Essa análise permitiu desdobrar as implicações do arquétipo em seis dimensões estruturais: as dinâmicas **Políticas** da roupa como linguagem não linear imune à regulação estatal; os impactos **Econômicos** decorrentes do fim do consumo por tendências e da ascensão de peças acumulativas; as transformações **Sociais** fundadas no pertencimento via leitura mútua dos corpos; as mutações **Tecnológicas** que convertem tecidos em extensões sensoriais; os vácuos **Legais** sobre a herança de dados corporais e memórias têxteis; e os reflexos **ambientais (*Environmental*)** positivos gerados pela extensão drástica da durabilidade das peças.

Figura 14 - Tabela PESTLE



Fonte: A autora (2026)

5.4 Mapeamento de Protótipos Diegéticos

Com a narrativa especulativa consolidada, foi conduzido o mapeamento dos **protótipos diegéticos**[6]. Esse mapeamento foi organizado em categorias como tecnologia das roupas, comportamentos sociais, linguagem e comunicação, objetos e artefatos, e estética visual, permitindo uma visualização sistemática dos elementos que compõem o mundo especulativo da Transformação.

A lista de protótipos diegéticos consiste em 6 categorias que estarão presentes no cenário final, sendo elas — Tecnologia da roupa, Empresas e Indústrias, Espaços e Ambientes, Comportamentos Sociais, Linguagem e comunicação e por fim, Objetos e artefatos. Levando essas categorias em consideração, foram desenvolvidos os protótipos, que serão aprofundados ao longo do documento.

Figura 15 - Lista de protótipos diegéticos

[6] Protótipos diegéticos, conceito utilizado dentro do Design Especulativo para articular a lógica do cenário desenvolvido de uma forma que se torna mais tangível a sua existência, através de elementos como objetos, expressões e linguagem (Kirby, 2010).

LISTA DE PROTÓTIPOS DIEGÉTICOS

Categoria	protótipo	Descrição	Função narrativa
Tec. das roupas (principal)	**Trama Onírica**	Peças de roupa onde todos os elementos (tecido, costura etc) se adaptam em relação as memórias recordações.	Demonstração física de como a autenticidade é algo subjetivo e interno, sem o controle através das mídias sociais.
Empresas e indústria	**S O M A - Uma nova forma de expressão vestível**	Atêlies especializados em leitura de peças e suas interpretações	Entender as funcionalidades principais da roupa e apresentar como é desenvolvido as interações internamente.
Espaços e ambientes	***Silêncio Têxtil***	Espaços onde as roupas não apresentam nada, deixando um respiro sensorial.	Momentos de paz, para demonstrar que nem sempre
Comportamentos sociais	-	Vestir uma peça nova e vazia é sinal de recomeço, luto ou ruptura identitária.	Como os recomeços são apresentados nesse cenário
Linguagem e comunição	***"Ler alguém"***	expressão para o ato de tocar a roupa de outra pessoa e compreender seu estado emocional.	Apresentar o social de como a roupa se moldou dentro desse novo mundo.
Objetos e artefatos	**Máquina de leitura - interpretar as memórias e histórias**	Máquinas grandes utilizadas em ateliês, onde é possível interpretar as informações registradas na roupa.	Agregar ao cenário e mostrar como é possível apresentar essas memórias, caso necessário.

Fonte: A autora (2026)

Esse processo corresponde ao nível de **valores** na estrutura de Garcia (2023): a identificação dos valores culturais que o cenário e seus artefatos passam a comunicar — autenticidade, presença, ritual, processo contínuo — articulados por meio de elementos concretos do cotidiano especulativo, tornando o cenário mais robusto e crível de maneira estratégica.

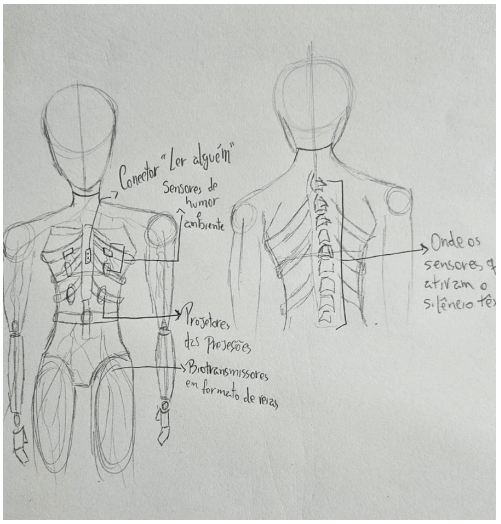
5.5 Concretização da roupa e refinamento iterativo

Por fim, a etapa de materialização correspondeu ao uso da metodologia de criação de peças de roupa na moda apresentado no livro *O que é Design de Moda* (Matharu, 2011) que se refere na definição do público alvo, criação de um *moodboard* visual de como essa roupa se apresentaria dentro do contexto do cenário, entender quem seriam as musas da roupa, ou seja, pessoas que representam exatamente o propósito daquela roupa e tradução das soluções

selecionadas em croqui técnico e em representações visuais da peça, por meio de sketches manuais e geração de imagens de referência. Esse processo foi conduzido de forma iterativa, com sucessivas rodadas de avaliação e ajuste, sobretudo quanto à coerência entre as projeções emocionais da peça e o restante do sistema vestível, até a consolidação da proposta final.

O croqui da roupa foi desenvolvido levando em consideração as referências visuais do *moodboard* e das musas escolhidas para esse projeto — A cantora FKA Twigs, que se utiliza muito de diversas formas de expressão além da convencional, uma delas sendo o próprio corpo e a roupa, de uma forma que se relacione com suas músicas e os grupos Aespa e XG, grupos musicais localizados na Coreia do Sul, que se utilizam das roupas de formas não comuns, como uma expressão coletiva entre si e a presença material e imaterial, rompendo a fronteira do que é real e digital — assim, foram desenvolvidos 3 croquis diferentes até chegar na versão final, que mais se aproxima da apresentada no lookbook. O croqui desenvolvido serviu de base para a geração de imagens na Inteligência Artificial Generativa do Gemini (Nano Banana 2) para tornar o cenário e a peça mais realista, com detalhes da peça e imagens em contexto de usos reais apresentados anteriormente, onde serão apresentados em um *LookBook* - um guia sobre a roupa no geral.

Figura 16 - Croqui final da roupa



Fonte: A autora (2026)

Figura 17 - Musas da roupa



Fonte: A autora (2026)

Ao longo de todas as etapas descritas, a reflexão crítica esteve presente de forma contínua e recorrente, e não restrita a um momento específico do processo, equivalente à função desempenhada pela ferramenta *Reflection and Evaluation* nos workshops de Garcia (2023), permitindo o refinamento sucessivo do cenário, dos cronótopos e da peça ao longo de todo o desenvolvimento do projeto.

5.6 O cenário especulativo: SOMA e a vestimenta Trama Onírica.

Após a apresentação das etapas que sustentam o desenvolvimento deste projeto, a coleta de sinais fracos; a construção dos quatro arquétipos de futuro; a

análise PESTLE; a criação dos protótipos diegéticos; o desenvolvimento conceitual da peça; a matriz morfológica e a definição das musas que orientaram sua direção criativa, esta seção aprofunda-se na compreensão do cenário de Transformação em si onde surgiu a marca SOMA e o uso da tecnologia Trama Onírica como roupa.

Figura 18 - Matriz Morfológica da roupa

MATRIZ MORFOLÓGICA - ROUPA

FUNÇÃO	SOLUÇÕES		
Base moldada ao corpo	Imitar uma pele com propriedades condutoras	Membrana biotecnológica	Malha de fibra óptica
Sustentação e expor arquitetura corporal	Estrutura que lembra a área torácica e coluna	"Suspensórios" que mapeiam coluna e costelas	Exoesqueleto que cobre toda a roupa, de material translúcido
Manifestar dados através do tecido vivo	Movimentação orgânica por baixo dos tecidos	Movimentação ondulares de tecidos vivos	Autonomia de projeções externas ao corpo
Transmissão de emoções	Projeções externas de cores e formatos que expressam o que o usuário sente	Alterações físicas na base da roupa	Expansão do próprio tecido para fora dos limites do corpo
Silêncio têxtil	Tecido fica de uma cor neutra e sem projeções ao entrar em espaços específicos	Superfície opaca e não reflexiva	Sensores entram e modo neutro ao entrar em determinados espaços

Fonte: A autora (2026)

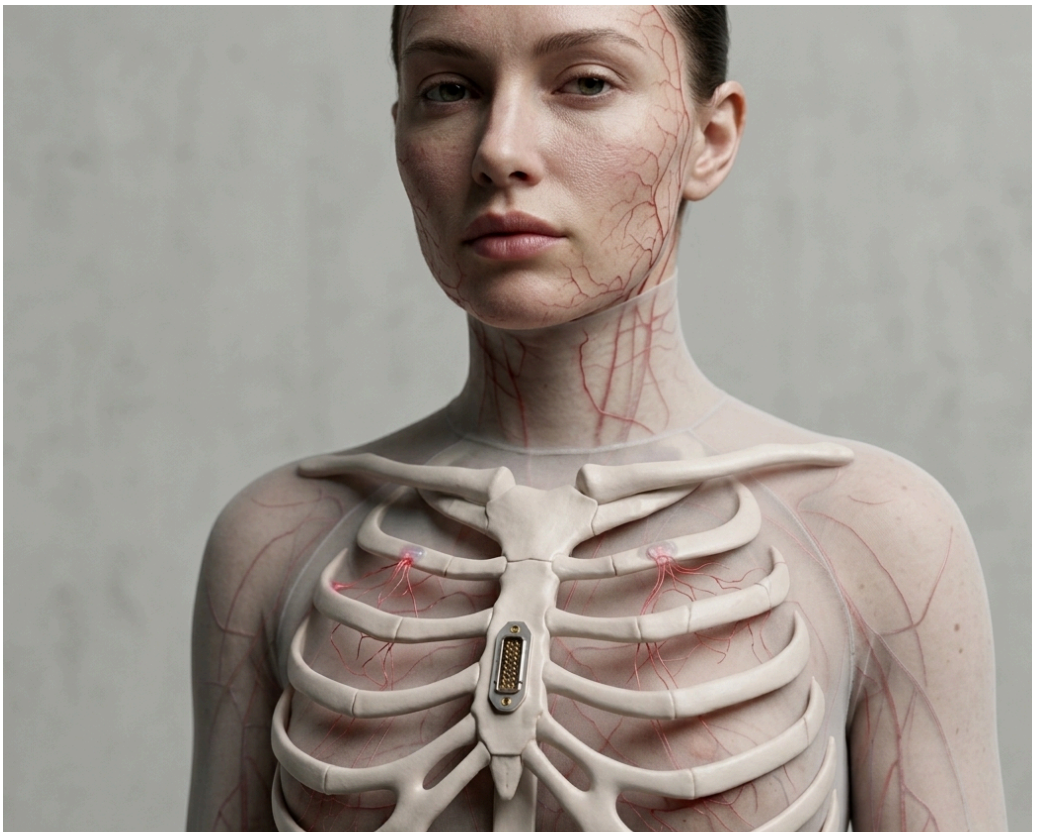
5.6.1 Cenário Prospectivo: A Moda no Século XXII

Situado um século à frente do tempo atual, o cenário de Transformação projeta a sociedade do ano de 2126: um mundo que colheu os frutos e os esgotamentos da mediação algorítmica ubíqua. Após décadas de saturação de telas, realidades aumentadas e a mercantilização total da subjetividade por plataformas digitais, a humanidade operou uma guinada radical na sua relação com a matéria e a presença. A moda, outrora definida pela obsolescência cíclica do *fast fashion* e pela validação estética em redes sociais, colapsou como sistema de consumo para renascer como infraestrutura existencial.

Neste horizonte de 100 anos, emerge a **SOMA**, um ateliê de design especulativo que opera não mais na lógica da confecção de tendências, mas na facilitação de rituais de autoconhecimento. A SOMA introduz a **Trama Onírica**:

uma membrana biotecnológica acumulativa que atua como uma terceira existência. A Trama não pertence inteiramente ao domínio do vestuário físico tradicional, nem se dissolve na imaterialidade do digital puro; ela habita o limiar, operando como uma linguagem viva, não linear e biossensorial que transforma o espaço ao redor do corpo em uma extensão direta da psique humana.

Figura 19 - Trama Onírica



Fonte: Gerada pela autora utilizando IA Google Gemini pro (2026)

A roupa consiste em um material de base translúcido e reflexivo, como se remetesse a um vidro, onde é possível ver apenas a cor de pele de quem a veste e finas veias passando por toda a roupa, sendo essas os transmissores de informação que ficam armazenadas pela roupa. Por cima desse material base, a roupa é composta por um suporte externo que imita um esqueleto, mais

especificamente uma coluna dorsal, localizado nas costas, e uma caixa torácica na frente, onde na caixa torácica tem conectores no osso esterno está localizado um conector onde será possível *ler alguém.*[7]

5.6.2 A Roupa como Exossomatização da Expressão

O conceito central que organiza a vestimenta Trama encontra sustentação teórica na noção de exossomatização, discutida por Santaella (2022) a partir da premissa de que a inteligência e as capacidades humanas expandem-se continuamente para além dos limites do corpo biológico por meio de próteses e artefatos externos. O vestuário sempre atuou, historicamente, como uma extensão da identidade. Contudo, na Trama Onírica desenvolvida pela SOMA, o grau de integração atinge o nível orgânico-comunicacional: a roupa deixa de ser uma superfície de ocultamento ou ornamentação e passa a operar como principal forma de comunicação geral, um órgão exossomático de expressão.

> [...] de que se constitui um robô, quando os humanos estendem seus corpos e mentes com próteses inteligentes e implantes? Nessa mescla entre ser robô sem deixar de ser humano, o que então poderá definir o humano? (Barrat, 2013, p. 21 *apud* Santaella, 2022, p. 353)

Os sensores de humor e análise ambiental acoplados à estrutura torácica e às costelas da peça — inspirados no sinal fraco dos tecidos biométricos como o *Hexoskin* — são ressignificados. Eles deixam de servir à captação de dados para fins de vigilância corporativa ou estatal (lógica do capitalismo de vigilância do início do século XXI) e passam a funcionar como receptores biológicos. Eles captam os estados afetivos internos do usuário e os devolvem imediatamente ao ambiente, estabelecendo um loop fechado de biofeedback onde o corpo e a vestimenta coabitam o mesmo fluxo nervoso.

5.6.3 A Infraestrutura da Memória Têxtil: Onde o Sentir se Armazena

Um dos pilares que sustenta a Trama no século XXII é a sua capacidade de operar como um álbum de memórias vivo. Ao contrário dos dispositivos eletrônicos do passado, que dependiam de armazenamento em nuvem intangível e servidores

---

[7] Conceito do cenário especulativo desenvolvido dentro do projeto, que será mais desenvolvido nos próximos tópicos desta seção.

centralizados, a tecnologia desenvolvida retém a história de quem a habita em sua própria fisicalidade.

O armazenamento das informações e emoções ocorre de forma descentralizada na **Malha Biossintática** da peça. O tecido translúcido fosco, que atua como base da vestimenta aderida ao corpo, é composto por polímeros biossensíveis dopados com microestruturas de memória de forma e filamentos de carbono condutores — que visualmente se assemelham a finas veias vermelhas por baixo da superfície jateada. Quando os nós-sensores localizados nas costelas captam picos emocionais (variações de condutibilidade elétrica da pele, frequência cardíaca e cortisol), esses impulsos geram uma reação química e estrutural na malha.

As memórias não são salvas em arquivos binários de dados frios; elas são gravadas como cicatrizes e vincos moleculares no próprio tecido vivo. O *ethos DIY* (*Do It Yourself*) do cenário manifesta-se precisamente nessa arquitetura: o usuário realiza rituais pessoais de customização com costuras intencionais, sobreposições ou tingimentos localizados que funcionam como direcionadores biológicos. Essas intervenções manuais alteram a condutividade da malha, escolhendo quais áreas da peça irão acumular mais registros ou quais tipos de emoção deixarão marcas mais profundas. A roupa, portanto, adquire uma densidade histórica intransferível. Ela se torna um documento biográfico materializado, um processo inacabado onde o tempo e o sentir se transformam em textura e cor latente.

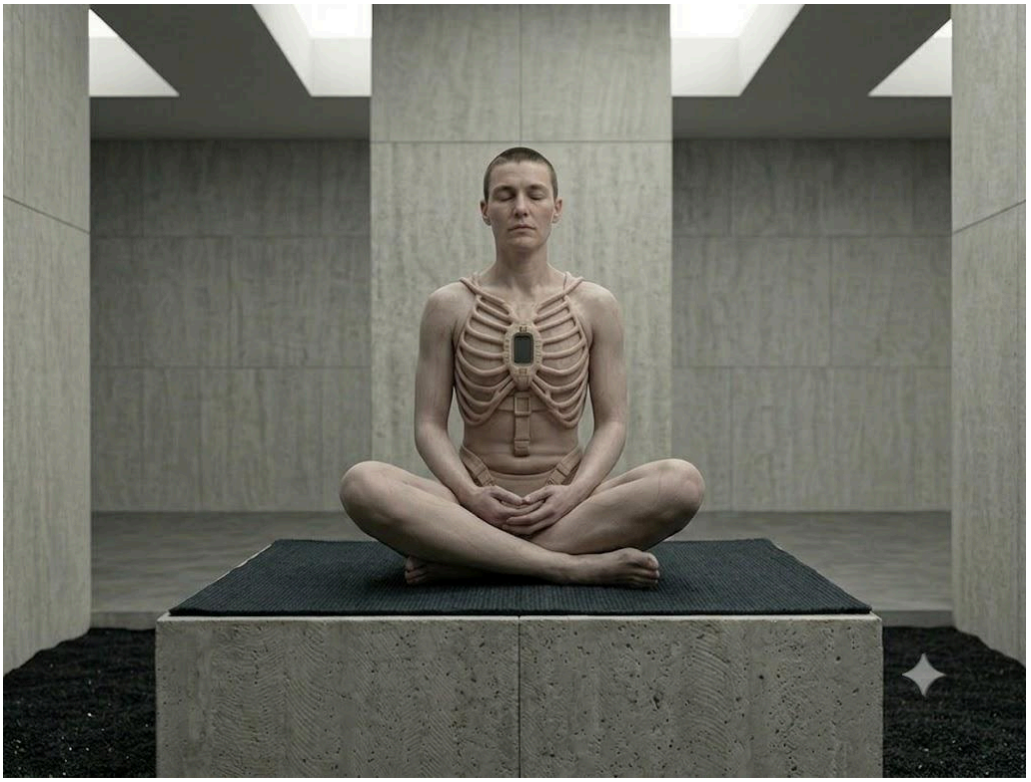
5.6.4 Silêncio Têxtil: Entre o Descanso Sensorial e o Controle Coercitivo

O silêncio têxtil é o estado no qual a Trama Onírica suspende suas projeções e sensores, tornando-se opaca, neutra e comunicativamente inerte. Foi originalmente concebido pela SOMA como um mecanismo de preservação da saúde mental, um refúgio contra a fadiga de uma comunicação ininterrupta. No entanto, o aprofundamento crítico dessa funcionalidade revela que o silêncio têxtil opera essencialmente como uma ferramenta indispensável de pausa sensorial, oferecendo um refúgio necessário em um ecossistema saturado por estímulos comunicacionais contínuos. A desativação temporária das projeções e dos

sensores da Trama Onírica permite que o indivíduo exerça a escolha consciente de se retirar, por momentos, do fluxo ininterrupto de imagens e da exigência social de autoexpressão constante. Trata-se de um mecanismo de preservação cognitiva e emocional, projetado para combater a fadiga gerada pela tradução ininterrupta da subjetividade para o espaço público.

Longe de ser uma imposição ou uma restrição, essa busca pelo descanso sensorial difundiu-se organicamente ao longo dos anos, sendo gradualmente assimilada pela cultura e integrando-se ao cotidiano da sociedade. Esse comportamento consolidou-se de tal maneira que a existência de ambientes dedicados à neutralidade expressiva tornou-se um padrão comum. Atualmente, o cenário de Transformação apresenta uma realidade na qual diversos espaços coletivos, estabelecimentos, escritórios e, fundamentalmente, os lares e ambientes domésticos são planejados para acolher e incentivar essa retração. Nesses locais, o ato de desligar as projeções da Trama Onírica e silenciar a malha biossintática é validado como um ritual legítimo de intimidade, descanso e reconexão interna, transformando a neutralidade têxtil em uma prática social comum e respeitada de preservação do bem-estar e da soberania sobre o próprio segredo.

Figura 20 - Silêncio Têxtil



Fonte: Gerada pela autora utilizando IA Google Gemini pro (2026)

5.6.5 “Ler Alguém”: A Ruptura da Obsolescência Programada

A funcionalidade mais radical da Trama manifesta-se no conector central localizado no esterno da estrutura rígida de osso e coral da peça. Denominada "Ler Alguém", essa interface física permite que dois indivíduos realizem uma fusão temporária de suas malhas biossintáticas. Ao conectarem seus sensores peitorais, entram em ressonância, permitindo a troca e a co-experiência direta dos estados emocionais e das memórias acumuladas nas tramas têxteis de cada um.

Figura 21 - Ler alguém



Fonte: Gerada pela autora utilizando IA Google Gemini pro (2026)

Essa dinâmica quebra de forma violenta a lógica de descartabilidade que estruturava o mercado da moda até as primeiras décadas do século XXI. O sistema tradicional do *fast fashion* dependia da obsolescência programada, da efemeridade das tendências e de métricas de engajamento virtual para mover o consumo contínuo de roupas descartáveis.

Na realidade da SOMA, a roupa ganha o status de uma segunda pele permanente. Como a peça enriquece narrativamente à medida que é habitada e que acumula os registros moleculares das vivências do usuário, o descarte torna-se um ato de automutilação biográfica. O valor da vestimenta inverte-se: o novo perde o sentido, e o antigo, saturado de vivências e marcas de conexões passadas através do "Ler Alguém", torna-se o ápice do valor social. A métrica quantificável das curtidas de algoritmos antigos é substituída pela experiência qualitativa, analógica e visceral da presença mútua e da empatia corporal imediata.

5.7 O *Lookbook* como Artefato Crítico: Cenários de Uso da Trama Onírica

O fechamento deste capítulo materializa-se na forma de um ***Lookbook* Especulativo**, concebido como uma ferramenta metodológica essencial do design ficcional para apresentar os detalhes e informações principais da roupa. O design de objetos especulativos ganha legibilidade e força crítica quando inserido em **cenários de uso** (*scenarios of use*). Ao projetar o artefato em contextos cotidianos complexos, o design deixa de ser uma abstração técnica e passa a tensionar as relações sociais, as contradições e as fricções psicológicas do mundo habitado.

5.7.1 Desenvolvimento Visual do Projeto

O projeto gráfico do entregável materializa-se em um *Lookbook* Especulativo cuja identidade visual foi integralmente desenvolvida para espelhar a dualidade entre a rigidez biotecnológica e a fluidez abstrata da vestimenta Trama Onírica. A capa do volume utiliza de uma imagem de pessoas interagindo e abraçadas, o que remete a conexão e relação mais intensa que essa roupa traz dentro da sociedade. O design editorial e o projeto de paginação adotam como premissa conceitual de algo menos *clean* e trazendo personalidade e expressão única, com uma estética mais jovem e com uso do vermelho, criando uma atmosfera visualmente visceral que conecta o leitor à pulsação das veias biotransmissoras da peça e a estrutura de seu exoesqueleto.

Figura 22- Capa do LookBook



Fonte: A autora (2026)

5.7.2 Estrutura e Funcionalidade do LookBook

A arquitetura de conteúdo do *Lookbook* organiza-se a partir de duas dimensões complementares: a anatomia técnica do artefato e a sua respectiva transposição para cenários de uso reais no século XXII. Na primeira seção, dedicada à estrutura física, o guia apresenta os detalhes minuciosos da Membrana, revelando por meio de imagens a aderência do tecido-base translúcido à silhueta e a sutil ramificação das veias vermelhas condutoras de dados bioemocionais. Sobreposta a essa camada, detalha-se o Exoesqueleto de suporte, uma armadura não rígida esbranquiçada com texturas de osso e coral que acompanha a caixa torácica e a coluna vertebral para ancorar os componentes tecnológicos ao esqueleto humano. O mapeamento visual evidencia, ainda, os biossensores e projetores localizados entre a primeira e a segunda costela — explicitando sua dupla função de captar a condutibilidade biológica e irradiar a volumetria das projeções abstratas no espaço —, além de trazer um foco macro no conector esternal, interface metálica centralizada no peito projetada para a função "Ler Alguém" e fusão de memórias intercorporais.

Figura 23 - Página dupla do *LookBook*



Fonte: A autora (2026)

Na segunda seção, o Lookbook adota a premissa de Dunne e Raby (1999) em *Hertzian Tales*, inserindo o artefato em cenários cotidianos complexos para extrair seu valor crítico por meio da fricção com a realidade urbana. Os ensaios editoriais simulam a operação da vestimenta na atmosfera do fluxo urbano, registrando o caminhar solitário pela cidade onde o espaço circundante é tingido pelas emanações luminosas, agindo como um diário visual instantâneo dos sentimentos do usuário. Em contraposição, as imagens retratam a fricção do espaço coletivo no ritual de conexão intercorporal do "Ler Alguém", onde dois corpos se unem fisicamente no tecido da paisagem urbana, desafiando a lógica de velocidade e descartabilidade das interações contemporâneas. Por fim, o guia ilustra a retração exercida pelo Silêncio Têxtil dentro de zonas de silenciamento obrigatórias, registrando a peça em modo inteiramente neutro e opaco; um contraste visual que traduz graficamente a ambiguidade do cenário entre o benefício do descanso sensorial e o peso político do apagamento identitário imposto pelo ambiente.

Figura 24 - Página dupla



Fonte: A autora (2026)

5.7.3 Uso de Inteligência Artificial na suspensão da descrença

A adoção de ferramentas de Inteligência Artificial Generativa (*Google Gemini*) para a concepção das imagens do *Lookbook* respondeu a uma necessidade pragmática e estratégica do projeto: viabilizar a suspensão da descrença (*suspension of disbelief*). No campo do Design Especulativo, a tangibilização visual é um requisito fundamental para que cenários hipotéticos ganhem credibilidade, permitindo ao espectador imergir na narrativa e interrogar o presente através de um artefato diegético crível.

Contudo, reconhece-se a fricção ética e conceitual inerente a essa escolha. Os modelos de IA generativa são treinados sobre bases de dados hegemônicas que tendem a reproduzir e perpetuar padrões estéticos normativos, hiper-realistas e estandardizados de corpos, contrariando, em primeira instância, a premissa de diversidade e autonomia corporal defendida por esta pesquisa.

Longe de ignorar essa limitação, a IA não foi empregada como um fim estético em si, mas como um meio de simulação e prototipagem rápida capaz de traduzir a complexidade de texturas, exoesqueletos e circuitos biométricos que exigiriam recursos de produção física fora do escopo deste trabalho.

Assim, a presença de corpos padronizados nas imagens geradas expõe o próprio sintoma da mediação algorítmica que o trabalho se propõe a criticar: a dificuldade dos modelos generativos atuais em imaginar a diversidade fora dos padrões hegemônicos de consumo. Essa contradição é assumida como um achado crítico que reforça a urgência de tensionar os ecossistemas digitais e reivindicar novas poéticas para as tecnologias emergentes.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste projeto permitiu consolidar a intersecção entre o design de moda, a especulação de futuros e a teoria crítica, investigando como a autoexpressão e a autenticidade humana podem ser reimaginadas diante da saturação algorítmica. Ao projetar o cenário de Transformação para o século XXII, a pesquisa cumpriu seu objetivo central de Projetar um vestuário especulativo que reinscreva a moda como prática crítica e artística, transformando o ato de vestir e a percepção do corpo em experiências de resistência à cultura de homogeneização algorítmica.

Conforme detalhado no capítulo anterior, a vestimenta deixou de ser tratada como um sistema efêmero de consumo e obsolescência programada para se materializar, através da marca SOMA, como uma infraestrutura existencial e uma linguagem viva mediada pela Trama Onírica. As principais contribuições teóricas e práticas residem na validação das funcionalidades da peça sob a ótica da exossomatização da expressão, demonstrando que o *loop* de *biofeedback* dos sensores, a gravação molecular da memória têxtil, o Silêncio Têxtil como ritual doméstico de pausa sensorial e a interface "Ler Alguém" possuem uma potente capacidade retórica para provocar reflexões profundas sobre as dinâmicas sociais e afetivas do presente.

O entregável final deste TCC — o *Lookbook* Especulativo — aliado ao desenvolvimento deste relatório técnico, provou-se plenamente satisfatório para os objetivos propostos, atuando como o artefato crítico definitivo pautado nas premissas de Dunne e Raby (2013). O maior aprendizado prático e gráfico do projeto residiu na estruturação visual do guia impresso, que utilizou de forma intencional composições de alto contraste cromático com o protagonismo do vermelho e do preto para traduzir a anatomia biotecnológica da peça em cenários de uso cotidiano. Sob a perspectiva metodológica, contudo, o percurso impôs o desafio complexo de adaptar individualmente a metodologia *Fashion Futuring*, de Clarice Carvalho Garcia (2023). Como o framework original foi desenvolvido nativamente para dinâmicas coletivas de cocriação, sua transposição para um trabalho individual exigiu um tensionamento conceitual constante para não esvaziar a riqueza preditiva da abordagem, identificando-se que o processo teria sido otimizado caso ferramentas nativas de design ficcional individual tivessem sido integradas desde o início.

Como o artefato especulativo e seu universo encontram-se em constante fase de evolução, emergem deste projeto diversas oportunidades de pesquisas e desdobramentos futuros que não puderam ser plenamente elucidados devido ao escopo delimitado para este trabalho acadêmico. Um próximo passo natural para dar continuidade à pesquisa seria a materialização tridimensional e têxtil de partes da Trama Onírica — como o exoesqueleto de osso/coral ou simulações do tecido jateado com circuitos responsivos de LED de baixa intensidade —, permitindo testar a reação do público diante do objeto físico real em testes de interação. Da mesma forma, sugere-se uma investigação adicional focada nos desdobramentos éticos e jurídicos levantados pelo framework PESTLE, como o direito de herança sobre as memórias têxteis incrustadas na malha molecular após a morte do usuário e o impacto do "vazio têxtil" em sujeitos apáticos. Por fim, deixa-se como recomendação fundamental para pesquisadores que utilizarem este trabalho como base analisar criteriosamente se o formato de seus projetos realmente comporta a aplicação do *Fashion Futuring*, recomendando-se buscar caminhos metodológicos alternativos em caso de pesquisas estritamente autorais e individuais.

REFERÊNCIAS

ACM DIGITAL LIBRARY. **Telextiles: Interactive and E-Textile Systems**. ACM, 2023. Disponível em: https://dl.acm.org/doi/epdf/10.1145/3586183.3606764. Acesso em: 9 mai. 2026.

AGUIAR, Sara. [Resenha de] Rafael Cardoso. Design para um Mundo Complexo. **Comunicação Pública**, [s. l.], v. 8, n. 14, p. 143-150, 2013.

AVELAR, Suzana et al. Ensaio sobre moda e memória: questionamentos introdutórios através dos Stories. **deSignis**, [s. l.], n. 32, p. 103-112, 2020.

BARTHES, Roland. **The Fashion System**. Tradução de Matthew Ward e Richard Howard. Berkeley: University of California Press, 1990.

BIBLIOTECA FECAP – PAULO ERNESTO TOLLE. **Manual ABNT: Regras gerais de estilo e formatação de trabalhos acadêmicos**. 5. ed. rev. e ampl. São Paulo: Biblioteca FECAP, 2021.

BORTON, Terry. **Reach, Touch, and Teach**: Change in Education. London: Hutchinson, 1970.

BOURDIEU, Pierre. **A distinção: crítica social do julgamento**. 2. ed. Porto Alegre: Zouk, 2007. (Originalmente publicado em 1979)

BRIFW. **Entre sentir e criar: The Fabricant**. Substack, 2023. Disponível em: https://brifw.substack.com/p/entre-sentir-e-criar-the-fabricant. Acesso em: 11 mai. 2026.

BYUN, Kyung-Ah; HONG, S. **The Effects of Innovative Visual Design on Consumer Attitude**. *Australasian Marketing Journal*, v. 26, n. 4, p. 320-330, 2018.

CABRAL, Maria de Jesus. “Voyage d’un rève à l’autre”: Barthes, a moda e os signos. **2i: Revista de Estudos de Identidade e Intermedialidade**, [s. l.], v. 2, n. 3, p. 86-94, 2021.

CALEFATO, Patrizia. Modas juveniles y nuevas identidades culturais. **deSignis**, [s. l.], n. 32, p. 29-36, 2020.

DATOR, Jim. Alternative Futures at the Manoa School. **Journal of Futures Studies**, v. 14, n. 2, p. 1-18, nov. 2009.

DEJENE, B. K. **Wearable smart textiles for mood regulation**: A critical review of emerging technologies and their psychological impacts. **Journal of Industrial Textiles**, v. 55, 2025. Disponível em: https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/15280837251314190. Acesso em: 10 mai. 2026.

DUNNE, Anthony. **Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design**. Cambridge: MIT Press, 2005.

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Design for the Unreal World**. [S. l.]: Z33 House for Contemporary Art, 2014.

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming**. Cambridge: MIT Press, 2013.

ESCUDERO CHAUVEL, Lucrecia. Volver a la Moda: cambio de tendencias y paradigmas. **deSignis**, [s. l.], n. 32, p. 9-14, 2020.

FARIAS, Pedro Gil; BENDOR, Roy; VAN EEKELEN, Bregje F. Social dreaming together: A critical exploration of participatory speculative design. In: PARTICIPATORY DESIGN CONFERENCE, 2022, Newcastle upon Tyne. **Anais [...]**. New York: ACM, 2022. p. 820-827.

FELIZARDO, Juliano Guimarães. **Moda disidente, capitalismo, colonialidad y experiencia queer**: un estudio de tres propuestas de criação antinorma en América del Sur. 2023. Tese (Doutorado em Antropologia) – Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, 2023.

FORDYCE, Saraleah. [Resenha de] Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things, by Bruce and Stephanie Tharp. **Design and Culture**, [s. l.], 2020.

GARCIA, Clarice Carvalho. **Fashion Futuring: A Methodology for Enacting Values-Driven Transitions Towards Sustainability**. 2023. Tese (Doutorado em Design) – School of Fashion and Textiles, RMIT University, Melbourne, 2023.

GRAMSCI, Antonio. **Cadernos do cárcere**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999-2002. 6 v.

GUERRA, Paula; STRAW, Will (Org.). **Urban Music and Material Culture**: alternative spaces and scenes. Lisbon: Letra Tinta, 2017.

KENNEDY, Joan. **The Decline and Fall of the Viral Microtrend**. The Business of Fashion (BoF), 2023. Disponível em: https://www.businessoffashion.com.

KIRBY, David. **Future Artifacts**: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-world Science and Technology. *Social Studies of Science*, [s. l.], v. 40, n. 1, p. 41-70, 2010.

LAMOGLIA, Adriana Fátima. A moda como elemento de distinção e imitação na contemporaneidade. **Revista Espaço Acadêmico**, [s. l.], n. 191, p. 145-155, abr. 2017.

LAWRENCE, Emma. **The Impact of Social Media on Fashion Trends**: How Online Platforms Shape Consumer Preferences. *ResearchGate*, 2024..

LENSKJOLD, Tau Ulv. [Resenha de] Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming. **Artifact**, [s. l.], v. 4, n. 1, p. R2.1-R2.3, 2016.

MATHARU, Gurmit. **O que é design de moda**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

MAZZARELLA, Francesco; STOREY, Helen; WILLIAMS, Dilys. Counter-narratives Towards Sustainability in Fashion: Scoping an Academic Discourse on Fashion Activism through a Case Study on the Centre for Sustainable Fashion. **The Design Journal**, [s. l.], v. 22, n. sup1, p. 821-833, 2019.

MCKAY, George. Was punk DIY? Is DIY punk? Interrogating the DIY/punk nexus, with particular reference to the early UK punk scene, c. 1976–1984. **DIY, Alternative Cultures & Society**, [s. l.], v. 2, n. 1, p. 94-109, 2024.

MILLER, Daniel. **Treco, troços e coisas: uma teoria sobre a cultura material**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

NANNINI, Victoria. Cuerpos (semi)vestidos y subjetividades de la moda en la esfera digital. **deSignis**, [s. l.], n. 32, p. 73-89, 2020.

NEEDHI, Jeyadev. **Smart Textiles: The Future of Wearable Technology Enhanced by AI**. Medium, 2023. Disponível em: https://medium.com/@jeyadev_needhi/smart-textiles-the-future-of-wearable-technology-enhanced-by-ai-e038c2b05a3c. Acesso em: 11 mai. 2026.

PAZ GAGO, José María. De Elle a Kendall. Semiótica de la moda: Estado de la questão e perspectivas de futuro. **deSignis**, [s. l.], n. 32, p. 17-28, 2020.

PEREIRA, Marcela Andresa Semeghini; DIAS, Jefferson Aparecido Dias. O capital humano no contexto do biopoder: o tempo livre vigiado e consumido. In: ENCONTRO NACIONAL DO CONPEDI/UFS, 24., 2015, Aracaju. **Biodireito** [...]. Florianópolis: CONPEDI, 2015. p. 353-370.26.

PEREZ, Clotilde; POMPEU, Bruno. Moda mimética, desviante e criativa: em busca da secundidade perdida. **deSignis**, [s. l.], n. 32, p. 49-61, 2020.

QUEIROZ, André Vieira; VILLAS-BOAS, André. Design visual, hegemonia e ativismo. In: COLÓQUIO INTERNACIONAL DE DESIGN, 2020. **Anais [...]**. [S. l.: s. n.], 2020.

RUIZ, Juliana Silva. **A moda como processo de linguagem**. 2005. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social) – UniCEUB – Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2005.

SANTAELLA, Lucia. Inteligência contínua: a sétima revolução cognitiva do Sapiens. **Trans/Form/Ação**, Marília, v. 46, p. 347-362, 2023. Edição Especial 1.

SANTOS, Cristina Marcelle de Miranda. **Jovens, consumo e identidade: que relação? Dinâmicas de classe e de género**. 2014. Tese (Doutorado em Sociologia) – Instituto de Ciências Sociais, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2014.

SILVA, Victor Gabriel Ferreira da. **Adaptação da metodologia de Bernd Lobach aplicada ao design de personagem 3D para animação**. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Cabedelo, 2024.

SIMMEL, Georg. Fashion. **American Journal of Sociology**, [s. l.], v. 62, n. 6, p. 541–558, May 1957.

SOUZA, Gilda de Mello e. **O espírito das roupas: a moda no século XIX**. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

SRNICEK, Nick. **Platform Capitalism**. Cambridge: Polity Press, 2017.

TANVAS. **TanvasTouch Surface Haptics**. Tanvas, 2020. Disponível em: https://tanvas.co/. Acesso em: 9 mai. 2026.

TERRACCIANO, Bianca. Moda en Instagram: historias y discursos. **deSignis**, [s. l.], n. 32, p. 91-101, 2020.

THARP, Bruce M.; THARP, Stephanie M. **Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things**. Cambridge: MIT Press, 2018.

TWIGGER HOLROYD, Amy. Designing fashion fictions: speculative scenarios for sustainable fashion worlds. In: CUMULUS CONFERENCE, 2019, Bogotá. **Anais [...]**. Bogotá: Universidad de los Andes; Cumulus Association, 2019. p. 341-351

APÊNDICE A – LOOKBOOK ESPECULATIVO: [SOMA - Uma nova forma de expressão vestível]

O presente apêndice reúne o *lookbook* especulativo desenvolvido como produto prático desta pesquisa. Intitulado "SOMA - Uma nova forma de expressão vestível", o artefato editorial é composto por 17 páginas organizadas em 9 seções funcionais. As páginas seguintes apresentam as soluções formais, estéticas e utilitárias das vestimentas projetadas, articulando os conceitos de prototipagem diegética e cenários futuros de usabilidade cotidiana por meio de imagens sintetizadas via Inteligência Artificial generativa.

Link de acesso para o LookBook

APÊNDICE B – Quadro especulativo [Espaço onde todas as etapas do desenvolvimento do cenário se encontram]

Este apêndice reúne todas as etapas de desenvolvimento do cenário especulativo, com *So What?,* 4 arquétipos, PESTLE e quadros de desenvolvimento da roupa — como matriz morfológica, moodboard visual e escolha das musas da marca — para ser mais fácil de visualizar o processo completo de criação, de forma visua.

Link de acesso ao quadro especulativo