



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CAMPUS AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE DESIGN

WILLYANE JOSEFA FERNANDES DA SILVA

**ARTE E COLEÇÃO DE MODA DE VESTUÁRIO:**

As obras do artista plástico Apolinário e a representatividade cultural surubinense

CARUARU

2023

WILLYANE JOSEFA FERNANDES DA SILVA

**ARTE E COLEÇÃO DE MODA DE VESTUÁRIO:**

As obras do artista plástico Apolinário e a representatividade cultural surubinense

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

**Orientador (a):** Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Andréa Barbosa Camargo

CARUARU

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, Willyane Josefa Fernandes da.

?ARTE E COLEÇÃO DE MODA DE VESTUÁRIO: As obras do artista plástico Apolinário e a representatividade cultural surubinese? / Willyane Josefa Fernandes da Silva. - Caruaru, 2023.

51 p. : il., tab.

Orientador(a): Andréa Barbosa Camargo

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2023.

1. Projeto de coleção. 2. Vestuário. 3. Arte/cultura. 4. Apolinário. 5. Surubim. I. Camargo, Andréa Barbosa . (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

WILLYANE JOSEFA FERNANDES DA SILVA

**ARTE E COLEÇÃO DE MODA DE VESTUÁRIO:**

As obras do artista plástico Apolinário e a representatividade cultural surubinese

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovada em: 29/09/2023

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Andréa Barbosa Camargo (Orientadora)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Flávia Zimmerle da Nóbrega Costa (Examinadora Interna)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Vanessa Suellen Arcoverde Moreira (Examinadora Externa)  
Doutoranda em Design UFPE CAC

## **AGRADECIMENTOS**

Antes de mais nada, gostaria de expressar minha gratidão as boas energias que me cercaram e me guiaram por toda essa trajetória, me mostrando os fatores que me levaram a resistir e insistir.

Em segundo lugar, quero agradecer aos meus pais Josefa Fernandes e Manoel Gomes, por sempre estarem ali por mim. Às vezes pelas quais não contei sobre algo a vocês não significa que não confiava-lhes minha vida, mas sim porque eu não queria sobrecarregá-los, a mera imagem de vocês darem tudo por mim me fez querer lutar e me tornar o apoio para vocês. Eu amo vocês!

Quero agradecer também ao meu irmão mais velho Willyam Anderson que por muitos anos teve que abdicar de muitas coisas pelo bem da irmã caçula, obrigada também por ser um exemplo de bondade para minha vida, eu amo você e espero um dia lhe retribuir pelo menos noventa por cento de tudo que você fez por mim, você é grande e merece o mundo.

Em especial minha gratidão à minha orientadora Andrea Camargo que desde o primeiro contato me senti extremamente ligada e confortável em trabalhar ao seu lado, obrigada por sempre estar presente, foi um prazer conhecer uma mulher e uma profissional como você.

Agradeço à minha Professora de Dança Janaina Barbosa e à minha prima Karla Yannara por serem meus primeiros exemplos de mulheres extremamente fortes, talentosas e criativas. Vocês foram e são de grande importância na minha formação como mulher e profissional.

Agradeço à todos os meus amigos em especial à Paula Andrade que por mais de 7 anos vem compartilhando os momentos da vida ao meu lado e à Jennyffer Freitas, Camilla Melo e Lorena Zuzart que por destino encontrei dentro da universidade e espero com muito amor no coração que possam permanecer ao meu lado por muito tempo.

Por último, gratidão a todas as fases pelas quais eu passei durante o período de graduação, sejam boas ou difíceis, irei lembrar de todas e sempre que possível revisita-las com um olhar de carinho.

## RESUMO

As obras do artista Apolinário retratam os traços que compõem a cultura surubinense desde a tão famosa vaquejada, as brincadeiras de boi, assim como o tradicional desfile das virgens. Tendo em vista esses aspectos, nossa pesquisa tem como objetivo desenvolver uma coleção de moda de vestuário feminina inspirada em suas obras, buscando entender e evidenciar a ligação que há entre a moda, arte e a cultura. Esta criação será pautada ainda em cima da ideia da valorização do pequeno artesão, pois a produção das suas obras também serve como mais um meio de preservação cultural. Para o desenvolvimento deste projeto foi utilizada a metodologia proposta por Doris Treptow (2013). A coleção é direcionada para o público mais atemporal e dramático, sendo constituída de 20 (vinte) looks que apresentam o *street style*, linha de trabalho utilizada em todas as coleções realizadas para o referido público. Quanto aos elementos da coleção e matérias-primas para confecção dos looks, esses são todos baseados nos elementos estéticos encontrados nas 23 (vinte e três) obras que foram catalogadas, a partir do acervo do artista, já citado anteriormente, buscando evocar as sensações visuais e táteis que elas apresentam.

**Palavras-chave:** Projeto de coleção; vestuário; arte/cultura; Apolinário; Surubim

## ABSTRACT

The works of the artist Apolinário depict the elements that make up Surubim's culture, from the famous "Vaquejada" (kind of rodeo), children's games using bulls, to the traditional carnival parade "Desfile das Virgens". In light of these aspects, our research aims to develop women's fashion collection inspired by his works, seeking to understand and highlight the connection between fashion, art, and culture. This creation will also be based on the idea of valuing the small artisan, as the production of his works also serves as another means of cultural preservation. For the project's development, the methodology proposed by Doris Treptow (2013) was used. The collection targets a more timeless and dramatic audience, composed by 20 looks that present street style, a design approach used in all collections made for this particular audience. Concerning the collection's elements and raw materials for the creation of the looks, they are all based on the aesthetic elements found in the 23 works that were listed from the artist's collection, previously mentioned, aiming to evoke the visual and tactile sensations they present.

**Keywords:** Collection design; clothing; art/culture; Apolinário; Surubim.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Boi Surubim	15
Figura 2 –	Pátio da Usina dos Farias, Surubim-PE	16
Figura 3 –	Feira Livre, Surubim-PE	18
Figura 4 –	Trevo da Cidade, Surubim-PE	19
Figura 5 –	Artista Apolinário, Surubim-PE	21
Figura 6 –	Obras Catalogadas 1, Surubim-PE	21
Figura 7 –	Metodologia de Doris Treptow	23
Figura 8 –	Painel Vanguarda	26
Figura 9 –	Obras Catalogadas 2, Surubim-PE	27
Figura 10 –	Máscara 1	28
Figura 11 –	Cartela de Cores	29
Figura 12 –	Princípios do Design	31
Figura 13 –	Elementos de Estilo	32
Figura 14 –	Release	32
Figura 15 –	Esboços	33
Figura 16 –	Croqui 1, 2, 3, e 4	34
Figura 17 –	Croqui 5,6,7 e 8	34
Figura 18 –	Croqui 9, 10, 11 e 12	35
Figura 19 –	Croqui 13, 14, 15 e 16	35
Figura 20 –	Croqui 16, 18, 19 e 20	36
Figura 21 –	Peças Escolhidas para Confecção	37
Figura 22 –	Modelagens	38
Figura 23 –	Ficha Técnica 1	39
Figura 24 –	Ficha Técnica 2	39
Figura 25 –	Ficha Técnica 3	40
Figura 26 –	Ficha Técnica 4	40
Figura 27 –	Ficha Técnica 5	41
Figura 28 –	Ficha Técnica 6	41
Figura 29 –	Editorial 1	42
Figura 30 –	Editorial 2	43
Figura 31 –	Editorial 3	44
Figura 32 –	Editorial 4	45

Figura 33 –	Editorial 5	46
Figura 34 –	Editorial 6	47
Figura 35 –	Editorial 7	48

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Mix de Coleção

25

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
1.1	PERGUNTA DE PESQUISA.....	13
1.2	OBJETIVO GERAL.....	13
1.3	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
1.4	JUSTIFICATIVA.....	13
<b>2</b>	<b>EMBASAMENTO TEÓRICO.....</b>	<b>14</b>
2.1	SURUBIM: CAPITAL DA VAQUEJADA .....	14
2.2	ARTISTA APOLINÁRIO.....	20
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA PROJETUAL .....</b>	<b>22</b>
3.1	METODOLOGIA DE DORIS TREPTOW.....	22
<b>4</b>	<b>DESENVOLVIMENTO PROJETUAL .....</b>	<b>24</b>
4.1	PLANEJAMENTO.....	24
4.2	PARÂMETRO DA COLEÇÃO.....	24
4.3	PESQUISA DE TENDÊNCIA.....	25
4.4	INSPIRAÇÃO.....	26
4.5	CORES.....	28
4.6	TECIDOS E AVIAMENTOS.....	29
4.7	ELEMENTOS DO DESIGN.....	30
4.8	PRINCÍPIOS DO DESIGN.....	30
4.9	ELEMENTOS DE ESTILO.....	31
4.10	RELEASE.....	32
4.11	DESENHOS.....	33
<b>4.11.1</b>	<b>Esboços e Croquis.....</b>	<b>33</b>
4.12	PEÇAS ESCOLHIDAS PARA CONFECÇÃO.....	36
4.13	MODELAGEM E PROTOTIPAGEM.....	37
4.14	FICHA TÉCNICA.....	38
4.15	EDITORIAL.....	42
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>49</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>51</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Como um conjunto de regras que diz como devemos e podemos classificar o mundo, a cultura como fenômeno social possibilita a interpretação da vida do indivíduo criando laços através da comunicação. De um lado, um diálogo podendo ser estabelecido através de vivências e costumes dos antepassados, de outro através do visual partindo dos diferentes modos do parecer e do mostrar.

Assim como a cultura, a moda também é considerada um fenômeno sociológico que perdura até os dias de hoje sobre a necessidade daqueles que almejam conquistar ou manter uma posição dentro da sociedade. É preciso que as pessoas acreditem, concordem, e consumam a ideia dentro daquele período de tempo, esse elencado a partir das tendências de moda, as quais são, na grande maioria, de caráter temporário, entrando em obsolescência programada. Deste modo, não sendo mais fator de diferenciação como afirma Lipovetsky (2009, p. 24), “a moda é, um dispositivo social caracterizado por uma temporalidade particularmente breve, por reviravoltas mais ou menos fantasiosas, podendo, por isso, afetar esferas muito diversas da vida coletiva”.

Além de que roupa e o corpo, objetos ligados diretamente à moda, são associados e utilizados como meios de se colocar em sociedade não importando a época da história. Segundo Miranda (2008, p. 16) “Desde os primórdios da história que as pessoas usam de objetos para interagir socialmente. A relação pessoa-objeto é uma relação simbólica e, como tal, reveladora de práticas sociais e culturais”. Afinal quando alguém se posiciona em sociedade a imagem que se materializa é interpretada a partir da constituição dos elementos que se foi feita, o que mostra a construção social e o universo cultural do mesmo, gerando similaridade ou diferenciação entre os grupos.

Buscando gerar o sentimento de pertença e semelhança o objetivo de estudo para desenvolvimento deste projeto é a cidade de Surubim vista a partir dos olhos do artista plástico Apolinário. A cultura surubinense, por possuir peculiaridades, torna-se uma fonte de criatividade abundante e dá margem para diversos tipos de arte, sendo um berço cultural que muitas vezes caem em esquecimento por falta de divulgação e visibilidade.

Este projeto usa da interdisciplinaridade inerente ao design para mostrar que unindo-se a arte e a cultura pode-se potencializar o design e evidenciar o trabalho dos pequenos artesãos. Atrelado a isso, salienta-se que após a Revolução Industrial a capacidade criativa e potencial de produção do artesão foi deixada de lado, além de ser um profissional desvalorizado por causa do uso das máquinas.

De certo que pensando em evitar o esquecimento de uma cultura tão singular a parte teórica deste artigo é direcionada a partir de um estudo sobre a cidade da vaquejada, Surubim, e do artista citado anteriormente, Apolinário.

No que tange a metodologia projetual utilizada nesse trabalho, dispomos da proposta por Doris Treptow (2013).

### 1.1 PERGUNTA DE PESQUISA

Como elaborar uma coleção de moda, baseada no trabalho do artista plástico Apolinário, tendo como foco a cultura surubinense presente em suas obras?

### 1.2 OBJETIVO GERAL

Elaborar uma coleção de moda, baseada no trabalho do artista plástico Apolinário, tendo como foco a cultura surubinense presente em suas obras

### 1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Catalogar as obras que serão inspiração para coleção
- Discorrer sobre a cultura surubinense
- Identificar os traços da cultura surubinense nas obras catalogada
- Desenvolver uma coleção de moda

### 1.4 JUSTIFICATIVA

O presente trabalho tem por foco servir como um meio de apresentação da cultura ainda não contada da cidade de Surubim para seus habitantes, servindo como mais um meio de disseminação. Esse projeto tem também como objetivo propagar esta cultura a ser utilizada como tema em possíveis projetos de diferentes âmbitos

acadêmicos, deste modo garantindo o surgimento de mais fontes de preservação da identidade cultural de Surubim, objetivando perpetuá-la para as futuras gerações. Algo que ocorre a partir do projeto “As Peripécias do Boi Surubim: (Re) contando a história do seu povo” que foi desenvolvido pela Secretaria de Educação e Cultura de Surubim e executado nas escolas do município para o resgate e a classificação dos registros culturais da cidade, visando sua preservação e disseminação. De certo que usando da interdisciplinaridade inerente ao Design de moda, o tema do projeto surge também através da percepção sobre a falta de visibilidade em cima da manifestação artística produzida pelo artista e artesão Apolinário, como também pela necessidade da valorização das suas contribuições para com a cidade. Acrescentando-se ainda que a ideia da valorização que conduz este projeto, vai além da cultural incluindo também outros campos e profissionais, sendo desde o primeiro passo de produção dos looks com a costureira até a finalização com o fotógrafo do editorial, todos pertencentes a Capital da Vaquejada (Surubim). Por fim, é importante ressaltar ainda que como natural de Surubim, a pesquisadora e artista da cidade há uma ligação direta e emocional para com o tema e para com a classe artística. Através da vivência diária como ouvinte e observadora da desvalorização da nossa identidade cultural, na figura do artista Apolinário, e social, o sentimento de pertença e de identificação fez surgir o interesse em demonstrar todo o potencial que os surubinenses possuem.

## **2 EMBASAMENTO TEÓRICO**

### **2.1 SURUBIM: CAPITAL DA VAQUEJADA**

Terra ainda não habitada, batizada com nome de um boi, em primeira instância chamada de “Terra do Boi Surubim” logo depois chamada de “São José do Surubim” devido a construção da capela sob a invocação daquele santo, teve seu surgimento no princípio do século XIX por volta da década de 1800/10 e diferentemente do que consta nas notas históricas, Surubim não foi morto por uma onça e sim morreu de morte natural, assim como afirmado por Antônio F. Cabral (2002, p. 33) em Memórias da terra do boi Surubim “O boi Surubim não foi comido por uma onça. Ele jamais fora vencido” afinal um boi que era tido de grande porte e bravo era de fato imbatível, o que torna a história que todos conhecem uma verdadeira lenda.

Figura 1 – Boi Surubim



Fonte: <https://www.instagram.com/p/Csb7ANgpHw/>

Passando de arraial para vila e por conseguinte para uma cidade, Surubim é localizada no Agreste, que naquele tempo era floresta virgem que assustava entrar, porém sendo terra boa de clima quente chamou atenção do homem para o cultivo do algodão, conhecido também como ouro-branco de tanta importância para indústria têxtil da época. De outro modo, como sendo um negócio carregado de muita incerteza tendo um prazo curto, as terras que serviam inicialmente para o plantio logo foram pisoteadas com chegada do gado, então os espaços foram tomados pelos rebanhos bovinos, mercado tido como promissor, onde sua carne era desejada e seu couro disputado. Assim, a partir desse primeiro contato as práticas da vaquejada se iniciara.

Sendo terra de clima quente os moradores penavam por água pluviosa, nenhum rio que seja, apenas a “lagoinha”, barreiro raso que logo deixou de servir o homem fazendo-o assim procurar por alternativas, seja através de uma grande obra para época como foi feito na construção do “Açude de São José”, encabeçada pelo Frei Ibiapina, como pela implantação de cisternas, antes vista apenas nas arábias e dada como ideia por um português residente da época. Tendo solucionado os problemas com a poluição das águas por parte da inovação, anteriormente citada, restava agora ao povo a escassez da água. A falta de chuva assolava a todos e forçava-os a partir em caravanas em busca de matar a sede. Um pouco mais pra frente com a chegada dos caminhões pipas se torna tradicional a saída dos moradores de suas casas com latas em suas cabeças para buscar um pouco de água. Mesmo com o passar dos anos a falta de água ainda se faz presente na vida dos

surubinenses, tendo que ser racionada pela Prefeitura Municipal, mas vale salientar que os dias que há de ter água nas casas traz consigo tanta alegria que só se houve pelas ruas a notícia de sua chegada.

Figura 2 – Pátio da Usina dos Farias, Surubim-PE



Fonte: <https://www.surubimnews.com.br/fachada-principal-da-usina-dos-farias-e-tombada-e-vira-patrimonio-historico-de-pernambuco/>

Quando se tratando de tradições as festas populares mesmo que com diferenças ainda são realizadas atualmente. A festa de Natal outrora festejada no anfiteatro da Matriz, tinha uma infinidade de barracas que oferecia tudo que era da terra como por exemplo, o vinho de jurubeba. Tanto antes quanto agora há à prática de fazer ou comprar roupas novas para essa ocasião, o mesmo se aplica quando se tratando da festa da vaquejada, antigamente realizada pelos vaqueiros que se aventuravam nos campos abertos para buscar o boi que escapou do curral, mas tendo virado um esporte que ganhou espaço afora. Agora oferece Shows com cantores famosos, atraindo turistas e movimentando a economia da cidade dentro de uma programação no mês de setembro. Mês esse, onde também é realizada a Semana Cultural com diversas atrações e apresentações, como por exemplo a Benção dos Vaqueiros que dá início as festividades e o Desfile Cívico, que finaliza celebrando o aniversário de emancipação política com o tema do projeto pedagógico sugerido pela Secretaria de Educação e Cultura que é paulatinamente trabalhado nas escolas da rede municipal desde o meio do ano, como “As Periféricas do Boi Surubim

(Re)contando a História do seu Povo” que serviu também como base de estudo para este TCC.

Entre as festas ainda tem aquelas que duram um mês como as Noites de Maio, conhecida também como Mês Mariano, realizada nos embalos de uma banda seguindo pelas luzes das lanternas e pelo aroma de flores. A procissão é uma pureza palpável celebrada como se fosse inédita, ano após ano. Essa não mudou muito com o passar do tempo, os fogos de artifícios ainda queimados de manhã, o sino tocando ao meio-dia, as bandas percorrendo a cidade, só não há mais o espetáculo com diversos balões coloridos soltos pelo céu. Quanto ao mês junino, também não deixava passar sem os balões, mesmo que já não mais ocorra essa tradição, ainda há em quase todas as casas uma fogueira queimando em frente, como se fosse requisito, as ruas cheias de crianças, os brilhos dos fogos e quando chega uma certa hora da noite vê-se os moradores deixando suas casas, todos arrumados para ir em busca do forró e das festas gratuitas no centro da cidade.

Há de ser destacado, ainda, o tradicional Desfile das Meninas Virgens, o maior carnaval de rua do interior de Pernambuco, que teve início em 1986, elaborado por um jovem cabelereiro conhecido por todos, Mário Junior, personalidade emblemática da cidade que a partir da ideia de se vestir de mulher, junto a alguns amigos, para desfilarem pela avenida São Sebastião, dando origem as primeiras práticas carnavalescas fora de época na cidade. O evento cresceu e atizou a todos à vontade de participar, do mesmo modo que fazia com que as pessoas se deslocassem para a avenida movidos pela curiosidade sobre qual traje o criador do evento iria utilizar para abrir mais um desfile.

Não são apenas as festas de surubim que materializam suas tradições e cultura. Surubim mesmo não sendo terra indígena foi diretamente influenciada por esses povos como afirma Antônio F. Cabral (2002, p. 193), “prova de que a cultura do nosso povo foi assentada em cima dos rudimentos índios” e ela se faz presente na casa de cada morador, através de costumes para dormir ou se balançar em suas redes, das várias formas do preparo do milho, da presença da histórica casa de farinha da cidade, da própria farinha que compõe a alimentação de tantos, do biju, da tapioca, dos tantos objetos decorativos de barro, do filtro de barro que diga-se de passagem o melhor para água fresquinha, da nata que é obrigatória no período junino, nos currais utilizados para prender o boi, a cidade exala cultura porque os moradores, mesmo que

não artistas, produtores ou fazedores de cultura, mesmo que não conscientes de tal ato, a praticam diariamente.

Figura 3 – Feira Livre, Surubim-PE



Fonte: <https://cndl.org.br/varejosa/cdl-surubim-muita-forca-e-influencia-no-comercio-local/>

Tanta influência deixa rastros em diversos aspectos da construção da identidade da cidade como no folclore ou nas lendas onde retrata tanto bichos, quanto assombração tem até aqueles que são metade um, metade outro, quase sempre partindo de alguém que realmente viveu. Na cidade o “papa-figo” era muito usado pelas mães que queriam controlar seus filhos para não andarem pelas ruas tarde da noite, já que a lenda dizia que um homem com um saco pegava as crianças e levava-as para tomar seu sangue. Outra muito antiga é a conhecida como “Cachimbo” que era uma bebida composta por água ardente de cana e mel de uruçú, oferecida aos visitantes em comemoração do nascimento do filho do anfitrião, essa não é originária de Surubim, mas aqui prevaleceu por bastante tempo.

Este universo cultural foi apenas crescendo mais e se intensificando, seja por aquelas histórias propagadas oralmente pelos mais velhos aos mais jovens, seja por aqueles que se posicionam em sociedade como artista fazedor de cultura que levam em seus trabalhos suas origens. É certo que se torna impossível medir e colocar em números tantos artistas que hoje vivem na cidade. Alguns eventos culturais voltados à dança, ao teatro e à música são realizados por diferentes instituições, porém pouco frequentados por aqueles que não fazem parte da cena. Realidade triste, pois mesmo que existam tais eventos, não há a valorização e visibilidade merecida.

Por fim, faz-se importante ainda registrar a cena cultural viva que resiste e que hoje fortalece a ideia de Surubim como esse berço onde pulsa arte. Há destaque para a cantora, compositora e produtora Yannara; o produtor e ator André Chaves; a atriz e produtora Adriele Silva; a cantora e compositora Luanda Luá; o grupo de dança que marcou a dança o Street Family; a banda psicodélica de indie pop Lado Fim do Mundo; o espaço cultural criado para suporte aos artistas independentes da cidade o Reduto Coletivo; o Parque dos Mamulengos construído pela família dos Severinos; os fotógrafos e artistas que registram a cultura de tantas cidades Danilo Leal e Thalita Rodrigues; as tradicionais costureiras que auxiliam na criação de figurinos Dona Terezinha, Zan e Nequinha Costureira; a cena gastronômica regional na pessoa de Maria da Tapioca e do restaurante Cumade Fulôr e a tantos outros fazedores de cultura que não mencionados, mas que são tão importante quanto para continuidade desse universo cultural singular.

Figura 4 – Trevo da Cidade, Surubim-PE



Fonte: <https://cndl.org.br/varejosa/cdl-surubim-muita-forca-e-influencia-no-comercio-local/>

## 2.2 ARTISTA APOLINÁRIO

Severino Apolinário de Lucena Filho, nascido em 19 de novembro de 1947 é um artista plástico que desde a infância está ligado com a arte. E, percebendo que sempre teve talento, iniciou desenhando tudo que observava ao seu redor, mas com

o passar do tempo, por volta do ano de 1995 começou de fato seus trabalhos artesanais autorais. Em um primeiro momento, já trabalhando na Prefeitura Municipal de Surubim como datilógrafo teve contato com a feira dos municípios onde comprou os primeiros objetos que sofreram modificação através de suas mãos, porém ainda nenhum trabalho criado do zero, mas sim transformado. A partir desse ponto, houve o *start* para que deixasse sua criatividade aflorar e assim passasse a produzir suas próprias peças. A pintura a óleo foi onde logo se aventurou enquanto morador da cidade do Recife, mas ao se mudar para a cidade de Surubim, cidade do interior ainda muito pequena, encontrou dificuldades, no que tange ao acervo de matéria-prima, algo que o fez procurar por outras alternativas. O material da vez foi encontrado em uma serralaria, o pó de serra, que entra em cena, assim como o papel machê, e dá vida a sua primeira escultura, “o anjo”. Esses materiais são usados pelo artista até hoje em suas obras.

Em 1969, a partir da vontade do Monsenhor Ferreira Lima, o artista foi convidado a fazer uma bandeira para cidade de Surubim. Apolinário, já possuindo fama de artista dentro da prefeitura em que trabalhava, porém não tendo muita noção da seriedade do serviço contratado, pegou um pedaço de papel qualquer e fez apenas um rascunho, tendo sido aprovado pelo Monsenhor. A ideia não foi colocada em prática, mas com o passar do tempo, foi revisitada e Osvaldo Leal, personalidade surubinense, convidou o artista para juntos estudarem e formarem a bandeira que hoje todos conhecem.

Até o ano de 1993 todas as obras que foram feitas pelo artista eram assinadas no nome de Bilzinho ou S.Apolinário, foi a partir desse mesmo ano que por influência das pessoas ao seu redor passou a utilizar o nome artístico Apolinário pelo qual é conhecido nos dias de hoje.

Figura 5 – Artista Plástico Apolinário, Surubim-PE



Fonte: Autora (2023)

Como uma figura inquieta, Apolinário não consegue parar de fazer o que ama. Para ele suas obras são como pedaços seus; a alma que habita em seu corpo também habita em suas criações.

Figura 6 – Obras Catalogadas 1, Surubim-PE



Fonte: Autora (2023)

### 3 METODOLOGIA PROJETUAL

Os procedimentos metodológicos que exploram e ampliam a criatividade e que são propostos por diversos autores servem para dar suporte ao designer na organização de etapas, mesmo que hajam pessoas que, ao terem que observar regras para fazer um projeto, sentem-se bloqueadas na sua criatividade. Para tal, conforme afirmado por Munari (1998) a criatividade não significa improvisação sem método e está longe de se resumir em uma liberdade desassistida, as etapas fazem um uso inteligente do tempo para evitar falhas e desgaste de energia, assim como resultam em produtos que se desempenham de formas melhores. Pensamento corroborado por Rech (2002, p. 58) que diz: “o desenvolvimento de produtos gerados a partir de um projeto, tem desempenho melhor do que aqueles realizados de maneira empírica”, entendendo esse projeto como a metodologia projetual.

De certo que cada metodologia tem suas particularidades, mas ainda assim possuem uma característica em comum que é a importância e o valor que agregam a seus produtos finais. Castilho, et al (2007, p. 1) discorre que “sem um sistema abrangente capaz de descrever, organizar as etapas do processo de criação, guiar as decisões a serem tomadas, abrangendo todos os aspectos envolvidos, não há como assegurar a qualidade dos projetos elaborados”.

Diante disto, dentre as várias metodologias de moda dispostas na academia, optamos pela utilização da metodologia projetual proposta no livro “Inventando moda: Planejamento de Coleção”, de Doris Treptow (2013), por ser um estudo didático propício para o estudante de moda, além de respaldar a importância de um estudo metodológico para a concepção de uma coleção de moda.

#### 3.1 METODOLOGIA DE DORIS TREPTOW

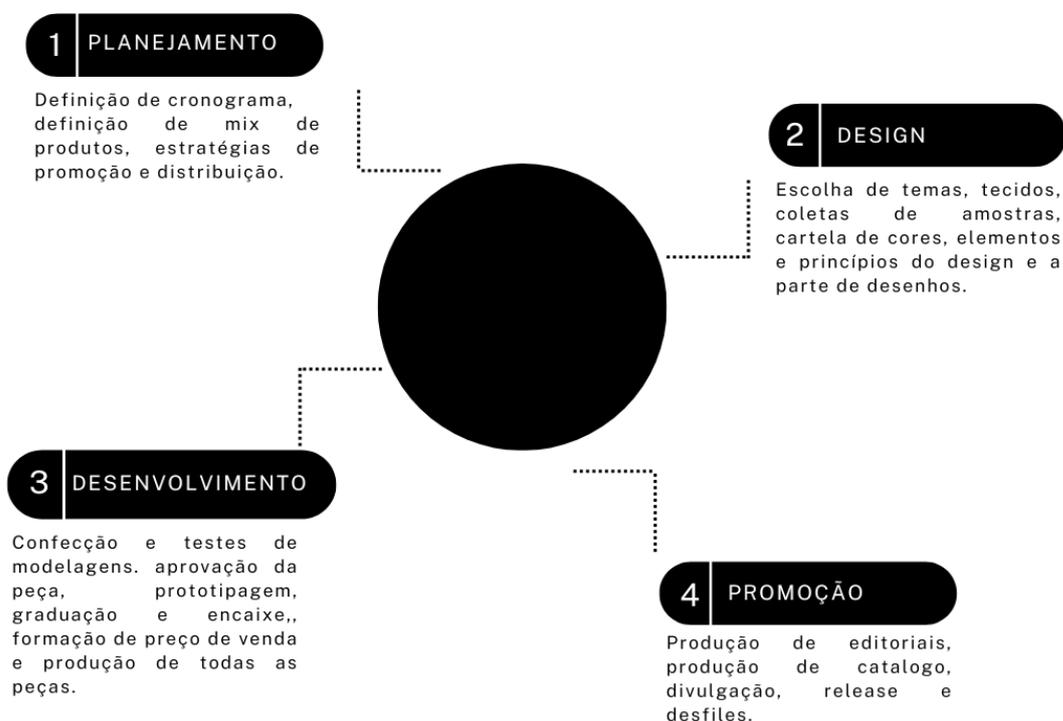
Nesta seção será apresentada a metodologia que dará suporte ao desenvolvimento desse projeto. A metodologia selecionada foi à proposta por Doris Treptow, 2013. Essa foi escolhida por ser didática e condizente com o aprendizado do aluno de graduação, assim como também por proporcionar uma liberdade de adequação das etapas apresentadas conforme dito pela própria autora “não é preciso

seguir à risca os passos apresentados, e que cada um deve adequar a metodologia para suas necessidades” (Treptow, 2013, p. 07).

Com o intuito de levantar informações de caráter diverso para o desenvolvimento de uma coleção de moda, o designer precisa gerir seu processo de trabalho, ter uma linha de conduta que o oriente a considerar e solucionar cada etapa do processo (Montemezzo, 2001). De certo que essa linha de conduta perpassa por uma metodologia de desdobramento em 4 etapas que se necessário pode se desdobrar em algumas outras. As 4 macros etapas, por assim dizer, são planejamento, design, desenvolvimento e promoção e comercialização.

Abaixo apresentamos um gráfico (figura 7) que fora elaborada de forma detalhada para que possa haver um melhor entendimento sobre a metodologia de Treptow aqui utilizada.

Figura 7 – Metodologia de Doris Treptow



Fonte: Doris Treptow (2013).

Assumindo tal processo metodológico, na sessão seguinte procedemos sua aplicação.

## 4 DESENVOLVIMENTO PROJÉTUAL

### 4.1 PLANEJAMENTO

Como a base para este projeto de coleção de moda é a cultura surubinese presente nas obras do artista Apolinário, fez-se importante o estudo sobre o que compõe a cultura surubinese e a forma que ela geralmente é representada, assim como o entendimento da importância que tem esse artista através de um breve histórico de suas contribuições para com a cidade.

Tendo um estilo mais atemporal, a coleção produzida é direcionada para pessoas que gostem e valorizem características culturais em geral e que possuem um estilo marcante.

### 4.2 PARÂMETRO DA COLEÇÃO

Segundo Treptow (2013) é no parâmetro da coleção onde se é definido o Mix de produtos que consiste na variedade de tipos e quantidades de peças que serão oferecidas na coleção, podendo sempre ser alterada de uma coleção para outra de acordo com a procura de mercado. Em seguida dividido em três categorias é apresentado o Mix de moda com uma base de porcentagem que poder ser variada conforme o estilo da empresa, sendo elas: 10% básica, atemporal e consistente, peças que estão presentes em quase todas as coleções, 70% fashion, sem ter duração e procura a longo prazo são desenvolvidas peças para atender as tendências do momento, seja através das formas, cores ou padronagens e a última categoria 20% vanguarda sendo responsável por carregar o espírito da coleção, não se torna muito comercial, mas possibilita uma margem para exploração de produtos complementares e novas formas e materiais. A fim de facilitar a compressão da coleção resultante deste projeto é apresentada abaixo a tabela de parâmetro.

Tabela 1 – Mix de Coleção

<b>Estruturas</b>	<b>Básico</b>	<b>Fashion</b>	<b>Vanguarda</b>	<b>Total</b>
Cropped	6		3	9
Blusa Over Size	1			1
Boddy	1	0	1	2
Moletom Fechado	1			1
Moletom Aberto	2		2	4
Short Alf.	1			1
Calça Alf.	2		2	4
Calça St.	3	0	2	5
Calça Plissada	1			1
Saia Longa	1		1	2
Sobretudo	1			1
Macacão curto	1		1	2
Vestido Curto		0	1	1
Vestido Longo	1		3	4
<b>Peças</b>	22	0	16	38
<b>%</b>	57%	0%	43%	100%

Fonte: Autora (2023).

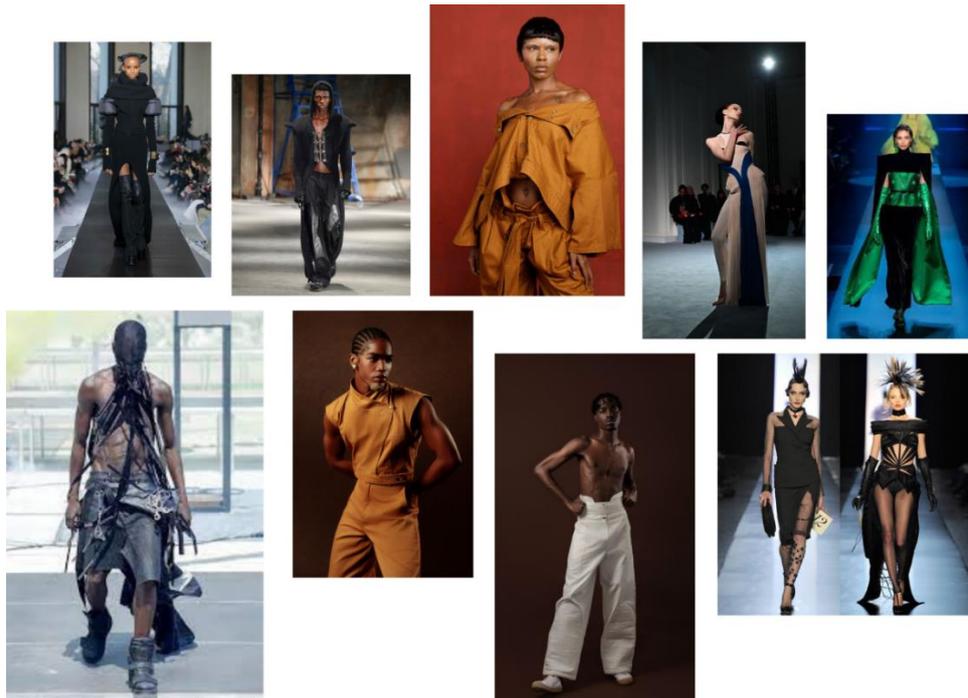
#### 4.3 PESQUISA DE TENDÊNCIA

Nessa fase para dar suporte a coleção, o designer deve coletar todos os tipos de informações e materiais como também amostras de cores, tecidos e aviamentos. Com a construção de um painel de tendências a visualização dos elementos de estilo torna-se possível e ajuda no processo de criação.

Levando em consideração que o público-alvo, idealizado para esta coleção, embasado nos preceitos da arte e da cultura, cujo substrato não privilegia o descarte/obsolescência de ideias, perpassará pelo clássico e pelo streetwear, estando ligado ao conceito de atemporalidades. Deste modo, as tendências vistas nas passarelas não foram utilizadas, pois como afirma Treptow (2013) uma tendência terá um período de existência limitado já que a mesma não tem pretensão de durar para sempre. Dessa forma nosso painel foge a efemeridade e se baseia em um estudo de modelagem ampla e vanguardistas em cima de marcas que passam as mesmas mensagens quando se tratando do estilo do público-alvo desta coleção. Ressaltando ainda que visando garantir sua longevidade cultural a paleta de cores e de tecidos são

baseadas nas cores dispostas nas obras do artista e na cultura da cidade, por tanto as últimas tendências quanto a esses elementos também não serão levadas em consideração.

Figura 8 – Painel Vanguarda



Fonte: A autora (2023).

#### 4.4 INSPIRAÇÃO

“A escolha de um tema para coleção depende da sensibilidade do designer ou equipe de criação” (Treptow, 2013). Sendo possível que o tema da coleção surja de qualquer lugar ou momento, o designer, como afirma Jones (2002, p. 146) deve manter os olhos e ouvidos atentos ao participar de eventos, e, acima de tudo, observar as pessoas e absorver as mudanças estéticas sutis que acontecem em sociedade. Partindo do conceito citado, este projeto foi desenvolvido e inspirado nas obras do Artista plástico Apolinário que mostram, de seu ponto de vista, a cultura da cidade de surubim.

Figura 9 – Obras Catalogadas 2, Surubim - PE



Fonte: A autora (2023).

Devido aos fortes traços culturais surubimenses presentes nas suas obras, o trabalho da vida do artista plástico Apolinário, também conhecido como Bilzinho foi o objeto de estudo utilizado nesse projeto, servindo assim como inspiração para a criação de uma coleção de moda de vestuário. Sendo um dos responsáveis pela criação da bandeira da cidade de Surubim, é um artista renomado e de grande talento, possuindo um ateliê na sua residência com diversos trabalhos feitos com materiais reciclados e que falam desde os festejos tradicionais da cidade, como a vaquejada e o desfile das virgens, até as tradições de mulheres que precisam buscar água em açudes com baldes em suas cabeças. Suas obras são de caráter diverso, variando de esculturas a quadros e acessórios, assim como vestimentas e móveis, mas sempre retratando seu universo social e sua cidade natal.

#### 4.5 CORES

Seguindo a metodologia de Treptow (2013), nessa etapa a cartela de cores da coleção composta por todas as cores que serão utilizadas, incluindo o branco e o

preto, geralmente um total de 8 a 9 cores é o suficiente para compor uma coleção que deverá ser apresentada sobre um fundo branco, mantendo um intervalo de no mínimo 1cm entre cada amostra de cor. Cada uma medindo o tamanho de 2x3cm ou 3x2cm. Sendo destacado ainda que por nem todas as cores que existem possuem nomes é de extrema importância que as cores da cartela sejam identificadas por códigos como no sistema Pantone.

Há uma variedade de cores que formam a paleta utilizada pelo artista em suas obras já que geralmente usa as que tem disponíveis, mas pode-se notar que os tons quentes, terrosos e alaranjados assim como os tons mais frios como o azul e o verde são frequentemente repetidos quando se tratando de Surubim. Tendo isso em mente, a cartela de cores deste projeto se originou a partir de uma peça carnavalesca que exemplifica bem a variação citada anteriormente. A Figura 11 e a Figura 12 apresentadas abaixo, trazem a peça de inspiração e as cores escolhidas, respectivamente.

Figura 10 – Máscara 1



Fonte: A autora (2023).

Figura 11 – Cartela de cores



Fonte: A autora (2023).

#### 4.6 TECIDOS E AVIAMENTOS

Neste tópico abordamos os tecidos que foram escolhidos para confecção da nossa coleção. Treptow (2013) diz que os tecidos são a matéria-prima do designer de moda e que é através deles que as ideias dos mesmos serão transformadas em produtos de vestuário. Como matéria-prima que possui grande diversidade, seja pela origem da fibra, natural, artificial, sintética ou não sintética ou a própria classificação dos tecidos é importante conhecer suas características e suas propriedades de caimento e adequação.

Características como capacidade de reter calor, afinidade ou não com a água ou tendências a amarrotar são de responsabilidade das fibras. Quanto a classificação dos tecidos são eles, planos, malha circular, malha retilínea, rendas, passamanarias e tecidos não-tecidos.

A partir de tudo que foi dito anteriormente os tecidos se tornam uns dos principais elementos de uma coleção, sendo ele também um formador de custos dos artigos do vestuário, não podendo ser escolhido, para uma coleção, apenas por preferência estética. A coleta de amostras de tecidos deve fazer parte da pesquisa de materiais para que o designer conheça o leque de opções oferecidas havendo uma melhor adequação do tecido ao artigo que será produzido como também ao custo que será gerado. Ainda na confecção, para além dos tecidos base, também faz parte os aviamentos que podem ser classificados quanto à função de componentes ou decorativos e quanto à visibilidade sendo aparentes ou não aparentes.

Obsevando os pontos citados para composição da cartela de tecido o projeto leva em consideração tanto aqueles que possuam bom caimento, transparência e texturas como também sua disponibilidade no mercado têxtil, como o crepe, o lurex, o tule, a organza cristal, a malha jacquard e o bengaline.

#### 4.7 ELEMENTOS DO DESIGN

Segundo Treptow (2013) criar, em moda, significa gerar novos arranjos para elementos conhecidos (tecidos, aviamentos, cores), usando como ferramenta os elementos do design de moda. Segundo Jones (2002, p. 76), tais elementos consistem na silhueta que com arranjos podem valorizar a forma natural do corpo ou justamente alterá-la, marcando assim momentos históricos da moda. A linha pode ser suave ou marcante, flexível ou rígida, comumente usada na moda em costuras para união das partes de uma peça, interferindo na percepção de volume da mesma. A textura é de imensa importância já que possui uma relação com o corpo para além de visual, mas, também, sensorial.

Sendo ainda pontuado por Treptow (2013) a cor possuindo três características, a gama, o valor e a intensidade também, devendo-se fazer parte dos elementos do design, pois a mesma influencia na percepção da forma.

De certo que algumas estruturas da nossa silhueta estão mais ligadas ao conceito do tema da coleção, e trabalhadas para manter-se uma imagem mais limpa e básica, vinculada ao minimalismo, como também dramatização sendo peças vanguardistas e oversized.

#### 4.8 PRINCIPIOS DO DESIGN

Para Treptow (2013) o talento de dispor os elementos repetição, ritmo, gradação, radiação, contraste, harmonia, equilíbrio e proporção, respeitando-os ou contrariando-os é chamado de sensibilidade estética.

Dessa forma o presente trabalho seguiu os princípios repetição, radiação, gradação, proporção e contraste, visando uma sensação corporal além de uma experiência visual.

Figura 12 – Princípios do Design



Fonte: A autora (2023).

#### 4.9 ELEMENTOS DE ESTILO

Segundo Treptow (2013, p. 139): “o designer não precisa limitar-se ao que as pesquisas apontam. Pode, e deve, investir em elementos de estilo que identifiquem a coleção como original e única.”

Os elementos de estilo são usados de forma repetida possuindo algumas variações de uma peça para outra dentro da coleção para que as mesmas mantenham uma relação entre si e assim seja apresentado uma unidade visual. De certo que as peças reportando à mesma inspiração e tendo detalhes de modelagem assim como de aviamentos parecidos, tornam-se identificadores que por sua vez podem ser reconhecidos, como os alfinetes de segurança para os punks.

Para nosso projeto, os elementos estéticos que serviram de inspiração foram as formas orgânicas encontradas nas máscaras produzidas para o tradicional Desfile das Virgens; a tridimensionalidade frequentemente usada nas obras sobre as brincadeiras de boi; e as texturas de juta e dos papéis reciclados propositalmente deixados amostra nas esculturas humanoides, e em alguns quadros carnavalescos.

Figura 13 – Elementos de Estilo



Fonte: A autora (2023).

#### 4.10 RELEASE

Figura 14 – Release



## *sinestesia*

**Sinestesia: fenômeno neurológico que consiste na produção de duas sensações de natureza diferente por um único estímulo.**

**Fazendo todo o seu caminho inverso, essa é Sinestesia: a relação entre planos sensoriais diversos, o estímulo que resultou de duas diferentes visões.**

**Apresentando uma dualidade com silhuetas clássicas e volumosas deixando em evidência que mesmo o básico pode ser ousado.**

**Os modelos desfilam força e identidade em meio as cores roxo, laranja e verde que gritam entusiasmadas, mas que respiram com o branco e o preto e tecidos como crepe, o lurex, o Jacquard, o bengaline, o tule e a organza que te abraçam suavemente. A coleção apresenta a essência do surubinese em sua mais pura simplicidade e resistência.**

**Duas sensações, duas visões, a união entre os dois que resultou no um.**

Fonte: A autora (2023).

## 4.11 DESENHOS

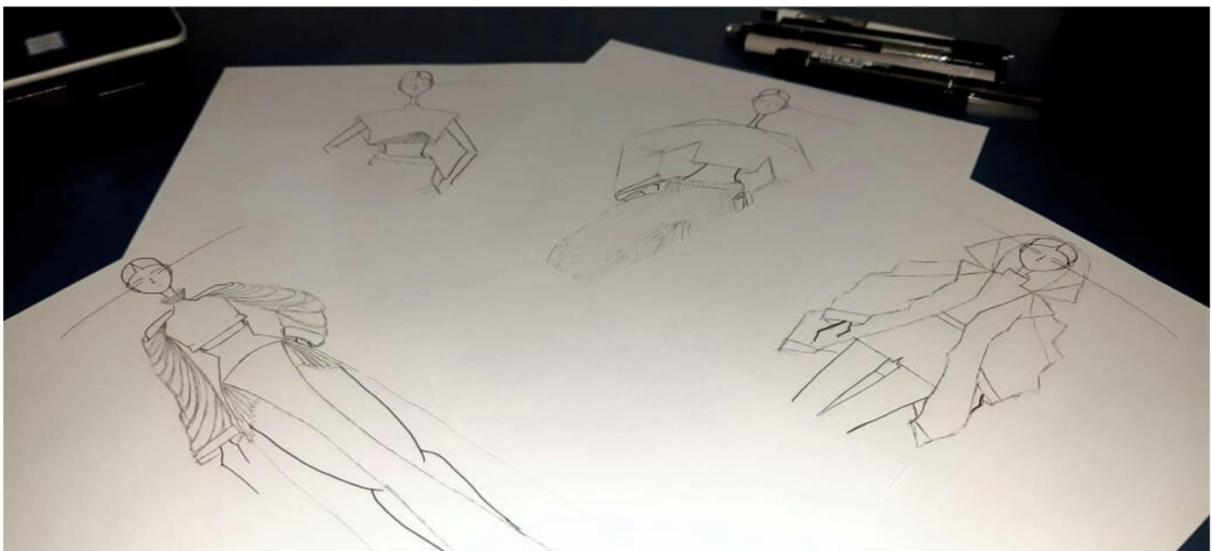
### 4.11.1 Esboços e Croquis

Feito sem compromisso estético, servindo para que o designer possa de maneira rápida transferir uma ideia para o papel, seja desenhando ou apenas escrevendo, o esboço da vazão à criatividade, não visando de imediato o lado comercial ou a viabilidade da peça. Treptow (2013, p. 136) afirma que não se tem um número máximo para quantos esboços criar, mas no mínimo 3 devem ser feitos. O desenho ou a descrição da peça não são as únicas formas de serem feitas, mas também através da Moulage e o registros fotográficos da mesma.

Em seguida o desenho de moda ou croqui é realizado de maneira mais completa para que possibilite ao designer a visão sobre as combinações entre as peças da coleção, assim como a relação que há entre as peças e o tema de coleção.

Após a finalização das etapas anteriores, seguiu-se para o processo de desenhos manuais finalizados no estilo aquarela, que permaneceu desta forma até a composição e finalização da coleção, pois mostrou-se pertinente criar essa ligação com a forma de trabalho manual que o artista e artesão que serviu de tema para este projeto se desenvolver trabalha em suas peças.

Figura 15 – Esboços



Fonte: A autora (2023).

Figura 16 – Croqui 1, 2, 3 e 4



Fonte: A autora (2023).

Figura 17 – Croqui 5, 6, 7 e 8



Fonte: A autora (2023).

Figura 18 – Croqui 9, 10, 11 e 12



Fonte: A autora (2023).

Figura 19 – Croqui 13, 14, 15 e 16



Fonte: A autora (2023).

Figura 20 – Croqui 17, 18, 19 e 20



Fonte: A autora (2023).

#### 4.12 PEÇAS ESCOLHIDAS PARA CONFECÇÃO

Entre todos os looks apresentados, os três modelos mostrados abaixo foram selecionados para confecção. Escolhidos por resumirem bem a essência da coleção carregando os pontos mais marcantes ligados as obras que foram selecionadas e ao elementos de estilo que foram extraídos delas, assim como também por mostrarem o estilo de trabalho pessoal que a Designer já aplica em suas criações.

Figura 21 – Peças Escolhidas para Confeção



Fonte: A autora (2023).

#### 4.13 MODELAGEM E PROTOTIPAGEM

“A modelagem está para o design de moda, assim como a engenharia está para a arquitetura” (Treptow 2013, p. 151).

Logo após da seleção dos croquis finais, os mesmos são encaminhados para o setor de modelagem para que a produção dos protótipos possa ser feita através da moulage, método tradicional da alta costura, ou modelagem plana onde os modelos são traçados em um papel de forma geométrica, usando uma tabela de medidas. Posteriormente a este processo, há a prova da peça para correção de possíveis falhas antes da transferência dela para o tecido real.

Neste trabalho foram produzidos moldes de 6 peças, todas realizadas através da modelagem plana.

Figura 22 – Modelagens



Fonte: A autora (2023).

#### 4.14 FICHA TÉCNICA

Sendo utilizada para calcular o custo e forma o preço de venda, para Treptow 2013 “a ficha técnica é o documento descritivo de uma peça de coleção”. Geralmente preenchida por assistentes ou estagiários, mas supervisionada pelo designer devido sua importância. Existem alguns campos obrigatórios relacionadas aos dados de identificação, insumos diretos e indiretos, elementos decorativos e mão de obra. De certo que por este projeto ser acadêmico, optamos por uma ficha técnica mais simples.

Figura 23 – Ficha Técnica 1

Ficha Técnica			40				
Coleção <b>Sinestesia</b>			Frente				
Ano <b>Inverno 2024</b>			Verso				
Descrição da Peça Peça Única Cropped em Bengaline com aplicações de tule e organza cristal			Desenho Técnico				
Tabela de Tamanhos			Aviamentos				
P	M	G	Descrição	Composição	Fornecedor	Cor	Quantidade
36	38	42	Botão	Resina Poliéster	Avil	Preto	1
	40	44	Linha	Poliéster	Avil	Preto	1

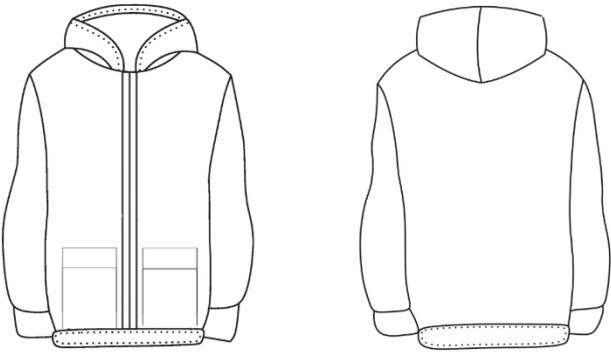
Fonte: A autora (2023).

Figura 24 – Ficha Técnica 2

Ficha Técnica			40				
Coleção <b>Sinestesia</b>			Frente				
Ano <b>Inverno 2024</b>			Verso				
Descrição da Peça Peça Única Calça street em Bengaline com aplicações de tule e organza cristal			Desenho Técnico				
Tabela de Tamanhos			Aviamentos				
P	M	G	Descrição	Composição	Fornecedor	Cor	Quantidade
36	38	42	Elástico	Poliéster e Poliamida	Avil	Preto	1
	40	44	Linha	Poliéster	Avil	Preto	1

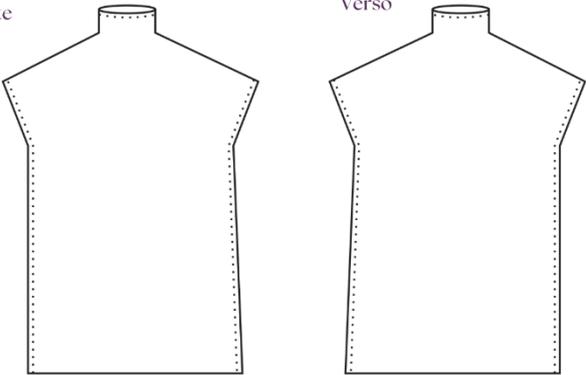
Fonte: A autora (2023).

Figura 25 – Ficha Técnica 3

Ficha Técnica			40				
Coleção <b>Sinestesia</b>			Frente		Verso		
Ano <b>Inverno 2024</b>							
Descrição da Peça Peça Única Moletom aberto com capuz em Malha Jacquard							
Tabela de Tamanhos			Aviamentos				
P	M	G	Descrição	Composição	Fornecedor	Cor	Quantidade
36	38	42	Zipper	Poliéster	Avil	Branco	1
	40	44	Linha	Poliéster	Avil	Branco	1
			Ribana	Metal	Avil	Branco	1

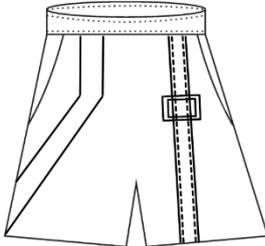
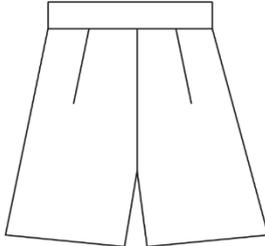
Fonte: A autora (2023).

Figura 26 – Ficha Técnica 4

Ficha Técnica			40				
Coleção <b>Sinestesia</b>			Frente		Verso		
Ano <b>Inverno 2024</b>							
Descrição da Peça Peça Única Blusa oversized gola alta em Lurex							
Tabela de Tamanhos			Aviamentos				
P	M	G	Descrição	Composição	Fornecedor	Cor	Quantidade
36	38	42					
	40	44	Linha	Poliéster	Avil	Branca	1

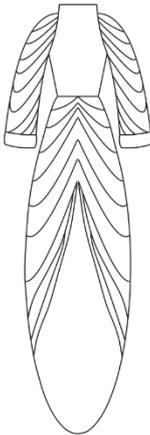
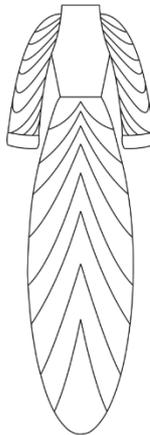
Fonte: A autora (2023).

Figura 27 – Ficha Técnica 5

Ficha Técnica			Frente		Verso		
Coleção <b>Sinestesia</b>							
Ano <b>Inverno 2024</b>							
Descrição da Peça Peça Única Short Alfaiataria em Babi Liso branco com detalhe em babi liso verde							
Tabela de Tamanhos			Aviamentos				
P	M	G	Descrição	Composição	Fornecedor	Cor	Quantidade
36	38	42	Zíper Invisível	Poliéster	Avil	Branco	1
	40	44	Linha	Poliéster	Avil	Branco	1
			Fivela	Metal	Avil	Branco	1

Fonte: A autora (2023).

Figura 28 – Ficha Técnica 6

Ficha Técnica			Frente		Verso		
Coleção <b>Sinestesia</b>							
Ano <b>Inverno 2024</b>							
Descrição da Peça Peça Inteira - Vestido longo com manga longa em Crepe Amanda							
Tabela de Tamanhos			Aviamentos				
P	M	G	Descrição	Composição	Fornecedor	Cor	Quantidade
36	38	42	Zíper Invisível	Poliéster	Avil	Preto	1
	40	44	Linha	Poliéster	Avil	Preto	1

Fonte: A autora (2023).

#### 4.15 EDITORIAL

Figura 29 – Editorial 1



Fonte: A autora (2023).

Figura 30 – Editorial 2



Fonte: A autora (2023).

Figura 31 – Editorial 3



Fonte: A autora (2023).

Figura 32 – Editorial 4



Fonte: A autora (2023).

Figura 33 – Editorial 5



Fonte: A autora (2023).

Figura 34 – Editorial 6



Fonte: A autora (2023).

Figura 35 – Editorial 7



Fonte: A autora (2023).

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta da coleção partiu da ideia de desenvolver um projeto com foco na cultura da cidade de Surubim através das obras de um grande artesão e artista local que há muitos anos a eterniza. A valorização dessa cultura, assim como sua disseminação por maneiras diversas consegue atingir um público que outrora não fora alcançado e despertar o sentimento de pertença que sempre existiu, mas que estava adormecido.

O projeto conseguiu atingir seu objetivo por meios teóricos e práticos. Assim, o estudo demonstrou através de pesquisas que a obras produzidas por Apolinário resumem bem como a cidade é um berço de manifestações culturais. E, mesmo não tendo a devida valorização e atenção da massa em geral, tais obras continuam diariamente fazendo a cultura surubinense resistir.

Quanto a parte prática, o projeto utilizou a metodologia proposta por Doris Treptow (2013), pois permite um melhor entendimento sobre como suas etapas são divididas e desenvolvidas, contudo aquelas que possuem um caráter mais mercadológico não foram utilizadas nesse projeto por ser de cunho autoral e vanguardista.

De certo que a maior parte do estudo se concentrou no referencial teórico e nas pesquisas, tendo em vista que era necessário o entendimento sobre a construção cultural da cidade, assim como de suas principais características visuais, pois o reconhecimento dessas características aplicadas nas obras feitas por Apolinário serviu como fator para sua catalogação.

A partir daí foram criados 20 (vinte) looks, onde 3 (três) deles foram escolhidos para serem confeccionados, sendo estes feitos por mim, dentro dos conhecimentos e tecnologias dispostas e adquiridas durante o curso de graduação em Design da UFPE. Vale ressaltar que as costureiras Neguinha e Zan, ajudaram-me na confecção dos looks devido ao tempo restrito para a produção. Após a confecção foi realizado um editorial de moda, onde teve como responsável pela Beauty o maquiador Jad Fernandes e pelo cenário Juju Decorações que deu vida a um ambiente composto com folhagens e flores diversas, no estúdio do fotografo Antônio Luiz. Este cenário foi escolhido para fazer alusão a proposta de trabalho de Apolinário que está vinculada à utilização de material reciclado em suas peças, impulsionando a ideia de promover um ambiente mais limpo e arborizado.

É válido ressaltar ainda que em todas as etapas realizadas neste projeto houve a opção de forma consciente e proposital em utilizar a participação apenas de profissionais surubineses para mostrar toda a capacidade e a qualidade que o povo possui.

Ao decorrer do processo houve algumas dificuldades, mas que foram possíveis de resolver com o apoio de pessoas assertivas e com a persistência e humildade de tentar e errar inúmeras vezes, até a obtenção e conclusão deste sonho. Resultou, assim, em um projeto com uma identidade marcante e singular.

Por fim, com os resultados obtidos com este estudo, para além de disseminar temas culturais, podem servir também de referência para futuros trabalhos acadêmicos, abrindo espaço para mais estudos envolvendo arte e moda assim como identidade cultural e valorização do pequeno artista/artesão.

## REFERÊNCIAS

- ANTÔNIO F., Cabral. **Memórias da terra do boi Surubim**. Minas Gerais, Livraria e Editora Unimontes, 2002.
- ANTONIO MEDEIROS, Luiz. **Surubim, a história de todos os tempos**. Surubim, Gráfica Agreste Ltda, 2007.
- CASTILHO, Kathia; AZEREDO, Vera; BARRETTO, Marcos Ribeiro Pereira. **O que a metodologia em design pode aprender com a engenharia de software?** Anais: 4º Congresso Internacional de Pesquisa em Design, Rio de Janeiro 2007.
- JONES, S. J. **Fashion design**. New York: Watson-Guption Publications, p. 191, 2002
- LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero**. Editora companhia de bolso, 2009, São Paulo.
- MATTA, Roberto da. **Você tem cultura?** Artigo publicado no Jornal da Embratel, RJ, 1981.
- MIRANDA, Ana Paula de. **Consumo de moda: a relação pessoa-objeto**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.
- MONTEMEZZO, Maria Celeste de Fátima Sanches. **Diretrizes metodológicas para o projeto de produtos de moda no âmbito acadêmico**. 2003. Disponível em <http://hdl.handle.net/11449/97020>.
- MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. 1. ed. Martins Fontes, 1998.
- RECH, S. **Moda: por um fio de qualidade**. Florianópolis: Udesc, 2022.
- TREPTOW, Doris. **Inventando Moda: Planejamento de Coleção**. 5 ed. Brusque: D. Treptow, 2013.