



PROCESSOS CRIATIVOS A PARTIR DO JOGO DA MEMÓRIA “MULHERES NA ARTE E NA MODA”

Creative Processes Inspired by the Game “Women in Art and Fashion”

Fleck, Isis Daniela; Graduanda em Moda; Universidade Feevale, isisdffleck@gmail.com¹
Machado, Daniele; Graduanda em Moda; Universidade Feevale, danieliezmachado@gmail.com²
Hoffman, Ana Cleia Christovam; PhD; Universidade Feevale, anahoffmann@feevale.br³

Resumo: O presente artigo tem como objetivo mostrar como o jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda” atuou como disparador no processo criativo, evidenciando que a criação não se limita ao resultado, mas envolve um percurso de escolhas, experimentações e reflexões. Como metodologia, utilizou-se a revisão bibliográfica, por meio de livros e artigos, aliada à experimentação nos processos criativos dos objetos, por meio das contribuições de autoras como Salles (2004) e Hoffman (2023; 2024; 2025).

Palavras chave: Moda; Jogo da memória; Processos Criativos.

Abstract: This article aims to show how the memory game “Women in Art and Fashion” acted as a trigger in the creative process, highlighting that creation is not limited to the final result, but involves a journey of choices, experimentation, and reflection. The methodology used included a literature review — through books and academic articles — combined with practical experimentation in the creative processes of the objects, based on the contributions of authors such as Salles (2004) and Hoffman (2023; 2024; 2025).

Keywords: Fashion; Memory Game; Creative Processes.

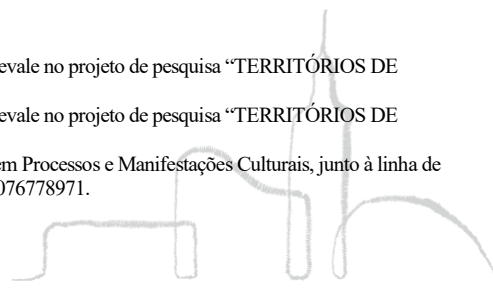
Introdução

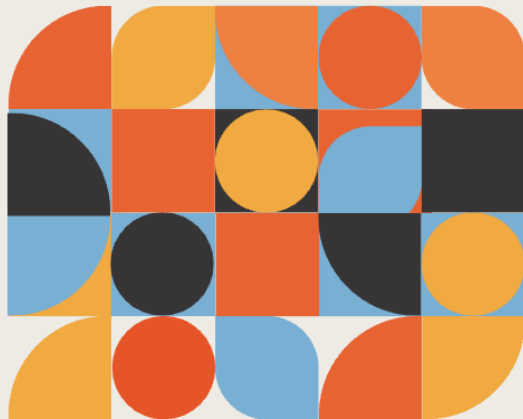
A criação é um dos pilares fundamentais da expressão humana, permeando diversas áreas, como a arte, a moda, o design e até mesmo a ciência. No entanto, não raras as vezes, o foco recai apenas sobre o resultado, excluindo a complexidade e beleza do percurso de criação que constrói o objeto. Compreender os processos criativos é essencial para valorizar não apenas a obra, no caso da arte, e a roupa, no caso da moda, como produtos,

¹ Graduanda em Moda pela Universidade Feevale, atualmente no terceiro semestre, com Bolsa de Iniciação Científica Feevale no projeto de pesquisa “TERRITÓRIOS DE (R)EXISTÊNCIAS: corpo, arte e moda – potências moleculares”.

² Graduanda em Moda pela Universidade Feevale, atualmente no terceiro semestre, com Bolsa de Iniciação Científica Feevale no projeto de pesquisa “TERRITÓRIOS DE (R)EXISTÊNCIAS: corpo, arte e moda – potências moleculares”.

³ Atualmente, é professora adjunta na Universidade Feevale, pesquisadora colaboradora no Programa de Pós-graduação em Processos e Manifestações Culturais, junto à linha de pesquisa Linguagens e Ensino e docente no curso de Moda. Figurinista e performer. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8380090076778971>.





20^º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

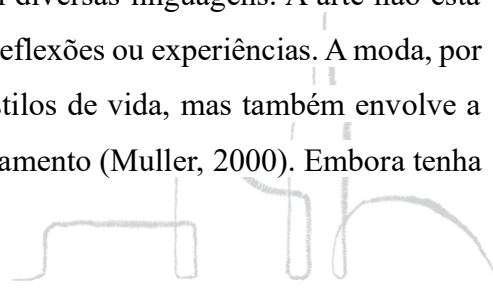
mas também as experimentações, os desafios e as decisões que moldam conceitos e ideias, os quais podem se materializar em criações com caráter artístico ou comercial.

A partir de um desafio proposto no jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda”, idealizado no contexto do projeto de pesquisa TERRITÓRIOS DE (R)EXISTÊNCIAS: corpo, arte e moda - potências moleculares e do Projeto de Extensão Moda na Escola e suas Manifestações Culturais, junto ao Programa de Pós-graduação da em Processos e Manifestações Culturais da Universidade Feevale, bolsistas vinculadas ao curso de Moda tiveram como objetivo criar uma obra ou objeto. Com base nessa experiência, este artigo propõe uma reflexão sobre como os processos criativos podem servir de suporte para criação na moda e de que maneira o jogo funcionou como um disparador nesse percurso. O objetivo geral é demonstrar que o jogo da memória impulsionou esse processo e evidenciar que a criação não se limita ao resultado, mas se constrói por meio de um percurso rico em experimentações e escolhas. Como metodologia, foram utilizados a revisão bibliográfica, com base em livros e artigos, e o processo criativo para a elaboração das obras, fundamentado em autoras como Salles (2004) e Hoffmann (2023; 2024; 2025).

Arte e moda

A moda e a arte estiveram conectadas em vários momentos ao longo da história. Ambas são formas de expressão cultural, social e estética que refletem os valores de um período. Historicamente, ambas se configuram como ferramentas narrativas capazes de registrar e comprovar fatos ocorridos que esta geração não presenciou. Segundo Muller (2000, p. 4), no século XX ocorrem diversos movimentos expondo os interesses recíprocos entre as duas áreas. Ultrapassando sua função usual, no cenário contemporâneo, a moda passa a dialogar de forma mais direta com a arte e utiliza de suas ferramentas para auxiliar a linguagem visual, identidade e a crítica social.

Arte é tradicionalmente compreendida como uma forma de expressão humana que transmite ideias, emoções, críticas e percepções sobre o mundo, podendo se manifestar em diversas linguagens. A arte não está necessariamente ligada à funcionalidade. Ela busca provocar sentimentos, reflexões ou experiências. A moda, por sua vez, trata-se de um fenômeno sociocultural, ligado à construção de estilos de vida, mas também envolve a criação e o uso de roupas e acessórios que expressam identidade e comportamento (Muller, 2000). Embora tenha





20^º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

o aspecto funcional de vestir o corpo, a moda também é uma forma de expressão visual e estética, relacionada à criatividade. De acordo com Hoffman (2025, p. 11), pode-se dizer que “nesse contexto, o campo da moda e da arte se amplia, conectando-se ao fazer manual como prática estética, política e afetiva. Entre essas práticas, destacam-se a escrita, a pintura, a escultura, a costura, o bordado, o tricô, o crochê, entre outras formas de criação que entrelaçam corpo, memória e território”.

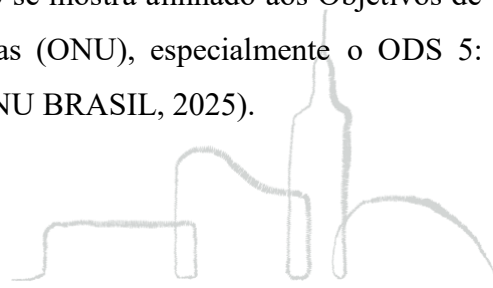
Podemos observar os encontros entre a arte e a moda em diversos momentos da história — alguns amplamente reconhecidos pela sociedade, outros menos evidentes. Como exemplo, na atualidade, destacamos Solange Gonçalves Luciano e sua obra *Vestes Falantes*. Segundo Hoffman, a multiartista,

Ao narrar sua própria história, circular pelos espaços públicos, participar de exposições e levar sua voz ativista sobre questões importantes dentro do contexto da saúde mental, apresenta seu universo pessoal expresso em texto, voz e nas suas pinturas. Seu fortalecimento está numa prática política que resiste a invisibilidade, e seu fazer além de artístico, é intelectual e documental também. (Hoffman, 2023, p. 25)

Pelo breve exposto, compreendemos moda e arte como linguagens culturais que se influenciam mutuamente. Quando a moda estabelece diálogo com a arte, ela ultrapassa a função do vestir e se transforma em crítica, celebração estética e afirmação política. Esse entrelaçamento, vale dizer, nos conduz a questionamentos, como pontua Salles (2004, p. 103): “Quem somos nós, senão uma combinatória de experiências, informações, de leitura, de imaginações? Cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis”.

Processo criativo a partir do jogo da memória

O jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda” é composto por 52 cartas com obras de artistas mulheres, e tem o objetivo de dar visibilidade àquelas que foram historicamente marginalizadas e outras tantas que produzem interlocução com as artes têxteis e a moda (Hoffman, 2025). Através de um jogo da memória ludopedagógico e oficinas que se utilizem de resíduos têxteis, este projeto se mostra alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU), especialmente o ODS 5: Igualdade de Gênero, e o ODS 12: Consumo e Produção Responsáveis (ONU BRASIL, 2025).





20^º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

Os processos criativos nas artes visuais e na moda envolvem uma interação complexa entre percepção, técnica e subjetividade. Longe de se reduzirem a um conjunto de etapas mecânicas, esses processos constituem um fluxo dinâmico de experimentação, no qual o indivíduo estabelece relações entre o seu objeto e o contexto em que está inserido. É válido mencionar que a produção artística não se limita ao momento da materialização de um objeto, mas se desenvolve ao longo de um percurso contínuo, permeado por motivações internas, influências externas e pela interação com o acaso. Segundo Salles (2004, p. 104), “os recursos ou procedimentos criativos são esses meios de concretização da obra. Em outras palavras, são os modos de expressão ou formas de ação que envolvem manipulação e, conseqüentemente, transformação da matéria”.

Além disso, percebe-se que o ato de criar vai muito além de simplesmente “ser criativo”; ele envolve técnica, repetição e adaptação ao longo de experimentações, nas quais se estabelecem novos caminhos que levam a um ou mais resultados. Frequentemente, é necessário esforço para que esse processo não se torne excessivamente metódico, mas se configure como “maneiras” de criar. Como apontam Hoffman e Zordan (2016, p. 129), “ao mostrar os procedimentos que são fabricados, não se busca um modo de regulamentar um método, produzir um adestramento. Como ele surge dentro do próprio experimento, ao ser novamente experimentado, produz ressonâncias e variações”.

À vista da organização dos processos criativos, podemos citar o método de abordagem EBP (Estudos Baseados na Prática), ou, na terminologia original, *Practice-based Studies*, que enfatiza a questão do fazer, dando materialidade à prática e tornando-a observável (Pagani, 2021). Pode-se dizer que “a pesquisa baseada na prática é um processo de produção de conhecimento que exige um método, mas ele precisa ser adequado a consecução do objetivo proposto, abrindo a possibilidade para criação de novos métodos sempre que necessário (Bispo, 2015, *apud* Pagini, 2021, p. 14). Abaixo, na figura 1, está um organograma para demonstrar o processo criativo.

Figura 1: Organograma demonstrando o processo criativo



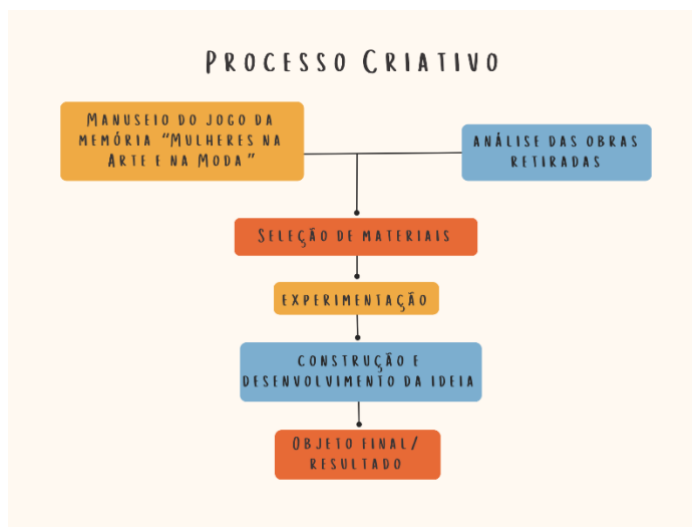


20º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025



Fonte: Autoras

Na primeira etapa do processo, ao aplicar o jogo da memória, foram retiradas três cartas, contendo as obras de Ana Mendieta (*Siluetas*), Sonia Gomes (*Quando o sol nasce azul*) e Harmonia Rosales (*Ori*), demonstradas na Figura 2. No encontro entre as obras dessas autoras, delineia-se uma costura poética e política que atravessa o corpo feminino e seus apagamentos, exaltando suas ancestralidades e desafiando os cânones estéticos ocidentais. Ana Mendieta é uma artista cubana que aborda violências e apagamentos legitimados por meio do estabelecimento de identidades fixas (Wanderley, 2017); Sonia Gomes, brasileira, do interior de Minas Gerais, apresenta suas artes têxteis em forma de resistência cultural (Santiago, 2024); e Harmonia Rosales, artista norte-americana de ascendência afro-cubana, desafia as representações hegemônicas, incluindo o corpo negro em suas obras (Bastos, 2022).





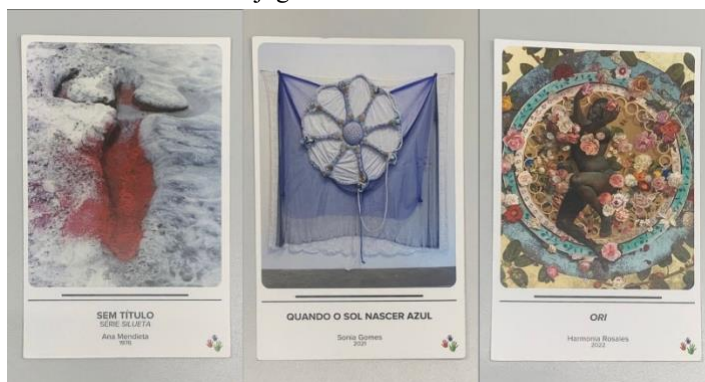
20^º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

Figura 2: Cartas retiradas no jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda”



Fonte: Autoras

A partir dessas referências iniciais, iniciou-se a análise das obras, buscando identificar elementos em comum. Os materiais utilizados incluíram galhos caídos nos arredores da faculdade, fita adesiva, alfinetes e rendas disponíveis no laboratório de moda da instituição. Sem uma direção clara no início, diversas experimentações foram realizadas até que, ao posicionar e reposicionar os galhos com a fita adesiva, formou-se uma silhueta semelhante a um corset. Como essa peça historicamente molda o corpo feminino de maneira artificial, optou-se por seguir essa linha crítica, traçando um paralelo entre os galhos e os ossos humanos.

Assim, a utilização da fita para forçar os galhos em formatos contrários à sua natureza tornou-se uma metáfora da imposição cultural sobre os corpos femininos. O caráter crítico dessa abordagem foi reforçado pelo fato de que apenas os galhos mais frágeis eram passíveis de modelagem, enquanto os demais se quebravam ao longo do processo. Essa metáfora, que se relaciona com a obra de Ana Mendieta ao refletir sobre como os corpos são regulados, também dialoga com Hoffman, segundo a qual

O próprio corpo, altamente modificável e instável, pode fornecer informações ambíguas e imprecisas sobre a identidade do indivíduo. Dessa forma, as alterações sofridas pelo corpo ao longo do tempo, os possíveis impactos que ele pode sofrer, a expressão de seus afetos e os humores que o acometem traduzem diversos significados em relação à identidade. (Hoffman, 2024, p. 9)

Entretanto, a predominância visual da fita incomodava. Buscaram-se, então, alternativas para suavizar sua presença. Inicialmente, tecidos foram testados, mas o resultado não correspondia à proposta, pois remetiam a remendos ou curativos, em desacordo com a crítica pretendida. A solução mais adequada veio com o uso das rendas, que, além de sua delicadeza, continham padrões florais que dialogavam com as obras de Sonia Gomes e



20º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

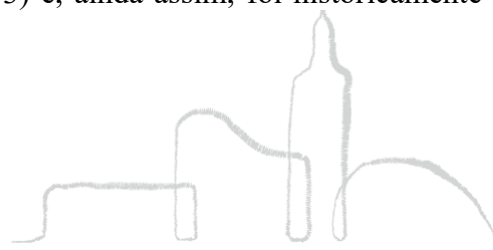
Harmonia Rosales. Sua transparência permitia apenas uma camuflagem parcial da fita, sem eliminá-la por completo, o que manteve a essência crítica da obra: a brutalidade disfarçada imposta sobre as mulheres. Como complemento, alfinetes foram adicionados às rendas para simbolizar a violência do processo de construção de uma feminilidade forçada.

Figura 3: Primeiro processo criativo



Fonte: Autoras

No segundo processo criativo, outras três cartas foram retiradas do jogo, apresentando, dessa vez, obras de Vera Chaves Barcellos (*On Ice*), Cecile Perra (*Quand j'étais petite*) e Leonora Carrington (*The Temptation of St. Anthony*). Com uma orientação mais clara devido à experiência anterior, iniciou-se a análise dos pontos em comum entre as obras. Foram identificadas referências triangulares, menções à infância das artistas e um uso expressivo de cores. Vera Chaves Barcellos, artista gaúcha, a partir de 1970, utilizou a fotografia, entre outras ferramentas, para expressar uma arte que passeia entre as linguagens visual, tátil e verbal (Barcellos, 2025). Cecile Perra, artista visual francesa, cria esculturas têxteis por meio de diferentes técnicas, como costura e colagem. Leonora Carrington, multiartista britânica, por sua vez, “escreveu peças de teatro, desenhou cenários teatrais, trabalhou com têxteis, escreveu uma série de contos” (Nunes, 2021, p. 13) e, ainda assim, foi historicamente apagada do movimento surrealista.





20º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

Figura 4: Cartas retiradas no jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda”



Fonte: Autoras

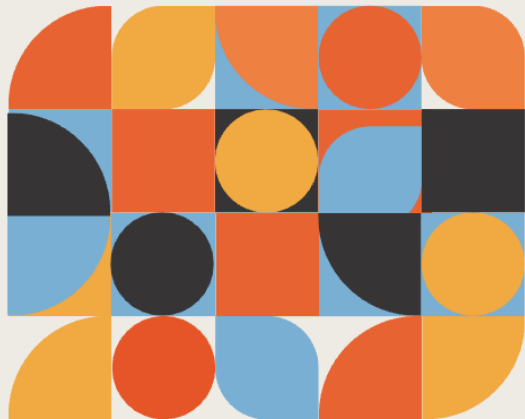
A criação partiu de resíduos têxteis disponíveis no laboratório de moda da instituição, costurados de forma a compor uma saia cujas extremidades adotavam formatos triangulares, inspirados na obra de Vera Chaves Barcellos. Para reforçar a conexão com as memórias infantis, botões e miçangas, foram aplicados à mão ao longo do cós da peça, evocando elementos simbólicos desse período da vida.

Figura 5: Segundo processo criativo



Fonte: Autoras





20º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

Diante desta experiência, pode-se dizer que o jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda” oferece infinitas possibilidades de disparos criativos. Além de ampliar o nosso repertório e a interlocução entre moda, arte, corpo e política, a proposta evidenciou a importância de observar os caminhos percorridos durante o processo criativo, especialmente em produções autorais.

Considerações finais

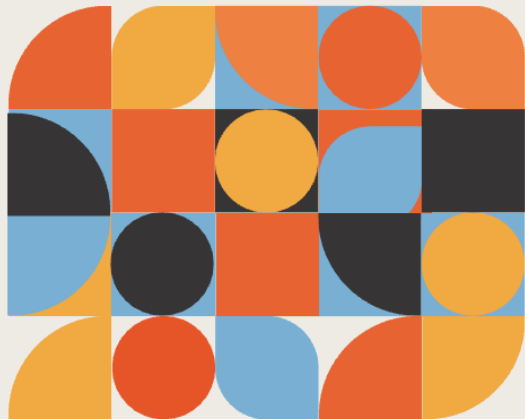
Ao retomar o objetivo deste artigo, observa-se que a experiência proposta através do jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda” evidenciou como os processos criativos podem se constituir em caminhos potentes de experimentação e expressão crítica na moda. Mais do que um recurso lúdico, o jogo atuou como dispositivo ativador de reflexões e afetos, possibilitando a aproximação com obras de artistas mulheres, não raras as vezes, marginalizadas ou esquecidas, e impulsionou a criação de objetos que entrelaçam corpo, arte, moda e política.

Ao longo das experimentações, ficou evidente que, ao dialogar com a arte, a moda expande seu campo de atuação e se transforma em linguagem estética e política. O percurso criativo, com suas dúvidas, desvios e descobertas, revelou-se tão significativo quanto o objeto final, reforçando a importância de valorizá-lo como parte fundamental da construção simbólica e narrativa do vestuário. Não se trata de um passo-a-passo, mas da própria expressão singular do ato de criar. Assim, no entrelaçar desses elementos, se molda um campo de (re)existência que permite aproximar a vida de quem cria do objeto que se está sendo criado. Ou seja, o criar reafirma a vida. A veste e o artefato artístico que foram criados não se limitam a adornar espaços, mas podem emergir como manifestação de resistência, identidade e crítica social.

Referências

BARCELLOS, V. C. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira**. São Paulo: Itaú Cultural, 2025. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoas/2717-vera-chaves-barcellos>. Acesso em: 18 jun. 2025.





20^º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

BASTOS, J. C. S. Representações não hegemônicas em Hamonia Rosales: análise das obras “The Creation of God” e “The Virtuous Woman”. **Revista Ecos**, Cáceres, v. 33, n. 2, p. 71-84, 2022. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/ecos/article/view/11237>. Acesso em: 5 mai. 2025.

HOFFMAN, A. C. C. Jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda”: cultura visual, criatividade e alteridade na escola. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**, v. 9, n. 2, p. 1-20, 2025. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/26976/18698>. Acesso em: 18 jun. 2025.

HOFFMAN, A. C. C. Moda e Biopoder: a nudez nas performances de Vanessa Beecroft. **Modapalavra e-periódico**, Florianópolis, v. 17, n. 42, p. 01-29, 2024. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/23804>. Acesso em: 27 jun. 2025.

HOFFMAN, A. C. C. Pinturas de si: éticas e poéticas nas vestes falantes da artista visual Solange Gonçalves Luciano. **dObra[s] – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, n. 39, p. 19-37, set./dez. 2023. Disponível em: <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/1659/822>. Acesso em: 18 jun. 2025.

HOFFMAN, A. C. C.; ZORDAN, P. B. M. B. G. Esquizo-escrita do figurino: procedimentos para pensar processos de criação. **IARA – Revista de Moda, Cultura e Arte**, São Paulo, v. 8, n. 2, jan. 2016. Disponível em: <http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistaiara/>. Acesso em: 28 mai. 2025.

MÜLLER, F. **Arte & moda**. São Paulo: Cosac & Naify, 2000.

NUNES, T. Leonora Carrington: trauma, redenção e o noivado consigo mesma. **PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais**, [S.l.], v. 26, n. 45, jun. 2021. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/PortoArte/article/view/117774>. Acesso em: 29 jun. 2025.

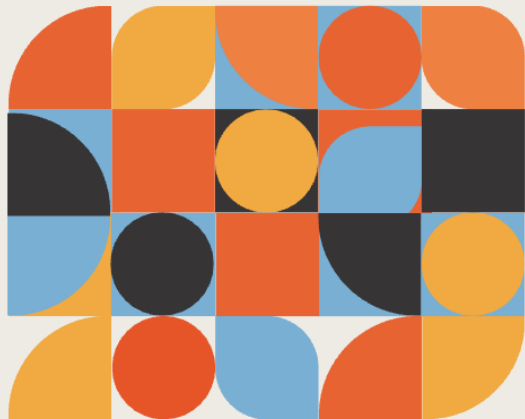
ONU BRASIL. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: 27 jun. 2025.

PAGINI, C. Estudos Baseados na Prática (EBP): uma revisão sistemática de literatura. **Revista Reuna**, v. 18, n. 4, p. 1-18, 2021. Acesso em: 14 ago. 2025.

SALLES, C. A. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. 2ª ed. São Paulo: Annablume, 2004.

SANTIAGO, L. Fios que tecem a resistência – o fio a fio ancestral de Sonia Gomes. **dObra[s] – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, [S. l.], n. 41, p. 292–315, 2024. Disponível em: <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/1866>. Acesso em: 29 jun. 2025.





20^º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

WANDERLEY, O. C. L. “Nem aqui nem lá”: rastros do feminino nas fotoperformances de Ana Mendieta. **Comunicação e Sociedade**, João Pessoa, v. 32, p. 305–317, dez. 2017. Disponível em: <https://revistacomsoc.pt/index.php/revistacomsoc/article/view/1095>. Acesso em: 29 jun. 2025.

