

“ESCaldernia”

Coleção de Malas e Mochilas utilizando desperdícios da Indústria de Curtumes

Inês Henriques Clemente

20161086

Orientadores

Professora Doutora Alexandra Isabel Cruchinho Barreiros

Professora Mestre Brígida Isabel Gonçalves Ribeiro

Professora Licenciada Paula Maria dos Santos Péres

Trabalho de Projeto apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção de grau de Licenciado em Design de Moda e Têxtil, realizada sob a orientação da Professora Doutora Alexandra Isabel Cruchinho Barreiros, Professora Mestre Brígida Isabel Gonçalves Ribeiro e da Professora Licenciada Paula Maria dos Santos Peres, do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Junho 2019

Composição do júri

Presidente do júri

Doutora, Ana Sofia Marcelo

Professora Adjunta do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Arguente

Mestre, Cristina Almeida

Professora Adjunta do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Agradecimentos

Em primeiro lugar quero agradecer às minhas orientadoras, Professora Alexandra Cruchinho, Professora Brígida Ribeiro e Professora Paula Peres por me terem acompanhado e aconselhado a desenvolver este projeto da melhor maneira.

Ao Centro de Tecnologias das Indústrias do Couro, por facultarem material indispensável para a realização deste projeto.

Quero ainda agradecer à amiga Isa, pela ajuda e paciência.

“A reutilização de materiais e a transformação destes em produtos de alto valor acrescentado desenvolveram gradualmente a consciência ecológica de quem produz e de quem consome os produtos”

(Schulte & Lopez, 2007, p.5).

Resumo

O projeto apresentado tem como principal objetivo o aproveitamento de desperdícios da indústria de curtumes. Com estes materiais procede-se à realização de uma coleção cápsula de acessórios (malas e mochilas), com características específicas: peças andrógenas, que tanto homens como mulheres possam usar; peças sem estação, que podem ser usadas no inverno ou no verão, com frio ou com calor; e, por fim, peças com design exclusivo.

Esta coleção tem como temáticas a sustentabilidade, o aproveitamento, o *upcycling* e a reutilização, para dar resposta ao objetivo, aproveitar os desperdícios das indústrias, e simultaneamente criar objetos úteis e funcionais onde arte e design se fundem. A arte e o design são conceitos que se completam e, neste projeto, são criadas peças de design cujos padrões são inspirados em dois artistas *Alexander Calder e Mauritis Escher*. Cada um destes artistas, com obras fascinantes e bastante diferentes, chega até ao público da mesma forma, na forma de arte.

Inicia-se o estudo de modelos de malas, percebendo o que pode ser andrógeno e consensual, o que se adapta melhor ao que se pretende. Criam-se esboços, até chegar aos modelos finais. De seguida estudam-se as obras de Calder e Escher, obras complexas, com cor, com repetições e muitas formas, retirando as formas de Calder, as cores e repetições de Escher. Os padrões são escolhidos e fazem-se estudos de cor. As cores são escolhidas com base nas cores das obras interpretadas e na androgenia, apesar da limitação das cores do material (pele): preto, amarelo, cor-de-laranja e bege. A cor do tecido base é escolhida tendo em conta as paletas de cor de cada mala, sendo uma cor neutra e clara. São ainda tomadas decisões relacionadas com os aviamentos: a cor dos pespontos, o funcionamento do fecho, entre outras questões de funcionalidade.

Após tomadas todas as decisões relacionadas com o design, há um tempo para a experimentação dos materiais, pois é necessário ajustar a máquina, com os tecidos e linhas, como são cosidos os pedaços de pele ao tecido de lona, se as linhas são de poliéster ou torçal.

As fichas técnicas são feitas, reunindo todas as características e pormenores, bem como medidas e temáticas de confeção. Fichas técnicas feitas, os moldes são o próximo passo, após conclusão dos mesmos passa-se à prototipagem em pano cru, verifica-se e ajusta-se a peça, sem grandes alterações.

Por fim são feitas as peças, com os materiais decididos, cores e padrões, a par das peças é também pensada a forma como as peças são apresentadas.

Palavras chave

Reutilização, Sustentabilidade, *Upcycling*, Peças Andrógenas, Acessórios

Abstract

The project presented has as objective the use of waste from tannery industries, with these materials the second objective of this project was the realization of a capsule collection of accessories (bags and backpacks), with specific characteristics, androgenic pieces, that both the man and the woman can use, pieces without season, can be used in winter or summer, with cold or with heat, and finally that they have an exclusive design.

This collection has as themes, the sustainability, the use, the upcycling and the reuse, the great objective was to take advantage of the waste of the industries and create something, that was useful, functional, that several people could use and that was art and design.

Art and design, are concepts that complete each other, and in this project more than ever, because pieces of design are created, and the standards of these pieces are inspired by two great artists, Alexander Calder and Mauritis Escher, each with fascinating and quite different works, however each artist reaches the public in the same way, in the form of art.

The study of suitcase models begins, realizing what could be more androgenic and consensual, which would adapt better to what was intended, sketches were created, reaching the final models. Then we studied the works of Calder and Escher, complex works, with colour, with repetitions and many forms, removing the forms of Calder, the colours and repetitions of Escher and the patterns were decided, we made studies of colour, however the limitation of colours was something to take into account, because we had a lot of material, however we had more quantity of skin of some colours and less of others, namely yellow, orange, black, beige, light pink and light blue, the colors were chosen based on the colors of the interpreted works and the androgeny, the color of the base fabric was chosen to look good with both color palettes of each bag, being a neutral color and light, even decisions related to the trims would have to be decided, the stitching were with what color, the pieces of fabric of the same or another color, how the closure of the pieces would work, among other issues of functionality.

After all the decisions related to the design, there was a time to try out the materials, because it was necessary to adjust the machine, with the fabrics and threads, how the pieces of leather would be sewn to the canvas fabric, whether the threads would be made of polyester or torch, whether it would work or would have to adjust.

The technical data sheets would have to be made, bringing together all the characteristics and details, as well as measurements and production themes. Technical datasheets made, the molds were the next step, after the conclusion of the same they were moved to prototyping in raw cloth, verified and adjusted the piece, without major changes.

Finally, the pieces are made, with the decided materials, colours and patterns, along with the pieces was also thought about the way in which the pieces would be presented.

Keywords

Reuse, Sustainability, Upcycling, Androgen Pieces, Accessories

Índice Geral

Capa.....	I
Composição do júri.....	III
Agradecimentos.....	V
Epígrafe.....	VII
Resumo.....	IX
Palavras-chave.....	IX
Abstract.....	XI
Keywords.....	XI
Índice Geral.....	XIII, XIV
Índice de figuras.....	XV, XVI, XVII
1. Introdução.....	1
1.1. Metodologia.....	2
1.2. Objetivos.....	4
2. Revisão da literatura.....	5
2.1. Design, Design de Moda.....	5
2.2. Designer.....	5
2.3. Sustentabilidade na Moda.....	6
2.4. Reaproveitamento de Materiais.....	7
2.5. <i>Upcycling</i>	7
2.6. Androgenia na moda.....	9
2.7. Acessorização.....	10
2.8. Malas e Mochilas.....	10
2.8.1. Da idade média ao século XVI.....	10
2.8.2. Do século XVII ao XIX.....	11
2.8.3. Século XX.....	11
3. Planeamento e Concetualização da Coleção.....	13
1.1. Conceito da coleção.....	13
1.1.1 Androgenia.....	13
1.1.2 <i>Alexander Calder</i>	14
1.1.3 <i>Maurits Escher</i>	16
1.2. Público-alvo.....	18
1.3. Marcas concorrentes.....	20
4. Desenvolvimento do produto.....	20
4.1. Processo criativo.....	22
4.2. Modelos.....	23
4.3. Esboços.....	26
4.4. Padrões.....	28
4.5. Padrões Finais e Estudos de cor.....	42
4.6. Interpretação das obras aplicadas aos padrões.....	47
4.7. Estudos dos padrões nas malas.....	49

4.8. Paleta de cor.....	51
4.9. Materiais.....	51
4.9.1. Pele.....	52
4.9.2. Centro de Tecnologias das Indústrias do Couro.....	52
4.10. Coleção Cápsula.....	54
4.11. Fichas Técnicas.....	55
4.12. Execução de moldes.....	71
4.13. Execução de protótipos.....	72
4.14. Experimentação.....	73
4.15. Execução de peças finais.....	74
4.16. Orçamentação.....	77
4.17. Peças finais e suas ilustrações	80
5. Conclusão.....	81
5.1. Conclusão.....	81
5.2. Referências Bibliográficas.....	82
5.2.2. <i>Webgrafia</i>	82

Índice de Figuras

Figura 1- Gráfico Política dos 3R's.....	7
Figura 2 - <i>Moodboard</i> Androgenia.....	8
Figura 3 - Painel de Imagens Desfile SS Gucci 2016.....	9
Figura 4 - <i>Moodboard</i> de Conceito.....	13
Figura 5 - <i>Moodboard</i> Calder 1	14
Figura 6 - <i>Moodboard</i> Calder 2.....	15
Figura 7 - <i>Moodboard</i> Escher 1.....	16
Figura 8 - <i>Moodboard</i> Escher 2.....	17
Figura 9 - <i>Profile Board</i>	19
Figura 10 - <i>Moodboard</i> Marcas concorrentes.....	20
Figura 11 - <i>Moodboard</i> Bags.....	22
Figura 12 - Painel de malas	24
Figura 13 - Esboço Modelos 1.....	26
Figura 14 - Esboço Modelos 2.....	27
Figura 15 - <i>Moodboard</i> Padrões.....	28
Figura 16 - Painel de Esboços Padrões 1.....	39
Figura 17 - Painel de Esboços Padrões 2.....	30
Figura 18 - Painel de Esboços Padrões 3.....	31
Figura 19 - Painel de Esboços Padrões 4.....	32
Figura 20 - Painel de Esboços Padrões 5.....	33
Figura 21 - Painel de Esboços Padrões 6.....	34
Figura 22- Painel de Esboços Padrões 7.....	35
Figura 23 - Painel de Esboços Padrões 8.....	36
Figura 24 - Painel de Esboços Padrões 9.....	37
Figura 25 - Painel de Esboços Padrões 10.....	38
Figura 26 - Painel de Esboços Padrões 11.....	30
Figura 27 - Painel de Esboços Padrões 12.....	40
Figura 28 - Painel de Esboços Padrões 13.....	41
Figura 29 - <i>Moodboard</i> de Padrões Finais.....	42
Figura 30 - Painel de Esboços Padrões e Cor 1.....	43
Figura 31- Painel de Esboços Padrões e Cor 2	44

Figura 32 - Painel de Esboços Padrões e Cor 3.....	45
Figura 33 - Painel de Esboços Padrões e Cor 4	46
Figura 34- Painel de obras e padrões 1.....	47
Figura 35 – Painel de obras e padrões 2	48
Figura 36 – Painel de modelos e padrões 1.....	49
Figura 37 – Painel de modelos e padrões 2.....	59
Figura 38 – Painel de Materiais.....	51
Figura 39 – Painel de Imagens CTIC.....	53
Figura 40 – Painel da Coleção.....	54
Figura 41 - Ficha Técnica 1.....	55
Figura 42 - Ficha Técnica 2.....	56
Figura 43 - Ficha Técnica 3.....	57
Figura 44 - Ficha Técnica 4.....	58
Figura 45 - Ficha Técnica 5.....	59
Figura 46 - Ficha Técnica 6.....	60
Figura 47 - Ficha Técnica 7.....	61
Figura 48 - Ficha Técnica 8.....	62
Figura 49- Ficha Técnica 9.....	63
Figura 50 - Ficha Técnica 10.....	64
Figura 51 - Ficha Técnica 11.....	65
Figura 52 - Ficha Técnica 12.....	66
Figura 53 - Ficha Técnica 13.....	67
Figura 54 – Ficha Técnica 14.....	68
Figura 55 - Ficha Técnica 15.....	60
Figura 56 - Ficha Técnica 16.....	70
Figura 57 - Painel de moldes.....	71
Figura 58 – Painel de protótipos.....	72
Figura 59 - Painel de experimentação.....	73
Figura 60 - Colocação das formas nos tecidos.....	74
Figura 61 - Colocação das formas nos tecidos.....	75
Figura 62 – Painel da peça 1.....	75
Figura 63 – Painel da peça 2.....	76
Figura 64 – Peça final 1.....	78

Figura 65 – Peça final 2.....	79
Figura 66 – Peças finais.....	80

1. Introdução

A reutilização e a sustentabilidade são temáticas cada vez mais exploradas e relevantes. Ao encontro destes temas entra o *Upcycling* e, a partir deste conceito, o projeto foi desenvolvido.

Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de uma coleção cápsula de malas e mochilas, apoiando-se em alguns pontos fundamentais: a exploração e a reutilização de desperdício de uma indústria de curtumes, coleção andrógena e sem estação e a diferenciação do design.

O projeto de criação de acessórios começou com a disponibilidade de materiais, de desperdícios de fábrica facultadas pelo Centro de Investigação de Couros.

Deste modo, o projeto está organizado em cinco capítulos, um primeiro capítulo a Introdução, um segundo capítulo, Revisão da Literatura, num terceiro capítulo Planeamento e Concetualização da Coleção, no quarto Desenvolvimento do produto e por fim a Conclusão.

No primeiro capítulo, encontra-se a introdução e de seguida a metodologia projectual do trabalho relacionada com a de Bruno Munari.

No segundo capítulo começa-se por contextualizar o conceito do design de moda, de temáticas como *upcycling*, sustentabilidade, reaproveitamento e androginia, de seguida o tema é a accessorização, contextualizando com uma breve historia e alguns modelos.

No terceiro capítulo, define-se o conceito, e as inspirações deste, tais como os artistas Escher e Calder, e a temática principal, a Androginia, por fim público-alvo e marcas concorrentes.

No quarto capítulo, é mostrado todo o processo criativo, desde os esboços de malas, à escolha dos padrões e estudos de cor dos mesmos, é escolhida a coleção cápsula, e os dois protótipos que serão criados, fichas técnicas, materiais utilizados e a sua razão, é ainda adicionada a este capítulo uma breve historia da CTIC, Centro que forneceu os materiais, orçamentação e por fim os produtos finais.

No quinto e último capítulo tem-se a conclusão e as referências bibliográficas.

1.1. Metodologia Projetual

Na metodologia projetual, o Designer, Bruno Munari (1993) começa por um problema, estabelece-o e define-o, agrega os componentes do problema, recolhe os dados e analisa-os, passa à parte criativa, materiais e técnicas, passando de seguida à experimentação, ao modelo e verificação, por fim o desenho construtivo e solução.

Problema	Criação de uma coleção de acessórios com recurso a desperdícios de curtume
Definição do Problema	Aproveitando a oportunidade de utilizar desperdícios de pele, criar uma coleção de acessórios andrógenos, sustentáveis e para qualquer estação.
Componentes do Problema	Conceitos como a sustentabilidade, reaproveitamento, eco-friendly, androgenia, acessórios, tempo e público-alvo
Recolha de Dados	Quantidade, tamanho e cor do material (desperdícios de pele), informações sobre: CTIC, Alexander Calder, Maurits Escher, Acessórios, Tecidos, Pele, Androgenia, Sustentabilidade, Upcycling e Modelos de malas.
Análise de dados	Tempo para criar as peças, para a pesquisa, o público-alvo, e o conceito de androgenia, em relação à criação dos padrões foram analisadas as obras de Calder e Escher, as cores, os padrões, as repetições, as formas, para que desta maneira os padrões das malas fossem resultado da interpretação das obras de ambos os artistas, foram analisadas as malas a fazer, o estilo, a funcionalidade e praticidade, a versatilidade e a androgenia dos modelos, como iriam as peças ser apresentadas.
Criatividade	Esboços das malas, os padrões criados a partir das obras dos artistas, sendo essa uma interpretação, os moodboards relativamente ao conceito, ao público-alvo e artistas e suas obras, painel de materiais, paleta de cores, formas das peças e modelos, ilustrações das peças, a apresentação das peças e dos materiais.
Materiais e Técnicas	Peles de desperdícios, tecido de lona, ilhoses e molas, as linhas utilizadas, as cordas fazendo de alças de método de fecho da mala, em relação às técnicas utilizadas, a pele foi cosida por cima do tecido de lona com pespontos da mesma cor, já os pesponto da mala serão de cores diferentes, nomeadamente amarelo e cor-de-laranja, as cordas para as alças são presas com nós, para que de maneira fácil de possam regular as mesmas, o modo de apertar é também através de nó, lembrando as origens da Duffel Bag, já na Tote Bag as alças são de tecido de lona.
Experimentação	Após feitas as fichas técnicas e moldes, passa-se à experimentação da peça, é feito um protótipo em pano cru, para que se possam fazer ajustes e melhorias.
Modelo	Os modelos escolhidos foram com base em características como a praticidade, funcionalidade e androgenia de modelos, todos foram escolhidos ao pormenor e com o objetivo de se adaptarem bem ao conceito da coleção.

Verificação	Foram feitos ajustes em relação a todo o projeto, qualidade e funcionalidade, conforto e visual, em relação ao design, cor, padrões, pespontos, alças, entre outros.
Desenho Construtivo	Resumo de todo o projeto, num painel com o <i>lineup</i> das ilustrações, para que se possa perceber o resultado. Contudo antes do resultado podem se ver o progresso, através de outros painéis, como por exemplo como se chegou aos padrões, a interpretação das obras e qual o resultado.
Solução	Coleção de malas reaproveitando o desperdício de matérias de uma fábrica, criando peças andrógenas, sem estação, <i>eco-friendly</i> e sustentáveis. Coleção andrógena, inspirada em obras de <i>Alexander Calder e Mauritis Escher</i> .

No caso do meu projeto tinha um problema, sendo este criar uma coleção de acessórios usando desperdícios de uma fábrica de peles, criando produtos com estes. De seguida Munari refere os componentes do problema, sendo, neste caso, os materiais sustentáveis e desperdícios de fábrica, que irão ser reaproveitados para criar um produto.

Após estes processos Munari enumera também a recolha de dados e a análise de dados. Neste projeto parti da quantidade de material que tenho disponível, tamanho dos retalhos, o que poderei fazer com os mesmos, o público-alvo, o conceito que gostaria de trabalhar e que produtos criar, analisei a viabilidade e o tempo que tinha, pois todos estes componentes influenciam qualquer escolha, analisei também artistas que poderiam influenciar as minhas escolhas e os produtos, e melhorá-lo.

Calder e Escher foram os artistas escolhidos para fazerem parte do conceito, relacionando isto com a criatividade, passo seguinte que é considerado na metodologia projectual do design. Trabalhei visualmente as obras dos artistas, retirei partes que achei pertinente e que trariam ao trabalho algo de positivo, criei *moodboards*, ilustrações, bem como formas das peças, medidas e especificações técnicas.

De seguida são referidos os materiais e as técnicas; todo o projeto foi pensado em volta dos materiais, devido à proposta que me foi colocada de reaproveitar desperdícios de materiais de uma fábrica. Os aviamentos escolhidos serão na base da sustentabilidade, como botões e fivelas. Todos os materiais terão que ser trabalhados com máquinas de costura próprias para peles. São criadas as fichas técnicas, para depois fazer os moldes e passar à experimentação, à criação de protótipos e à confeção dos produtos finais.

Após todos estes processos, existe ainda a verificação, para confirmar todos os ajustes do projeto, reformular algumas decisões e confirmar outras, como ajustes, qualidade e funcionalidade.

Quase no fim, o Desenho Construtivo segundo Munari “...deve servir para comunicar, a uma pessoa que não esteja ao corrente dos nossos projetos, todas as informações úteis para preparar um protótipo.” (1993, pág.64). No meu projeto esta etapa adapta-se de certa maneira, com algumas diferenças, pois no meu projeto serve como *line up*, as ilustrações dos produtos juntos, para que seja mais fácil o projeto ser identificado e de certa maneira, são a “cara do projeto”.

Concluindo, chega a solução, uma coleção de malas criada a partir do reaproveitamento do desperdício de uma fábrica, nomeadamente peles, criando peças

andrógenas para qualquer estação, uma coleção cápsula sustentável, feita a partir de um dos subtemas da política dos 3R's, a reutilização.

1.2. Objetivos

Os objetivos deste projeto dividem-se em dois grupos:

Objetivos Gerais:

O projeto de final de curso tem como objetivo demonstrar todas as aprendizagens feitas ao longo dos 3 anos de licenciatura, em modelagem, confeção, design de moda, ilustração, entre outras. Este projeto tem uma parte de cada temática de estudos, o design das peças, a modelagem e a peça final, com competências aprendidas em confeção.

Objetivos Específicos:

Pesquisar sobre a sustentabilidade na moda, o *upcycling*, reaproveitamento e androgenia, e de que forma poderemos reutilizar materiais ou peças que estão em risco de ir para o lixo, e que podiam ter uma nova vida.

Objetivos:

- Criar uma coleção de acessórios com desperdícios da indústria de curtume;
- Criar uma coleção andrógena;
- Criação de marca;
- Pesquisar marcas concorrentes e o que já existe;
- Coleção cápsula de malas, funcionais e praticas;
- Artistas que inspiram para criar os padrões de uma coleção;
- Colaboração com o CTIC, centro de facultou os materiais.

2. Revisão da Literatura

2.1. Design

“Muitos objetos são produzidos para ser um símbolo de bem-estar, de luxo ou de status. Esses não são objetos de design, pois o design não se ocupa desses frivolidades com as quais muitas pessoas gastam tanto dinheiro”

MUNARI (1993, p.101)

Design é um conceito difícil de definir, existem muitas formas de definir. Das muitas definições, em comum mantém-se a atividade projectual, forçosamente, faz parte o desenho, afirma Gomes (2009).

A palavra Design tem a sua origem no verbo latim *Designare*, que abrange dois sentidos distintos: o de Designar e o de desenhar. Enquanto verbo, a palavra Design é o procedimento de criar algo, desenvolvendo um projeto que concretiza uma ideia, passando este por várias etapas, muitas horas de trabalho, ajustes, pesquisa, passando ao teste, ou seja, criando protótipos.

O Design tem como objetivo definido, o conceito de projeto, de criação de algo e a resolução de problemas que visem satisfazer uma necessidade.

O Design é um sistema inovador que retira a informação e o conhecimento de quaisquer áreas e a imaginação. Este termo contribui para a economia, é um instrumento de trabalho que permite satisfazer carências da sociedade, serve a sociedade, não sendo este uma ciência ou arte.

O Design de moda tem o mesmo objetivo, contudo direcionado à área da Moda. Relacionado com projetos de moda, roupas, acessórios, revistas de moda, entre outros. Este tem também o objetivo de satisfazer necessidades na área indicada, sejam elas, necessidades enquanto peças de roupa ou informação visual.

2.2. Designer

Philippe Starck, citado por Estrada, afirma:

“O designer hoje trabalha para o homem não idiota do século XXI, o novo consumidor: entusiasta, mas desconfiado, vigilante, um rebelde que sabe dizer não, e sabe reconhecer o que está comprando. A qualidade de um produto está presente em seu tempo de duração, no serviço que ele presta, no respeito à ecologia, no preço justo e, não podemos esquecer, na felicidade que nos traz, na pequena dose de irracional, de poesia ou mistério que encerra”. (2000).

Designer, palavra que ganhou importância no século XX, se procurar pela palavra, a sua definição é alguém que trabalha em design. Desenhar, conceber, gerir, projetar e investigar são as especialidades da sua área, este é o perfil de um designer.

Loyens, defende a importância da compreensão do tipo de conhecimento ou das competências das quais o Designer deve ser detentor, para prestar um mais sólido contributo para a educação/formação em Design, devendo ser, sempre, apoiado no domínio das metodologias, técnicas e processos utilizados por esta atividade.

2.3. Sustentabilidade na Moda

Moda sustentável, é um conceito atual, é um tema falado há poucos anos, mas que tem cada vez mais peso nas indústrias, nas produções, nos consumidores e produtores. A *eco fashion* é fundamentada por metodologias e processos de produção menos prejudiciais para o meio ambiente, aplica-se a toda a cadeia produtiva de uma peça, desde a escolha do tecido ao produto final.

Em termos de sustentabilidade na moda, as opções sustentáveis criadas para esse propósito são os tecidos com fibras orgânicas, tecidos *eco-friendly*, como o linho e o bambu (que são menos prejudiciais devido a pouca necessidade de água, bem como produtos químicos), corantes de origem natural, *upcycling*, tecidos reciclados...

2.4. Reaproveitamento

Foi facultado pelo Centro de Tecnologia e das Indústrias do Couros, desperdícios da indústria, peles e pelos, contudo nesta coleção são apenas usadas peles. A partir destes retalhos a ideia foi criar algo com eles, inicialmente seria uma coleção de casacos, contudo a ideia final foi uma coleção cápsula de malas e mochilas, andrógenas e sustentável.

A coleção tem como objetivo uma moda sustentável através do reaproveitamento. O reaproveitamento do couro e pelo, com estes, muita coisa é possível criar, é possível ser mais sustentável e *eco-friendly*, dar utilidade a desperdícios e em vez de ser um desperdício, criar algo.

2.5. Política dos 3 R's

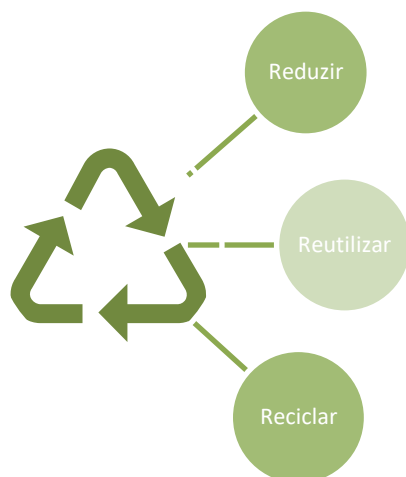


Figura 1 – Gráfico Política dos 3 R's

Os "três pilares" da sustentabilidade delimitados pelo ambiente, sob a concordância da sustentabilidade, roupas recicladas sustentam o princípio dos "Três R's do Meio Ambiente": Reduzir, reutilizar e reciclar, bem como as "Três Pernas da Sustentabilidade": Economia, Ecologia e Equidade Social.

O projeto tem como base e fundamentação, reaproveitar e reutilizar, uma das temáticas da política dos 3 R's.

Foi-me facultado desperdício de peles da indústria, e com esse material queria criar uma coleção sustentável, andrógena e sem estação. Neste projeto as peles foram reaproveitadas, pois descobri algo onde as podia usar e não serem deitadas fora. Assim podemos dar uma nova vida aos materiais, neste caso a pele.

2.6. Upcycling

O termo "*upcycling*", foi utilizado pela primeira vez em 1994 pelo empresário e ambientalista alemão *Rein Pilz*, numa entrevista a *Kay Thornton da Salvo*, contudo, só em 2002, no livro *Cradle to Cradle: Remaking the Way we Make Things*, de *William McDonought* e *Michael Braungart*, ganhou algum reconhecimento.

No ponto de vista dos dois autores, o *upcycling* tem como objetivo evitar o desperdício de materiais potencialmente úteis, podendo assim reduzir o consumo de novas matérias-primas, o que torna o *upcycling* mais prático do que a reciclagem.

O *Upcycling* é uma temática que está a crescer devido à sua aceitação comercial e a custos mais reduzidos dos materiais reutilizados, requer uma mistura de fatores com consciência ambiental, visa o desenvolvimento de produtos sustentáveis, inovadores e criativos.

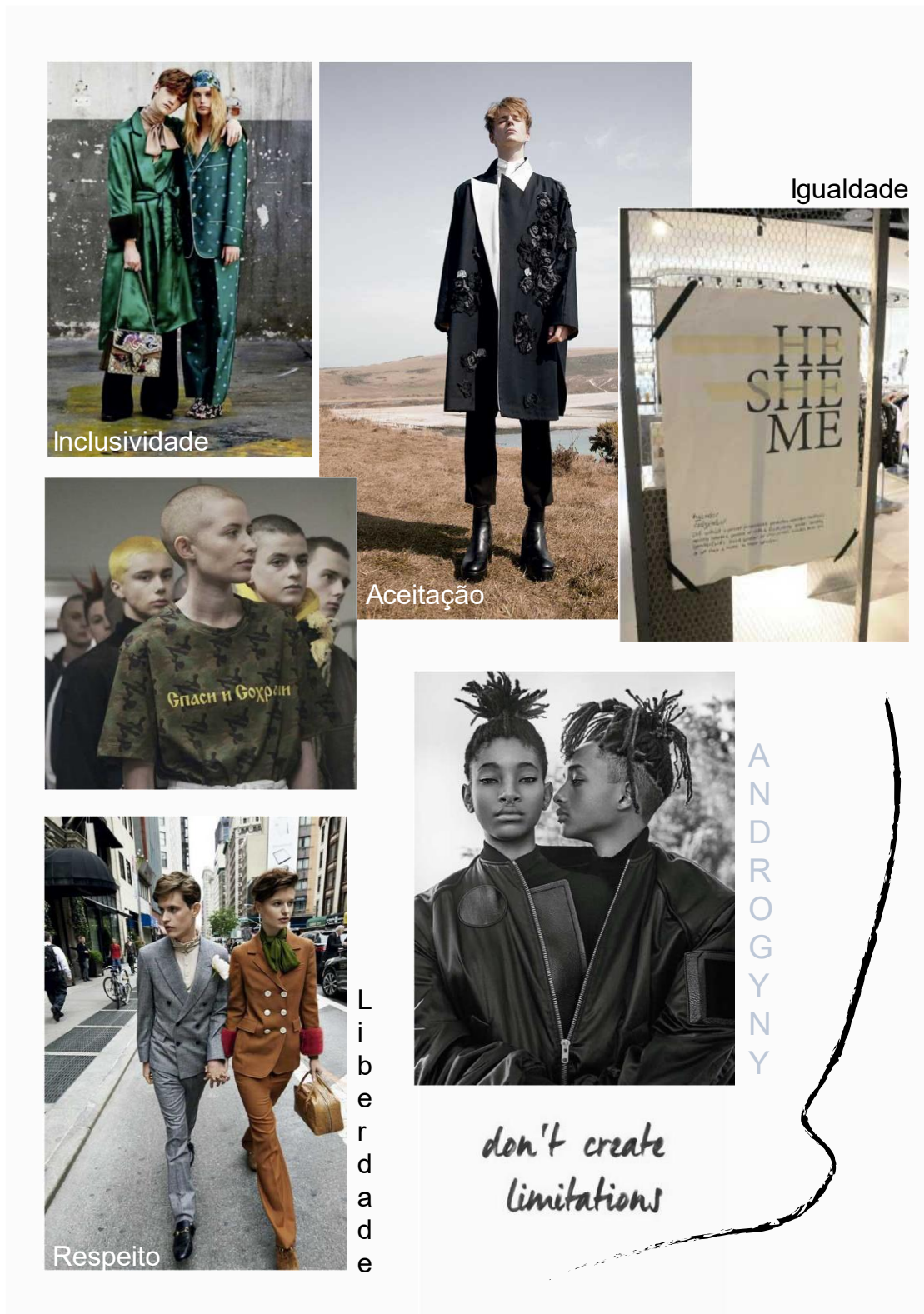


Figura 2 – Moodboard Androgenia

2.7. Androgenia

Androginia refere-se a dois conceitos: a mistura de características femininas e masculinas em um único ser, ou uma forma de descrever algo que não é nem masculino e nem feminino.

A pessoa que se sente com alguma combinação de características culturais, tanto masculinas (*android*) quanto femininas (*gyne*) é quem se identifica e se define como tendo níveis variáveis de sentimentos e traços comportamentais que são tanto masculinos quanto femininos.

A pessoa andrógina é aquela que tem características físicas e, adicionalmente, as comportamentais de ambos os sexos. Assim sendo, torna-se difícil definir a que gênero pertence uma pessoa andrógina apenas por sua aparência.

Pessoas andróginas do sexo masculino que prezam por sua androginia normalmente utilizam adereços femininos (homens) e do sexo feminino normalmente utilizam adereços masculinos (mulheres), visando ressaltar a dualidade.

Exemplos androgenia na moda:



Figura 3 – Painel de Imagens Desfile Gucci SS 2016

2.8. Acessorização

Os acessórios são apliques que servem para enfeitar e realçar alguns locais da pessoa, por exemplo, os colares destacam o pescoço e o decote de alguma blusa, as pulseiras para destacar os braços e adornar, o brincos são acessórios que realçar a cara, contudo existem acessórios que servem para adornar mas podem ser apenas utilizados para fins funcionais, como é o caso das malas e mochilas, muitas pessoas podem usar porque fica bem naquele look, porque é uma mala elegante, contudo têm a vertente funcional, servem para transportar algo, existem vários tipos de malas, desde a malas para transportar apenas o telemóvel, a malas para documentos e computadores ou ainda as malas de viagem.

2.8.1. Malas e Mochilas

Malas ou mochilas, são acessórios ligados ao funcionalismo e muitas vezes um complemento ao *look*, é um objeto que serve para transportar algo, são caracterizados por componentes de praticidade, são compostos por uma alça, ou duas, para fácil transporte, muitas vezes pelo *design*.

Usadas por homens e mulheres as malas e mochila já passaram por várias transformações, desde modelos e estilos, já passaram por várias evoluções sociais e culturais.

“...década de 1850, as viagens criaram a demanda de bolsas que pudessem ser carregadas na mão e fossem espaçosas e resistentes o bastante para levar artigos pessoais. Mais para o final do século, carteiras pequenas e finas entraram na moda, seguidas por bolsas enormes, que foram motivo de muita zombaria. As despojadas roupas do início do século XX deixaram pouco ou nenhum espaço para carregar objetos grandes, e desde aquela época as bolsas tornaram-se importante acessório de moda. Toda década presencia novas formas e estilos, e o desenho de bolsas, como o de outros acessórios, é influenciado por movimentos artísticos, como o Cubismo e o Surrealismo. Bolsas a tiracolo entraram em moda após a Segunda Guerra Mundial. A partir da década de 60, sacolas de fotógrafo, de companhias aéreas e de compras passaram a ser usadas como bolsas. As décadas entre 70 e 80 assistiram à moda de pastas, Duffel Bags e imitações da clássica maleta de médico”.

O’HARA (1992, p.49)

2.8.2. Da Idade Média ao século XVI

As malas eram feitas de couro, pele ou tecido, eram bastante ornamentadas, fosse com borlas, sinos, franjas e bordados com fio de ouro ou prata. As malas masculinas eram maiores, nelas transportavas documentos importantes e as malas das senhoras eram mais pequena, serviam para levar os leques, chaves, medicamentos, tabaco... nesta época as malas eram diferenciadas pela posição social e distinção de classes, através dos materiais usados e ornamentos.

Também existiam as pochetes, eram pequenas e ficavam presas bem junto à cintura, os sacos eram maiores e eram suspensos por cordões.

Durante toda a Idade Média, desde o período Gótico à Renascença, as bolsas eram usadas pelos Cruzados e nobres com o objetivo de transportar as moedas de ouro, para serem distribuídas entre os mais pobres. Por norma eram feitas de seda, linho, veludo ou couro, com motivos bordados.

Com o passar do tempo, os motivos dos bordados tornaram-se mais elaborados e pictóricos, representando a época medieval, nomeadamente o romantismo.

Nesta época, existiram várias mudanças em relação aos modelos das malas.

Foi criada uma mala em forma de envelope, não tinha alças ou correntes, era para ser transportada na mão, era usada por ambos os géneros, eram decoradas com bordados e eram feitas em couro.

No final do século XVIII, devido à mudança das silhuetas dos vestidos, foi necessário criar uma mala “handbag”, uma pequena mala para na mão.

Na década de 1860 e 1870, houve novamente mudanças, as saias passaram de largas, com criolina a uma cintura delgada, então foram criadas as chanelines, malas penduradas à cintura.

A marca Bloomingdale's oferecia bolsas deste material em todos os formatos, com pequenas variações de tamanho que indicavam seus usos específicos: como bolsas de mão, bolsas de ópera, bolsas para noite, etc.

2.8.3. Século XX

Século XX, caracterizado por mudanças e invenções, a qualidade de vida aumentou, e por consequência a comercialização aumentou, nomeadamente as malas.

As malas já tinham uma grande importância, eram consideradas como um acessório obrigatório, passando a ser um bem essencial, foi uma transformação no mundo da moda, saiam malas diferentes em cada estação, especialmente para ocasiões especiais.

A invenção do automóvel e a facilidade na mobilidade são responsáveis pelo surgimento das malas de viagem, feitas de couro, eram uma modificação da mala de compras. Por volta de 1900, as malas tornaram-se indispensáveis à mulher, criavam desejo de compra. Nesta mesma época o design entra em força e criam-se bolsa, compartimentos, carteiras, bolsas para canetas e perfumes...

Coco Chanel, cria uma mala para ser usada à tiracolo, uma reinvenção, num período de revoluções e ajustes sociais, na moda e no design. Inspirado no carteiro, Louis Vitton criou um modelo de mala para ser usada a tiracolo, retangular, com uma alça. Mais tarde, em 1932 criou de novo uma mala, denominada de Noé, a pedido de um produtor de champanhe que precisava de algo para transportar 5 garrafas.

Refletindo a personalidade de quem usava acessórios, a moda nos anos 2000, é denominada de “be yourself”. O importante era ter a mala e saber utilizá-la, ter personalidade para tal, acompanhando sempre as tendências e as evoluções.

Nos dias de hoje, as malas continuam a ser um acessório indispensável, de todas as cores, modelos, estilos, padrões e tamanhos, existe uma mala para qualquer carteira e para qualquer gosto, para cada pessoa existe algo.

3. Planeamento e Concetualização da Coleção

3.1. Conceito da coleção “ESCaldernia”

A coleção intitulada de ESCaldernia é direcionada ao mercado tanto masculino como feminino, que valorizam a autenticidade e têm em especial consideração a intemporalidade do estilo e design de um acessório. Androgenia é o conceito principal da coleção, o objetivo é que cada peça possa ser utilizada por ambos os géneros, por isso os modelos escolhidos foram criados sob essa temática.

Alexander Calder e Maurits Escher, foram a inspiração para os padrões, pelas formas e linhas das obras, pela repetição e cores, a coleção vai ser colorida, contudo vai ser clean e simples, aos olhos das pessoas, mas complexas também no seu todo, bem como as suas obras.

O consumidor desta coleção procura produtos que se destaquem, dotados de carisma e exclusividade, com características físicas como a qualidade, a durabilidade e o conforto. A temática da sustentabilidade, do reaproveitamento e do *upcycling* são considerados por muitas pessoas pontos com muito peso na escolha da compra, e a coleção cápsula é apoiada nestes conceitos.

Economicamente estes produtos encontram-se na classe média, apesar dos custos serem reduzidos devido ao aproveitamento de materiais, são comprados aviamentos e outros materiais para completar os outros e criar uma peça, é um produto de designer e é feito à mão.

3.2 Androgenia

A coleção de malas e mochilas é uma coleção andrógena, cujas malas são pensadas e criadas para serem usados por homens e mulheres, cores e padrões escolhidos para que não tenham género e que não possam estar rotulados como peça de homem ou de mulher.

Ainda a completar, são peças sem estação, qualquer uma pode ser usada com calor ou com frio.



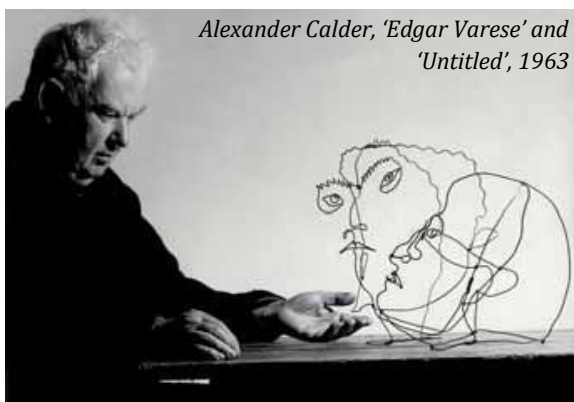
Figura 4 – Moodboard de Conceito

3.1.2. Calder

Alexander Calder, nascido a 22 de julho de 1898, nos Estados Unidos, filho de pais artistas, desde cedo entrou no mundo da arte e aos 9 anos, fez as suas primeiras esculturas. Contudo formou-se em engenharia, e só mais tarde ingressou na *Art Students League*, em Nova Iorque.

Escultor e pintor, o artista contemporâneo, integrado na escultura cinematográfica, foi também conhecido, não só pelos móveis como também pelas esculturas de grande porte, e pela criação de um circo em miniatura, produziu numerosas figuras de arame para este.

Foi o primeiro a explorar o movimento na escultura, daí ser o pioneiro dos móveis. As suas primeiras construções têm influência em *Mondrian*, sendo os seus primeiros móveis concebidos em 1932. As suas primeiras esculturas, em arame foram: *Josephine Baker* (1926), *Romulu and Remus* (1928), *Spring* (1929), representadas abaixo.

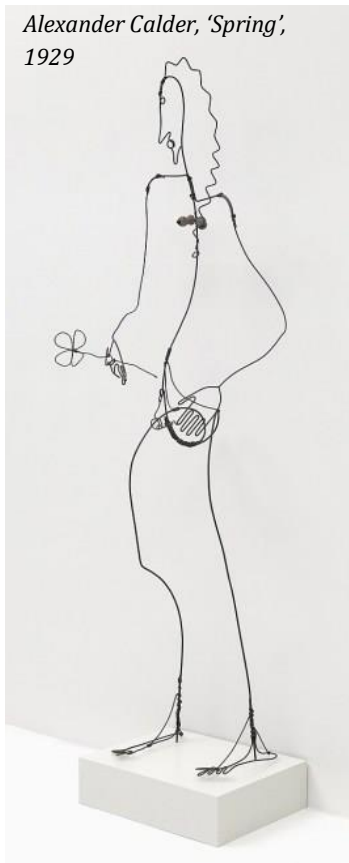


Alexander Calder, 'Edgar Varese' and 'Untitled', 1963

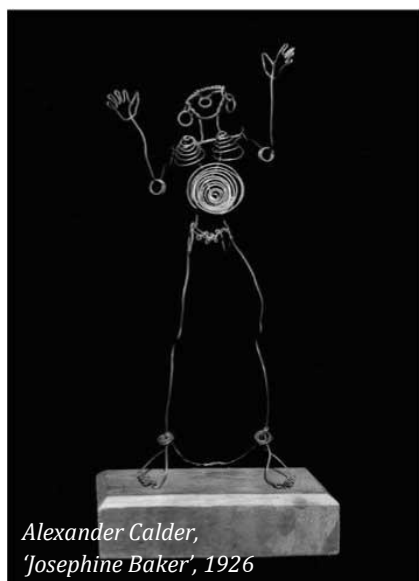
C
A
L
D
E
R



Alexander Calder, 'Romulu and Remus', 1928



Alexander Calder, 'Spring', 1929

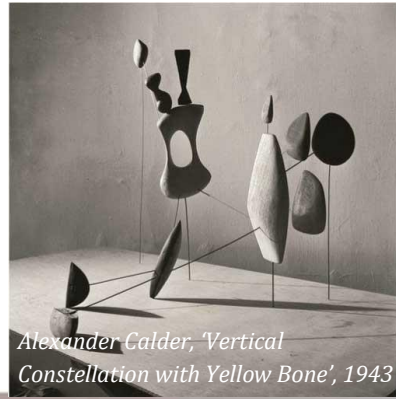


Alexander Calder, 'Josephine Baker', 1926

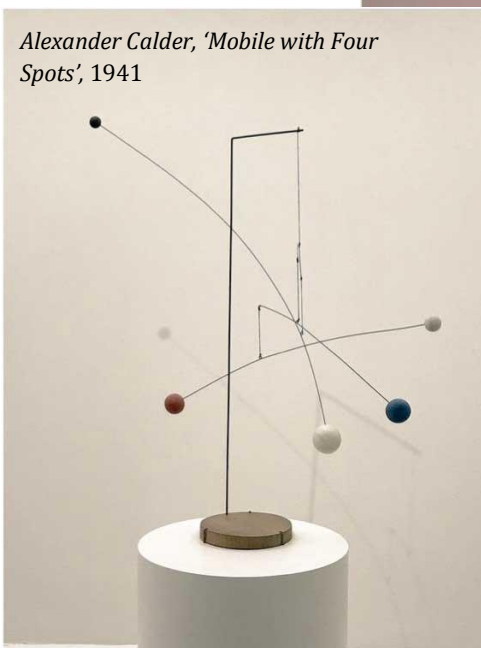
Figura 5 – Moodbaord Calder 1



Alexander Calder, 'Triple Gong', 1948



Alexander Calder, 'Vertical Constellation with Yellow Bone', 1943



Alexander Calder, 'Mobile with Four Spots', 1941



Alexander Calder, 'Untitled', 1937



Alexander Calder, 'Untitled'



Alexander Calder, 'Untitled'

A
L
E
X
A
N
D
E
R

C
A
L
D
E
R

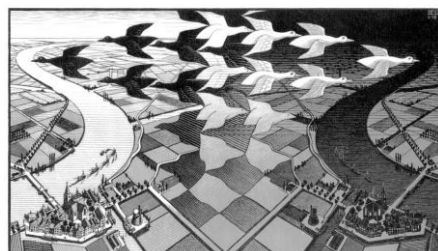
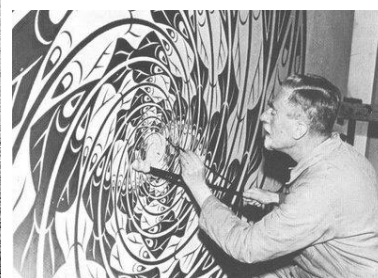
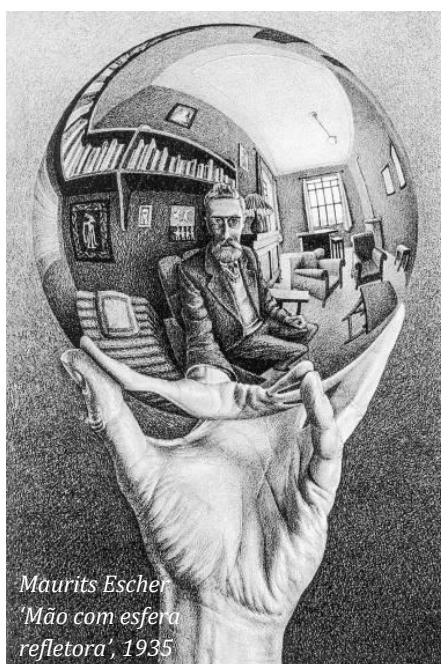
Figura 6 – Moodbaord Calder 2

3.1.3. Escher

Maurits Cornelis Escher, nascido a 17 de junho de 1898, foi um artista gráfico holandês conhecido pelas suas xilogravuras, litografias e meios-tons (*mezzotints*). Estudou na *School of Architecture and Decorative Arts*, em *Haarlem*, desenvolveu o seu interesse por desenho e gravura e deixou a arquitetura para passar às artes.

A sua contribuição para o mundo das artes foram principalmente as obras com ilusão de ótica, ele tinha uma capacidade enorme para criar esse efeito. Foi considerado um artista matemático, particularmente geométrico, pois as suas obras são construções impossíveis, padrões geométricos entrecruzados que se vão transformando e ganhando diferentes formas. É necessário ter um trabalho visual e uma capacidade enorme para desenhar tais padrões.

Várias obras Escher criou, destacando-se a: *"Torre de Babel"* (1928), *"Metamorfosis"* (1937 a 1940), *"Another World"* (1947), *"Côncavo e Convexo"* (1955), *"Subindo e Descendo"* (1960) e *"Queda d'água"* (1961).

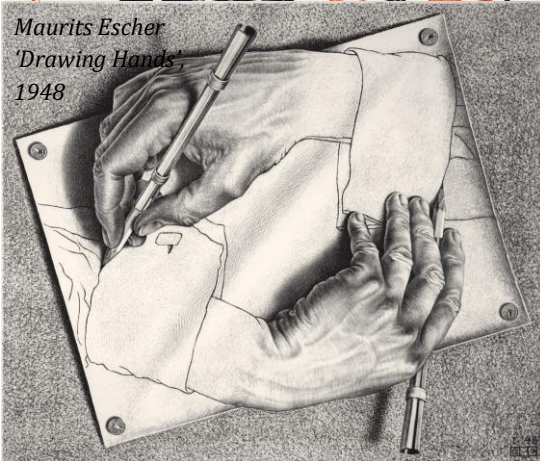


ESCHER



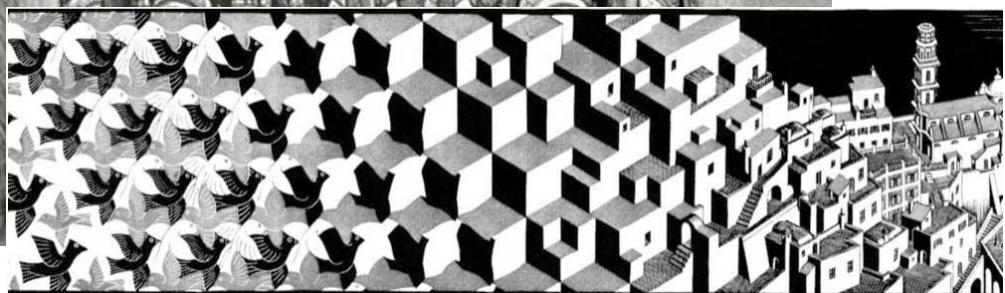
Figura 7 – Moodboard Escher 1

Maurits Escher 'Metamorfosis I', 1940



Maurits Escher
'Céu e água',
1938

ESCHER
ESCHER



Maurits Escher 'Metamorfosis II', 1940

Figura 8 — Moodboard Escher 2

3.2. Público-Alvo

Este projeto não foi criado para ser destinado apenas a mulheres ou homens, foi criado para ambos os géneros, daí ser uma coleção andrógena. A particularidade da coleção ser andrógena, deve-se ao facto da necessidade de tanto um homem como uma mulher poderem utilizar a mesma mala.

Outra particularidade da coleção é não ter estação, são peças que podem ser usadas no verão ou no inverno, com calor ou com frio.

Idealizada para ser usado pelo homem e pela mulher, no inverno ou no verão, o público-alvo desta coleção são todos os homens e mulheres que se identifiquem com a coleção, que tenham vontade de comprar e tenham gosto pelo design, e que se interessem em temáticas como *upcycling* e sustentabilidade. Contudo não será uma coleção com peças baratas, economicamente as peças são têm valor médio, devido a serem peças feitas à mão, a um design exclusivo e materiais de boa qualidade.



P
r
o
f
i
l
e

B
o
a
r
d



Figura 9 – Profile Board

3.3. Marcas concorrentes

O público-alvo desta coleção, é um público que procura marcas com designs andrógenos, designs exclusivos, malas práticas e funcionais, com aspeto simples e “clean”.

Marcas como a “Marni”, “Jill Sander”, “Kraxe Wien” e “António”, são marcas que poderão interessar ao mesmo mercado que a coleção.



Figura 10 – Moodboard Marcas concorrentes

4. Desenvolvimento do produto

4.1. Processo criativo

Este projeto está muito na base dos materiais que já tinha disponíveis, facultados pelo Centro Tecnológico das Indústrias e do Couro, foi disponibilizado das mais variadas cores de couros e pelos, esses materiais são desperdícios de fábrica, e como os tinha decidi optar por um projeto de reutilização. Apesar de ter vários materiais, não são os únicos materiais que teria que usar, pois assim, todas as minhas peças teriam que estar na linha do *patchwork*, e não era bem o que pretendia.

Inicialmente o conceito da coleção era a Androgenia, contudo não era uma ideia que fosse possível trabalhar os padrões, era muito vago e criativamente não era uma temática para criar padrões ou formas de malas, então pesquisei alguns artistas contemporâneos e achei que *Alexander Calder* era ideal para a coleção de acessórios, todas as suas formas, a cor e a simplicidade, que ao mesmo tempo é complexa. Apesar de já ter um artista para me inspirar, senti que não era suficiente e decidi completar as ideias de *Calder* com as de *Escher*, e fazer a minha interpretação.

Primeiramente a escolha dos modelos foi a principal decisão, como iria apostar nos padrões, o modelo não poderia ter formas muito complexas, pois iria-se perder e nem se dava ênfase aos modelos nem aos padrões, decidi optar pelos padrões. Os modelos teriam que ser simples, facilmente utilizado por homem ou mulher, uma peça leve e fácil de transportar, com um design exclusivo e único.

Após vários esboços e desenhos, os modelos escolhidos são, a Mochila, a *Fanny Pack*, *Tote Bag* e *Duffel Bag*, contudo apesar o *Tote* e *Duffel Bag* serão criadas. O processo de criação continuava nos padrões e formas dos mesmos, no que iria dar carácter as peças e um cunho único. Comecei por explorar as formas de *Calder*, nomeadamente o “duplo trapézio”, e formas que *Escher* usava, experimentei vários padrões, tentei várias formas, depois de várias tentativas e experimentações, em conjunto com as orientadoras escolhi dois padrões com o qual me identificava e que se relacionava com o projeto, bem como com os artistas.

A ideia era criar formas geometrizadas, e usando a repetição e a complexidade de *Escher*, criar um padrão diferente e de um design único. Depois dos dois padrões, trabalhei em redor dessas formas e reproduzi vários dentro do género. Padrões mais simples, outros mais complexos, variadas formas, formas misturadas, misturei formas em vários padrões, explorei de tudo um pouco.

De seguida escolhi dois padrões para aplicar nos dois modelos de malas escolhidos, a *Tote Bag* e o *Duffel Bag*. Com os materiais que me foram disponibilizados pelo Centro tecnológico da Indústria dos Couros, selecionei algumas cores e materiais que queria incorporar, as cores iriam variar entre o preto, bege, cor-de-laranja, cinza e amarelo. A essência das obras de *Escher* é muito nos pretos e brancos e isso foi algo que quis captar para o meu trabalho, uma linha simples, elegante, que pode ser bastante complexa apenas com duas ou três cores.

Passando à próxima etapa, o tecido escolhido foi tecido de lona cinza, e assim que foi adquirido comecei a fazer testes da lona com os retalhos de pele, para ver como funcionavam os dois, como iria coser, a forma como colocaria as peças, até chegar ao que pretendia. Experimentei criar os padrões que desenhei, já no tecido, mas com cores diferentes, pois poderia ficar com pouco material.

Fiz os moldes das duas malas, cortei em pano cru, fiz os moldes dos padrões e novamente cortei em pano cru, formas e moldes das malas, para criar o protótipo.

De seguida fiz alterações nas medidas, e verifiquei se estava que queria, posto isto e com ajustes feitos passei às peças finais, já com moldes finais cortei no tecido de lona, cortei também as formas nas várias peles. Così as malas, para de seguida aplicar as manipulações, cada forma foi cosida com linha da respetiva cor bem na beira, formas cosidas, fechei as malas, fiz uma bainha, as bainhas tinham pespontos da cor mais forte das formas, por exemplo a *Tote Bag* tinha pesponto em cor-de-laranja e a *Duffel/Sailor* em amarelo, de seguida coloquei ilhoses e molas e alças de cordas.

B A G S

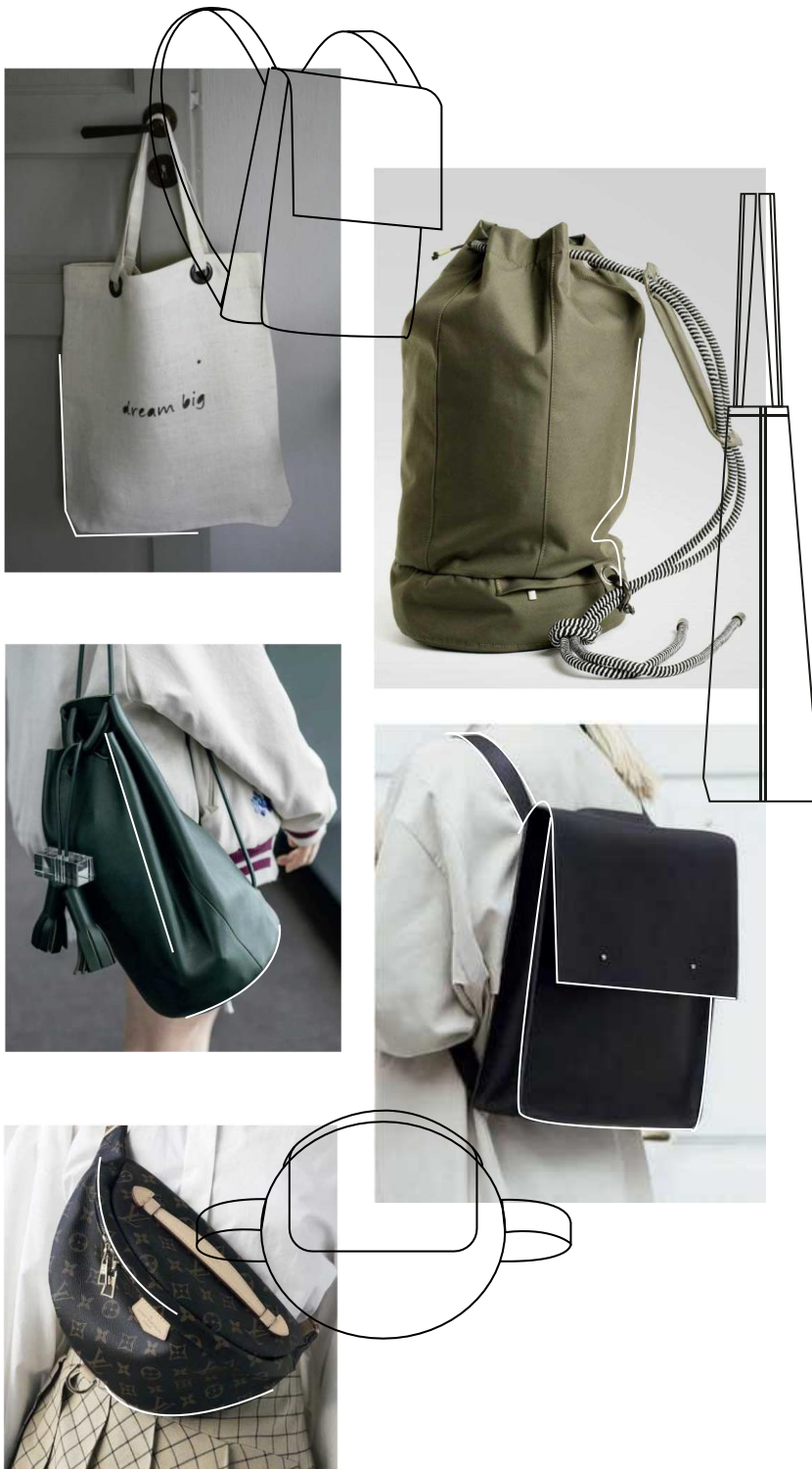


Figura 11 – Moodboard Bags

4.2. Modelos

A coleção cápsula é composta apenas por malas e mochilas, os modelos foram escolhidos pela versatilidade, pelas variadas formas de os poder trabalhar, e principalmente pelo design, adaptam-se ao conceito de androgenia da coleção, são práticos e funcionais, podem se ajustar a várias ocasiões e que características com o conforto e leveza.

Os modelos escolhidos foram: a Mochila, o *Tote Bag*, a *Fanny Pack* e a *Sailor Bag*.

A mochila é o modo de transportar algo da melhor forma, com duas alças, é bem funcional e por normal conseguimos transportar muito coisa, desde os computadores, à carteira, a livros... Para além de ser muitos modelos serem andrógenos, o que encaixa perfeitamente no conceito.

O *Tote Bag* foi escolhido por estar muito atual, muitos procuram por elas, de várias cores e materiais, dos mais jovens aos mais velhos, uma mala prática e que leva tudo.

Desde o século XVII que o *Tote Bag* existe, contudo, após um século é que começou a ter alguma importância. Em 1940 a marca, *LLBean* lançou o “saco de gelo”, feita de lona, a mala ganhou um reconhecimento imenso, pois era versátil e resistente.

Nos anos 60 começaram a evoluir e não apenas pela funcionalidade, mas pelo design, tornou-se um saco/mala bonito, que as pessoas compravam por gosto e não apenas por ser prático

Os *Tote Bags* de lona, tinha preços acessíveis de produção, era fácil de imprimir os logos das marcas, apesar das várias características positivas do modelo da mala.

Um saco prático, bastante funcional e simples, usada há muitos séculos, até aos dias de hoje. Hoje em dia são ainda mais usadas devido à temática da sustentabilidade que com elas é transportada.

A *Fanny Pack* por ser uma bolsa prática, versátil, que está na moda, tanto homens como senhoras procuram, das mais variadas idades e pode ter variados designs, padrões e cores.

A *Fanny Pack*, é uma bolsa de cintura ou usada à tiracolo, idealizadas para levarmos os nossos bens à frente do corpo, para supervisionarmos os nossos bens, hoje em dia é muito usada, das várias maneiras e é mais um acessório do que propriamente questões de segurança.

Remonta à idade da pedra, na Irlanda, eram usadas em muitas culturas, pequenos sacos anexados a cintos, eram colocadas à frente do corpo para que as pessoas pudessem proteger os seus bens.

A bolsa tem vários antecedentes, um deles a bolsa de búfalo, de origem americana, em vez de se fazer bolsos nas roupas, tinham bolsas, eram usadas à cintura, pulso ou à frente do peito, com uma alça. Também a bolsa de cinturão medieval europeia, contudo quando as roupas começaram a ter bolsos, deixaram de lado as bolsas, e ainda o *Sporran* escocês é uma bolsa do género da *Fanny Pack*, mais pequena, ainda hoje é usado nos kilts.

A *Sailor Bag/Duffel Bag* é uma mochila versátil, andrógena, funcional, com um design simples, contudo poderá tornar-se bastante complexo.

Duffel, uma cidade em Flandres, Bélgica, deu origem ao nome da *Duffel Bag*, uma mochila/saco feita de lona ou tecidos de mochila grossos, criada no século 17. Era um saco usado geralmente nas forças armadas, para viagens e desporto, usada também por marinheiros e fuzileiros navais, que deu à *Duffel Bag* o nome comum de “saco para o mar”.

Tem a estrutura de uma mochila cilíndrica, é espaçosa e prática, os tecidos usados para a fabricar eram maleáveis e de fácil transporte.



Fanny Pack



Mochila



Tote Bag



Duffel/Sailor Bag

4.3. Esboços

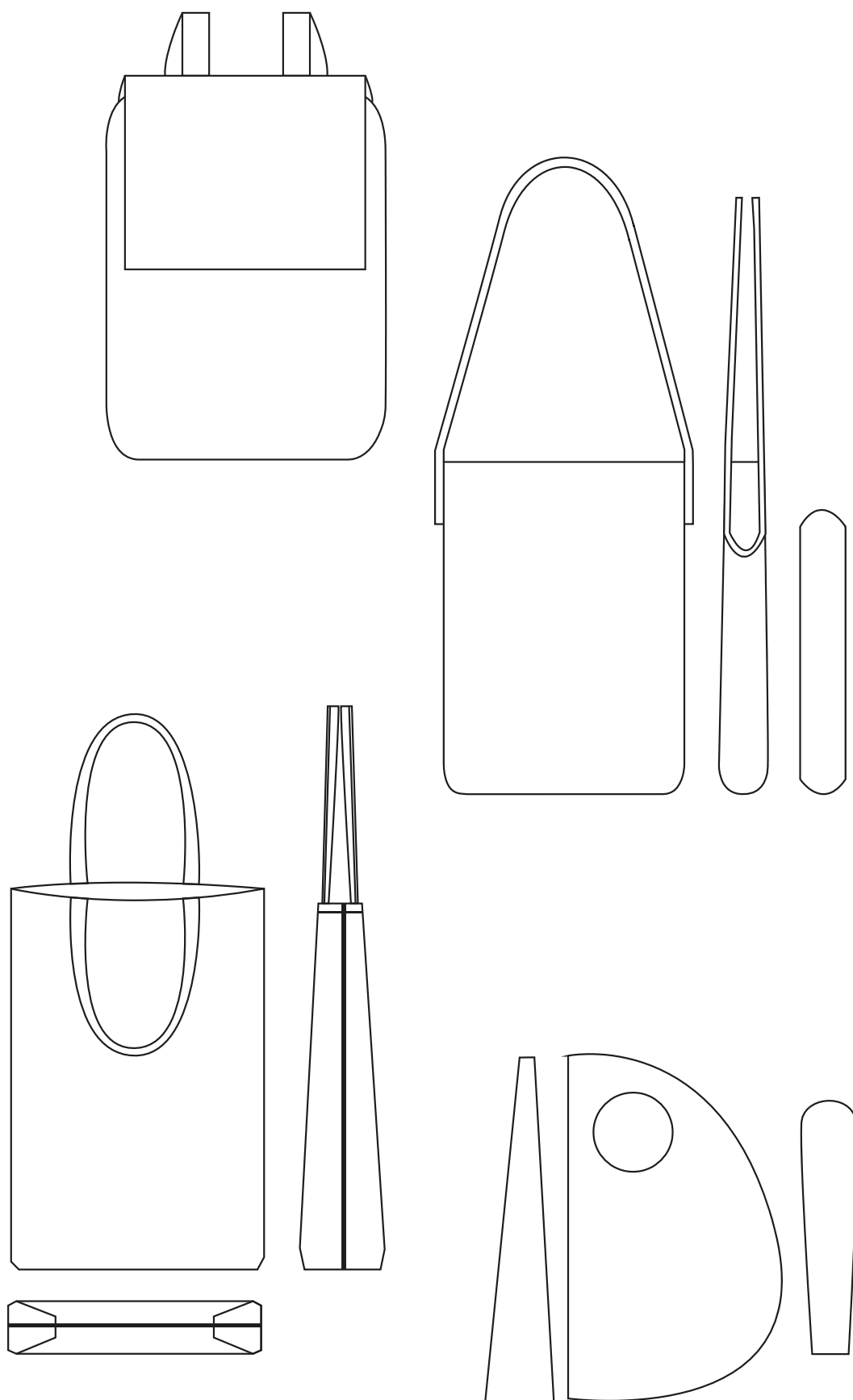


Figura 13 – Esboços Modelos 1

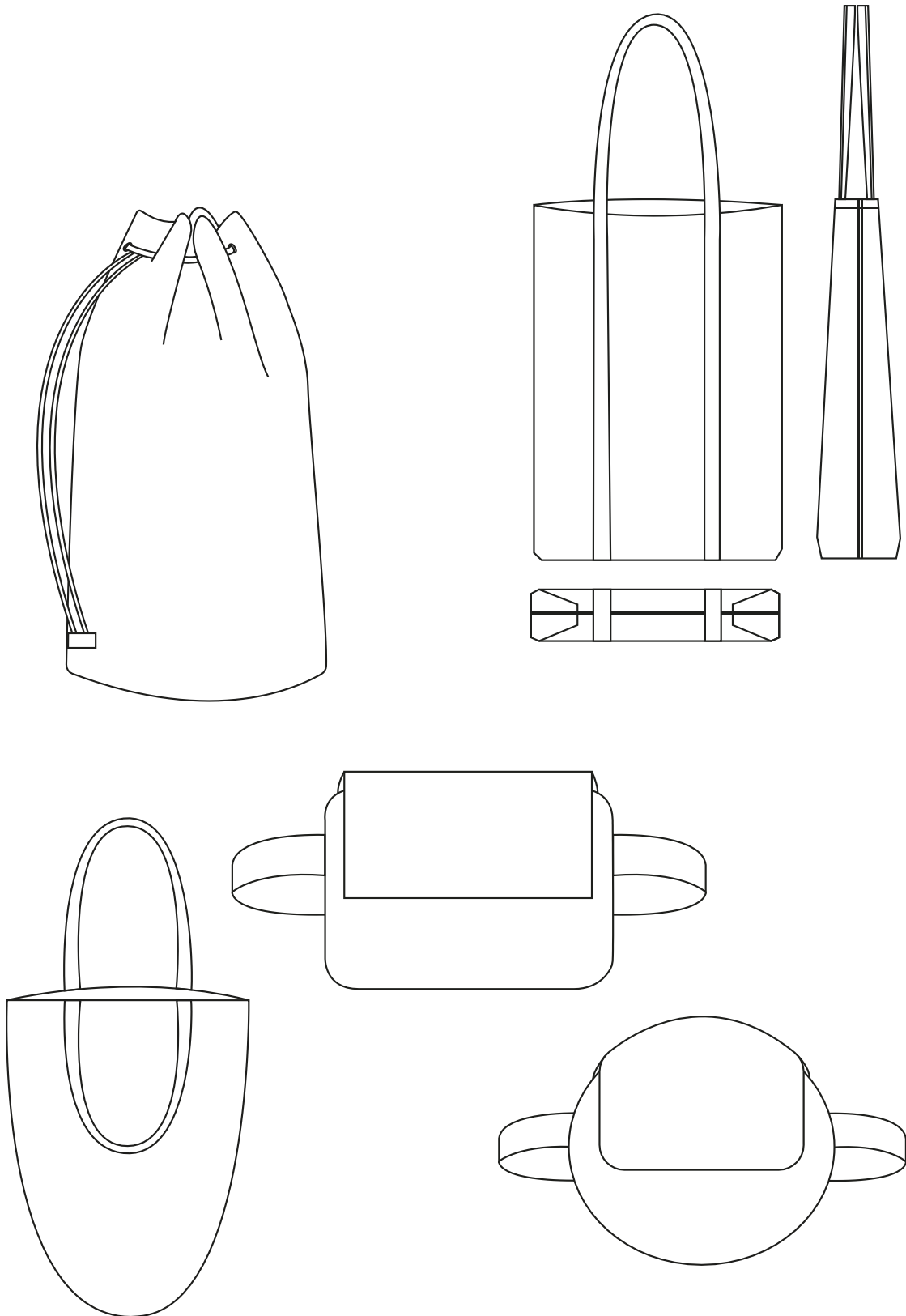


Figura 14 – Esboços Modelos 2

4.4. Estudos de Padrões

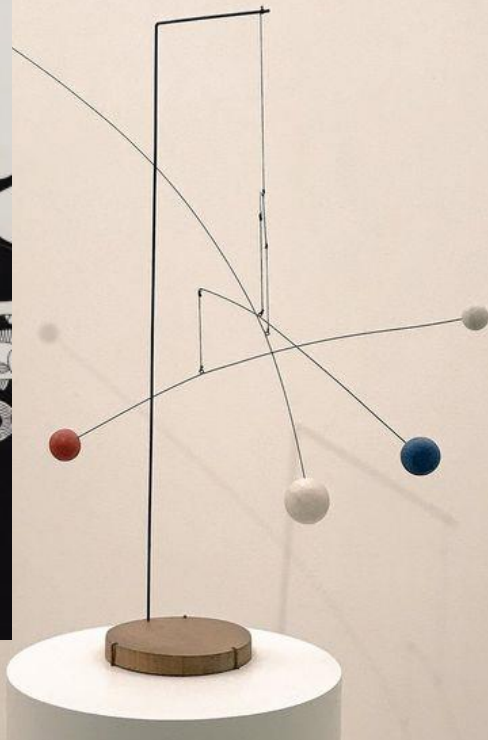


Alexander Calder, 'Untitled'

Alexander Calder, 'Mobile with Four Spots', 1941



Maurits Escher
'Céu e água',
1938



P
A
D
R
Õ
E
S



Maurits Escher 'Metamorfosis I', 1940

Figura 15 – Moodboard Padrões

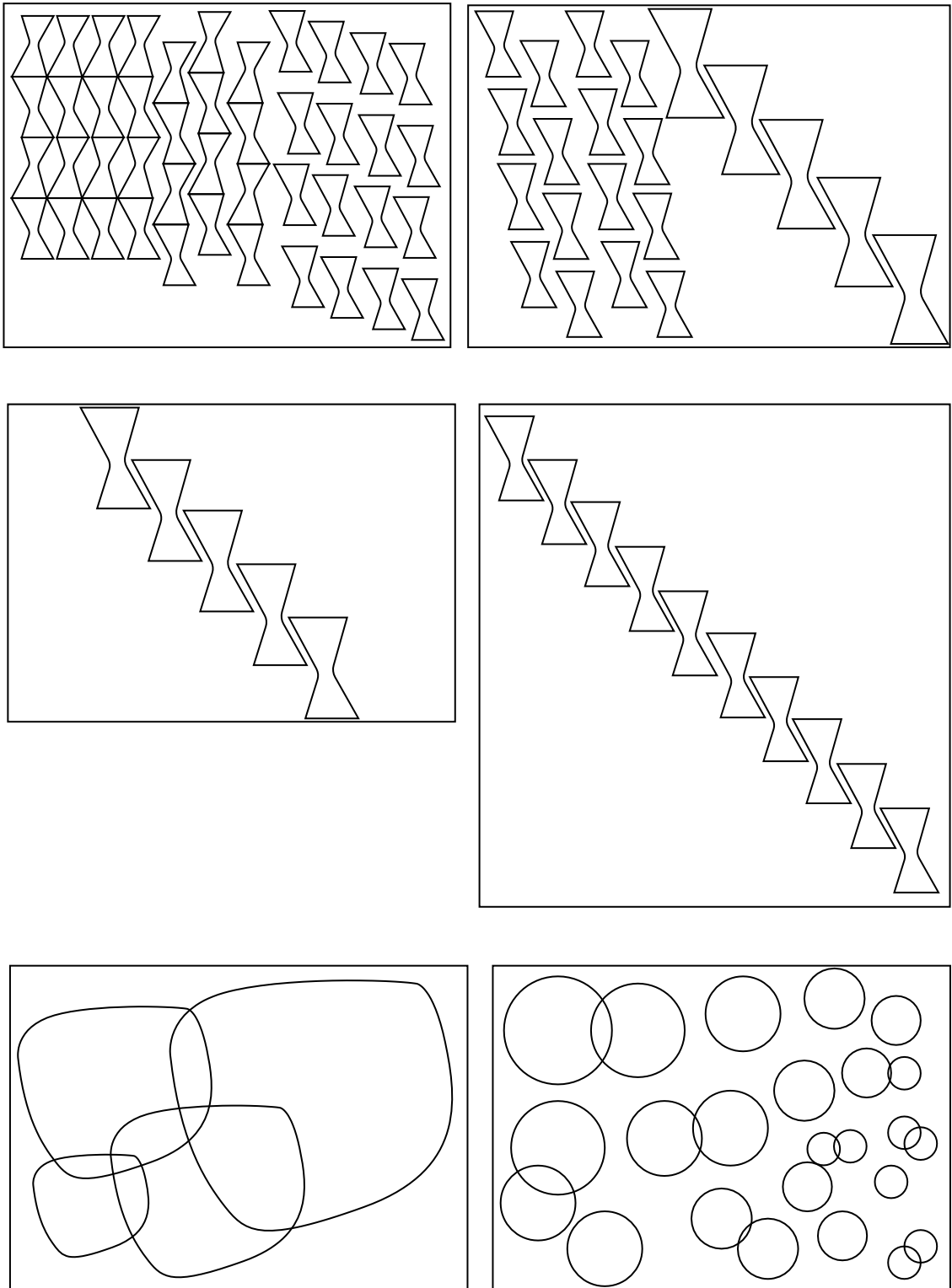


Figura 16 – Painel de Esboços Padrões 1

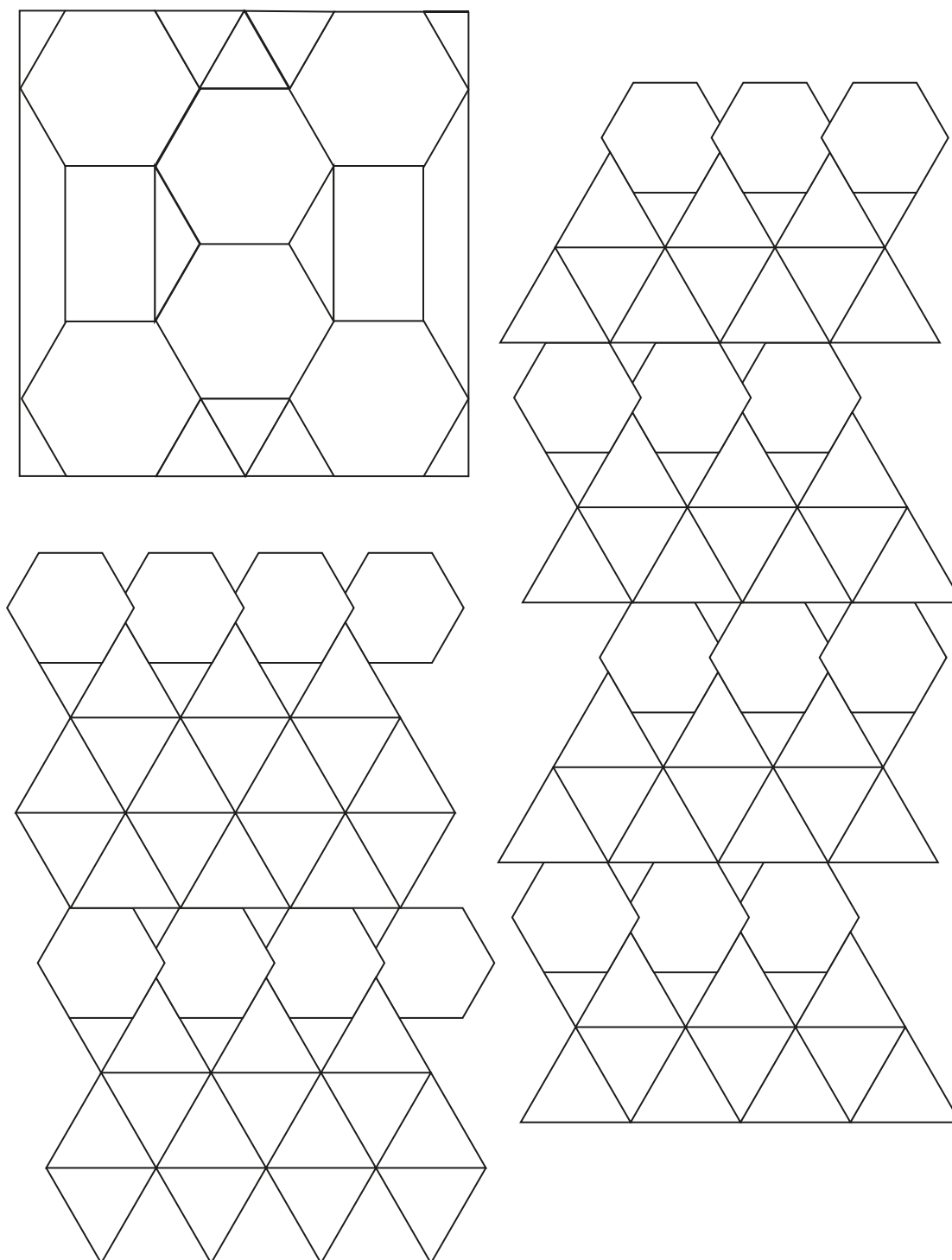


Figura 17 – Painel de Esboços Padrões 2

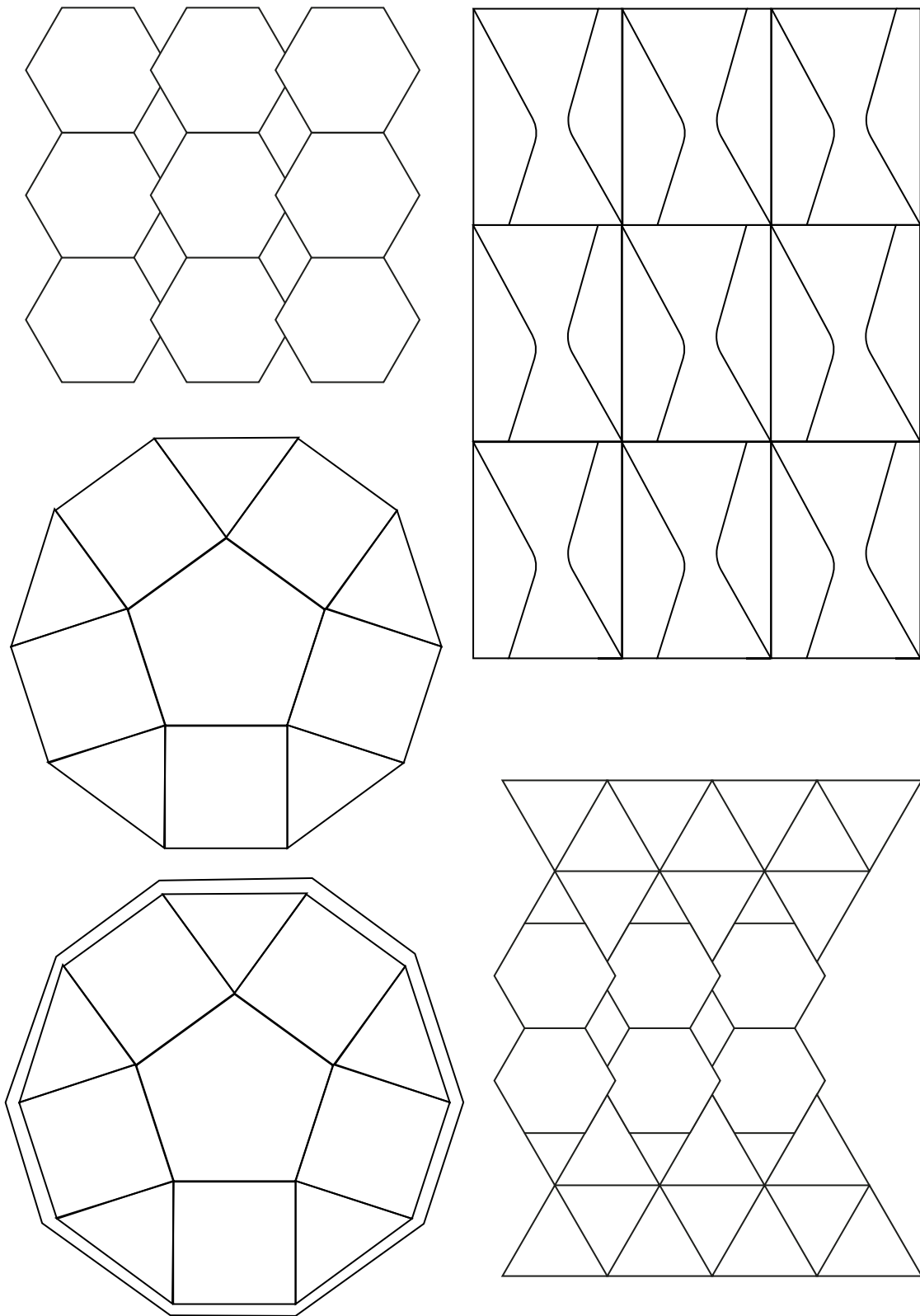


Figura 18 – Painel de Esboços Padrões 3

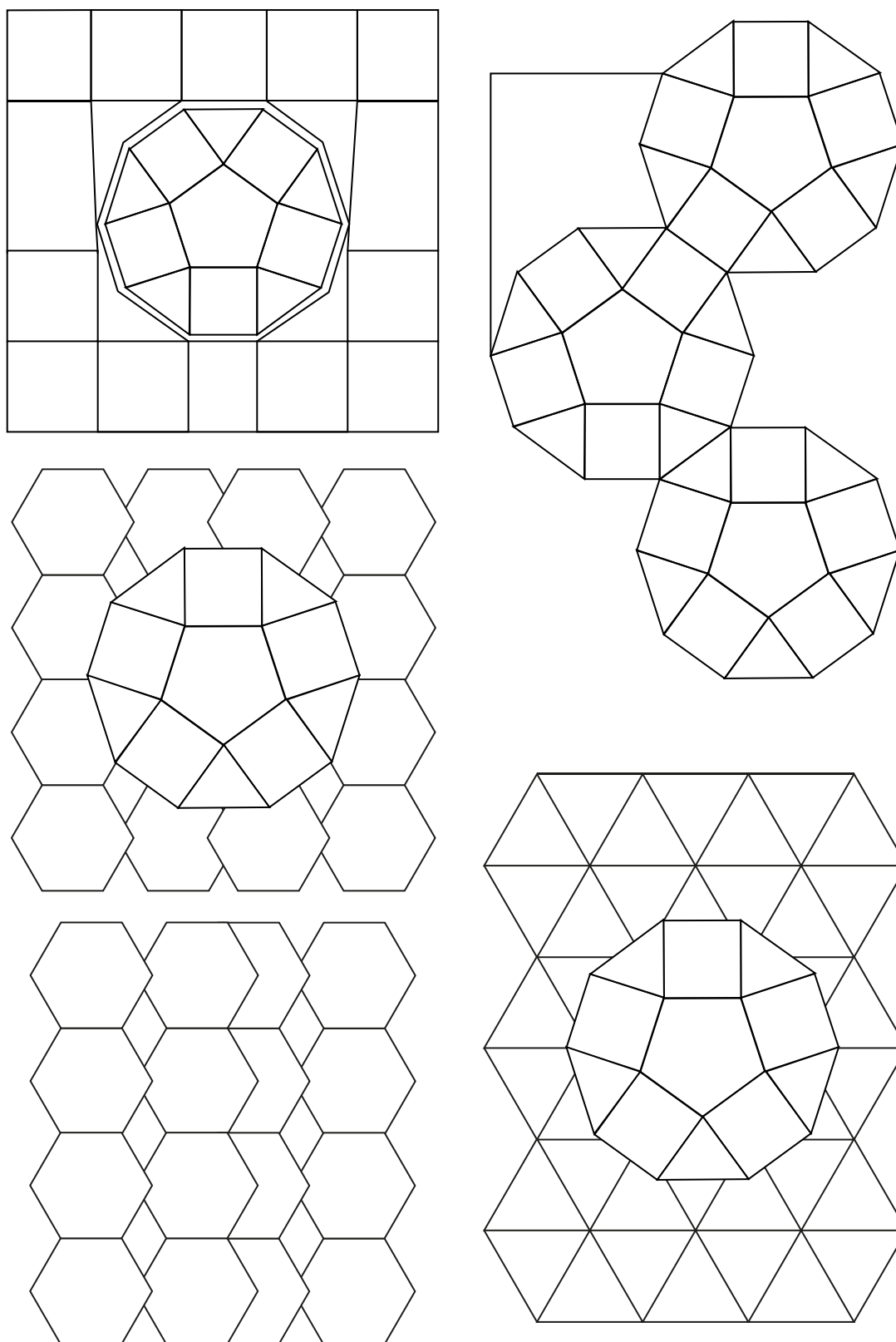


Figura 19 – Painel de Esboços Padrões 4

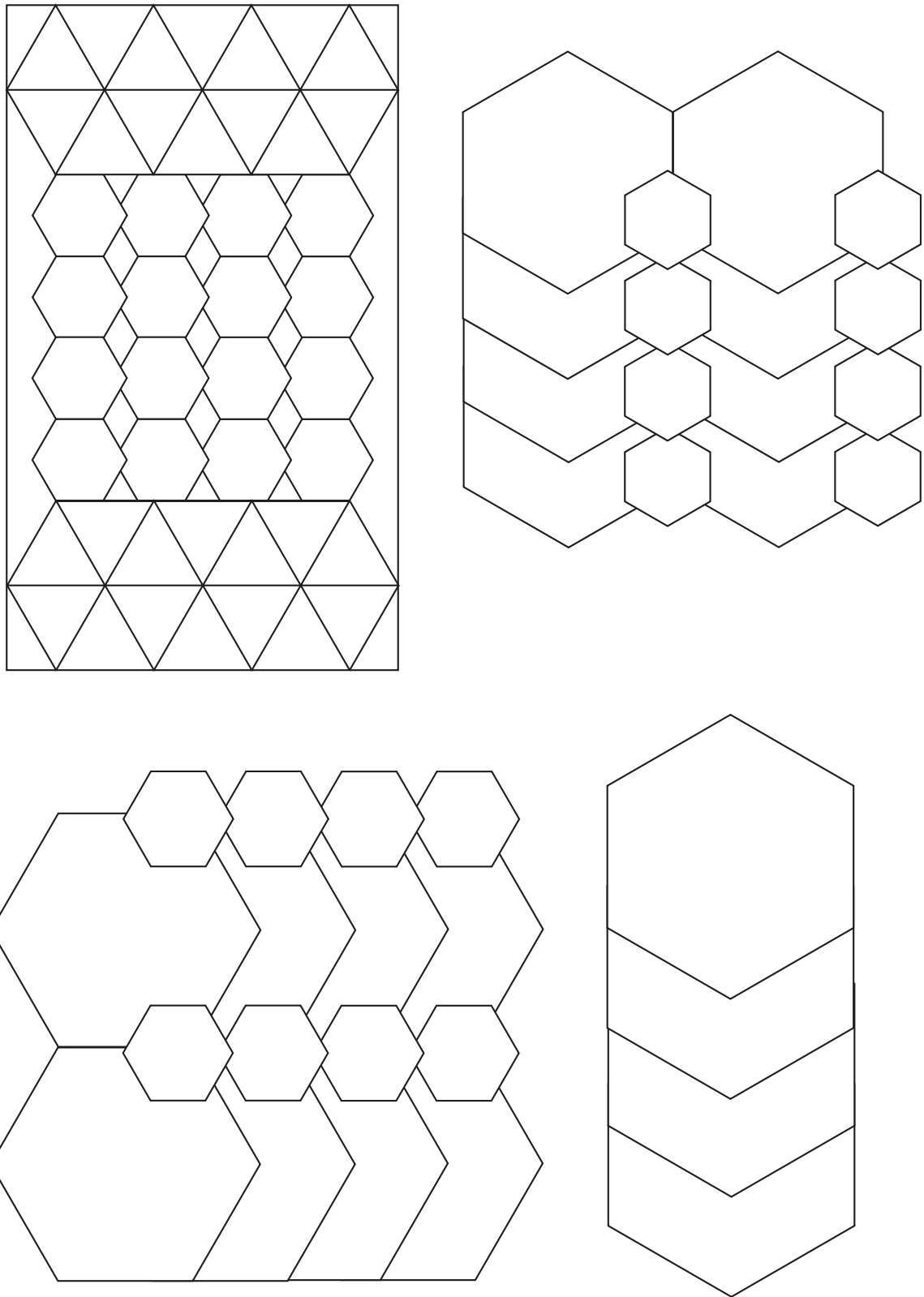


Figura 20 – Painel de Esboços Padrões 5

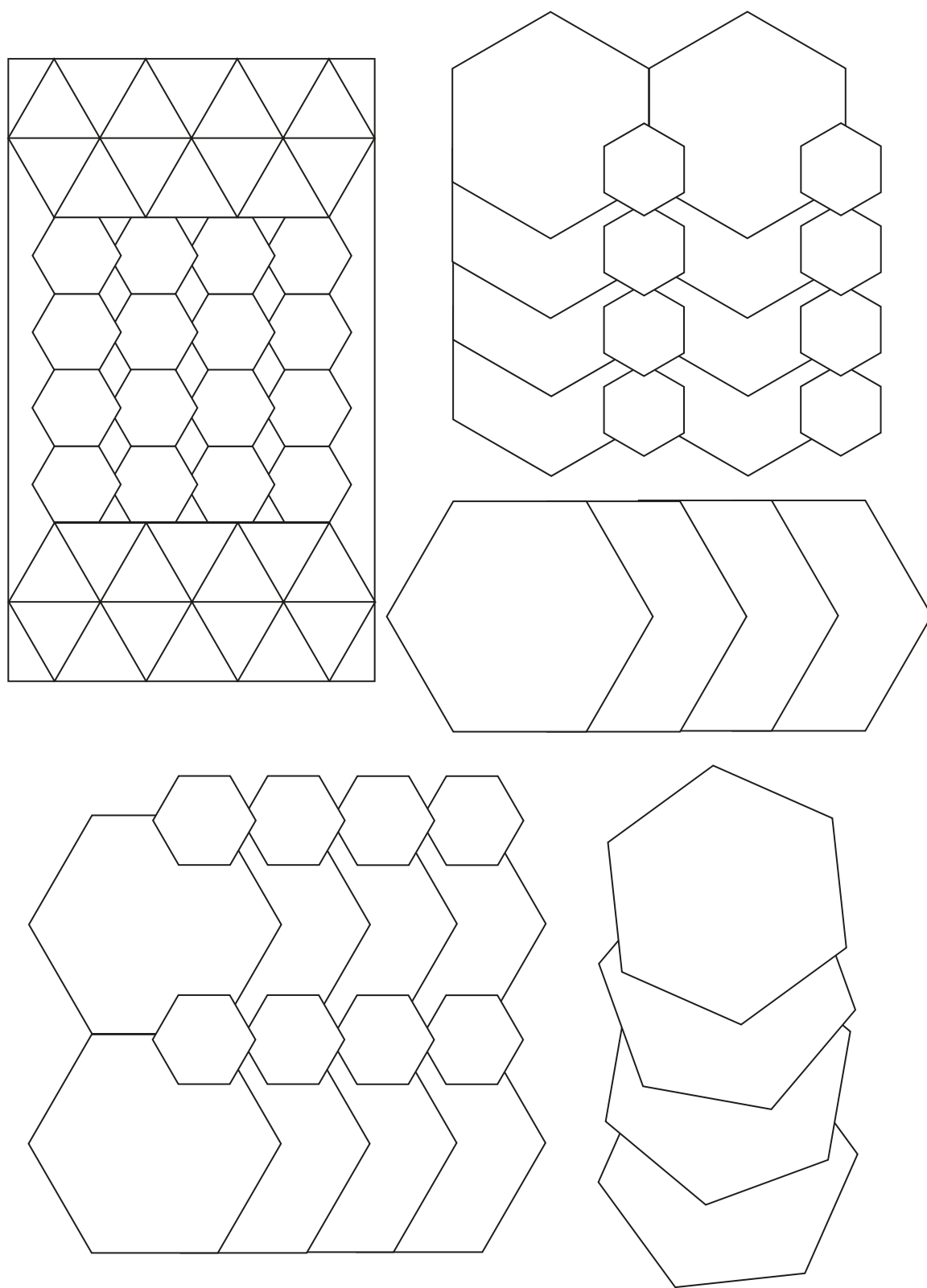


Figura 21 – Painel de Esboços Padrões 6

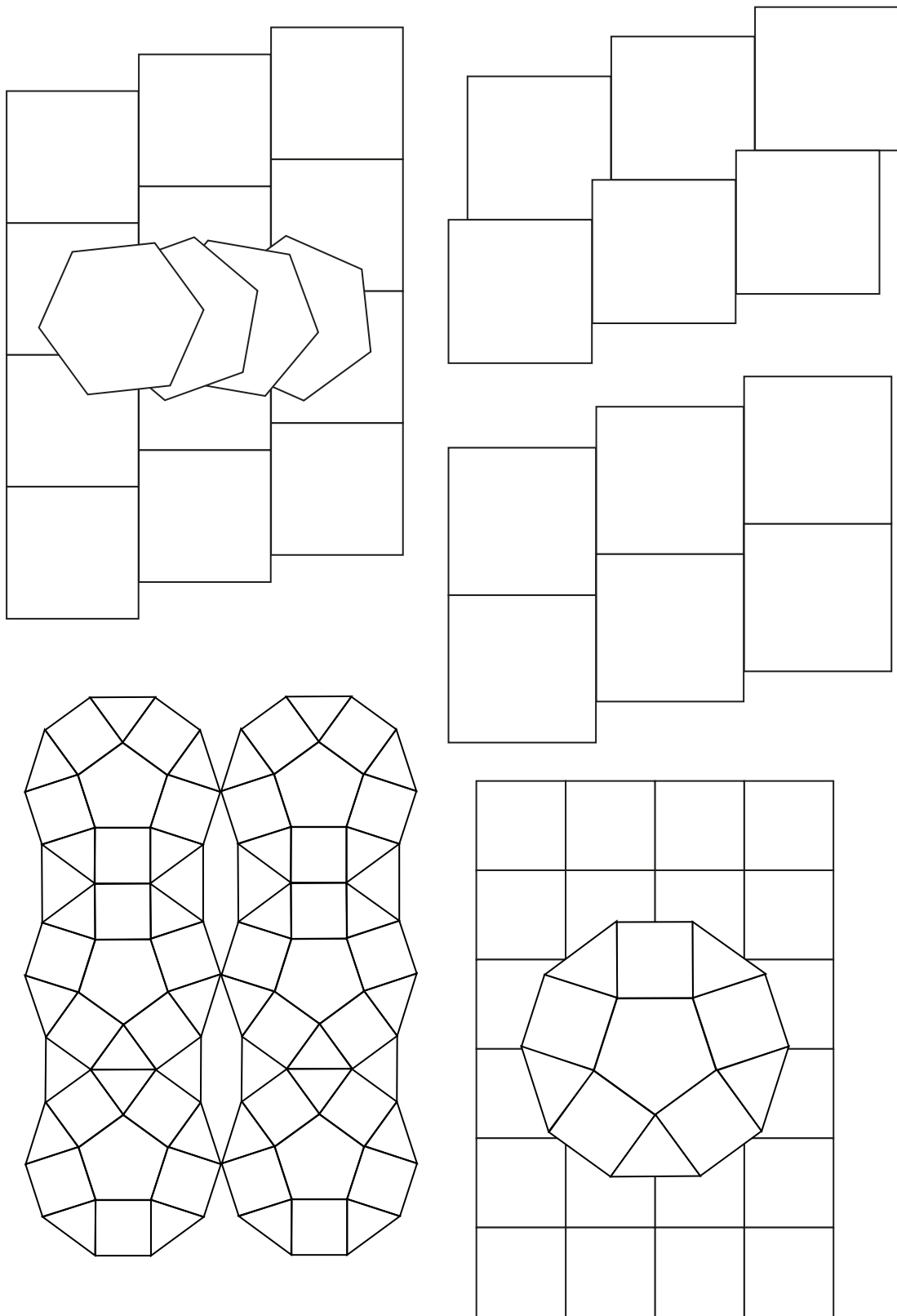


Figura 22 – Painel de Esboços Padrões 7

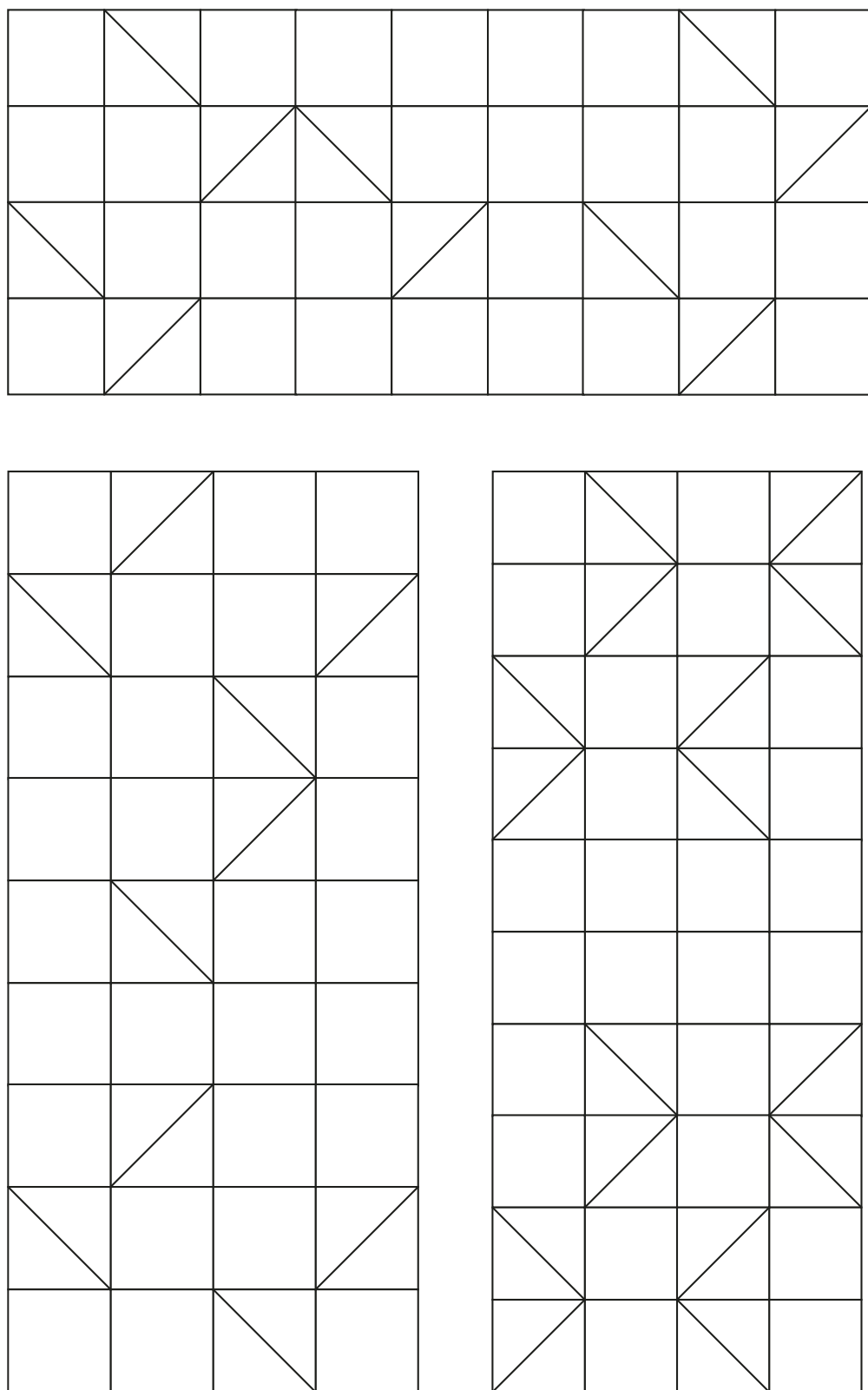


Figura 23 – Painel de Esboços Padrões 8

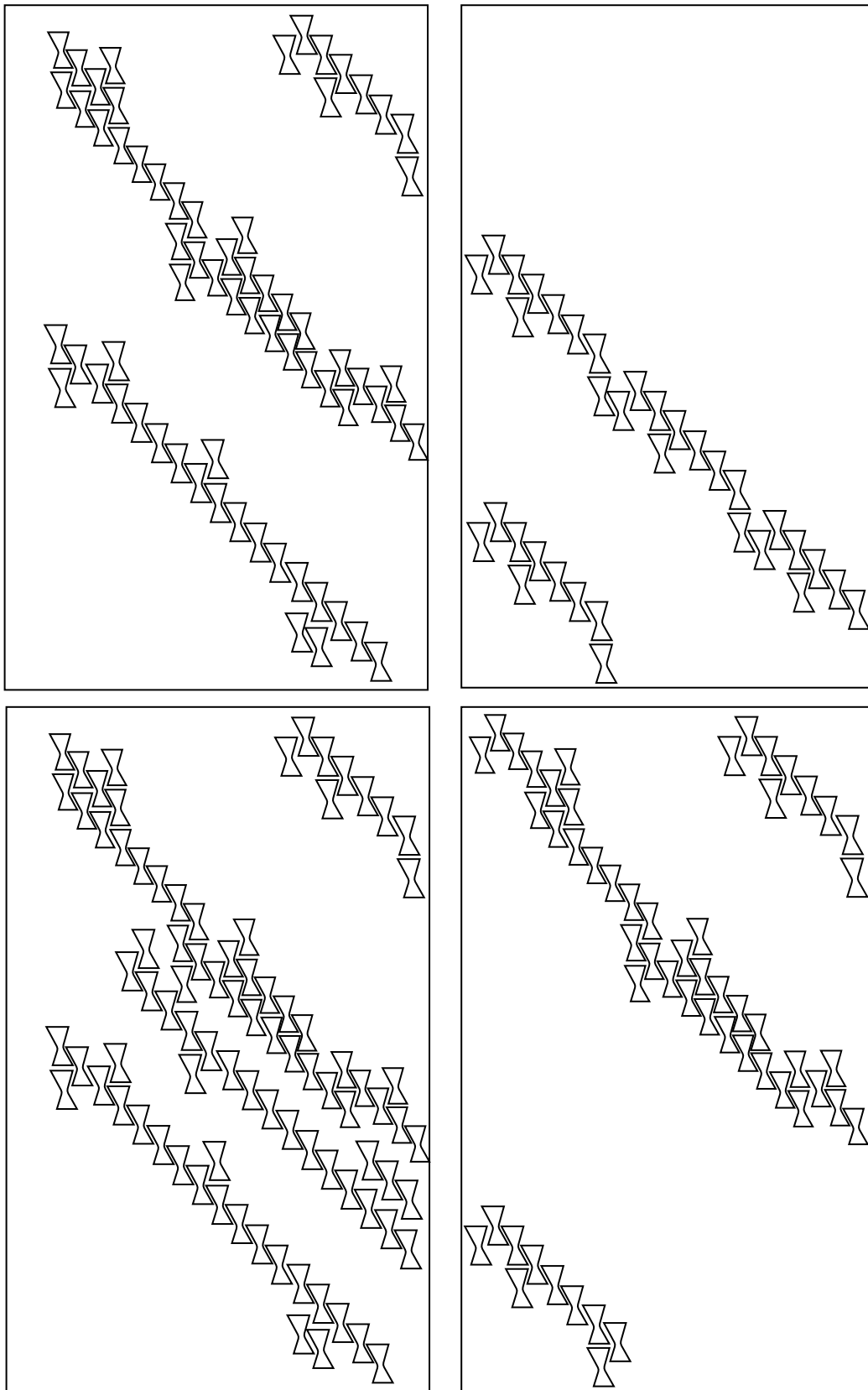


Figura 24 – Painel de Esboços Padrões 9

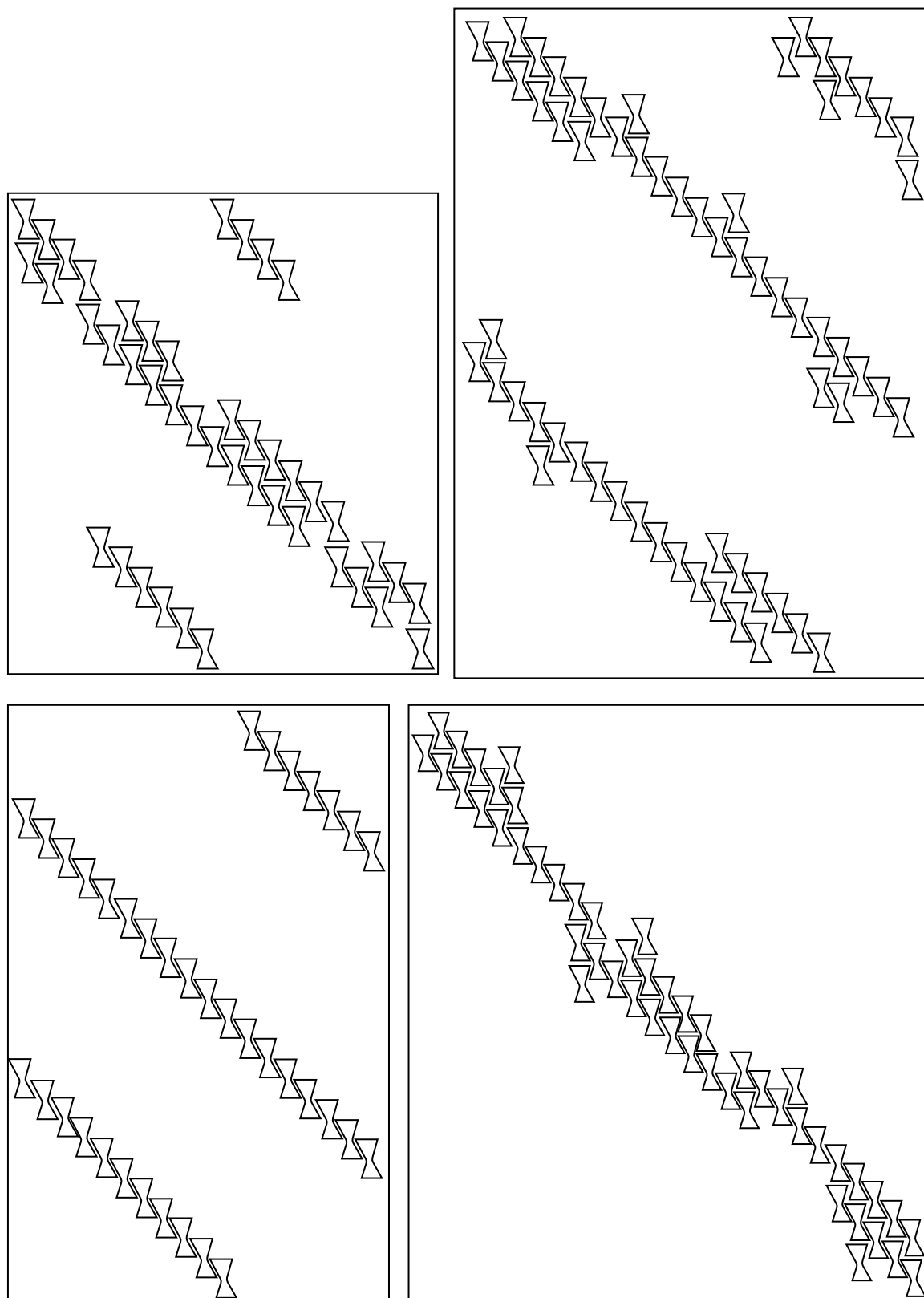


Figura 25 – Painel de Esboços Padrões 10

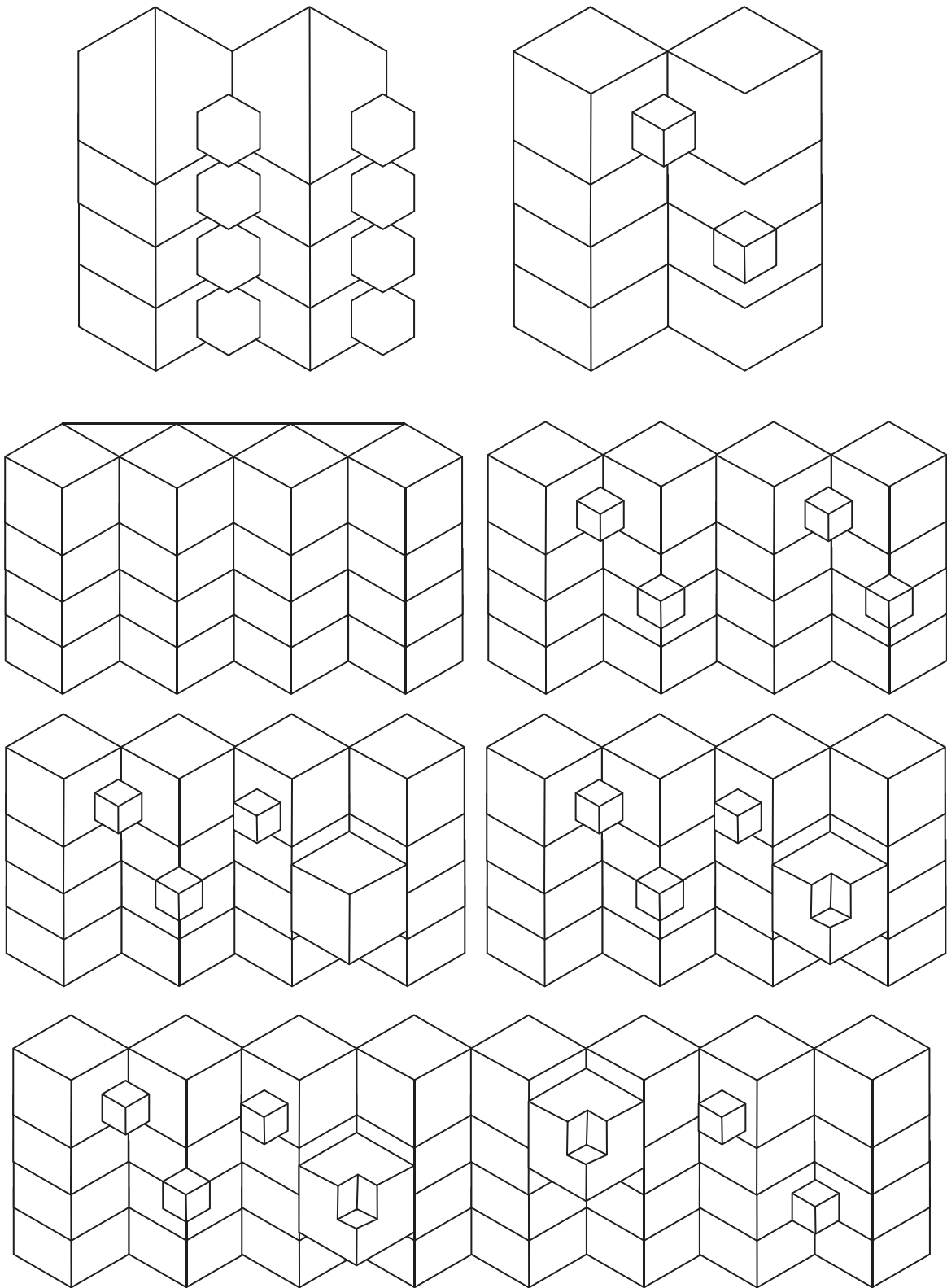


Figura 26 – Painel de Esboços Padrões 11

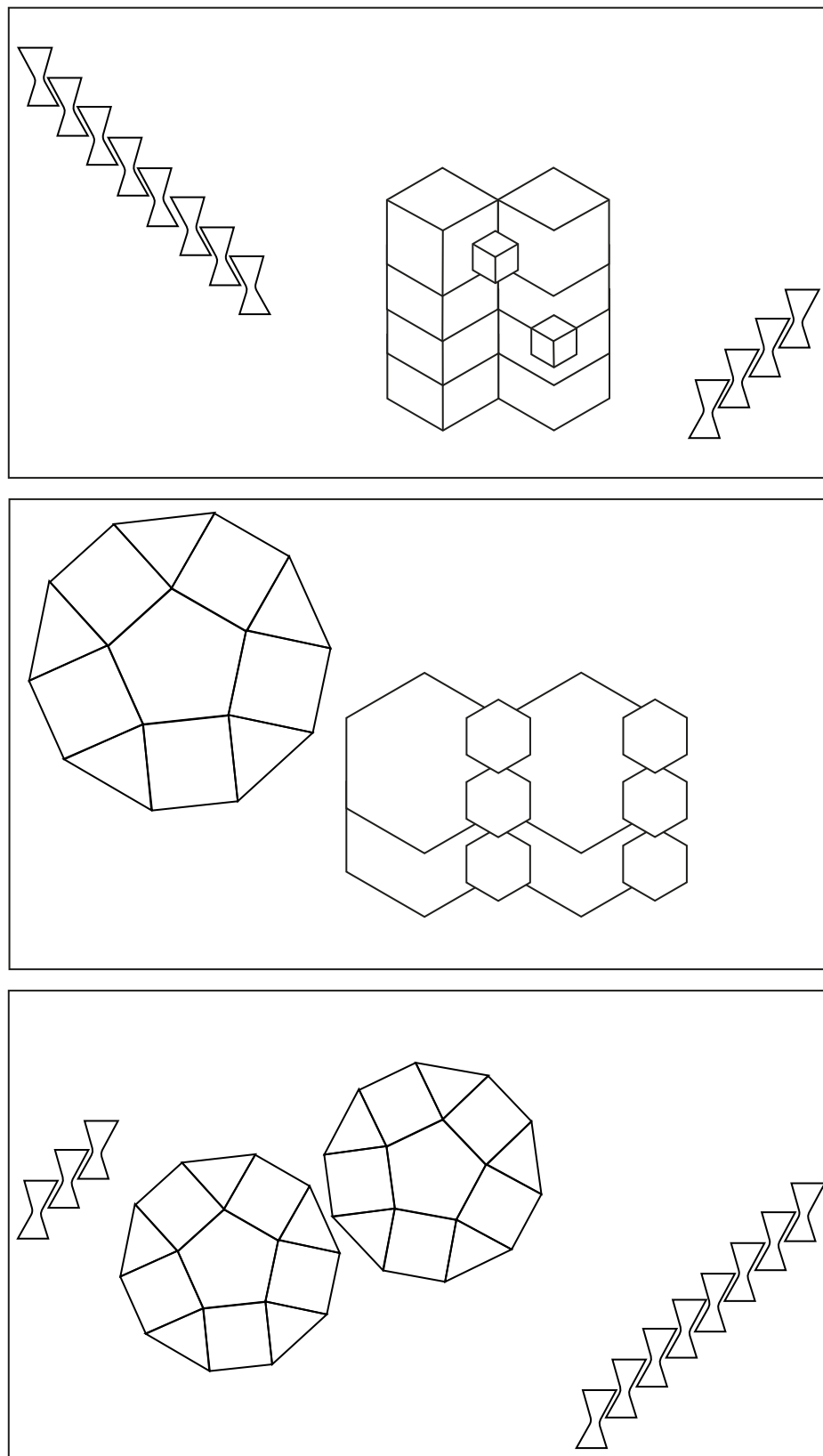


Figura 27 – Painel de Esboços Padrões 12

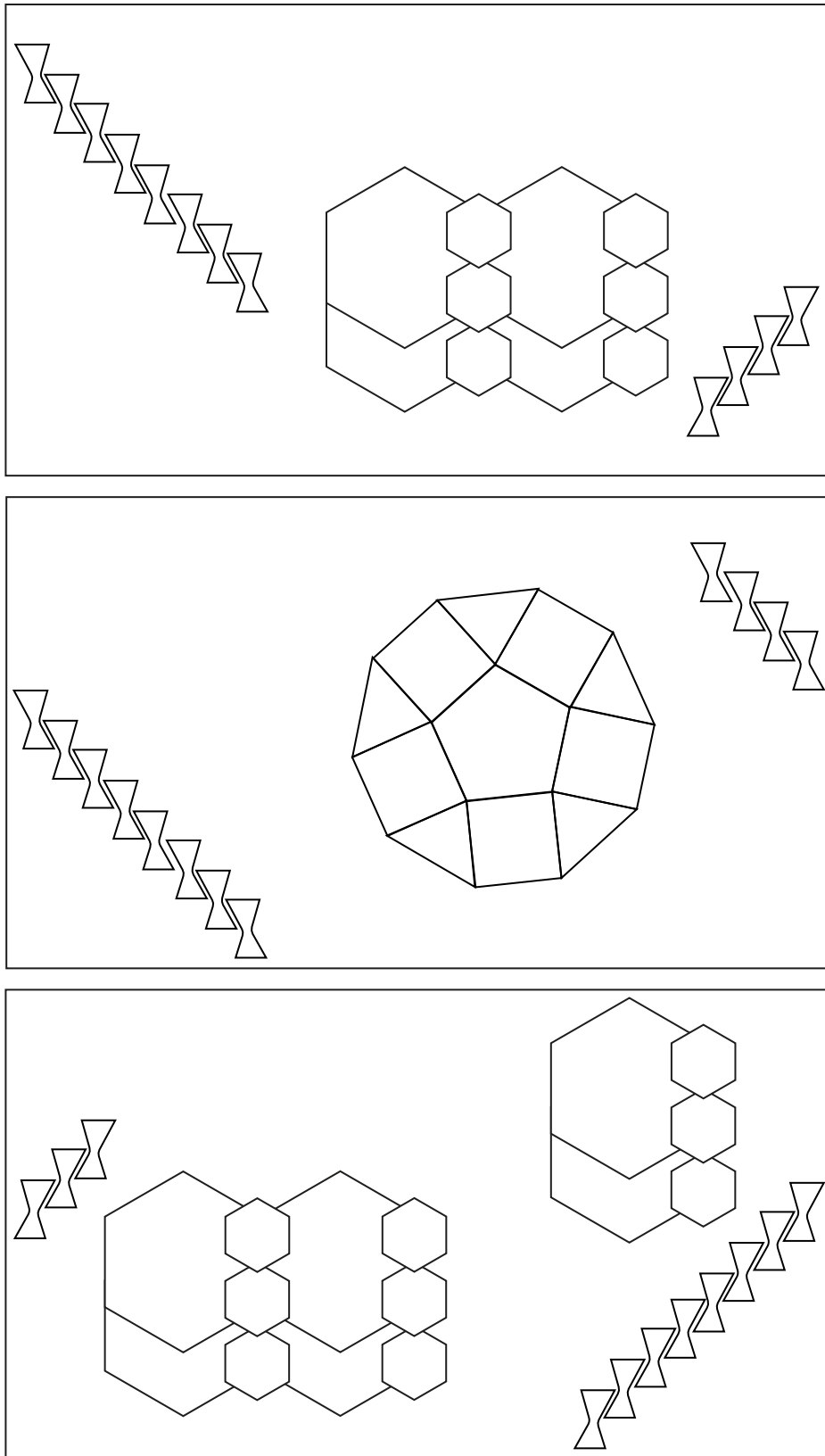


Figura 28 – Painel de esboços Padrões 13

4.5. Estudos de cor

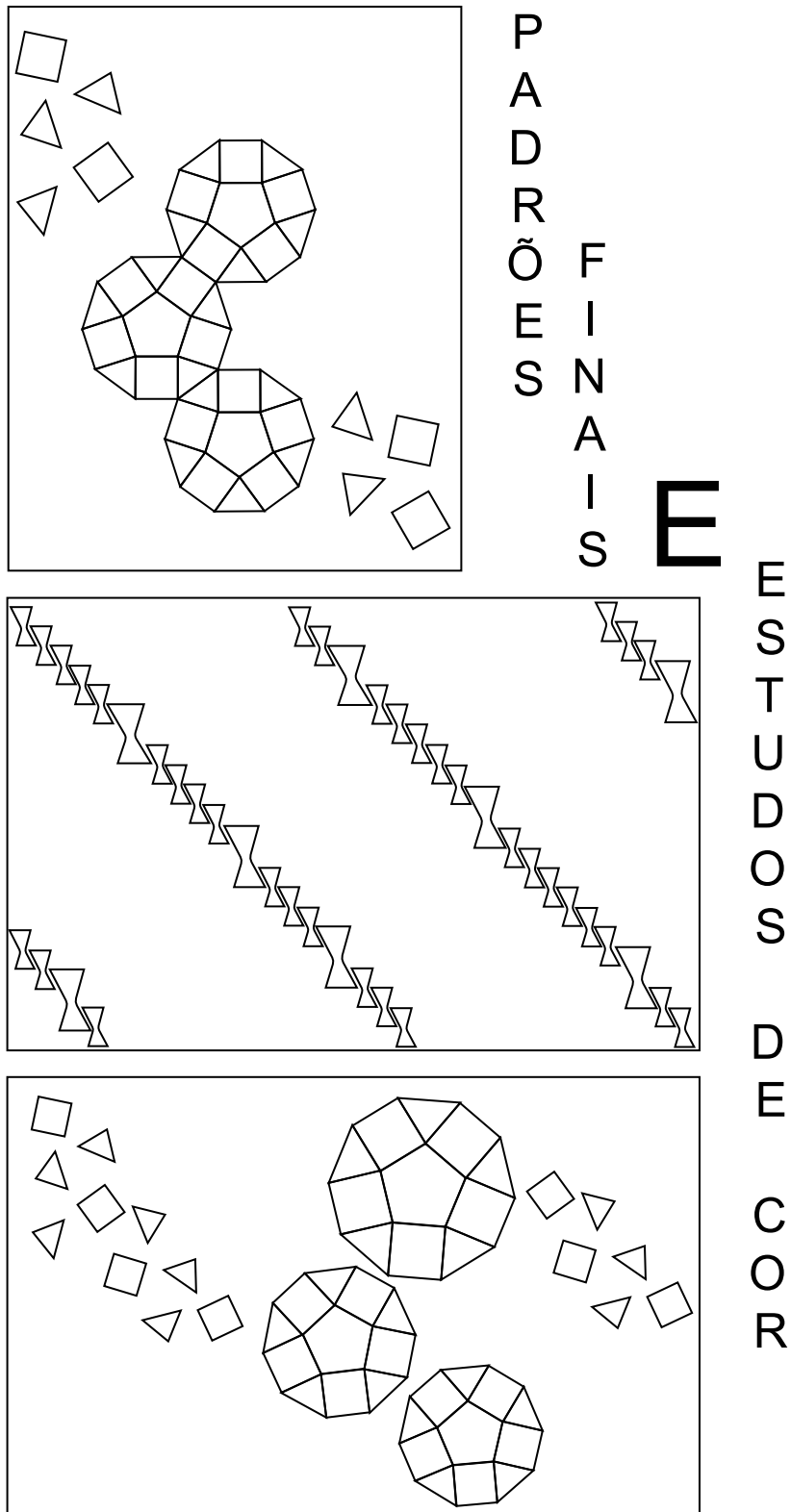


Figura 29 – Moodboard Padrões Finais

Padrão nº 1

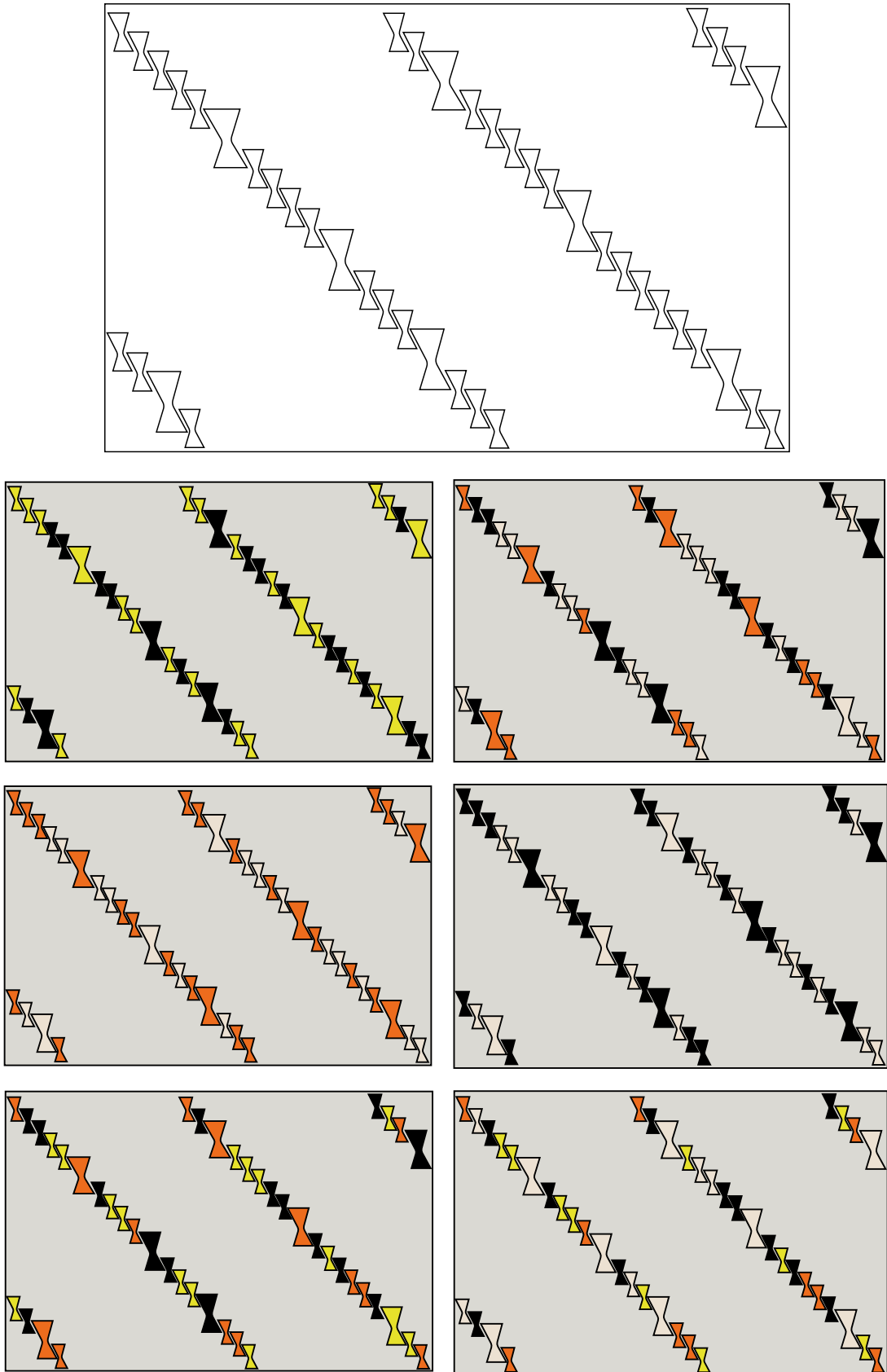


Figura 30 – Painel de Esboços Padrões e Cor 1

Padrão nº 2

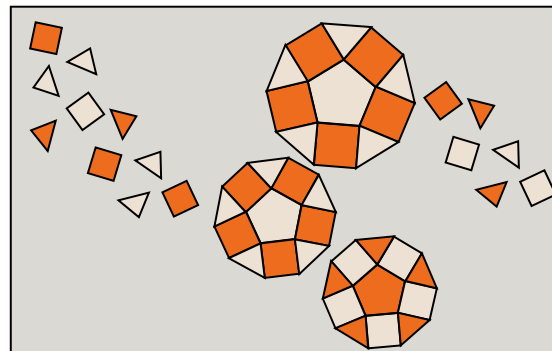
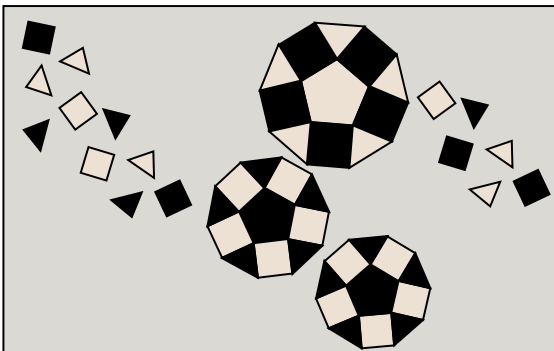
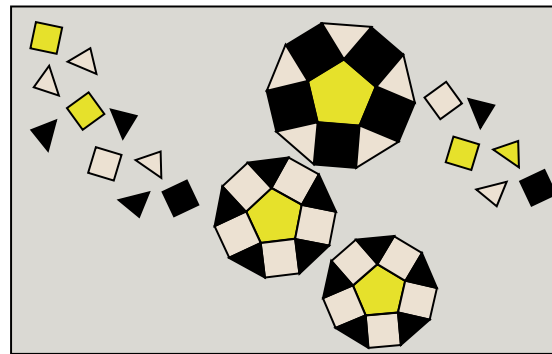
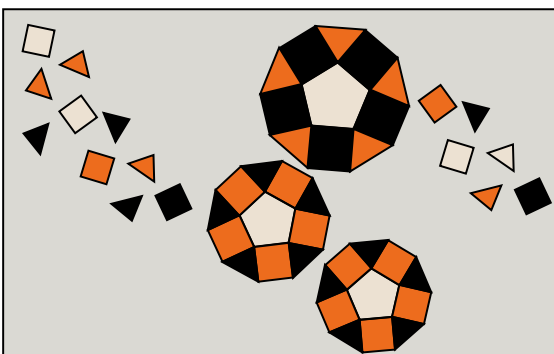
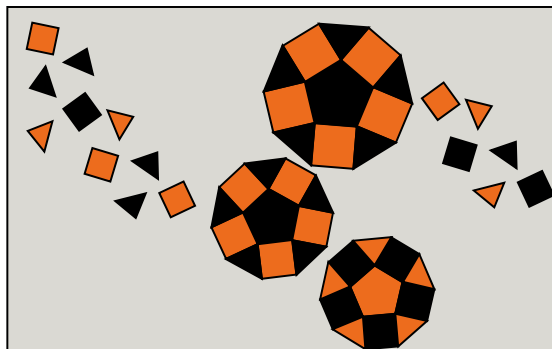
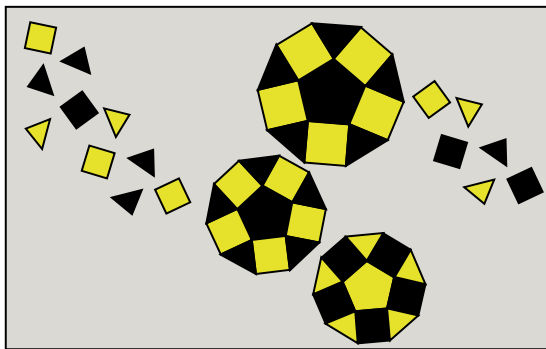
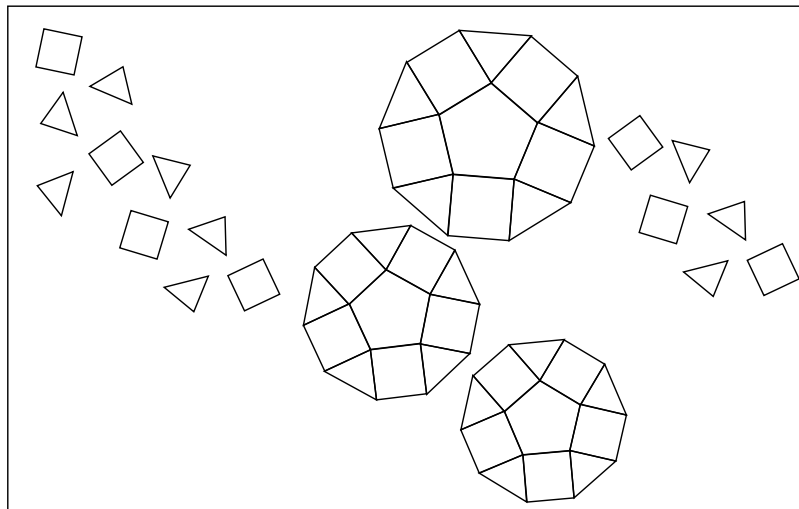


Figura 31 – Painel de esboços Padrões e Cor 2

Padrão nº 3

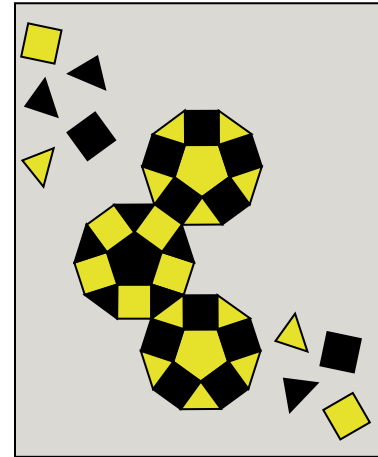
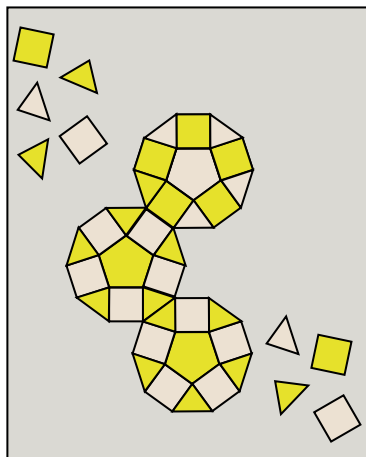
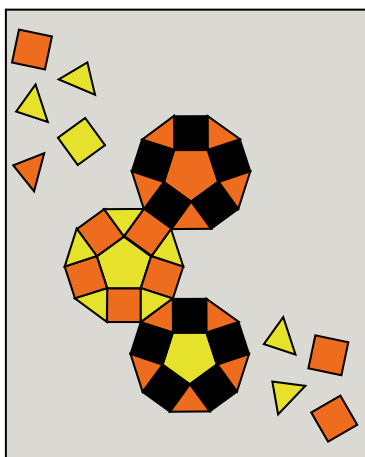
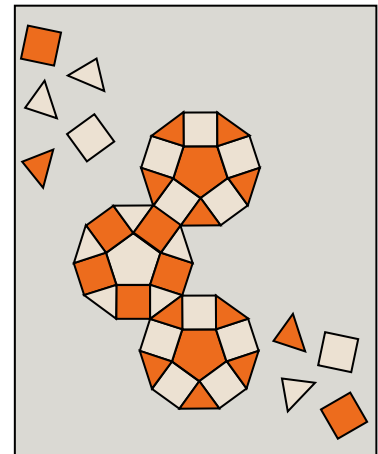
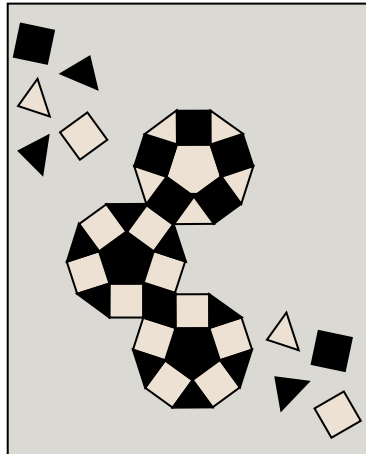
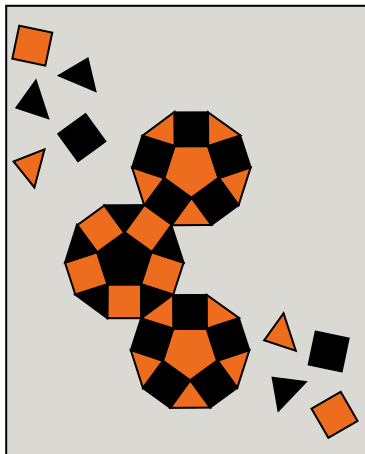
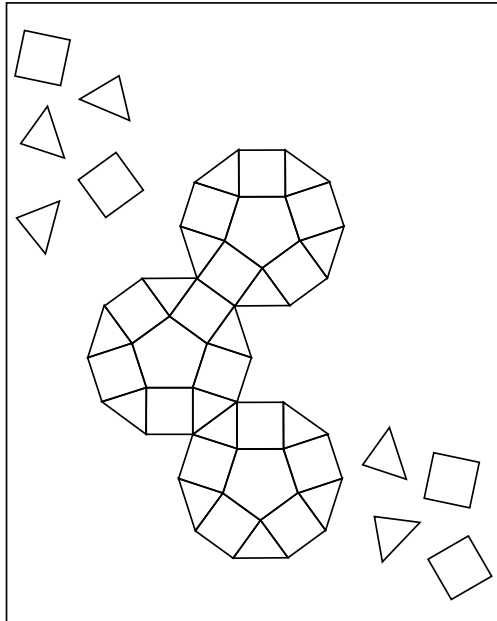


Figura 32 – Painel de esboços Padrões e Cor 3

Padrão nº 4

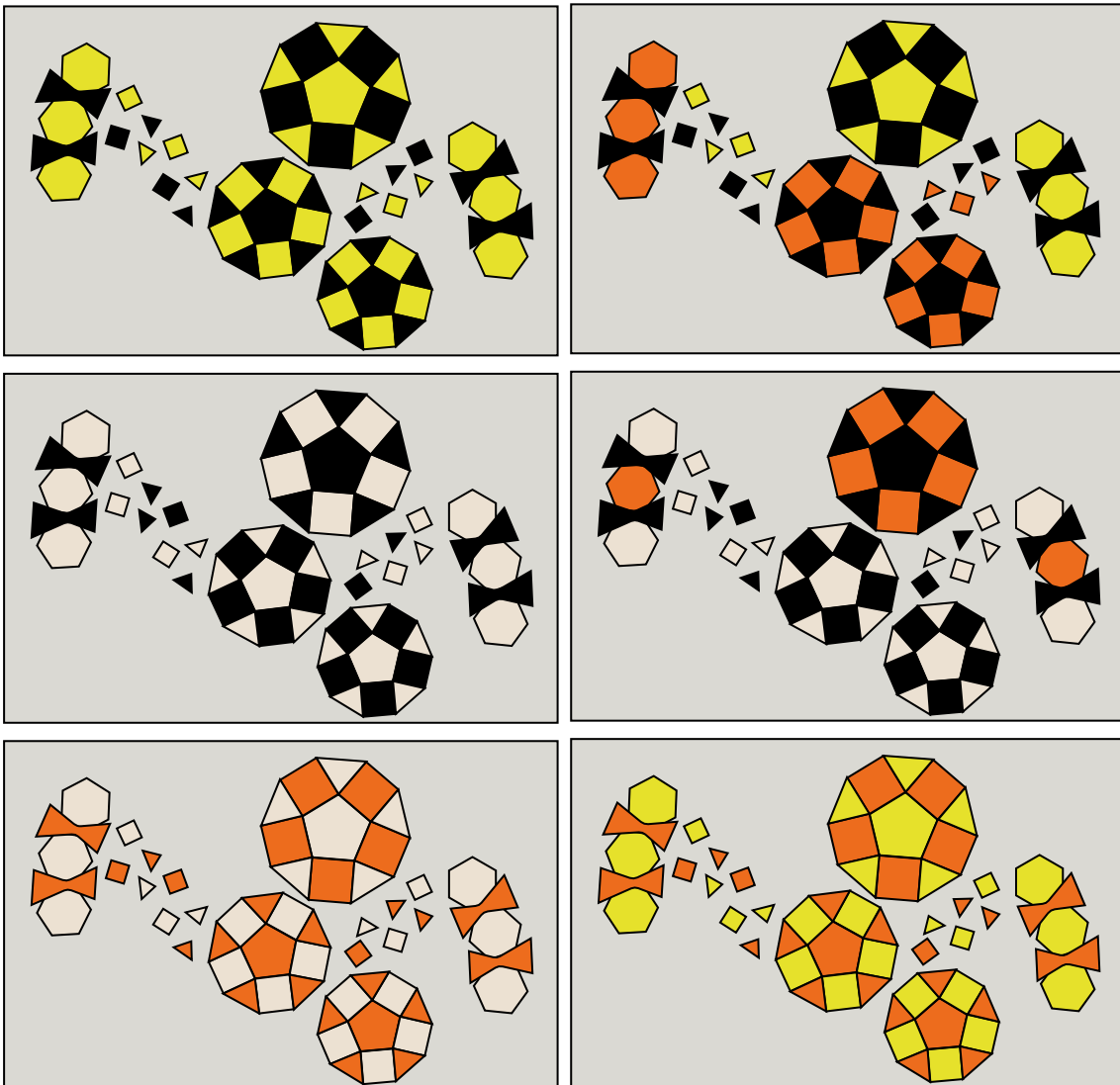
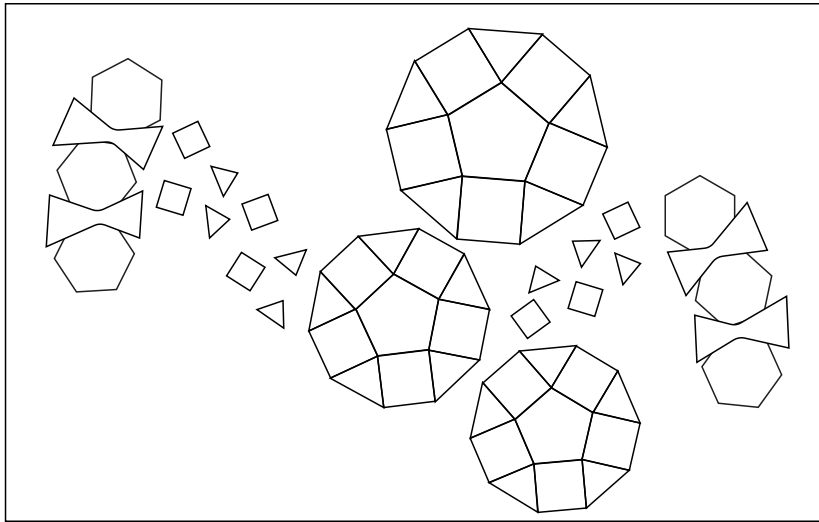


Figura 33 – Painel de esboços Padrões e Cor 4

4.6. Interpretação das obras aplicadas aos padrões



Os padrões abaixo são a interpretação destas duas obras, "Metamorphosis II" de Mauritis Escher, acima e o móbile "Untitled" de Alexander Calder, à esquerda.

Da obra de Calder foram retiradas as formas e na de Escher as cores e a repetição.

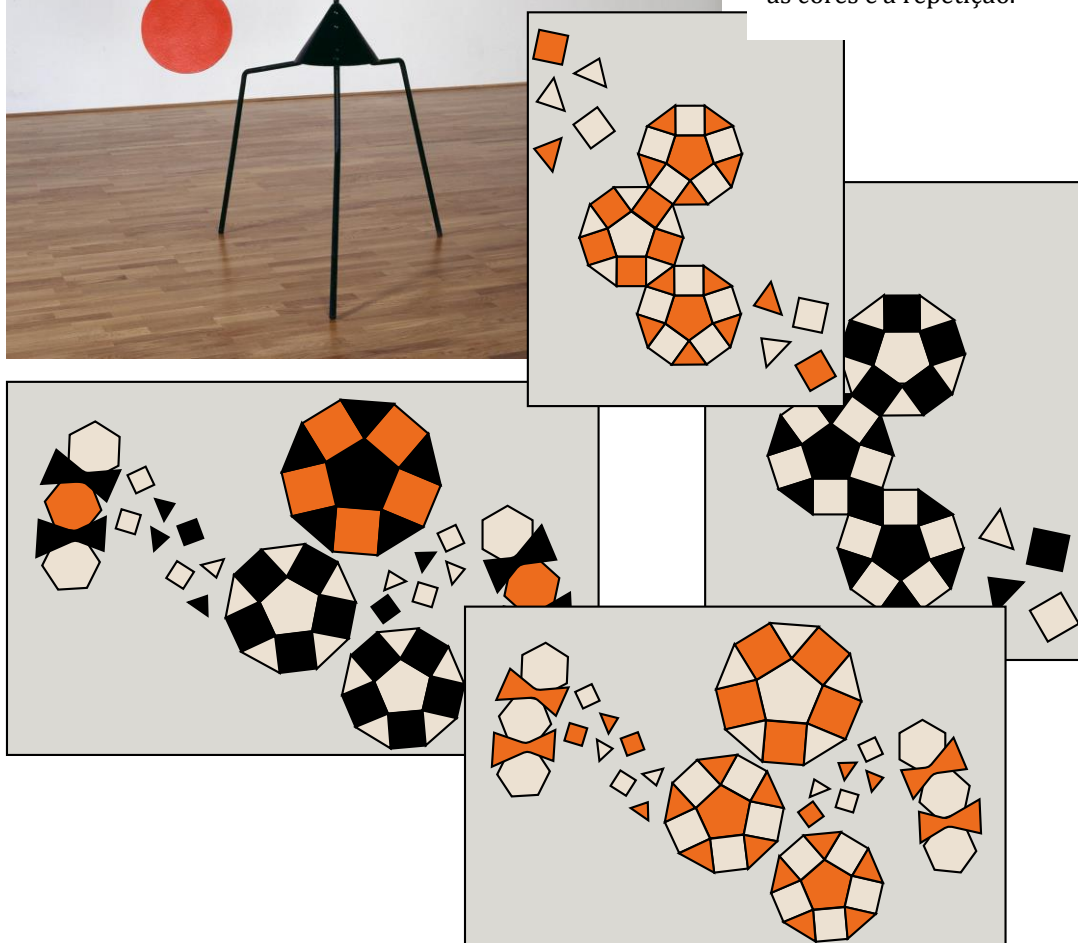
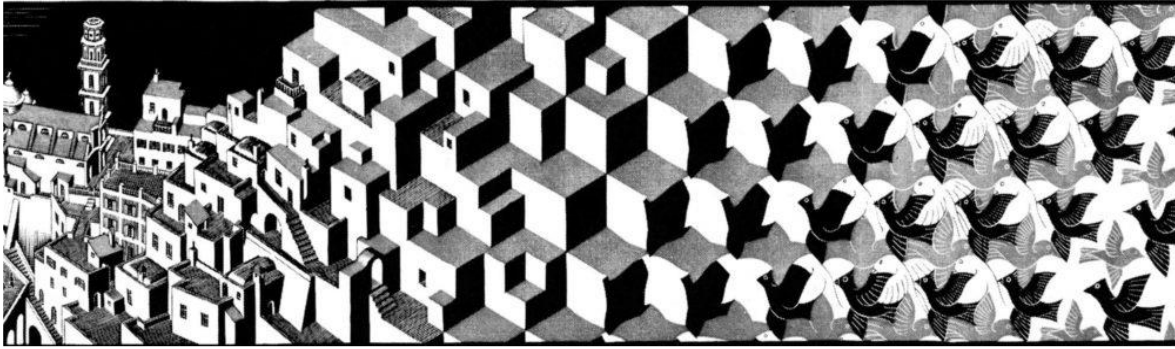


Figura 34 – Painel de obras e padrões 1



A obra “Metamorphosis I” de Maurits Escher, acima, e o móbile “Untilted” de Alexander Calder, à direita, foram a inspiração para estes padrões, a partir das formas, das cores e da repetição for feita uma interpretação de ambas as obras juntando numa e criado vários padrões.

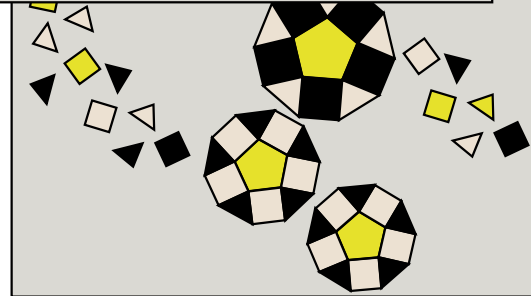
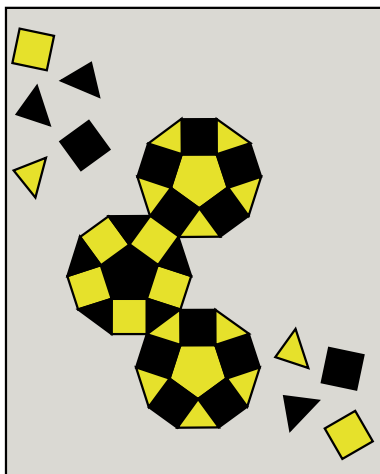
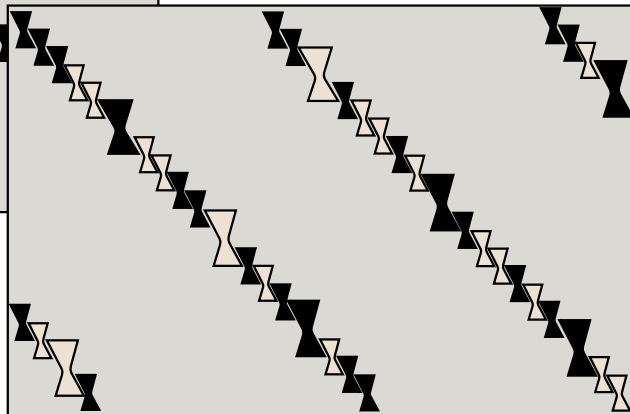
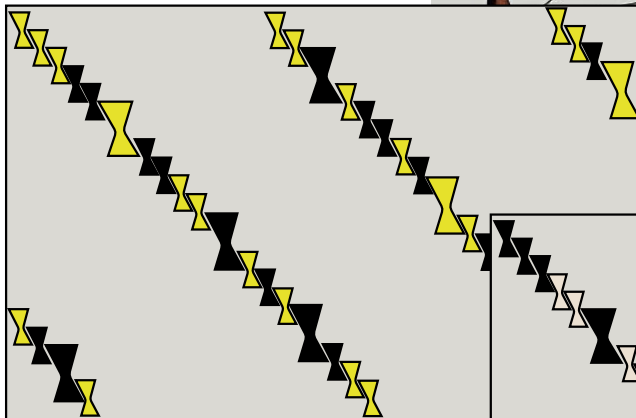


Figura 35 – Painel de obras e padrões 2

4.7. Estudos dos padrões nas malas

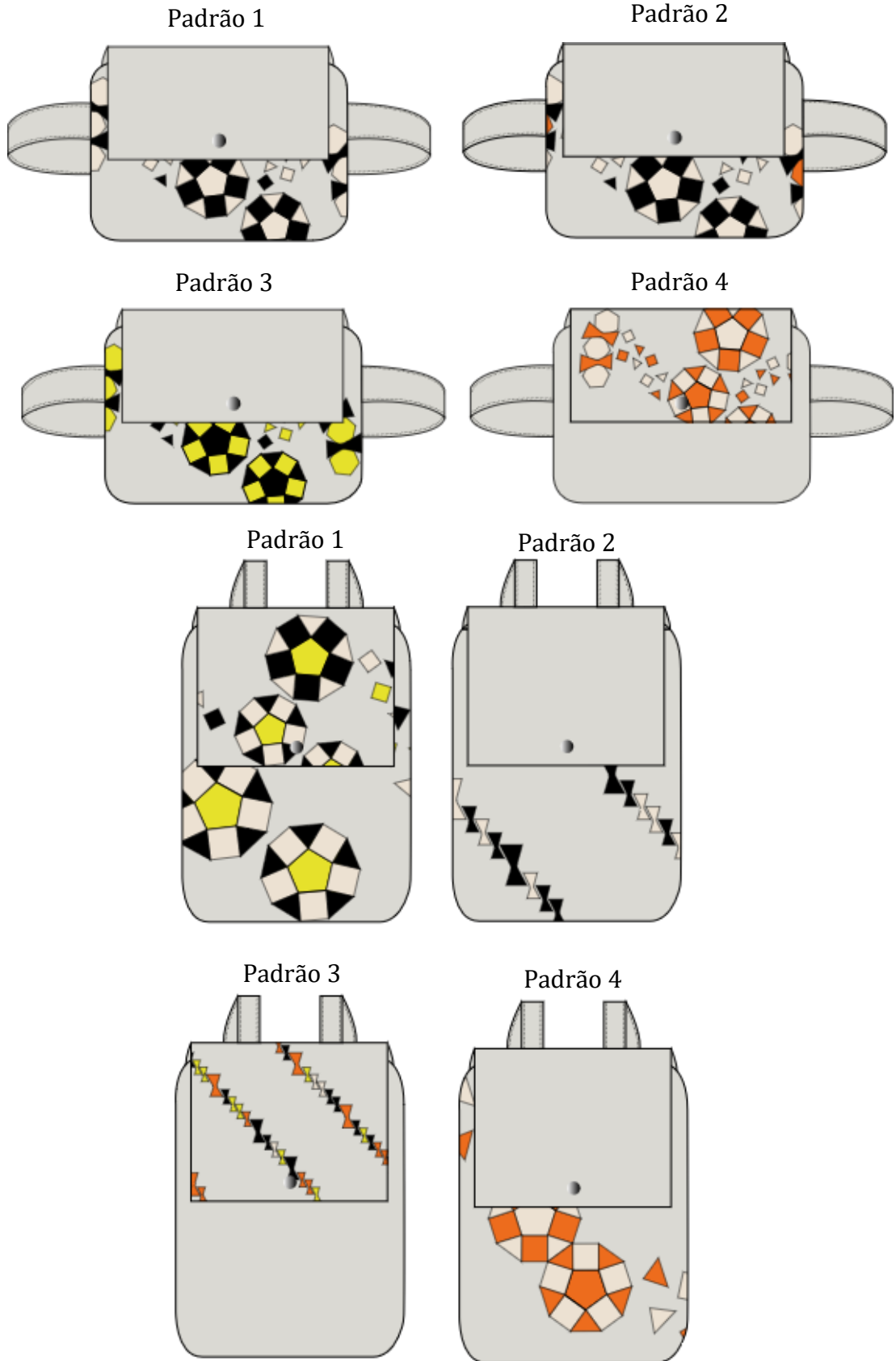


Figura 36 – Painel de modelos e padrões 1

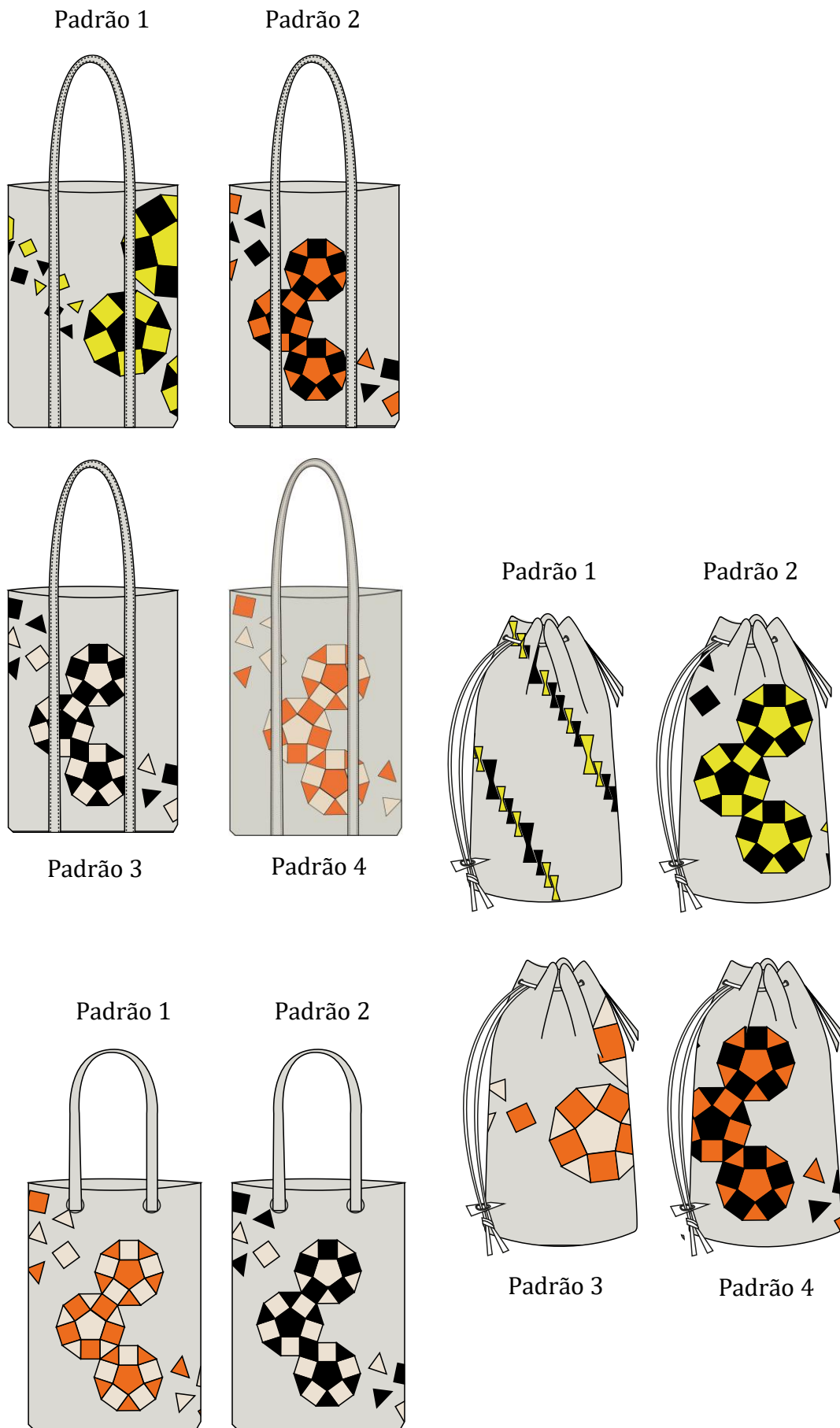


Figura 37 – Painel de modelos e padrões 2

4.8. Paleta de Cor

A paleta de cor foi escolhida em prol dos materiais que tinha disponíveis. Os couros que tinha em mais quantidade eram o preto, cor-de-laranja, azul claro, amarelo e bege, relacionei as cores que tinha com as obras dos artistas e as cores escolhidas foram: o preto, amarelo, cor-de-laranja e o bege, para cor do tecido base queria uma cor neutra e que ficasse em harmonia com as cores escolhidas, a cor escolhida foi um bege/acinzentado. Para as alças das malas, Duffel e Tote Bag, escolhi um material que se adapta a ambos os sexos, feminino e masculino, a cor tinha que ser neutra e para não perder a ligação à sua origem, escolhi uma corda em bege muito claro.

4.9. Materiais

Os materiais usados são a pele (couro tingido), o tecido de lona (100% algodão), molas (metal), ilhoses (metal), forro, fita de viés cor-de-laranja e amarela (100% algodão) e corda (100% algodão). As peles são fornecidas pelo Centro Tecnológico das Indústrias do Couro, desperdícios de fábricas. Foram dispensados retalhos, retalhos esses que foram aproveitados para criar os padrões das malas, a base é de tecido de lona, escolhido por ser um tecido resistente e que se adapta ao estilo andrógono.



Figura 38 — Painel de materiais

4.9.1 Pele

A pele é a estrutura externa ao corpo dos animais, geralmente coberta com pelo ou lã e formada por várias camadas sobrepostas.

A idade, sexo, alimentação, meio ambiente e estado de saúde, podem se refletir na pele, esta responde a muitas transformações fisiológicas.

A indústria de curtumes trabalha peles de várias origens animais, as peles de bovino, ovino e caprino são as mais comuns em Portugal.

O que nós intitulamos de pele indicando um tecido, é apenas a derme da pele, as outras camadas são eliminadas.

Para a pele chegar até à forma que chega a nós, passa por vários processos, todos esses processos dividem-se em três fases principais, ribeira e curtume, recurtume e acabamento.

4.9.2 Centro Tecnológico das Indústrias do Couro (CTIC)

CTIC, Centro de Tecnologias da Indústria dos Couros, localizado em Alcanena, Santarém, é uma organização sem fins lucrativos, fundada em 1992, por iniciativa da APIC e de 54 empresas, com conjunto com o Estado, através do IAPMEI e INETI.

A infraestrutura tecnológica CTIC, tem como objetivo dar apoio às empresas do sector, tanto a nível tecnológico como técnico, apoia e promove formação especializada nas empresas, recolhe, trata e divulga informações, promove a melhoria da qualidade, em relação aos fatores que condicionam (meteorologia, normalização, certificação e sistema de gestão da qualidade das empresas), procura soluções para os problemas do sector, através da investigação aplicada e desenvolve experimentalmente e ainda contribui para parcerias e ligações entre as universidades, os organismos de investigação e a indústria.

No site do CTIC encontra-se um breve resumo da história deste centro. Nasceu na década de 80, devido ao considerável crescimento e evolução da indústria de curtumes, após investimentos na modernização da produção e preservação. Mais tarde foi confrontado com questões como a globalização do mercado, o aparecimento de novos concorrentes de vários países, e esse crescimento de concorrência trouxe novas estratégias empresariais e novos desafios tecnológicos.

Na mesma página pode-se ler:

“Para que fosse possível sustentar o setor e combater a competitividade, era necessário que se criassem novas tecnologias e processos, na investigação e no desenvolvimento, e na preservação do meio ambiente, o que conduziu o setor a sofisticação tecnológica, inovação, racionalização de processos, aumento de produtividade, diversificação, redução de custos e segmentação de mercados alternativos, e o CTIC foi crucial para todas estas mudanças .

O edifício começou a ser construído em abril de 1993 e em março do ano seguinte foi concluído, foi inaugurado a 7 de junho de 1994, após este evento deu-se início à atividade de prestação de serviços às empresas.

No ano seguinte, avançou-se com um processo de acreditação dos laboratórios, como reforço da credibilidade de serviços prestados pelo Centro Tecnológico das Indústrias do Couro, às empresas.”

CTIC, (s/d)



Figura 39 – Painel de imagens CTIC

4.10. Coleção Cápsula

Após vários estudos de cores e malas, as escolhidas para a coleção cápsula, são 8 malas, com padrões diferentes e cores diferentes. As bainhas de todas as malas são pespontadas com a cor mais forte dos padrões, amarelo, cor-de-laranja e preto.

As malas que fazem parte da coleção cápsula são: duas *Fanny Packs*, duas *Duffel Bags*, duas *Tote Bags* e por fim duas mochilas.

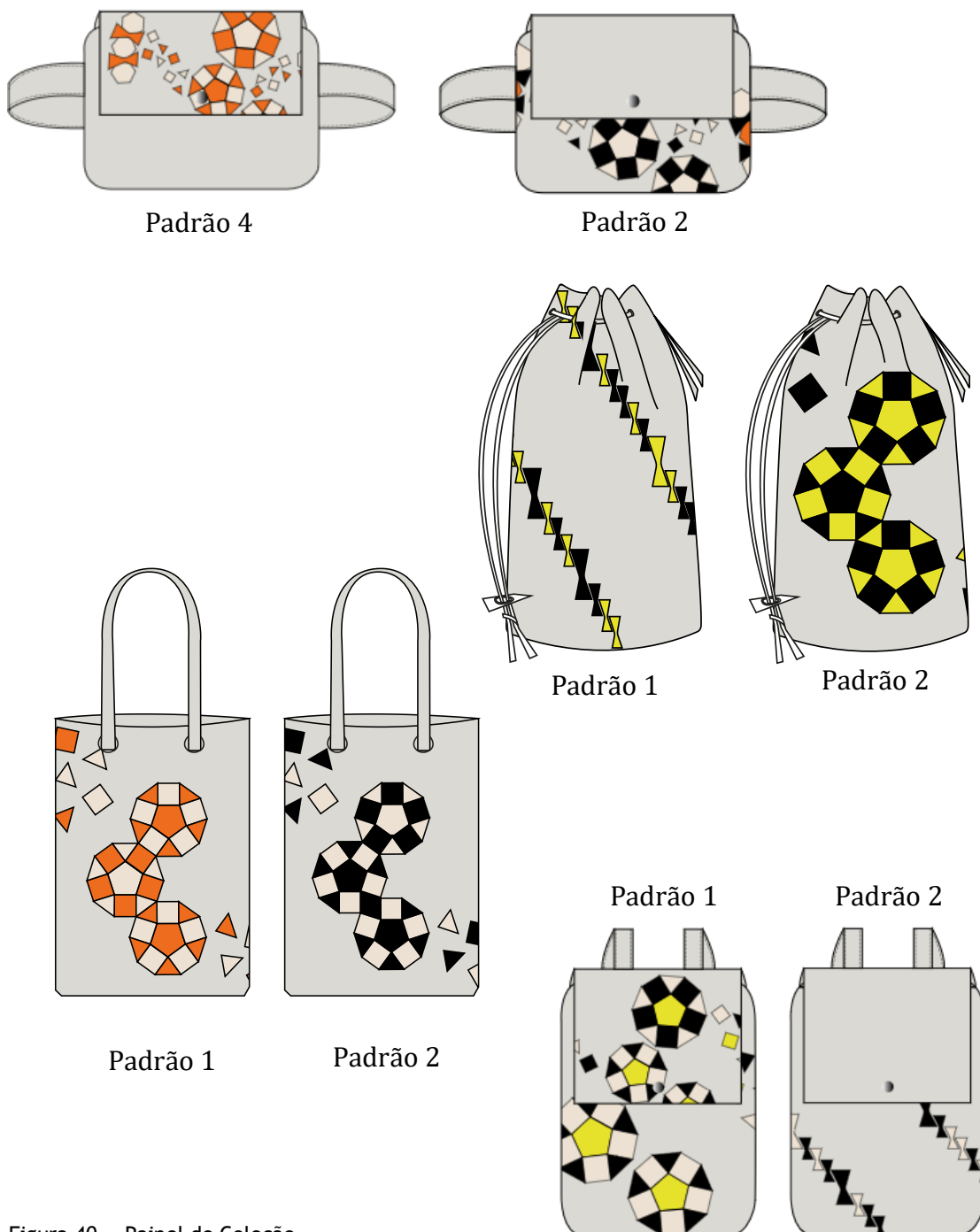


Figura 40 – Painel de Coleção

4.11. Fichas Técnicas

Ficha Técnica de Produto Descrição: Tote Bag, formato retangular, medindo 35cm de altura, com duas alças de corda no cimo da mala, o fundo tem uma largura de 10 cm e 28cm de comprimento. Alças de corda, com têm 10cm de distância entre elas, e medem 50cm, sendo reguláveis através de nó. Bolsa interior, opcional através de molas, fecha também através de mola, e tem 23cm de largura e 14cm de altura.	Cliente	ESART
	Coleção	ESCaldernia
	Designer	Inês Clemente
	Estação	Outono/Inverno
	Produto	Tote Bag

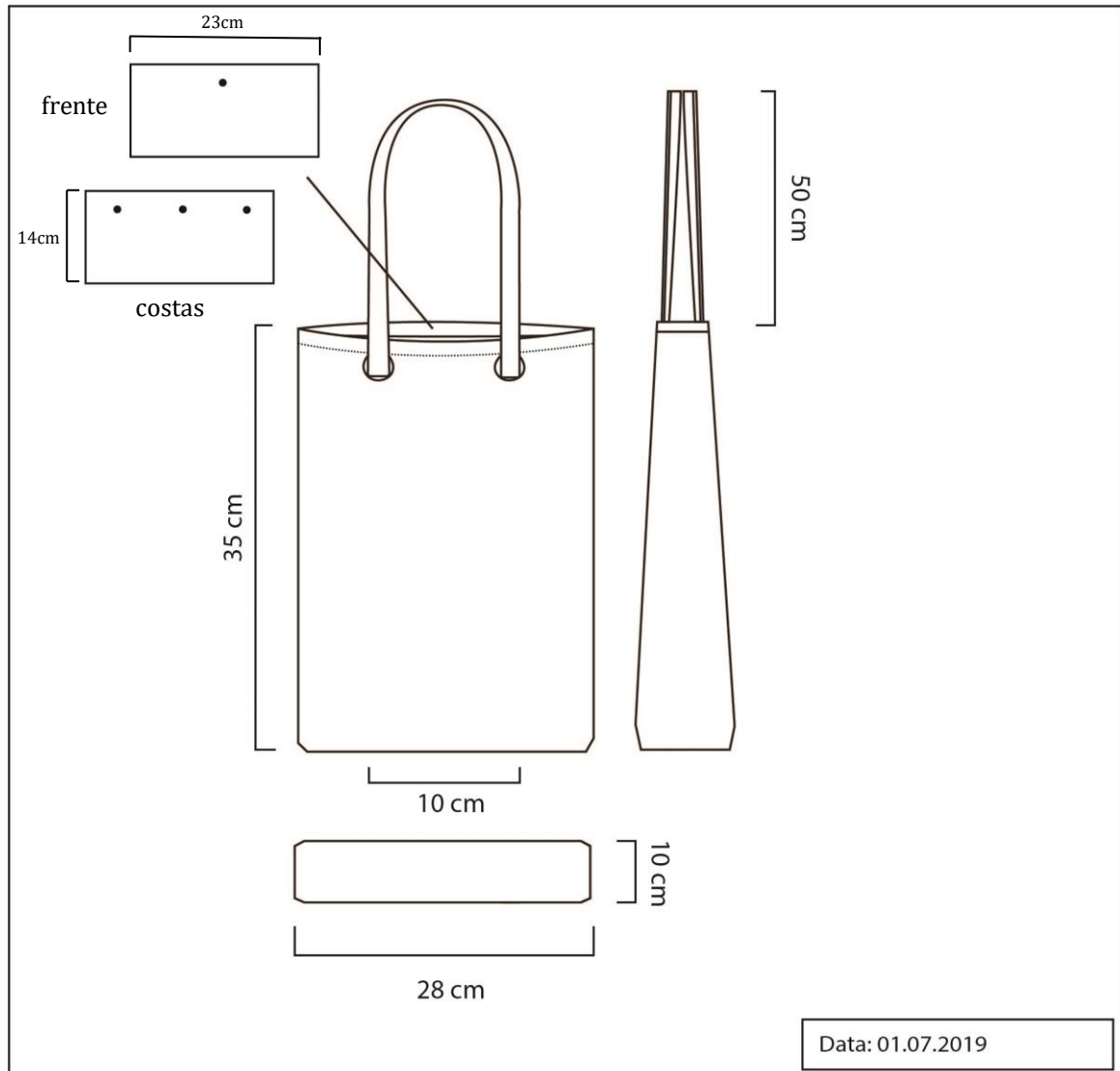



Figura 41 – Ficha Técnica 1

Ficha Técnica de Padrão		Cliente	ESART
		Coleção	ESCaldernia
Cor  PANTONE® 12-0735 TCX Seedpearl PANTONE® 13-1105 TCX Brown Rice PANTONE® 19-4007 TCX Anthracite		Designer	Inês Clemente
		Estação	Outono/Inverno
		Produto	Padrão de Mala Ref. 001

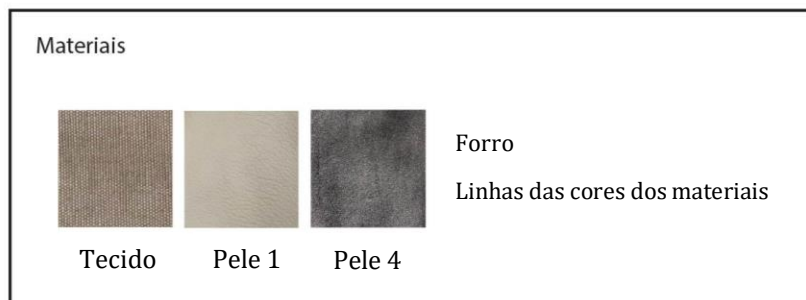
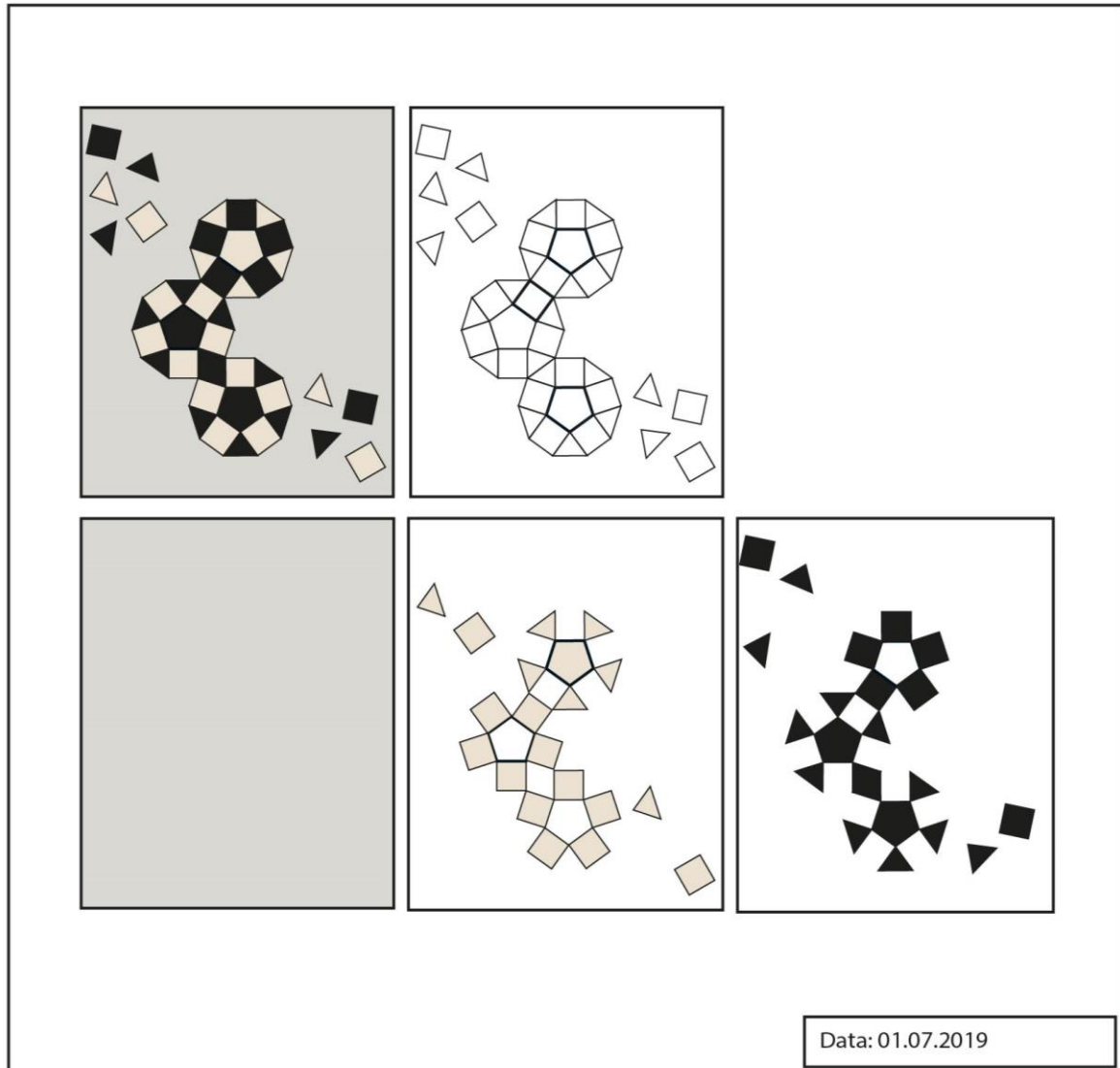


Figura 42 – Ficha Técnica 2

Ficha Técnica de Produto	Cliente	ESART
	Coleção	ESCaldernia
	Designer	Inês Clemente
	Estação	Outono/Inverno
	Produto	Tote Bag

Descrição: Tote Bag, formato retangular, medindo 35cm de altura, com duas alças de corda no cimo da mala, o fundo tem uma largura de 10 cm e 28cm de comprimento. Alças de corda, com têm 10cm de distância entre elas, e medem 50cm, sendo reguláveis através de nó. Bolsa interior, opcional através de molas, fecha também através de mola, e tem 23cm de largura e 14cm de altura.

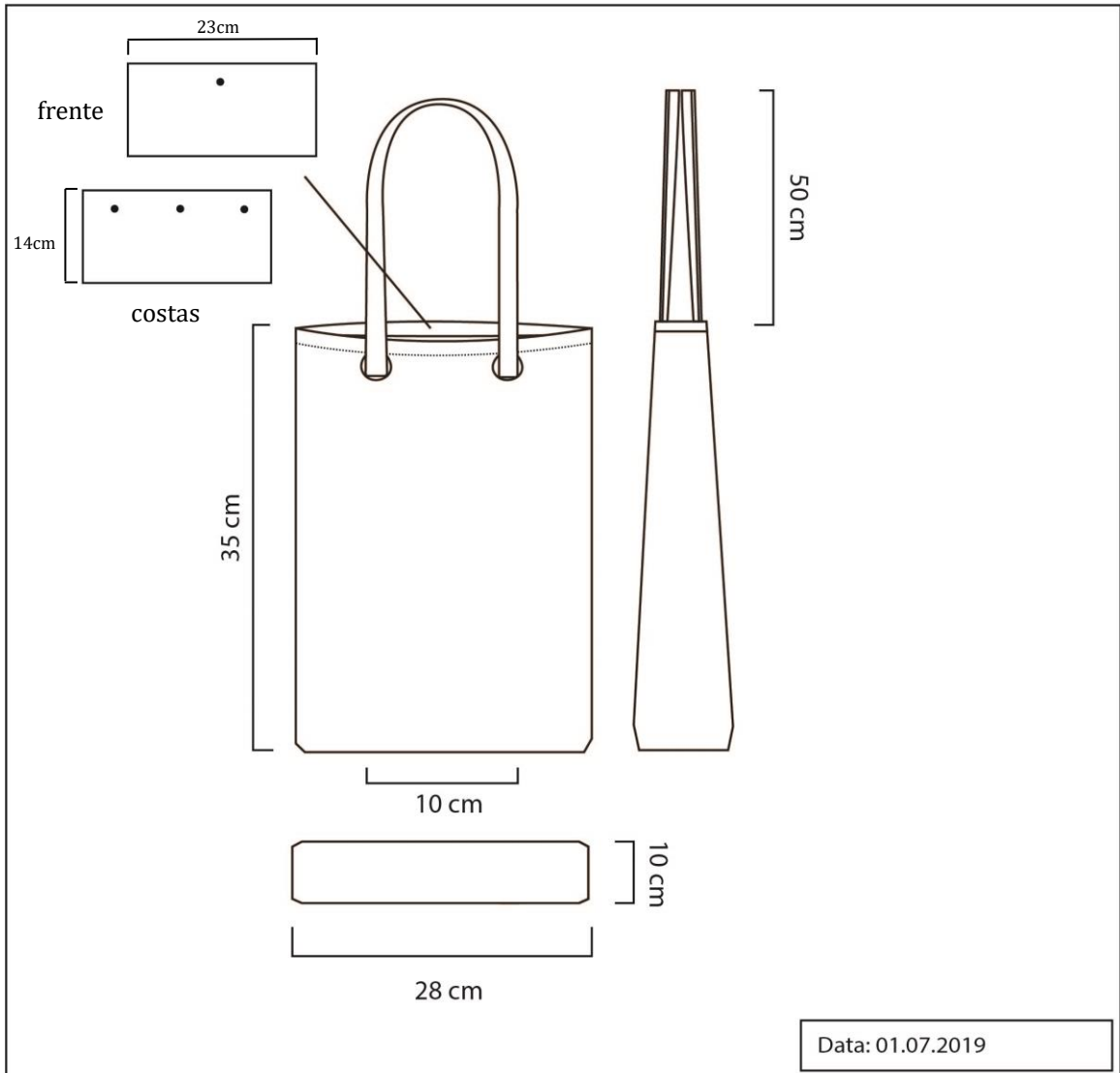
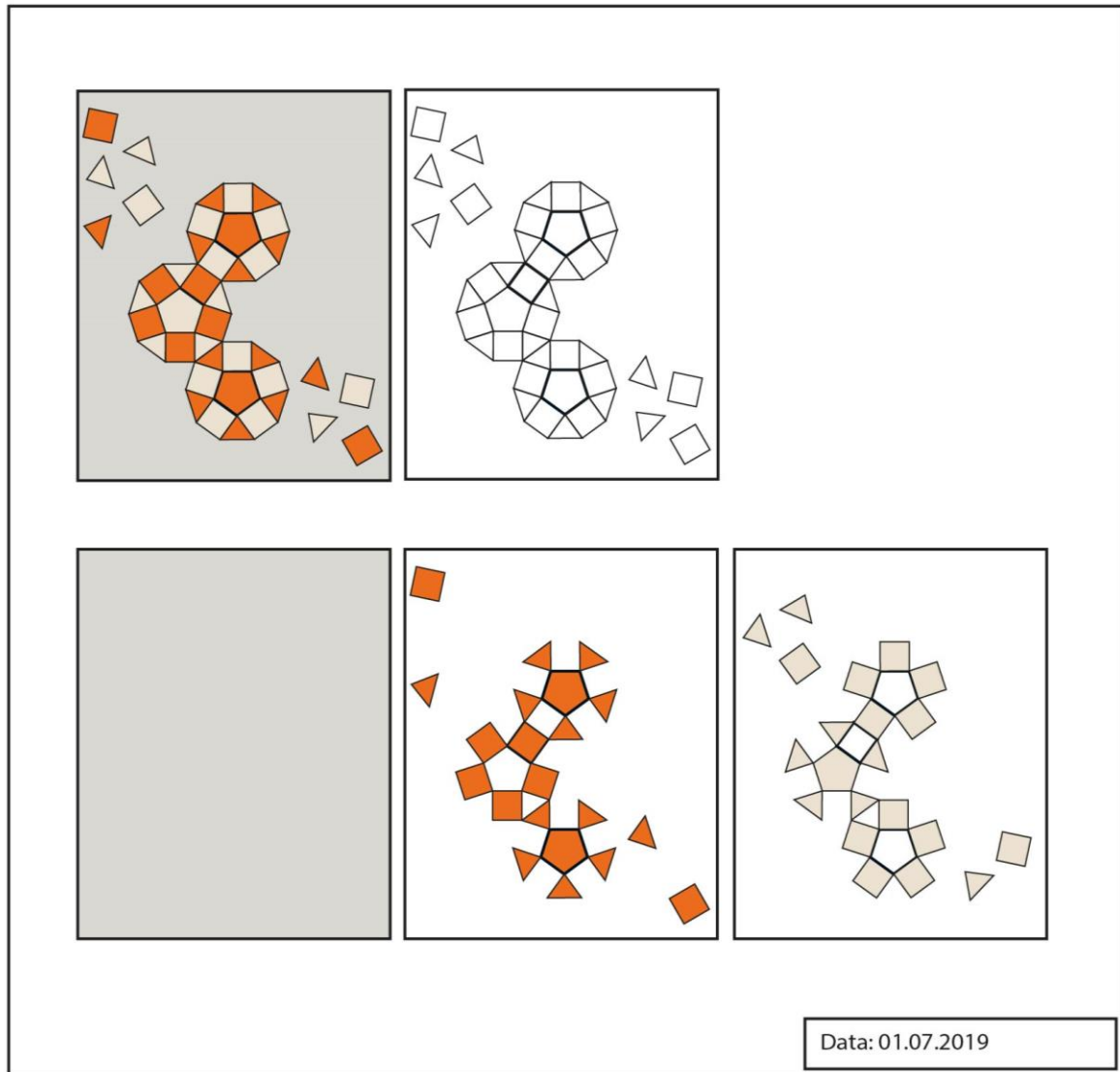


Figura 43 – Ficha Técnica 3

Ficha Técnica de Padrão		Cliente	ESART
		Coleção	EScaldernia
Cor 		Designer	Inês Clemente
		Estação	Outono/Inverno
		Produto	Padrão de Mala



Materiais		
Tecido	Pele 1	Pele 2
Forro Linhas das cores dos materiais		



Figura 44 – Ficha Técnica 4

Ficha Técnica de Produto Descrição: Mochila com formato retangular, com os cantos arredondados. Tem 33cm de alturam, de largura tem 10cm e de comprimento tem 28cm. Tem uma pala, fazendo de abotoamento através de mola, tem 19 cm de comprimento e 15cm de altura, a pala é retangular. Possui duas alças com 10cm de distância entre elas, são reguláveis e têm 55cm.	Cliente	ESART
	Coleção	ESCaldernia
	Designer	Inês Clemente
	Estação	Outono/Inverno
	Produto	Mochila

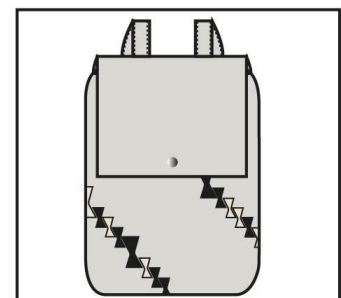
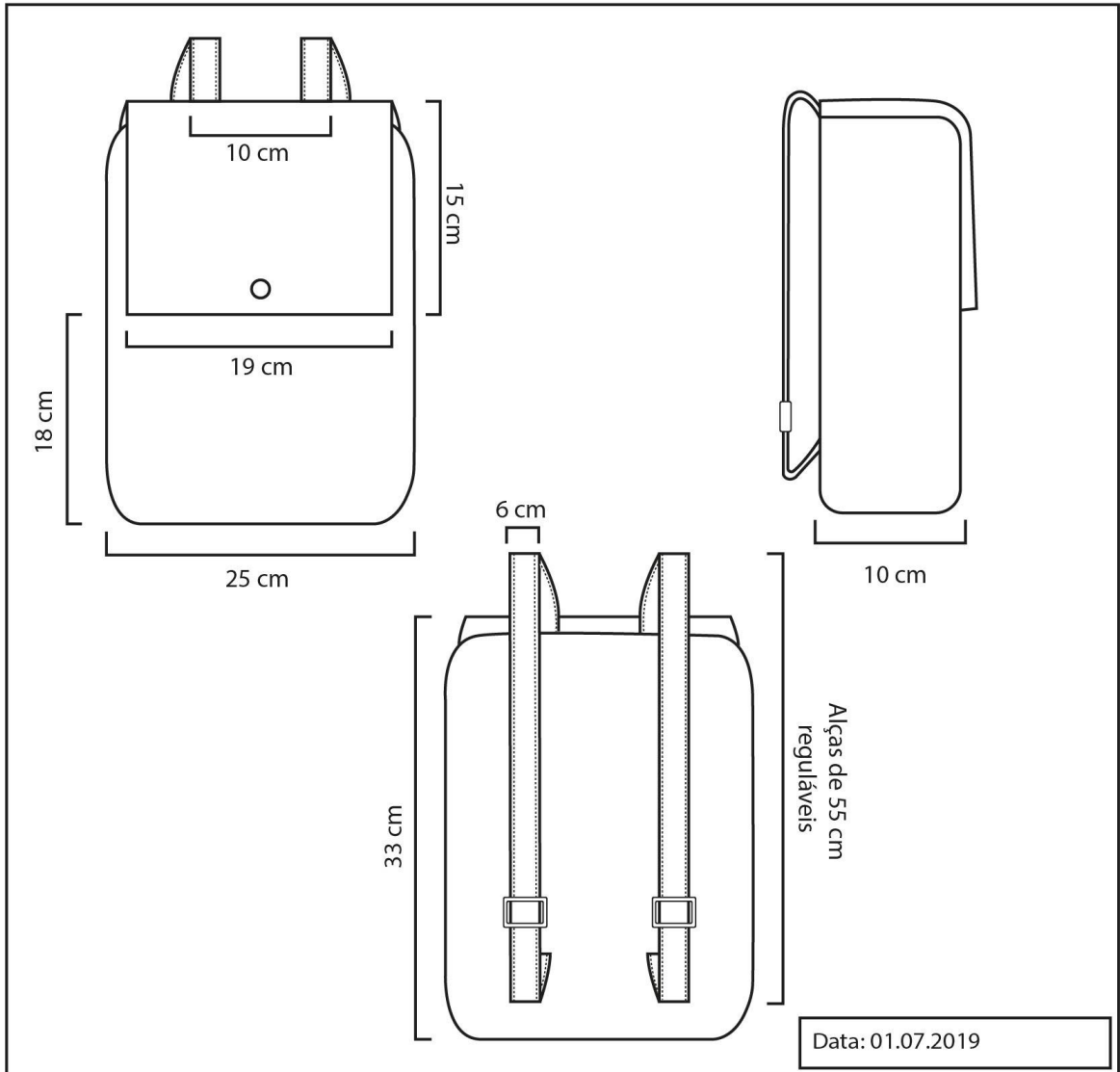

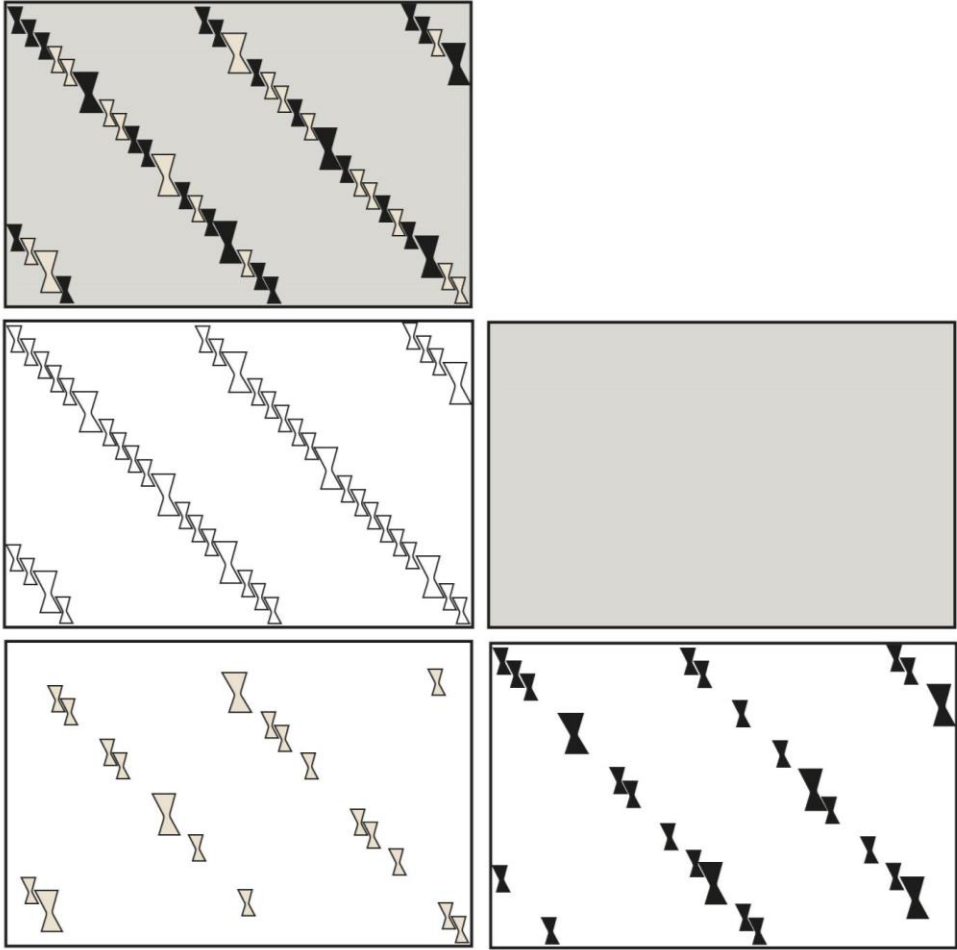



Figura 45 – Ficha Técnica 5

Ficha Técnica de Padrão		Cliente	ESART
		Coleção	ESCaldernia
Cor  PANTONE 12-0708 TCX Seedpearl PANTONE 13-1105 TCX Brown Rice PANTONE 19-4007 TCX Anthracite	Designer	Inês Clemente	
	Estação	Outono/Inverno	
	Produto	Padrão de Mala	Ref. 003



Data: 01.07.2019

Materiais



Forro
Linhas das cores dos materiais

Tecido Pele 1 Pele 4

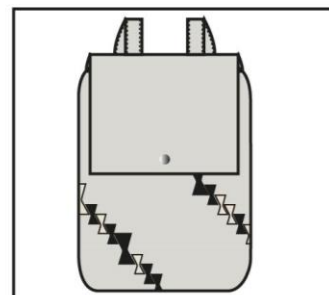


Figura 46 – Ficha Técnica 6

Ficha Técnica de Produto	Cliente	ESART
	Coleção	ESCaldernia
Descrição: Mochila com formato retangular, com os cantos arredondados. Tem 33cm de alturam, de largura tem 10cm e de comprimento tem 28cm. Tem uma pala, fazendo de abotoamento através de mola, tem 19 cm de comprimento e 15cm de altura, a pala é retangular. Possui duas alças com 10cm de distância entre elas, são reguláveis e têm 55cm.	Designer	Inês Clemente
	Estação	Outono/Inverno
	Produto	Mochila
		Ref. 004

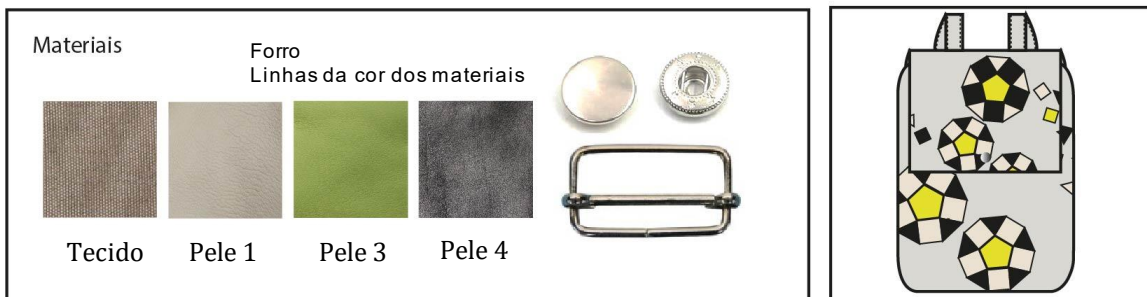
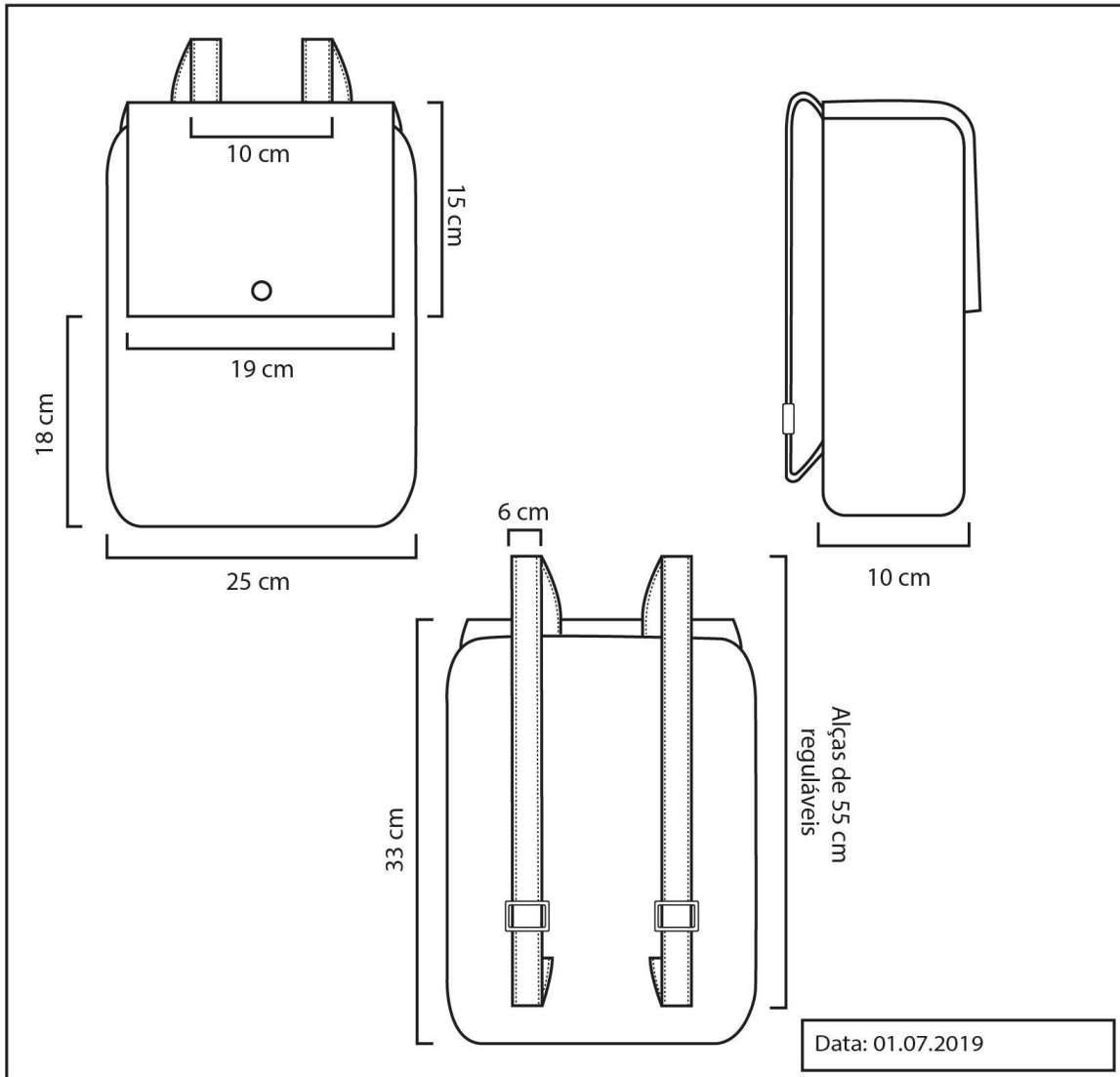

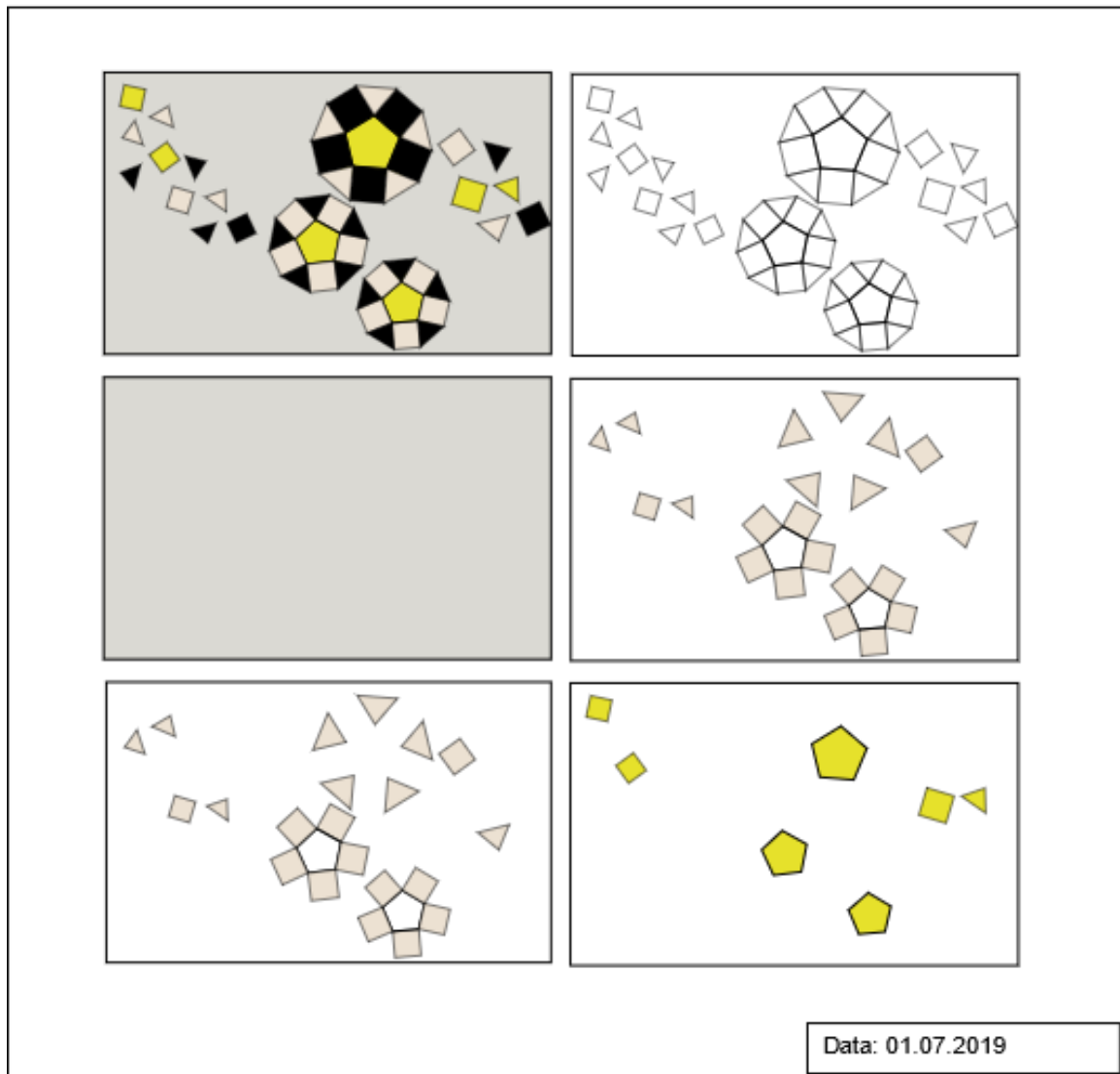






Figura 47 – Ficha Técnica 7

Ficha Técnica de Padrão 	Ciente	ESART
	Coleção	ESCaldernia
	Designer	Inês Clemente
	Estação	Outono/Inverno
	Produto	Padrão de Mala



Materiais			
			
Tecido	Pele 1	Pele 3	Pele 4

Forro
Linhas das cores
dos materiais



Figura 48 – Ficha Técnica 8

Ficha Técnica de Produto Descrição: Fanny Pack, formato retangular, medindo 24cm de comprimento, 16 cm de altura e 10 de largura, com um cinto regulável, através de molas, que dá a volta a toda a cintura. Tem uma pala com 18 cm de comprimento e 9 de altura, tendo por baixo uma mola para abotoamento.	Cliente	ESART
	Coleção	ESCaldernia
	Designer	Inês Clemente
	Estação	Outono/Inverno
	Produto	Fanny Pack

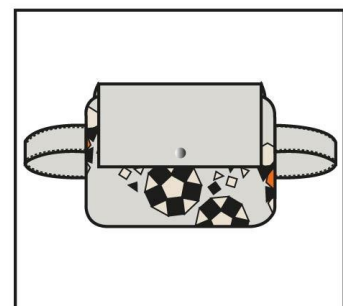
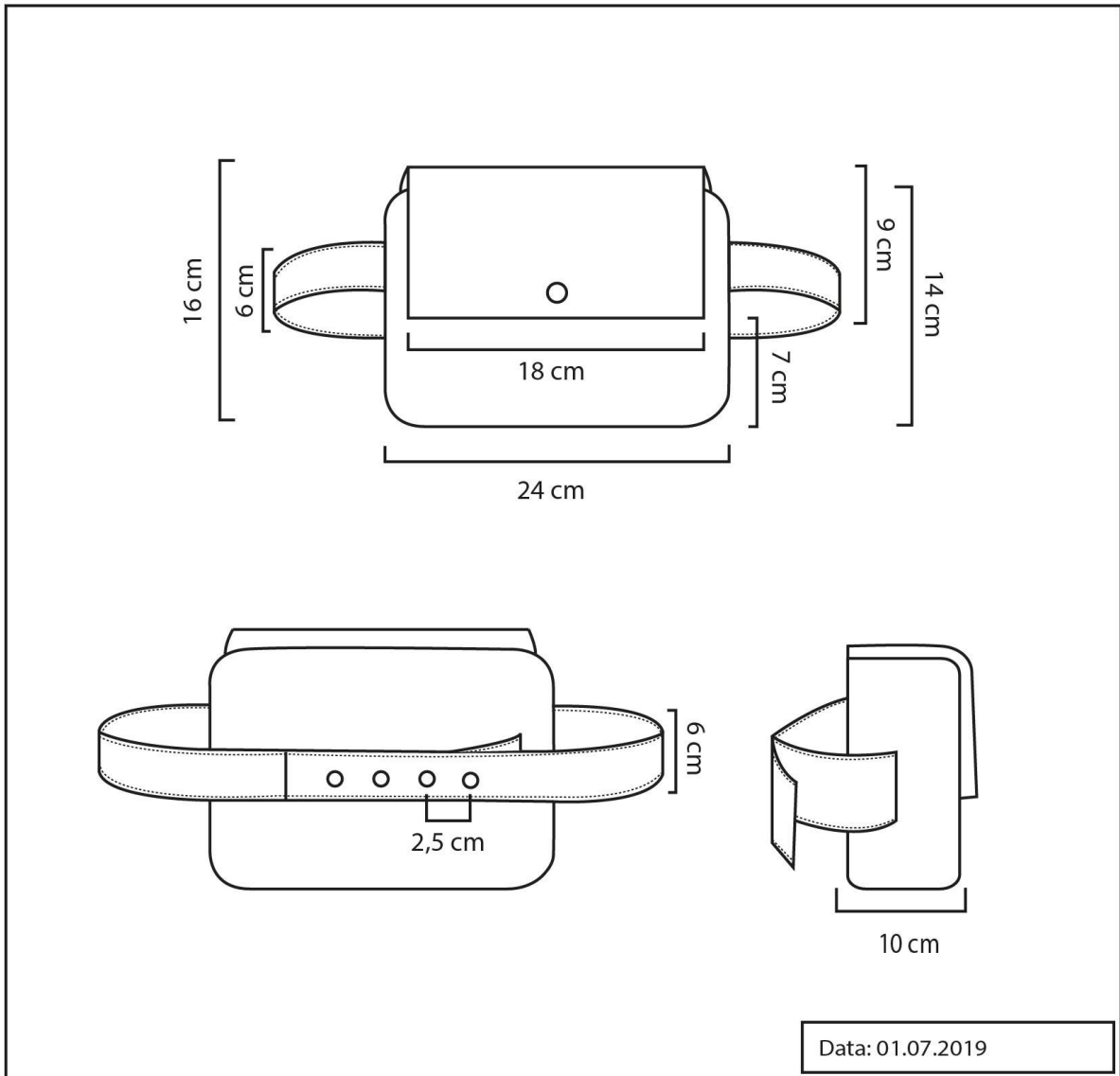

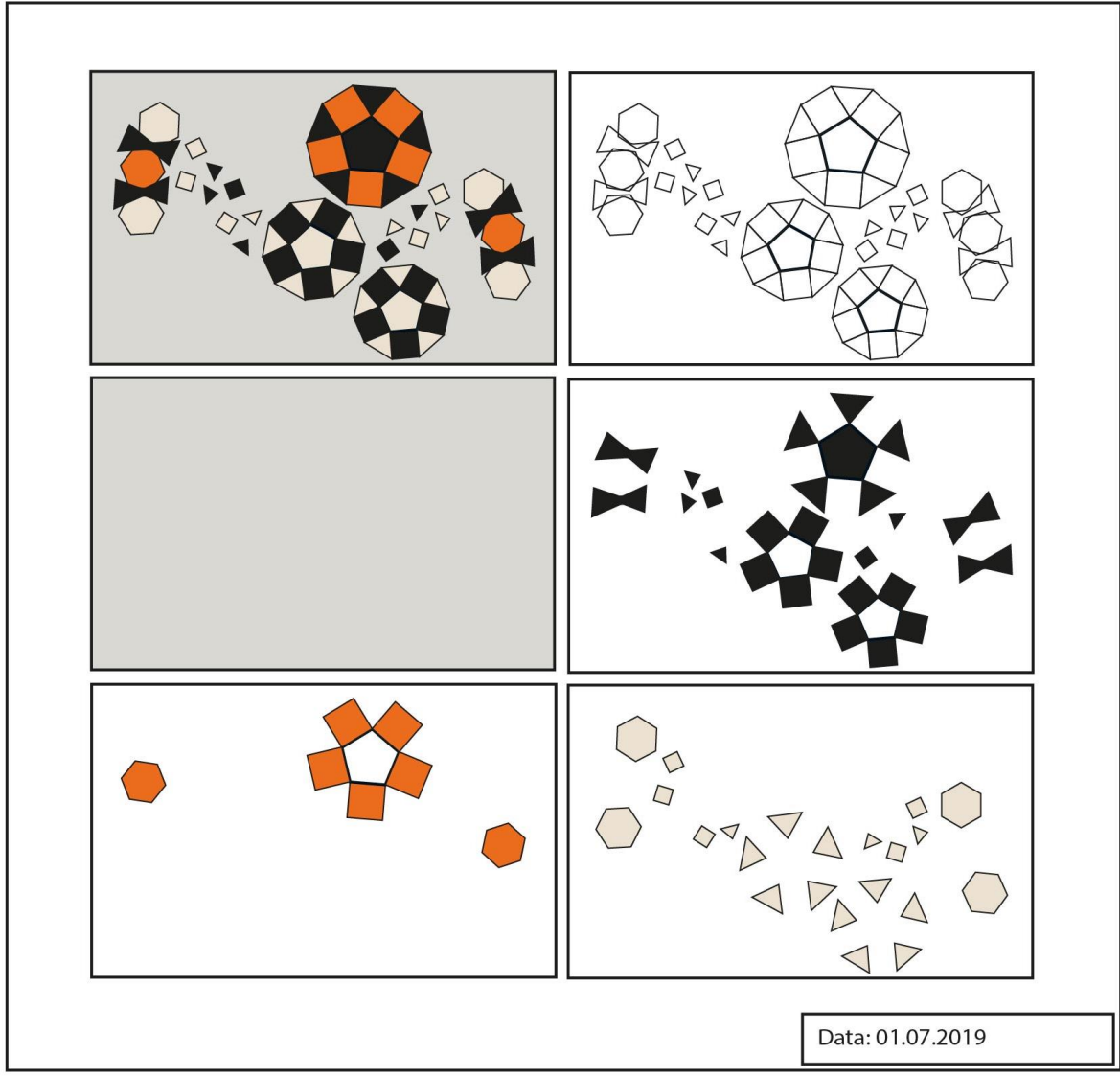


Figura 49 – Ficha Técnica 9

Ficha Técnica de Padrão		Cliente	ESART
		Coleção	ESCaldernia
Cor		Designer	Inês Clemente
		Estação	Outono/Inverno
		Produto	Padrão de Mala



Materiais			
			
Tecido	Pele 1	Pele 2	Pele 4
Forro			
Linhas das cores dos materiais			

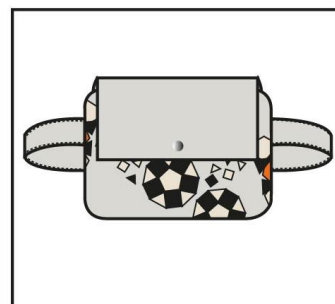


Figura 50 – Ficha Técnica 10

Ficha Técnica de Produto	Cliente	ESART
	Coleção	ESCaldernia
Descrição: Fanny Pack, formato retangular, medindo 24cm de comprimento, 16 cm de altura e 10 de largura, com um cinto regulável, através de molas, que dá a volta a toda a cintura. Tem uma pala com 18 cm de comprimento e 9 de altura, tendo por baixo uma mola para abotoamento.	Designer	Inês Clemente
	Estação	Outono/Inverno
	Produto	Fanny Pack

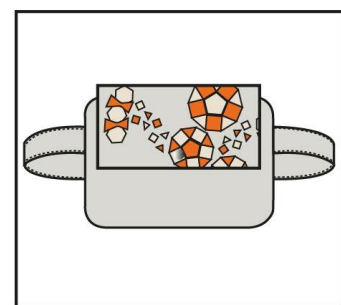
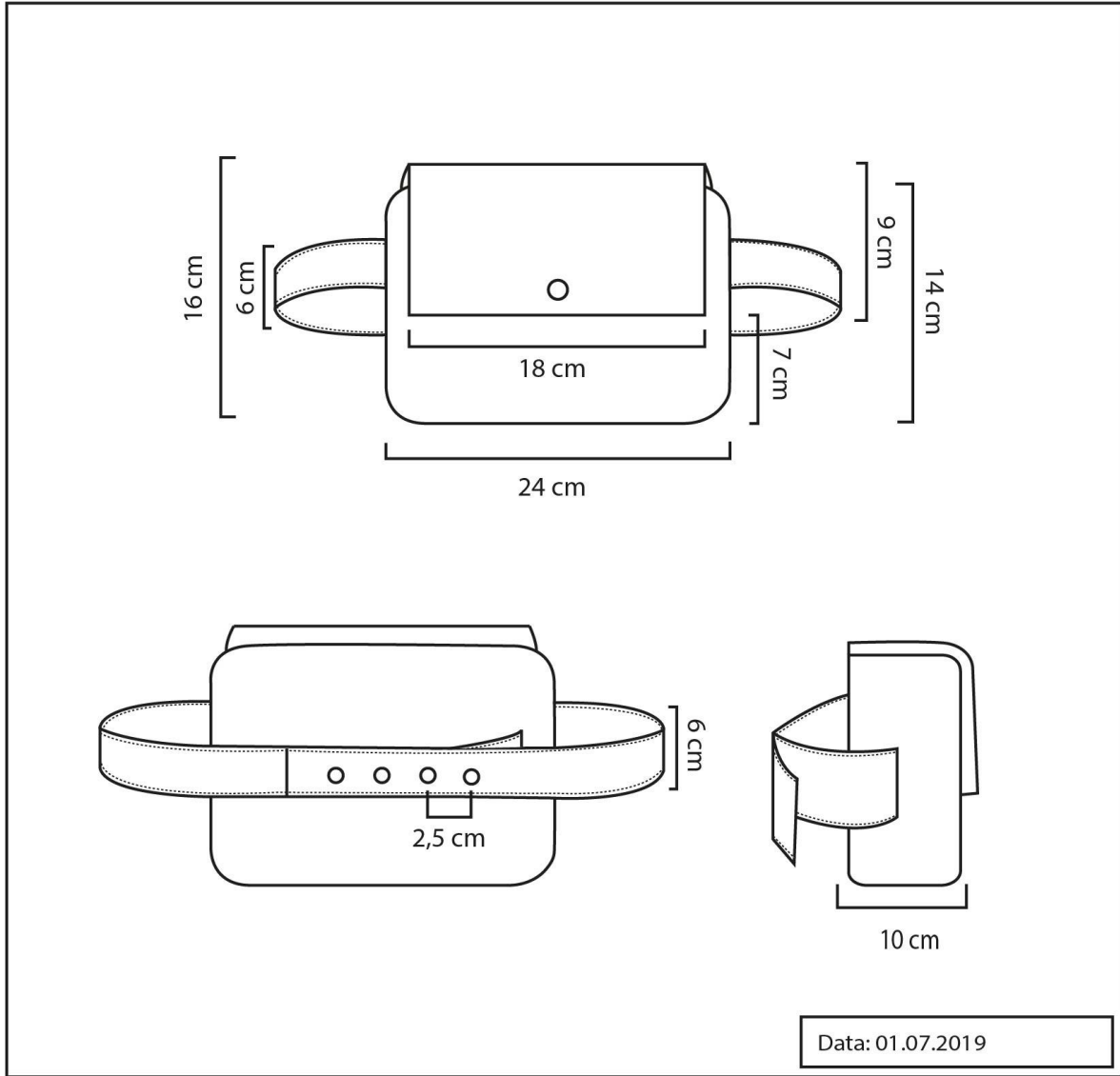
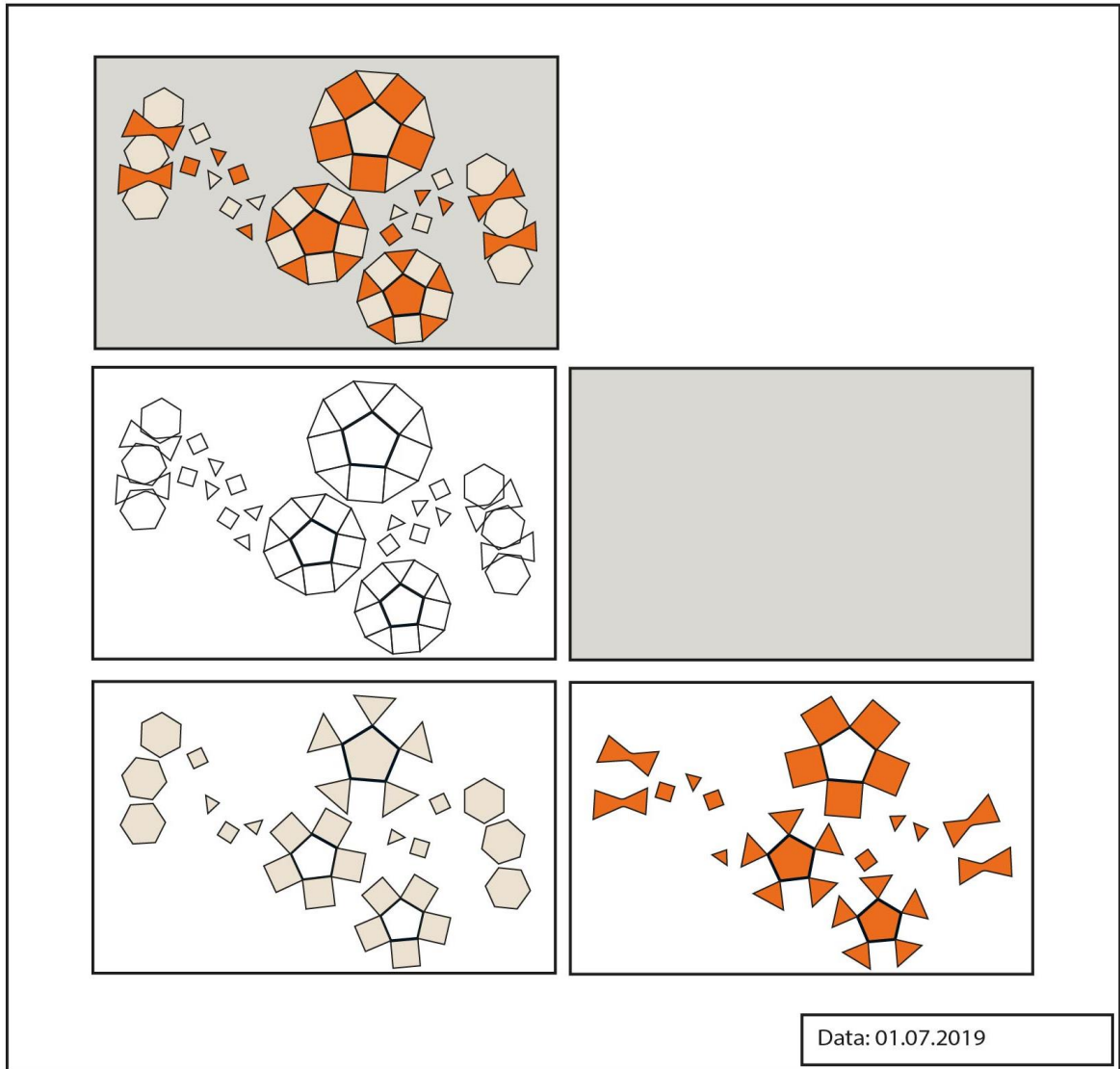


Figura 51 – Ficha Técnica 11

Ficha Técnica de Padrão		Cliente	ESART	
		Coleção	ESCaldernia	
Cor		Designer	Inês Clemente	
		Estação	Outono/Inverno	
		Produto	Padrão de Mala	Ref. 006



Materiais			Forro Fita de Viés Amarela Linhas das cores dos materiais
Tecido	Pele 1	Pele 2	

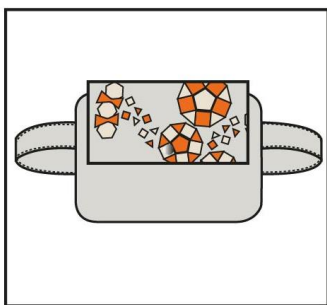


Figura 52 – Ficha Técnica 12

Ficha Técnica de Produto	Cliente	ESART
	Coleção	ESCaldernia
Descrição: Duffel Bag, de formato cilíndrico, com 65cm de altura, com uma base circular de 60cm. Possui duas alças finas, com 3cm de largura e 70cm de comprimento. Abotoamento através de fita regulável, com aproximadamente 60cm. Tem um corte 10cm acima da base para colocar um tira com ilhós para as cordas.	Designer	Inês Clemente
	Estação	Outono/Inverno
	Produto	Duffel Bag
		Ref. 007

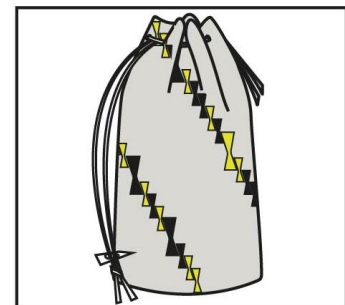
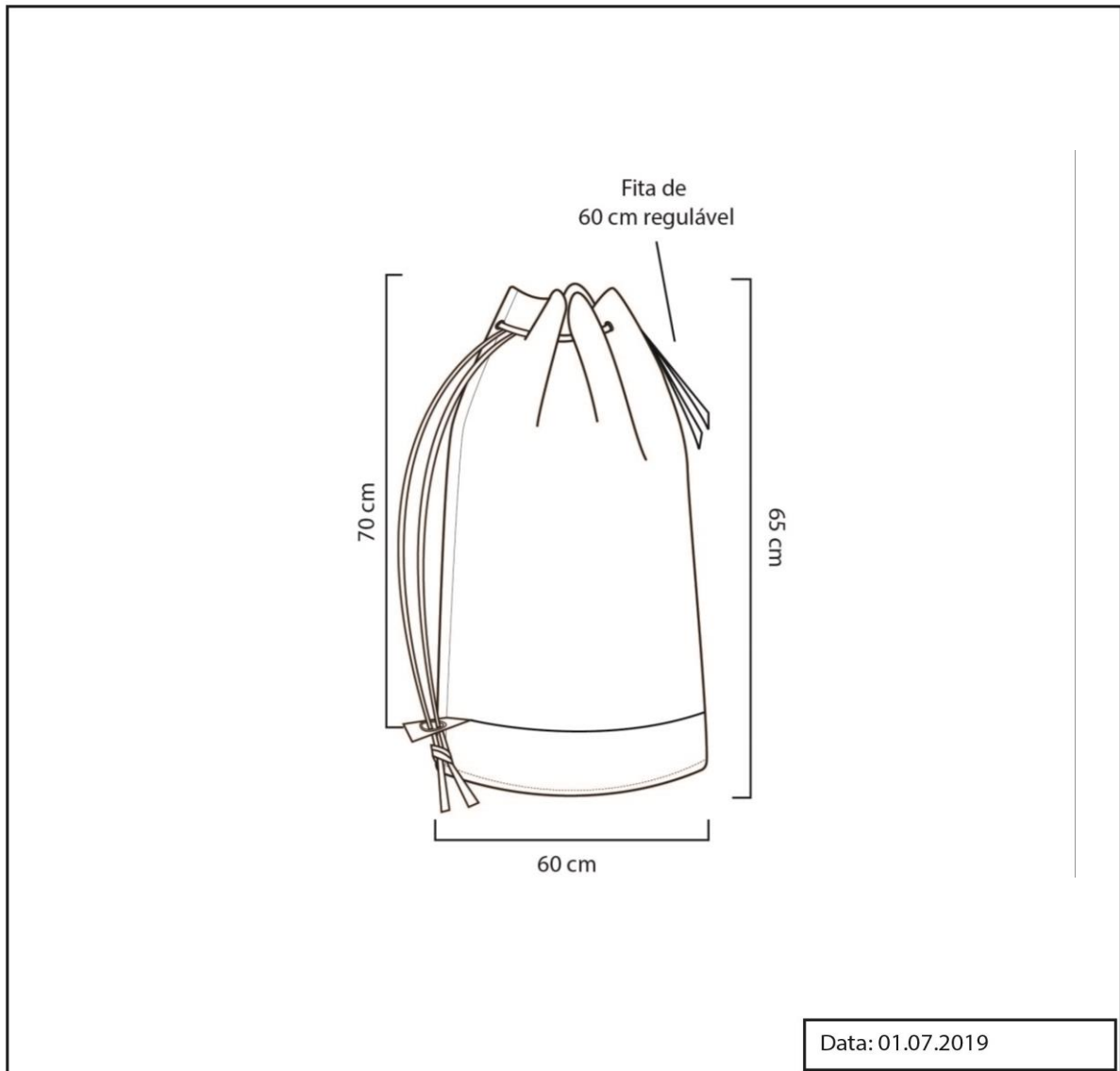

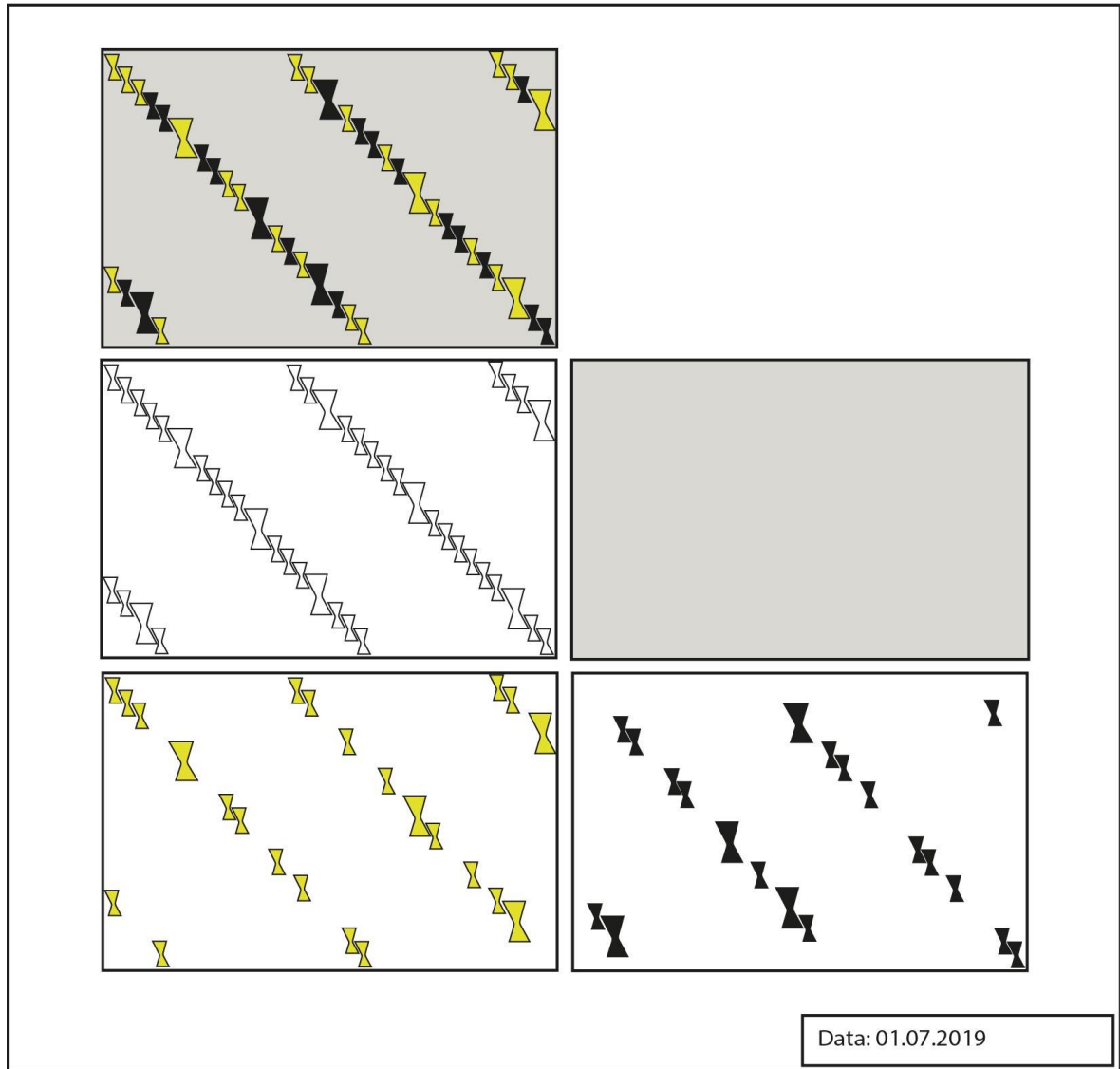





Figura 53 – Ficha Técnica 13

Ficha Técnica de Padrão		Cliente	ESART
		Coleção	ESCaldernia
Cor  PANTONE® 13-1105 TCX Brown Rice PANTONE® 19-4007 TCX Anthracite PANTONE® 12-0642 TCX Aurora	Designer	Inês Clemente	
	Estação	Outono/Inverno	
	Produto	Padrão de Mala	Ref. 007



Materiais		
		
Tecido	Pele 3	Pele 4
Forro Fita de Viés Amarela Linhas das cores dos materiais		

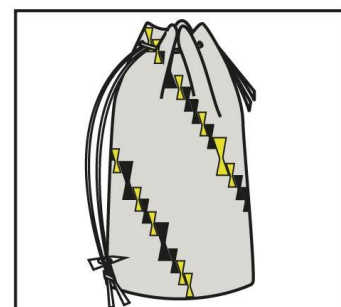


Figura 54 – Ficha Técnica 14

Ficha Técnica de Produto Descrição: Duffel Bag, de formato cilíndrico, com 65cm de altura, com uma base circular de 60cm. Possui duas alças finas, com 3cm de largura e 70cm de comprimento. Abotoamento através de fita regulável, com aproximadamente 60cm. Tem um corte 10cm acima da base para colocar um tira com ilhós para as cordas.	Cliente	ESART
	Coleção	ESCaldernia
	Designer	Inês Clemente
	Estação	Outono/Inverno
	Produto	Duffel Bag

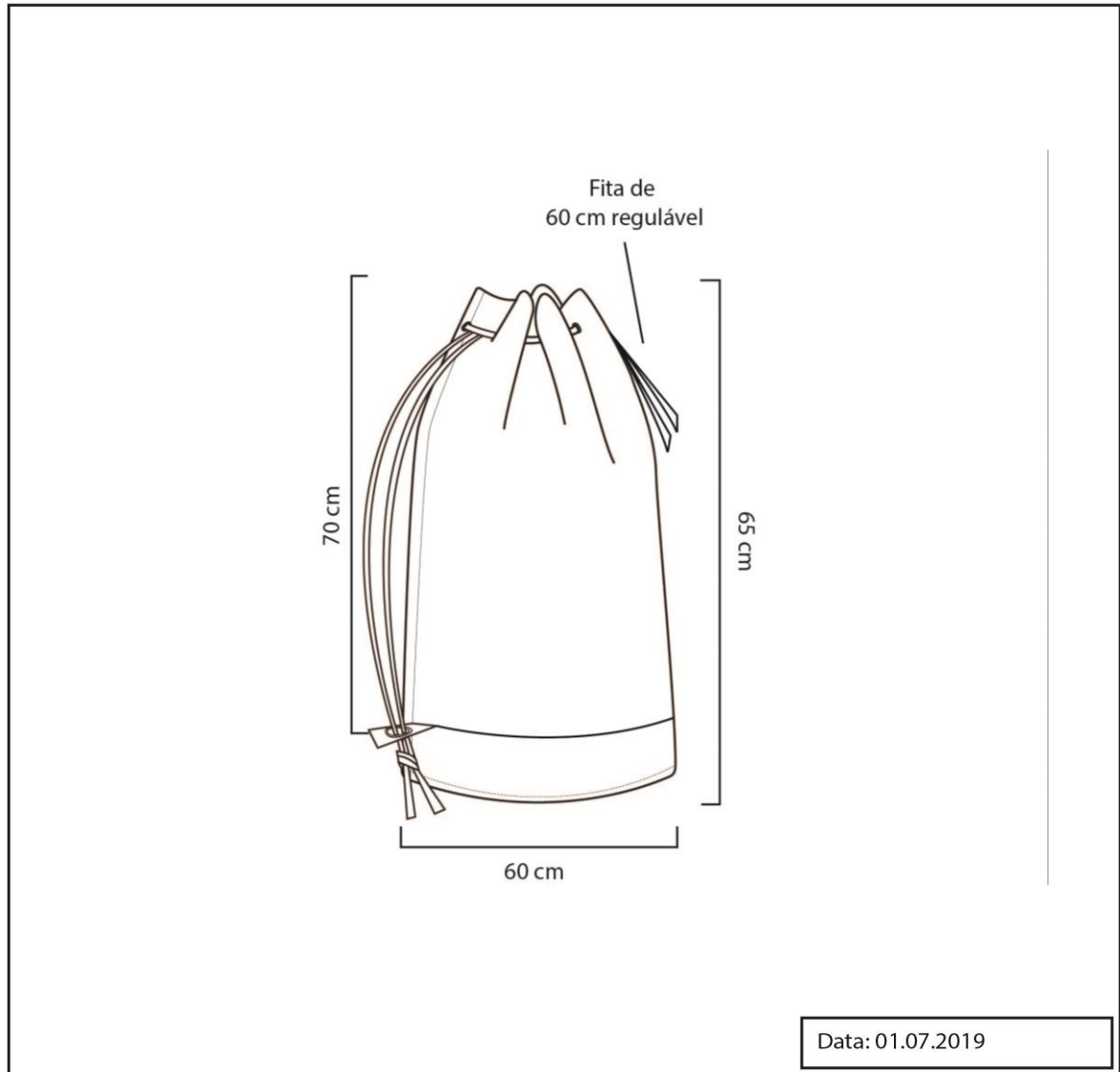









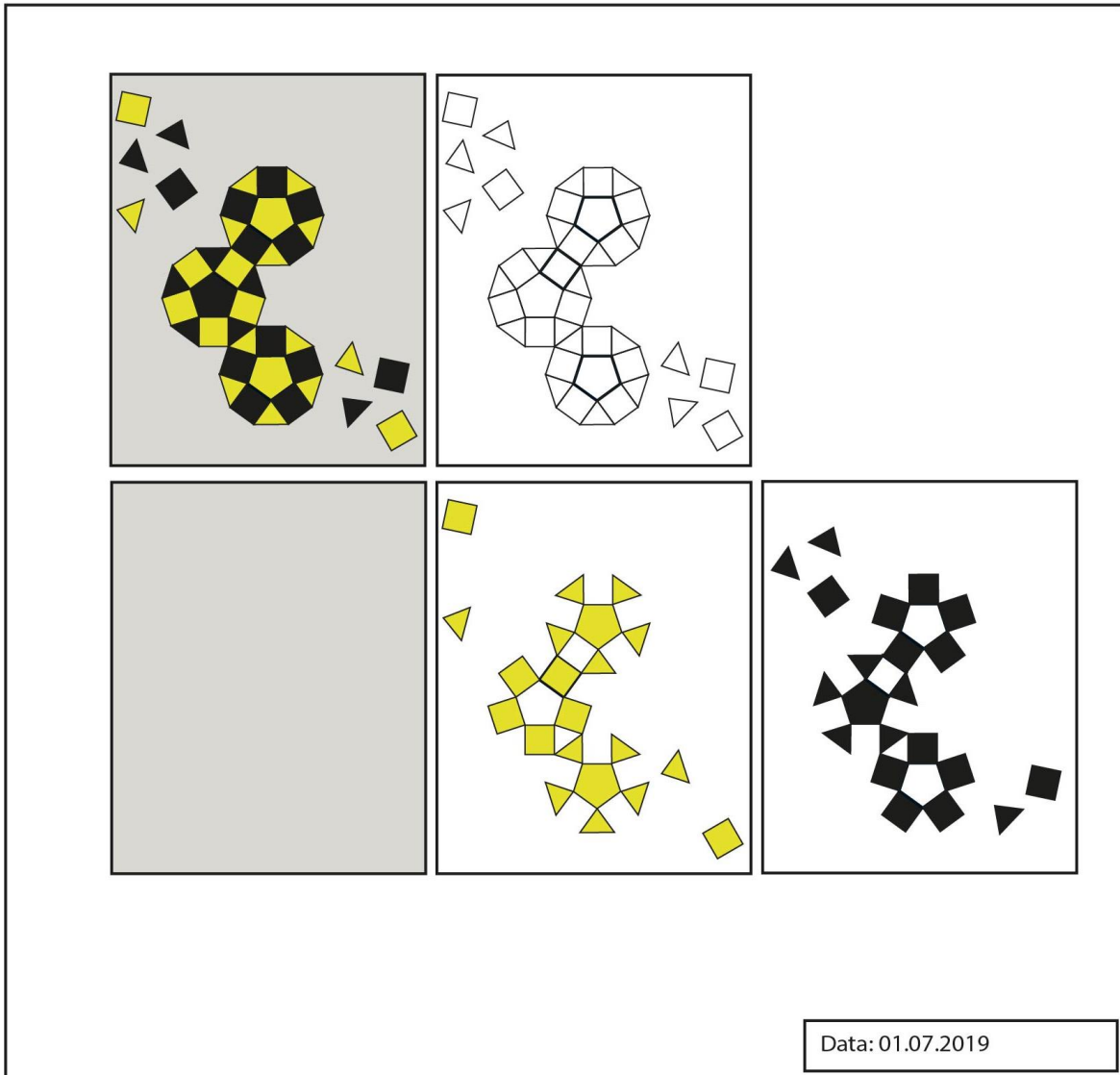


Figura 55 – Ficha Técnica 15

Ficha Técnica de Padrão Cor <table border="0" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; font-size: 8px;">PANTONE® 13-1105 TCX Brown Rice</td> <td style="text-align: center; font-size: 8px;">PANTONE® 19-4007 TCX Anthracite</td> <td style="text-align: center; font-size: 8px;">PANTONE® 12-0642 TCX Aurora</td> </tr> </table>				PANTONE® 13-1105 TCX Brown Rice	PANTONE® 19-4007 TCX Anthracite	PANTONE® 12-0642 TCX Aurora	Cliente	ESART
								
	PANTONE® 13-1105 TCX Brown Rice	PANTONE® 19-4007 TCX Anthracite	PANTONE® 12-0642 TCX Aurora					
	Coleção	ESCaldernia						
	Designer	Inês Clemente						
Estação	Outono/Inverno							
Produto	Padrão de Mala	Ref. 008						



Materiais		
		
Tecido	Pele 3	Pele 4
Forro Fita de Viés Amarela Linhas das cores dos materiais		



Figura 56 – Ficha Técnica 16

4.12. Execução de moldes

Na criação dos moldes não houve muitas dificuldades, contudo foram alterados após os protótipos feitos, pois houve alterações necessárias, nas medidas.

Do lado direito podemos ver o molde do *Tote Bag*, e abaixo a bolsa interior do mesmo.

Abaixo, do lado direito também o molde da *Duffel/Sailor Bag* e do lado esquerdo os moldes das manipulações/padrões criados, de ambas as malas



Figura 57 – Painel de moldes

4.13. Execução de protótipos



Protótipos de ambas as malas, estas foram fotografadas em cima das peles que iriam ser usadas nas formas de cada uma.

No topo, temos o *Tote Bag* e abaixo a *Duffel Bag*, após os protótipos foram feitas algumas alterações nas medidas e nas molas que seriam usadas, bem como a cor dos ilhoses.

Figura 58 – Painel de protótipos

4.14. Experimentação



No processo de experimentação dos materiais, podemos ver a evolução na imagem abaixo, foi necessário verificar o ponto da máquina e ajustá-lo ao tipo de materiais, até ficar um ponto regular.

Pode-se verificar, ainda, os testes da pele com a lona, a linha usada foi ao acaso, bem como a escolha das peles, nenhuma destas cores vai ser utilizada, contudo para não gastar as peles das cores que iria usar, optei por as cores na imagem à esquerda.

Experimentei sobreposições de pele, pele apenas em cima da lona e coser formas diferentes, o que facilitou na hora de criar as peças.

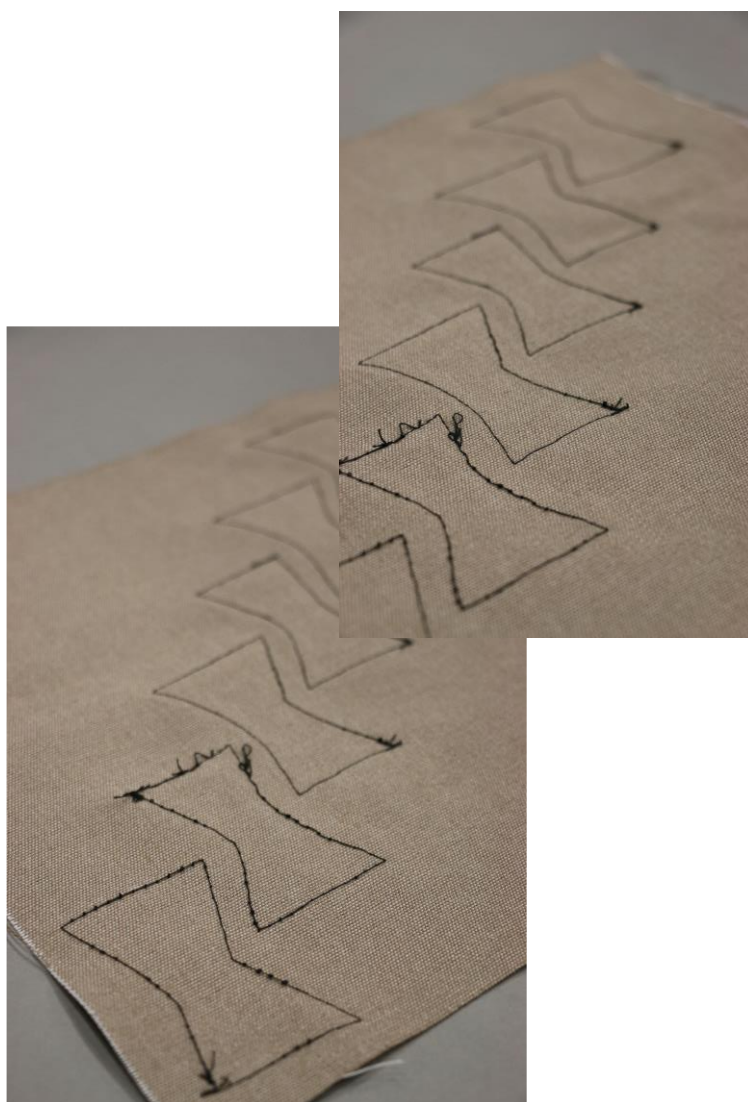
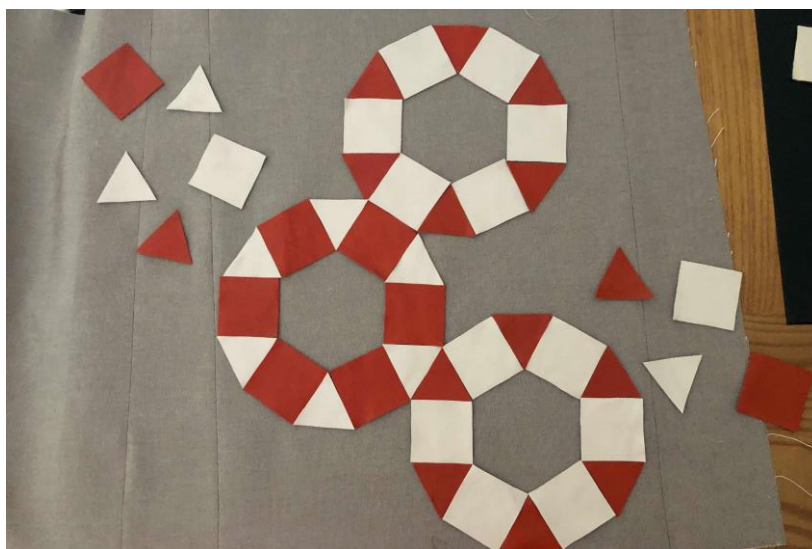


Figura 59 – Painel de experimentação

4.15. Peças Finais

Após o tecido das malas estar pronto, de seguida foram colocadas todas as formas nos locais a coser. De seguida foram cosidos, para que depois as malas pudessem ser fechadas, nas laterais e na base, e depois colocado o forro.



Formas cosidas, malas fechadas, forro cosido e aplicado, foi colocada a fita de viés, de seguida feita a bainha no cimo da mala.

Só após estes processos é que os ilhós podem ser aplicados, para a corda ser colocada de seguida, este é acabada com nós e ficando desfiadas, nós para que possam ser reguladas, com um design mais descontraído.

Feitas as malas, a bolsa é cosida e de seguida posta com uma mola no interior do *Tote Bag*, para que seja opcional o seu uso.

Figura 60 e 61 – Colocação das Formas nos Tecidos



Peça - *Duffel/Sailor Bag*

Peças - Pretas e Amarelas

Figura 62 – Pannel da Peça 1



Peça – Tote Bag
Formas – Cor-de-Laranja e
Bege



Figura 63 - Pannel da peça 2

4.16. Orçamentação

Apresenta-se na tabela abaixo, os cálculos necessários para obter o preço por hora, bem como o custo total do projeto/design.

Cálculo do preço/hora

Custo	Valor €
Remuneração Anual	11200
Impostos	2660
Total gastos ano	13860
Horas/dia	8
Dias Úteis	230
Horas/Ano	1840
Preço/hora	7,53

Cálculo do custo do projeto/design

Atividade	Horas
Pesquisa	28
Painéis/Temas/Paletas	18
Escolha de Materiais	6
Esboços	17
Ilustrações	12
Fichas Técnicas	20
Total de horas	101
Preço/hora €	7,53
Semi-total mão-de-obra €	760,79
Material diverso	50
Impressão	40
Semi-Total de material	90
Total do Projeto/Design	850,70
Projeto/ nº de protótipos	425,40

Seguidamente apresentam-se os cálculos necessários para obter o custo da produção e da reprodução dos protótipos desenvolvidos.

Cálculo do custo da produção do protótipo 1

Atividade	Horas
Modelagem	4
Simulação em pano cru	5
Corte	1
Confeção	6
Acabamento	2
Total de horas	18
Preço/hora	7,53
Semi-total mão-de-obra	135,59
Tecido	10
Linhas	3
Aviamentos	6
Pano cru	5
Semi-total de material	24
Total do Protótipo	159,59
Projeto + Protótipo	584,98

Cálculo do custo da reprodução do protótipo 1

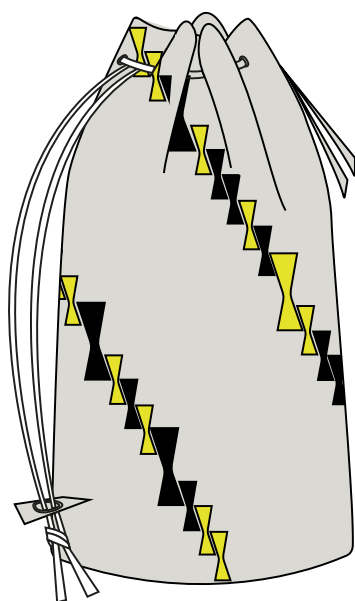
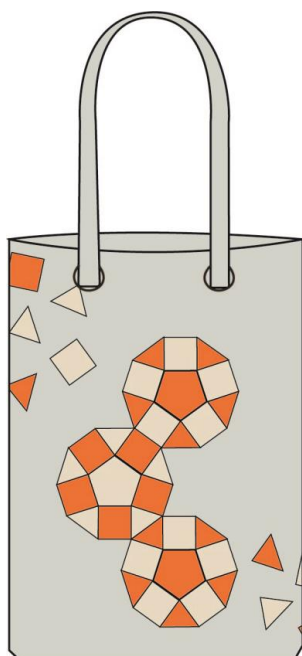


Figura 64 – Peça Final 1

Atividade	Horas
Corte	0,1
Confeção	4
Acabamento	0,5
Total de horas	4,1
Preço/hora	7,53
Semi-total mão-de-obra	30,88
Tecido	7
Linhas	2
Aviamentos	6
Preço matéria-prima	15
Afetação Projeto/ Design / Lucro	12,67
Projeto + Protótipo	58,55

Cálculo do custo da produção do protótipo 2

Atividade	Horas
Modelagem	4
Simulação em pano cru	4
Corte	1
Confeção	6
Acabamento	2
Total de horas	17
Preço/hora	7,53
Semi-total mão-de-obra	128,05
Tecido	10
Linhas	3
Aviamentos	6
Pano cru	4
Semi-total de material	23
Total do Protótipo	151,05
Projeto + Protótipo	574,45



Cálculo do custo da reprodução do protótipo 2

Atividade	Horas
Corte	0,1
Confeção	4
Acabamento	0,5
Total de horas	4,1
Preço/hora	7,53
Semi-total mão-de-obra	30,88
Tecido	8
Linhas	2
Aviamentos	6
Preço matéria-prima	16
Afetação Projeto/ Design / Lucro	12,67
Projeto + Protótipo	59,55

Figura 65 – Peça Final 2

4.17 Peças Finais e suas Ilustrações



Figura 66 – Peças Finais

5. Conclusão

5.1 Conclusão

Começando pela proposta deste projeto, que consistia na criação de uma coleção cápsula de malas e mochilas, com modelos andrógenos e padrões inspirados em *Alexander Calder* e *Mauritius Escher*, utilizando desperdícios da indústria de curtumes para criar os padrões, onde o principal objetivo era mostrar que é possível reaproveitar materiais e utilizar algo que para uns é desperdício e para outros material, criando uma coleção com acessórios que definitivamente todos nós usamos, é algo que é não só pelo design, mas principalmente pela funcionalidade.

Como se percebeu que o mercado está inundado com malas e mochilas, teria que haver características específicas e únicas que as fizessem destacar-se, como os padrões inspirados nos dois artistas e, em simultâneo, a coleção ser andrógena e utilizar desperdícios da indústria de curtumes.

Após várias pesquisas e resultados, modelo definidos e padrões escolhidos, foi a parte da experimentação, onde foi necessário reunir os materiais e fazer experimentações com todos, para ver o que resultava e como resultava, após conclusão de testes, passou-se às peças finais.

Houve algumas dificuldades na criação das peças, nomeadamente coser todas as formas, em pele, no tecido, porque são peças pequenas, qualquer desvio no pesponto nota-se. Não é um material fácil de trabalhar devido à instabilidade e quando a agulha fura, não há volta a dar, fica marcado. Contudo no resto do processo não houve problemas.

Concluindo, conforme planeado e tendo em conta todos os aspetos planeados, o projeto foi bem sucedido. Tem-se agora uma coleção de malas andrógenas, com um design exclusivo inspirado em dois artistas obras sublimes. Foram aproveitados materiais que iriam para o lixo, dando-lhes uma nova vida e criando padrões únicos.

5.2. Fontes Bibliográficas

AAVV (2010). Modern Fashion Illustration, Brasil, ISBN 8496805301

ESTRADA, Maria (2000). Design: o melhor amigo do homem. São Paulo: Ícaro

GmbH, Stiebner (2008). Ilustração de moda, Barcelona: Editorial Gustavo Gili. ISBN 9788425223334

Gomes, Alexandra (2009) - Design - a construção contínua de competências. Braga: Universidade do Minho. Escola de Engenharia. Tese de Doutoramento.

Munari, Bruno (1993). Das Coisas Nascem Coisas. Lisboa: Edições 70. ISBN 972440160X

5.2.1 Webgrafia

https://en.wikipedia.org/wiki/Sustainable_fashion<https://www.guggenheim.org/artwork/artist/alexander-calder>

<https://www.tretyakovgallerymagazine.com/articles/4-2009-25/calder-sculptor-air>

<https://www.wikiart.org/en/alexander-calder/josephine-baker-i-1926>

<http://culturafm.cmais.com.br/radiometropolis/exposicao-evidencia-relacao-entre-alexander-calder-e-artistas-neoconcretos-brasileiros>

<http://institulotta.org.br/a-obra/alexander-calder>

<https://www.escriitoriodearte.com/artista/alexander-calder>

https://pt.wikipedia.org/wiki/Alexander_Calder

https://pt.wikipedia.org/wiki/Maurits_Cornelis_Escher

<https://www.mcescher.com/>

https://www.ebiografia.com/m_c_escher/

<https://amusearte.hypotheses.org/2072>

<https://www.agendalx.pt/events/event/escher/>

<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quem-foi-m-c-escher/>

<https://filmstransit.com/escher-journey-into-infinity/>

<http://crimideia.com.br/blog/?p=971>

<https://www.heyporto.com/exposicao-escher-na-alfandega/>

<https://www.philfineartfair.com/mc-escher/>

<http://epicur.pt/escher-traz-a-arte-do-impossivel-a-lisboa/>

<https://www.flickr.com/photos/pedrosimoes7/39401587912>

<http://visao.sapo.pt/actualidade/visaose7e/ver/2019-02-28-A-ilusao-otica-de-Escher-na-Alfandega-do-Porto>

<https://pt.wahooart.com/@/5ZKD6F-Maurits-Cornelis-Escher-Auto-retrato>

<http://hotelviento10.es/en/art/77-the-drawings-of-cordoba-by-m-c-escher>

<http://webpages.fc.ul.pt/~ommartins/seminario/escher/babel.html>

<www.instagram.com/p/Byue9WFDzll/>

<https://www.jilsander.com/>

<https://www.antonio-handmadestory.com/shop2/pauloblack>

<http://www.helenamagalhaes.com/2018/04/9-marcas-e-projectos-portugueses.html>

<https://www.kraxe-wien.com/>

<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2016-ready-to-wear/marni#details>

https://en.wikipedia.org/wiki/Duffel_bag

<https://startupfashion.com/fashion-archives-a-look-at-the-history-of-the-tote-bag/>

https://pt.wikipedia.org/wiki/Design_de_moda

<http://visao.sapo.pt/actualidade/visaose7e/comprar/2017-01-13-De-saco-ao-ombro>

<https://mahileather.com/blogs/news/the-tote-bag-history-style-and-today>

https://pt.wikipedia.org/wiki/Design_de_moda