

## **Brasilvision como uma pedagogia da fantasia e do deslocamento simbólico no ensino de Design de Moda**

*Brasilvision as a pedagogy of fantasy and symbolic displacement in Fashion Design education*

*Brasilvision como pedagogía de la fantasía y del desplazamiento simbólico en la enseñanza de lo Diseño de Moda*

DOI: 10.5965/259446301022026e8560

**Ítalo José de Medeiros Dantas**

Universidade Feevale e Universidade do Estado de Minas Gerais  
Lattes: 3950194171500432. Orcid: 0000-0003-0710-6142.  
Scopus: 58663265300. E-mail: [italodantasdesign@hotmail.com](mailto:italodantasdesign@hotmail.com)

**Adson de Lima Claudino**

Universidade Federal do Rio Grande do Norte  
Lattes: 9281390806007447. Orcid: 0000-0002-6519-6847.  
Scopus: 58664031500. E-mail: [adsonlc@hotmail.com](mailto:adsonlc@hotmail.com)

**Marcelo Curth de Oliveira**

Universidade Feevale  
Lattes: 9274460542090840. Orcid: 0000-0002-9361-8373.  
Scopus: 57202831760. E-mail: [marcelo.curth@feevale.br](mailto:marcelo.curth@feevale.br)



Licenciante: Revista de Ensino em Artes, Moda e Design, Florianópolis, Brasil.

Este trabalho está licenciado sob uma licença Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Publicado pela Universidade do Estado de Santa Catarina

Copyright: © 2026 pelos autores.

Submetido em: 28/02/2026

Aprovado em: 30/04/2026

Publicado em: 01/06/2026

## Resumo

O presente artigo analisa o projeto pedagógico *Brasilvision* como dispositivo de imaginação aplicada e deslocamento simbólico no ensino de Design de Moda. A proposta consistiu no sorteio de estados brasileiros para que grupos de estudantes traduzissem identidade territorial e repertório musical em figurino e cenografia performática, inspirados na lógica de um festival internacional. Fundamentado em Gianni Rodari, especialmente nos conceitos de jogo e *binômio fantástico*, o estudo compreende o acaso como motor estruturante do processo criativo, capaz de deslocar os estudantes de zonas de conforto e instaurar tensões produtivas entre elementos heterogêneos. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa aplicada, de abordagem qualitativa e caráter exploratório, baseada na análise interpretativa dos processos projetuais, dos painéis visuais, dos *sketchbooks* e das maquetes e figurinos desenvolvidos. Os resultados evidenciam que o sorteio operou como dispositivo pedagógico que transformou estranhamento em investigação estética estruturada, culminando em soluções formais integradas entre traje e espaço cênico. Concluímos que o *Brasilvision* configura uma pedagogia da fantasia no ensino de moda, articulando jogo, pesquisa cultural e tradução intersemiótica como fundamentos para uma aprendizagem crítica e inventiva.

**Palavras-chave:** Moda, Estudo e Ensino. Figurino. Imaginação. Performance (Arte). Identidade cultural.

## Abstract

*This paper analyzes the pedagogical project Brasilvision as a device of applied imagination and symbolic displacement in Fashion Design education. The proposal consisted of randomly assigning Brazilian states to student groups, who were then challenged to translate territorial identity and musical repertoire into performative costume and scenography inspired by an international music festival format. Grounded in Gianni Rodari's concepts of play and the fantastic binomial, the study understands chance as a structuring force in the creative process, capable of displacing students from aesthetic comfort zones and generating productive tensions between heterogeneous elements. Methodologically, this is an applied, qualitative, and exploratory study based on interpretative analysis of design processes, visual panels, sketchbooks, and the developed costumes and stage models. The results demonstrate that randomness functioned as a pedagogical trigger, transforming initial estrangement into structured aesthetic investigation and resulting in integrated narrative systems between costume and stage space. We conclude that*

*Brasilvision constitutes a pedagogy of imagination in fashion education, articulating play, cultural research, and intersemiotic translation as foundations for critical and inventive learning.*

**Keywords:** Fashion education. Costume design. Imagination. Performance art. Cultural identity.

## Resumen

*Este artículo analiza el proyecto pedagógico Brasilvision como un dispositivo de imaginación aplicada y desplazamiento simbólico en la enseñanza del Diseño de Moda. La propuesta consistió en el sorteo de estados brasileños para que grupos de estudiantes tradujeran la identidad territorial y el repertorio musical en vestuario y escenografía performática, inspirados en la lógica de un festival internacional. Fundamentado en los conceptos de juego y binomio fantástico de Gianni Rodari, el estudio comprende el azar como principio estructurante del proceso creativo, capaz de desplazar a los estudiantes de sus zonas de confort estético y cultural, generando tensiones productivas entre elementos heterogéneos. Metodológicamente, se trata de una investigación aplicada, de enfoque cualitativo y carácter exploratorio, basada en el análisis interpretativo de los procesos proyectuales, los paneles visuales, los cuadernos de bocetos y las maquetas y vestuarios desarrollados. Los resultados evidencian que el sorteo actuó como detonador pedagógico, transformando el extrañamiento inicial en investigación estética estructurada y en soluciones formales integradas entre cuerpo y espacio escénico. Se concluye que Brasilvision configura una pedagogía de la fantasía en la enseñanza de la moda, articulando juego, investigación cultural y traducción intersemiótica como fundamentos para un aprendizaje crítico e inventivo.*

**Palabras clave:** Enseñanza de la moda. Diseño de vestuario. Imaginación. Performance. Identidad cultural.

## 1 Introdução

Nas últimas décadas, o ensino de Design de Moda tem sido desafiado a ultrapassar abordagens estritamente técnicas e produtivistas, incorporando dimensões críticas, simbólicas e culturais no processo formativo. A moda, enquanto linguagem visual e sistema de significação, demanda práticas pedagógicas que articulem criação, pesquisa e reflexão social. Nesse contexto, torna-se relevante investigar metodologias que integrem experimentação estética, construção conceitual e

desenvolvimento projetual, promovendo experiências formativas que transcendam a mera reprodução de tendências ou habilidades operacionais.

Paralelamente, o debate educacional contemporâneo tem ressaltado a importância da imaginação, do jogo e da criatividade como fundamentos do pensamento crítico e da aprendizagem significativa. Em diálogo com Gianni Rodari (2001), compreende-se que a fantasia não constitui fuga da realidade, mas modo de reorganizá-la simbolicamente. A pedagogia da imaginação propõe que o encontro entre elementos distantes, por meio do acaso, do desvio e da recombinação, ativa processos cognitivos e inventivos capazes de ampliar a percepção do mundo e suas possibilidades.

No campo da performance e da cultura visual, o figurino emerge como dispositivo privilegiado dessa reorganização simbólica. Estudos recentes apontam que o vestuário, especialmente em contextos performáticos, atua como linguagem narrativa e sistema de signos que comunica identidade, pertencimento e posicionamentos políticos. Assim, a articulação entre moda conceitual e figurino de espetáculo revela-se terreno fértil para práticas pedagógicas que integrem narrativa, materialidade e experimentação estética.

Nesse cenário, o deslocamento simbólico apresenta-se como método criativo capaz de mediar processos de tradução cultural e transposição intersemiótica. Ao converter territórios, memórias e referências musicais em linguagem visual e performática, cria-se uma distância produtiva que permite reinterpretar o real de forma crítica e inventiva. A transposição entre sistemas simbólicos, seja ele do território ao palco, ou da música ao figurino, não apenas mobiliza competências técnicas, mas ativa processos de imaginação estruturada no contexto formativo.

Nesse sentido, a relevância deste estudo reside na necessidade de sistematizar e analisar experiências pedagógicas que articulem fantasia, criação e pensamento simbólico no ensino de moda. Embora haja crescente produção sobre figurino como linguagem e sobre metodologias criativas, ainda são escassas investigações que examinem, de modo articulado, a aplicação de fundamentos rodarianos em práticas projetuais no ensino superior em Design de Moda.

Como contribuição, o artigo propõe uma leitura teórico-analítica de uma experiência pedagógica interdisciplinar, especificamente o projeto *Brasilvision*, evidenciando como imaginação, jogo e deslocamento simbólico podem estruturar um dispositivo formativo no qual pesquisa cultural se converte em criação estética. Ao articular fundamentos da pedagogia da fantasia com processos de desenvolvimento conceitual em moda, o estudo amplia o debate sobre metodologias criativas no campo das artes, da moda e do design.

Diante disso, o objetivo deste artigo é analisar o projeto pedagógico *Brasilvision* como uma pedagogia da fantasia e do deslocamento simbólico no ensino de Design de Moda, demonstrando de que maneira a articulação entre território, música e figurino constitui um exercício formativo de imaginação aplicada e transposição simbólica.

## 2 Fundamentação teórica

### 2.1 Imaginação e jogo em Gianni Rodari

Em Gianni Rodari, a imaginação e o jogo não constituem atividades marginais da infância, mas eixos estruturantes de uma pedagogia criativa. Em *Grammatica della fantasia* (Rodari, 2001), o autor argumenta que inventar histórias, manipular palavras e experimentar imagens não são interrupções entre momentos de aprendizagem “séria”; ao contrário, configuram modos de pensar, conhecer e transformar a realidade. Portanto, entendemos que a fantasia, nesse sentido, não é escapismo, mas um projeto ético e político: afirma o direito à expressão criativa e concebe a educação como espaço de liberdade, colaboração e consciência crítica. Seu conhecido lema democrático, “todos os usos da palavra para todos” (Rodari, 2001, p. 12), posiciona a linguagem como instrumento de emancipação, e não de controle.

Assim, para Rodari (2001), a fantasia constitui um modo legítimo de engajamento com o real. Uma palavra lançada na mente, como uma pedra em um lago, gera ondas de associações, memórias, analogias e conexões inesperadas (Rodari, 2001). A imaginação desmantela o já dado e abre espaço para o que poderia ser diferente. Essa perspectiva dialoga com pesquisas que enfatizam a importância formativa das atividades

imaginativas que simulam papéis sociais e situações ficcionais para o desenvolvimento da compreensão de regras, valores e perspectivas alternativas (Dias; Branco, 2025; Souza; Baptista; Ribeiro-Silva, 2025). A imaginação, portanto, opera como reconstrução, e não como evasão; reorganiza a experiência por meio de novas constelações simbólicas.

O jogo, especialmente o jogo linguístico, ocupa papel central nesse processo. As reflexões de Rodari sobre jogos de palavras, rimas, neologismos e nonsense revelam a linguagem como matéria a ser manipulada, torcida e recombinada (Rodari, 2001). Em diálogo com estudos sobre jogos verbais na literatura infantil (Murce Filho, 2020), essa manipulação lúdica da linguagem produz o que pode ser descrito como o prazer da autoexpressão e da liberdade composicional. Por meio de trocadilhos, rimas inesperadas e do chamado “erro criativo”, a linguagem torna-se campo de experimentação no qual o automatismo é suspenso e novas possibilidades semânticas emergem (Rodari, 2001). Desse modo, compreende-se que a criatividade não nasce da repetição, mas do desvio.

O conceito rodariano de *binômio fantástico* esclarece ainda mais essa dinâmica. A criatividade não deriva de elementos isolados, mas da tensão entre termos distantes forçados à relação (Rodari, 2001). A imaginação é ativada quando duas palavras heterogêneas colidem, compelindo a mente a estabelecer parentescos inesperados e vínculos narrativos. Essa estrutura aproxima-se de perspectivas psicológicas que enfatizam formas relacionais e dialógicas de pensamento (Souza; Baptista; Ribeiro-Silva, 2025). Nesse sentido, o jogo não é decorativo; constitui arquitetura cognitiva. O encontro entre elementos estranhados gera movimento narrativo e invenção simbólica (Rodari, 2001).

Diferentes modalidades de jogo ativam a imaginação de maneiras distintas, ainda que complementares. Jogos verbais (trocadilhos, neologismos) exploram o significante e estimulam a criatividade linguística (Murce Filho, 2020); situações de faz-de-conta favorecem a cooperação, a negociação de valores e a compreensão social (Souza; Baptista; Ribeiro-Silva, 2025); jogos visuais em livros ilustrados ampliam o letramento verbo-visual e a sensibilidade à materialidade das imagens (Murce Filho, 2020). Essas modalidades não fragmentam a aprendizagem, mas articulam linguagem, imagem e experiência social em um processo formativo integrado (Rodari,

2001). Assim, o jogo torna-se simultaneamente experimentação e ensaio de mundos alternativos.

Por fim, Rodari (2001) concebe o jogo como princípio pedagógico, e não como ornamento didático. Pesquisas educacionais indicam que práticas lúdicas favorecem engajamento, prazer e desenvolvimento cognitivo, social e afetivo quando estruturadas como propostas abertas, cooperativas e imaginativas (Santos; Costa, 2025; Silva; Rodrigues, 2025; Souza; Baptista; Ribeiro-Silva, 2025). A posição de Rodari converge com essa perspectiva: o professor não controla a fantasia, mas cria as condições para sua emergência (Rodari, 2001). As crianças são convidadas a inventar, questionar, modificar regras e reconfigurar narrativas. Imaginação e jogo articulam, assim, fantasia, linguagem e experiência social em um modo de pensamento crítico que possibilita aos sujeitos perceber o mundo a partir de perspectivas alternativas e afirmar sua agência criativa (Rodari, 2001).

## 2.2 O figurino como linguagem narrativa e simbólica

Na literatura, na performance, nos festivais, no turismo e na moda, as pesquisas convergem para uma premissa comum: o figurino opera como uma linguagem narrativa e simbólica que comunica identidade, status, valores e emoções para além da articulação verbal (Shukla, 2016; Barbiere, 2017; Sani; Sin, 2024; Babili; Mbathu, 2025). Longe de constituir um acessório decorativo, o figurino configura um campo semiótico por meio do qual personagens, comunidades e memórias culturais se tornam legíveis (Shukla, 2016; Barbiere, 2017; Sani; Sin, 2024; Babili; Mbathu, 2025). Seja na encenação teatral, na prática ritual ou na arte performática, o vestuário medeia a relação entre corpo e significado, funcionando como discurso visual que precede e excede a linguagem falada (Shukla, 2016; Barbiere, 2017; Sani; Sin, 2024; Babili; Mbathu, 2025).

Nos contextos literários, o figurino frequentemente atua como dispositivo narrativo na construção de personagens e da realidade social. Estudos sobre contos africanos demonstram como as vestimentas codificam significados culturais, relações de gênero, religiosidade e classe social, permitindo aos leitores imaginar não apenas a aparência física dos personagens, mas também seus comportamentos e visões de mundo (Babili; Mbathu, 2025). De modo semelhante, análises fundamentadas em mitologia e simbolismo tratam cores, texturas e motivos como unidades

semióticas que contribuem para uma camada cognitiva de sentido nas estruturas narrativas (Babili; Mbathu, 2025; Su, 2025). O figurino opera, assim, como elemento textual, moldando o desenvolvimento do enredo e reforçando tensões temáticas por meio da significação visual.

No teatro e no drama-dança, o figurino funciona como um roteiro visual. Ele orienta a forma como o público interpreta personagem, tempo, espaço e conflito, distinguindo frequentemente protagonistas de antagonistas ou sinalizando prontidão ritual, transformação ou confronto (Naji, 2023; Pan; Alizadeh, 2024). Conforme indicam os estudos da performance, o figurino não apenas acompanha a ação; ele estrutura a percepção (Naji, 2023; Pan; Alizadeh, 2024). Pode inclusive operar como uma “arma” simbólica em narrativas tradicionais de dança (Annisa; Subiyantoro; Sumarwati, 2025), ampliando a tensão dramática e reforçando hierarquias narrativas por meio de escolhas materiais e cromáticas. Nesse sentido, o figurino torna-se inseparável da própria dramaturgia.

Abordagens semióticas consolidam essa compreensão ao tratar o figurino como sistema estruturado de significantes (tecido, cor, corte, silhueta, padronagem), vinculados a conceitos significados como autoridade, virtude, rebeldia, fragilidade ou desejo (Pan; Alizadeh, 2024). Pesquisas em teatro e dança demonstram como elementos estilísticos, combinados a gestos e expressões corporais, compõem símbolos completos de personagem que orientam a interpretação do público (Naji, 2023; Pan; Alizadeh, 2024). Estudos de design em perspectiva intercultural reforçam essa leitura ao enquadrar o figurino como linguagem não verbal que opera por ciclos contínuos de codificação e decodificação entre criador e espectador (Zou *et al.*, 2024). O sentido não reside exclusivamente na peça de roupa, mas emerge da interpretação relacional.

Os figurinos também mediam identidade, ritual e memória cultural. Trajes tradicionais e cerimoniais, como vestimentas *Hanfu* no turismo, figurinos de ópera e indumentárias folclóricas ou festivas, funcionam como arquivos vivos de pertencimento e resiliência (Su, 2025; Zhong *et al.*, 2025). O uso dessas vestimentas reforça processos de autoidentificação, memória coletiva e apego ao lugar, fortalecendo a coesão comunitária e a continuidade cultural (Zhong *et al.*, 2025). Ainda que materiais evoluam e modas se transformem, trajes folclóricos e de minorias persistem como

robustos “sistemas de signos”, sustentando oposições como modesto/exuberante ou interno/externo. O figurino, assim, estabiliza identidades ao mesmo tempo que possibilita sua reinterpretação.

Perspectivas críticas emergentes ampliam essa discussão ao propor o que alguns estudiosos denominam “pensamento do figurino”, no qual o figurino não é apenas dispositivo signifiante, mas também ferramenta geradora de novas narrativas performáticas e de crítica ecológica, social ou filosófica (Pan; Alizadeh, 2024). Pesquisas recentes destacam como escolhas materiais, desde têxteis de base biológica, fabricação digital ou reconstruções em realidade virtual, tendem a acrescentar camadas simbólicas relacionadas ao meio ambiente, ao patrimônio e à tecnologia (Su, 2025). Afinal, argumentamos que o figurino transcende sua função representacional para tornar-se espaço de experimentação conceitual, no qual matéria, corpo e narrativa se articulam na produção de sentido.

### 2.3 Deslocamento simbólico como método criativo

O deslocamento simbólico pode ser compreendido, no campo do design e da criação artística, como um mecanismo de transposição entre sistemas de linguagem, no qual conteúdos são convertidos de um regime semiótico a outro, por exemplo, do território à cena, da música ao figurino ou da narrativa à materialidade. Trata-se de um procedimento que não se limita à representação, mas implica recombinação, condensação e ressignificação de sentidos, permitindo que elementos culturais, afetivos ou conceituais sejam reorganizados em novas estruturas simbólicas.

Nesse contexto, o deslocamento simbólico opera como princípio criativo que viabiliza a tradução intersemiótica, entendida como a passagem de significados entre diferentes linguagens. Ao deslocar um conteúdo de seu campo original para outro, tais como do som para a imagem, ou da identidade territorial para o espaço performático, cria-se uma distância produtiva que favorece a experimentação e a invenção. O símbolo, nesse processo, não reproduz o real, mas o reconfigura, estabelecendo novas relações entre forma, significado e experiência.

No campo da criatividade narrativa, essa lógica também se manifesta em práticas de storytelling, nas quais a construção de histórias permite reorganizar situações e problemas em estruturas ficcionais, ampliando

possibilidades interpretativas e criativas (Fletcher; Benveniste, 2022). Ao deslocar um problema para o espaço narrativo, o sujeito deixa de apenas enumerar soluções possíveis e passa a reconstruí-lo simbolicamente, operando por meio de encadeamentos imaginativos que escapam à linearidade do pensamento lógico. Tal movimento evidencia o deslocamento simbólico como estratégia cognitiva e criativa, e não apenas como recurso expressivo.

Embora amplamente explorado no campo das artes e da narrativa, o conceito de deslocamento simbólico também possui desdobramentos relevantes nas terapias expressivas e na psicologia. Nesses contextos, refere-se ao movimento de experiências, emoções ou conflitos para outra forma simbólica, passando por imagem, objeto, gesto ou narrativa, permitindo que conteúdos sensíveis sejam trabalhados de maneira indireta e elaborativa (Witte *et al.*, 2021). Ao externalizar estados internos em suportes artísticos, o sujeito cria uma espécie de distância segura que possibilita manipular, transformar e ressignificar experiências difíceis, favorecendo processos de elaboração psíquica e produção de sentido (Witte *et al.*, 2021).

Estudos realizados em contextos de crise, como durante a pandemia de COVID-19, demonstram como indivíduos converteram emoções como luto, solidão e incerteza em símbolos tangíveis, desenhos, metáforas visuais e narrativas, tornando tais experiências mais manejáveis e passíveis de reflexão (Stevenson; Alzyood, 2025). De modo semelhante, imagens simbólicas como a fênix foram mobilizadas para reinterpretar trajetórias de deslocamento e sobrevivência, evidenciando o potencial do símbolo como mediador entre experiência e ressignificação (Stevenson; Alzyood, 2025).

Desse modo, seja nas práticas artísticas, narrativas ou terapêuticas, o deslocamento simbólico pode ser entendido como um mecanismo transversal de externalização, transformação e reintegração de significados. Ao operar em um plano intermediário entre experiência e representação, o símbolo torna-se espaço de experimentação no qual novas configurações de sentido podem emergir. Importa salientar que, neste estudo, o deslocamento simbólico não é mobilizado em sua dimensão clínica, mas ampliado como princípio cognitivo e criativo aplicável ao campo do design. Trata-se de compreendê-lo como

mecanismo estruturante possível de processos projetuais, no qual conteúdos culturais, territoriais e musicais são convertidos em linguagem visual e performática. Assim, o conceito é reconfigurado como categoria analítica capaz de explicar processos de transposição intersemiótica, recombinação e ressignificação simbólica no ensino superior em Design de Moda.

À luz dessa perspectiva, o projeto pedagógico *Brasilvision* configura-se como um dispositivo de imaginação aplicada que mobiliza o deslocamento simbólico como eixo estruturante do processo criativo. Ao propor que grupos sorteiem um estado brasileiro e o traduzam em performance musical por meio do figurino e da cenografia, a atividade ativa a tensão entre sistemas simbólicos distintos, como território, música e espetáculo, operando por meio de recombinação e transposição. O território torna-se personagem; a música torna-se narrativa; o figurino torna-se argumento visual. O projeto, assim, evidencia como o deslocamento simbólico pode estruturar práticas pedagógicas que articulam pesquisa cultural, criação estética e aprendizagem significativa no ensino de moda.

### 3 Materiais, métodos e técnicas

#### 3.1 Caracterização metodológica

O presente trabalho caracteriza-se como um estudo aplicado, de natureza exploratória e abordagem qualitativa (Gil, 2008), centrado na análise de uma prática pedagógica desenvolvida no curso de Bacharelado em Design de Moda da Universidade do Estado de Minas Gerais – Unidade Acadêmica de Passos, conduzida no segundo semestre de 2025. Trata-se de uma investigação que busca compreender e interpretar o projeto *Brasilvision* à luz das categorias teóricas de imaginação, jogo e deslocamento simbólico. Conforme Gil (2008), pesquisas exploratórias têm como finalidade proporcionar maior familiaridade com o problema, tornando-o mais explícito, enquanto a abordagem qualitativa privilegia a compreensão dos fenômenos em seus contextos naturais, com foco nos significados e processos envolvidos.

### 3.2 Descrição do dispositivo pedagógico *Brasilvision*

O projeto foi desenvolvido em conjunção das disciplinas Desenvolvimento de Produto II (com foco em produto de moda conceitual) e Laboratório de Criação de Figurino, no segundo semestre de 2025, no bacharelado em Design de Moda da Universidade do Estado de Minas Gerais – Unidade Acadêmica de Passos. A atividade teve duração semestral, sendo conduzida ao longo de todo o período letivo, com orientação do professor responsável. A proposta estruturou-se como um exercício integrado de pesquisa, criação e performance, articulando os processos da moda conceitual ao desenvolvimento de figurino para espetáculo musical.

A atividade foi inspirada no modelo do *Eurovision Song Contest* (ESC), competição musical internacional organizada pela *European Broadcasting Union* desde 1956, caracterizada por performances musicais nacionais televisionadas que articulam identidade, espetáculo e representação territorial. Conforme aponta Yair (2018), o *Eurovision* constitui um dos principais eventos culturais europeus, mobilizando narrativas de pertencimento, identidade nacional e imaginário coletivo em formato competitivo. No *Brasilvision*, essa matriz formal foi adaptada ao contexto brasileiro: em vez de países europeus, foram sorteados estados do Brasil, deslocando a lógica de representação continental para uma escala federativa. Cada grupo recebeu um estado por sorteio e escolheu um(a) artista representativo(a) daquele território, bem como uma música que serviu como base conceitual para o desenvolvimento do figurino e da proposta de palco.

Os estados sorteados e seus respectivos representantes encontram-se indicados na Figura 1.

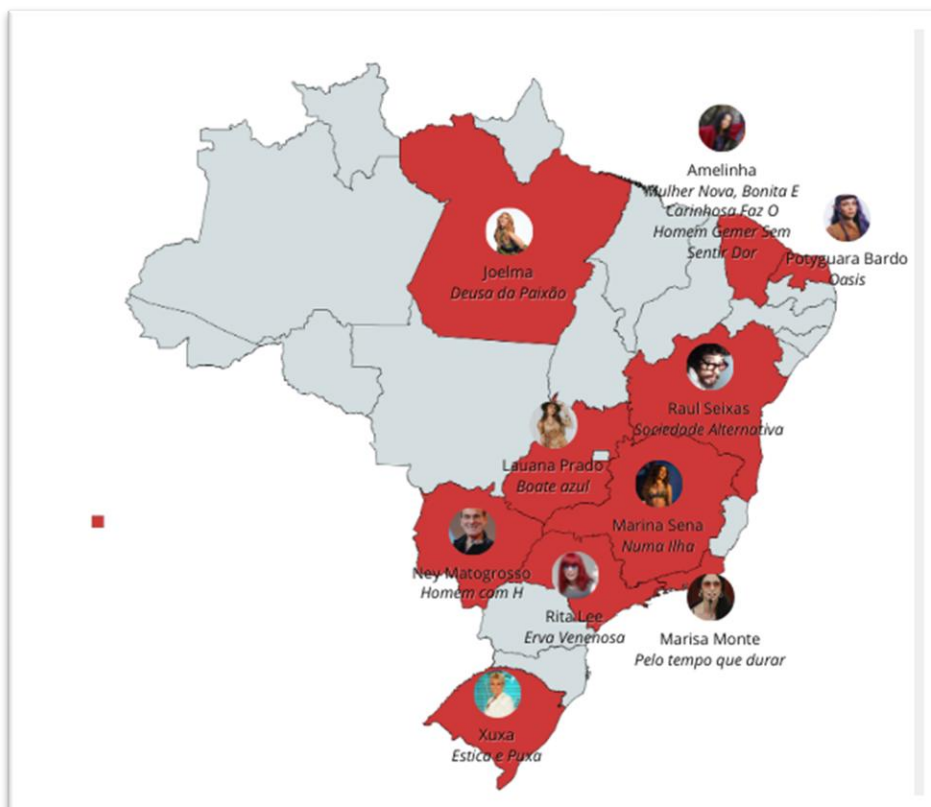
Ao todo, participaram 10 estados brasileiros, em uma turma com um total de 21 alunos, distribuídos em grupos com quantitativos variados de estudantes. Nesse sentido, especificamente, Goiás contou com 2 integrantes; Pará, 1 integrante; Bahia, 2 integrantes; Ceará, 2 integrantes; Rio Grande do Norte, 2 integrantes; Minas Gerais, 3 integrantes; Rio de Janeiro, 2 integrantes; São Paulo, 2 integrantes; Rio Grande do Sul, 2 integrantes; e Mato Grosso do Sul, 3 integrantes.

*Brasilvision como uma pedagogia da fantasia e do deslocamento simbólico no ensino de Design de Moda*

Ítalo José de Medeiros Dantas  
Adson de Lima Claudino  
Marcelo Curth de Oliveira

Destaca-se que a seleção dos estados não teve como objetivo garantir representatividade estatística do território nacional, mas esteve condicionada à dinâmica pedagógica da disciplina, que contou com 21 estudantes organizados em grupos de trabalho. Nesse contexto, a limitação do número de equipes tornou inviável contemplar a totalidade dos estados brasileiros. Assim, optou-se pelo sorteio como procedimento estruturante da atividade, assumido não apenas como estratégia organizacional, mas como dispositivo metodológico alinhado ao conceito de acaso em Rodari (2001). Desse modo, a diversidade territorial emergiu como efeito do processo, e não como critério pré-estabelecido, reforçando o papel do *binômio fantástico* e da tensão entre elementos não escolhidos como motores da criação.

Figura 1: Estados brasileiros sorteados e respectivos artistas selecionados pelos grupos, evidenciando a base territorial e musical do dispositivo pedagógico.



Fonte: Autores, 2026.

A partir da escolha do estado, artista e música, os estudantes deveriam desenvolver um figurino conceitual e uma maquete de palco, considerando que aquele(a) artista realizaria uma performance musical em contexto competitivo. O processo criativo foi organizado em etapas estruturadas, adaptadas dos modelos de desenvolvimento de moda conceitual propostos por Au e Au (2018a; 2018b) e Morley (2013). As etapas encontram-se sistematizadas no Quadro 1.

**Quadro 1:** Etapas do desenvolvimento conceitual da atividade *Brasilvision*.

Etapa	Desenvolvimento de coleção conceitual	Figurino de performance musical conceitual
1. Ideia-matriz / Pesquisa conceitual	Filosofia, arte, política, experiências pessoais.	Definição do tema da turnê/álbum/música. Pergunta-chave: o que se quer comunicar? Política, identidade, tecnologia, espiritualidade?
2. Narrativa / Manifesto	Redação do posicionamento conceitual da coleção.	Tradução visual do som: transformação da estética musical em forma, textura, cor e movimento.
3. Experimentação de materiais e técnicas	Uso de tecidos não convencionais, tecnologias e artesanato.	Uso de materiais inesperados (plástico, metal, impressão 3D, reciclados).
4. Construção / Desconstrução do corpo	Exploração de silhuetas não usuais, novas proporções, camuflagem ou revelação.	Integração com a performance: figurino pensado para movimento, dança, interação com luz e vídeo.
5. Performance e apresentação	O desfile ou exposição como parte do conceito.	Narrativa em cena: possibilidade de transformação, destruição ou revelação do figurino no palco (ex.: Jum Nakao; Chalayan).

6. Reflexão crítica	Contribuição do produto para o debate moda/sociedade.	Avaliação do impacto: o público compreende a proposta? O figurino fortalece a performance e produz memória cultural?
---------------------	---	--

Fonte: Adaptado de Au e Au (2018a; 2018b) e Morley (2013).

O processo de desenvolvimento não ocorreu de maneira linear, mas por ciclos iterativos entre pesquisa, experimentação e validação. Os estudantes inicialmente enfrentaram dificuldades na tradução de referências territoriais abstratas em soluções visuais concretas, recorrendo a testes com materiais, croquis exploratórios e reformulações conceituais. Observou-se forte engajamento com técnicas não convencionais, como uso de materiais reciclados, estruturas volumétricas e experimentações com transparência, indicando a abertura do processo para exploração material e não apenas representação simbólica.

A apresentação final ocorreu em formato de exposição avaliativa, na qual os figurinos e maquetes foram apresentados na entrada do departamento como propostas performáticas completas. Professores do curso, excetuando-se o docente responsável pelas disciplinas, atuaram como avaliadores e votaram no conjunto mais consistente entre conceito, figurino e proposta de palco, reforçando a dimensão performativa e competitiva inspirada no modelo do *Eurovision*.

### 3.3 Procedimentos de análise

A análise foi conduzida por meio de um protocolo interpretativo orientado por três eixos analíticos derivados da fundamentação teórica: imaginação e jogo, figurino como linguagem narrativa e simbólica e deslocamento simbólico como método criativo, conforme fundamentação teórica anteriormente mobilizada. A partir desses eixos, foram estabelecidas categorias operacionais que permitiram examinar, de forma sistemática, os projetos desenvolvidos, considerando o tipo de referência territorial mobilizada pelos estudantes, as estratégias de tradução intersemiótica empregadas, variando entre abordagens mais literais, metafóricas ou abstratas, o grau de integração entre figurino e cenografia e a presença de operações de recombinação simbólica associadas ao *binômio fantástico*.

O corpus foi analisado por meio de leitura comparativa dos materiais produzidos, incluindo painéis visuais, *sketchbooks*, figurinos e maquetes, buscando identificar recorrências, variações e singularidades nos modos de articulação entre território, música e linguagem visual. Desse modo, a análise não se restringiu à descrição dos resultados formais, mas procurou evidenciar os processos de construção de sentido e as estratégias criativas mobilizadas ao longo do desenvolvimento projetual.

Vale a pena ressaltar que, embora o conceito de *binômio fantástico* não tenha sido apresentado formalmente como categoria teórica aos estudantes, sua lógica operativa esteve presente na estrutura da atividade, especialmente por meio do sorteio e da articulação entre elementos heterogêneos.

#### 4 Resultados e discussões

Para fins analíticos, as produções foram examinadas a partir da articulação entre três eixos: imaginação e jogo, figurino como linguagem narrativa e deslocamento simbólico. Operacionalmente, isso implicou observar de que modo os estudantes mobilizaram referências territoriais, quais estratégias de tradução intersemiótica foram empregadas e como se deu a integração entre figurino e cenografia. Além disso, identificaram-se os principais binômios simbólicos acionados no processo, tais como território e espetáculo, tradição e cultura pop, regional e global, memória e performance, bem como música e visualidade, entendidos como motores da recombinação criativa.

Assim, a dinâmica do *Brasilvision* evidenciou, desde o momento do sorteio dos estados, a ativação do acaso como princípio estruturante do processo criativo. Longe de configurar um procedimento meramente organizacional, o sorteio operou como dispositivo pedagógico que deslocou os estudantes de zonas de conforto estéticas e culturais, instaurando o que, segundo Rodari (2001), conforma um binômio simbólico entre território e espetáculo, no qual identidades regionais passaram a ser reconfiguradas em chave performática. Ao receberem um estado de forma não escolhida, em um contexto em que poucos alunos pertenciam aos territórios designados, os grupos foram convocados a estabelecer relações inesperadas entre identidade territorial, repertório musical e linguagem

performática, mobilizando associações que não partiam de afinidades prévias, mas de uma tensão criativa instaurada pelo acaso.

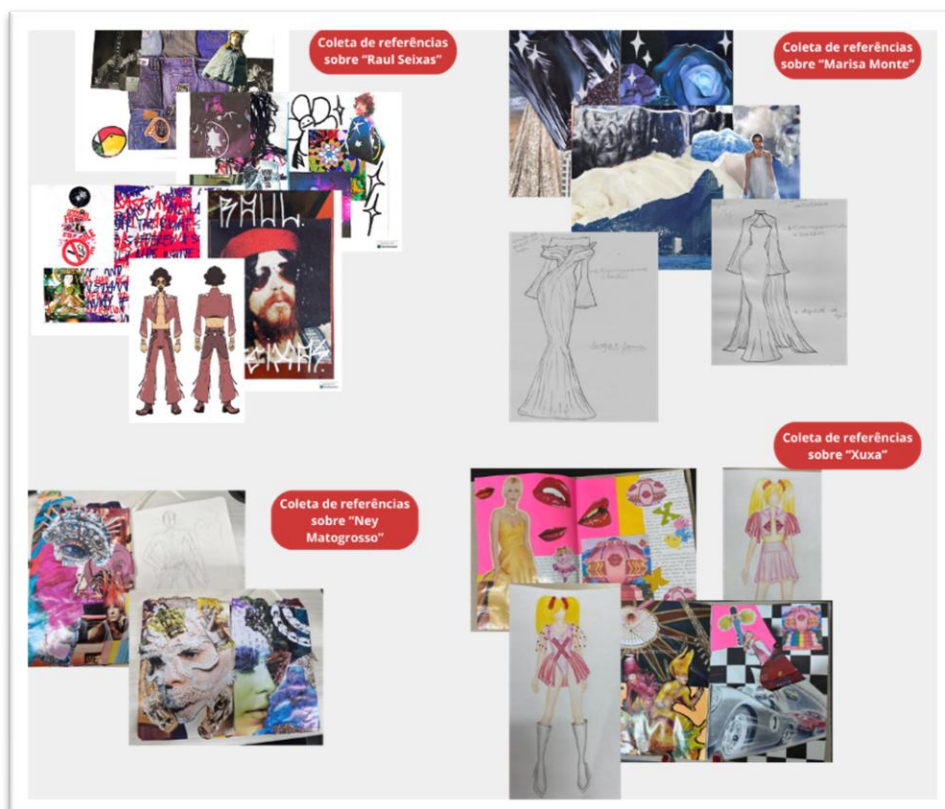
Esse mecanismo aproxima-se diretamente do conceito de *binômio fantástico*, segundo o qual a imaginação é ativada quando dois termos heterogêneos são forçados à relação (Rodari, 2001). No contexto do projeto, o binômio não se deu apenas entre palavras, mas entre sistemas simbólicos diversos, tais como estado brasileiro × festival internacional, cultura regional × espetáculo pop e tradição local × estética contemporânea de palco. O sorteio produziu, assim, um choque simbólico inicial que exigiu dos estudantes não a reprodução de signos consolidados, mas sua reorganização narrativa. A identidade territorial deixou de ser um dado fixo para tornar-se problema criativo, ativado pela tensão entre os termos do binômio estabelecido.

Importa destacar que o acaso não gerou paralisia, mas investigação. A necessidade de compreender o estado sorteado impulsionou pesquisas sobre história, manifestações culturais, sonoridades e tensões sociais específicas, conduzindo à elaboração de painéis semânticos, *moodboards* e registros visuais sistematizados nos *sketchbooks* (Figura 2). Esses materiais evidenciam que o processo não se limitou à coleta ilustrativa de referências, mas configurou uma etapa estruturada de exploração simbólica.

Nos painéis relacionados a artistas associados ao rock e à contestação, como Raul Seixas, observa-se, nesse caso, uma estratégia de tradução intersemiótica de caráter metafórico, na qual colagens fragmentadas e grafismos urbanos operam como equivalentes visuais da sonoridade e da atitude contestatória do artista. Em propostas vinculadas a atmosferas mais líricas, como as inspiradas em Marisa Monte, evidencia-se uma tradução intersemiótica de natureza sensorial, na qual paisagens e tecidos fluidos funcionam como operadores visuais da musicalidade, produzindo continuidade entre som e forma. Já referências relacionadas a ícones da cultura pop, como Xuxa, mobilizam memória afetiva, cores saturadas e elementos gráficos televisivos, posteriormente reinterpretados nos croquis como silhuetas marcadas e soluções performáticas. Em todos os casos, os painéis funcionaram como espaço de recombinação simbólica, no qual

diferentes binômios, tais como música × visualidade e identidade × representação, foram explorados visualmente.

Figura 2: Painéis visuais e referências estéticas coletadas pelos estudantes, evidenciando estratégias iniciais de tradução intersemiótica entre repertório musical, identidade territorial e linguagem visual.



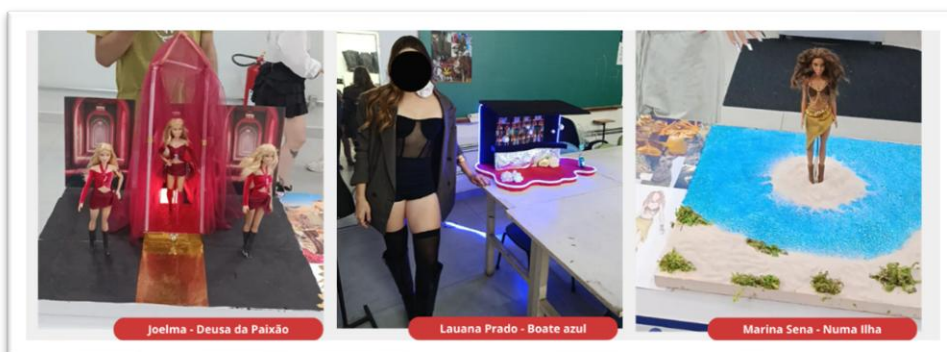
Fonte: Acervo da disciplina, 2025.

Desse modo, os *sketchbooks* atuaram como dispositivos intermediários de mediação simbólica, evidenciando uma operação de deslocamento entre pesquisa referencial e construção projetual. Tal movimento confirma a perspectiva rodariana de que a fantasia não constitui fuga do real, mas modo de reconstruí-lo simbolicamente (Rodari, 2001). Observa-se que, ao transformar estranhamento em processo investigativo, o sorteio operou como primeira operação de deslocamento simbólico do projeto, instaurando um campo de experimentação que se desdobraria nas etapas seguintes do desenvolvimento conceitual e do figurino performático.

Em seguida, adentramos na materialização das propostas, momento em que os binômios anteriormente acionados passaram a ser resolvidos em linguagem material. Os figurinos e as maquetes de palco revelaram tanto escolhas estéticas, como estratégias de tradução intersemiótica nas quais território, música e identidade artística foram convertidos em silhueta, textura, volumetria e espacialidade cênica. A análise das produções permite observar como cada grupo interpretou de maneira singular a relação entre performer e espetáculo, articulando figurino e cenário como um sistema narrativo integrado.

Inicialmente, nas três propostas analisadas (Figura 3) observa-se a tradução da música em atmosferas cênicas distintas, nas quais figurino e maquete operam como sistema integrado de significação.

Figura 3: Propostas de figurino e cenografia para as canções “Deusa da Paixão”, “Boate Azul” e “Numa Ilha”, evidenciando diferentes estratégias de tradução intersemiótica entre música, atmosfera cênica e construção formal.



Fonte: Acervo da disciplina, 2025.

Com os resultados, observa-se a ativação de diferentes binômios simbólicos, como emoção × espetáculo, intimismo × teatralidade e corpo × paisagem. Em Joelma (“Deusa da Paixão”), o vermelho predominante, a estrutura central envolta por tule e a multiplicação da figura feminina no palco constroem uma cena quase ritualística, na qual paixão e dramaticidade são amplificadas por uma espacialidade monumental e frontal. Nesse contexto, observa-se uma estratégia de tradução intersemiótica de caráter intensificador, na qual cor e repetição operam como amplificadores visuais da carga emocional da música. Em Lauana Prado (“Boate Azul”), a ambientação em formato de bar, combinada à

iluminação em LED azul, materializa o imaginário noturno da canção, convertendo a melancolia da “boate” em atmosfera luminosa e imersiva; o figurino evidencia uma operação de recombinação simbólica, na qual códigos de gênero são tensionados por meio da justaposição de elementos tradicionalmente associados à feminilidade e à alfaiataria estruturada. Já em Marina Sena (“Numa Ilha”), a maquete com água azul intensa e a performer isolada no centro configuram uma metáfora visual de autonomia e deslocamento, enquanto o figurino em tons terrosos e dourados articula sensualidade e naturalidade, integrando corpo e paisagem em uma cena mais contemplativa. Essas escolhas configuram uma operação de deslocamento simbólico na qual o espaço cênico funciona como projeção metafórica de estados subjetivos. Em conjunto, as três propostas evidenciam diferentes estratégias de transposição simbólica: da paixão espetacularizada ao intimismo urbano e à paisagem metafórica.

Nos projetos dedicados a Ney Matogrosso, Rita Lee e Raul Seixas, observa-se um aprofundamento do deslocamento simbólico como estratégia de amplificação performática (Figura 4).

Figura 4: Propostas de figurino e cenografia para Ney Matogrosso, Rita Lee e Raul Seixas, evidenciando operações de recombinação simbólica e amplificação performática por meio da relação entre corpo, cenário e narrativa visual.



Fonte: Acervo da disciplina, 2025.

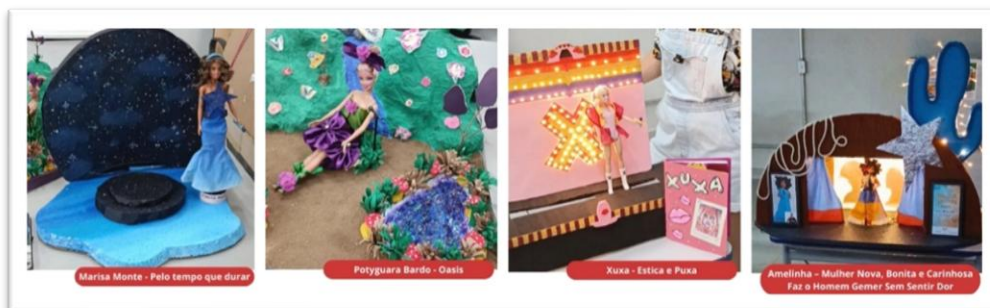
Conforme se percebe, há um aprofundamento dos binômios simbólicos, especialmente corpo × animalidade, humano × monstruoso e ordem × transgressão. No caso de Ney Matogrosso (“Homem com H”), o palco em formato de “H” literaliza o título da canção e converte a tipografia em

arquitetura cênica, transformando, portanto, o signo verbal em estrutura espacial. Nesse sentido, o lobisomem no topo tensiona masculinidade, animalidade e transgressão, elementos recorrentes na construção imagética do artista e da música selecionada. Por sua vez, o figurino do boneco, com máscara, plumas e calça ajustada, enfatiza a ambiguidade entre força e teatralidade, ativando o corpo como signo híbrido. Já em Rita Lee (“Erva Venenosa”), a cenografia remete a um ambiente psicodélico e orgânico, com cogumelos e vegetação fluorescente, sugerindo tanto a estética contracultural quanto a ideia de “veneno” como sedução e ironia. O figurino dialoga com essa atmosfera ao incorporar cores vibrantes e sobreposições, traduzindo irreverência e crítica comportamental. Por fim, em Raul Seixas (“Sociedade Alternativa”), a presença de colagens, símbolos esotéricos e a inscrição gráfica no palco reforçam o caráter contestador da proposta; o figurino com capa, óculos e postura performática constrói uma figura messiânica-pop, articulando misticismo e rebeldia. Em todos os casos, percebemos que não há mera ilustração das músicas, mas uma operação de síntese visual que transforma letra e discurso em espacialidade, corpo e matéria.

Nos quatro últimos trabalhos, evidencia-se uma ampliação do deslocamento simbólico em direção a universos mais marcadamente narrativos e cenográficos (Figura 5).

Neste conjunto de trabalhos, evidencia-se a mobilização de binômios como memória × espetáculo, regional × midiático e tradição × fabulação. Em Xuxa (“Estica e Puxa”), o palco assume estética televisiva, com iluminação vibrante, letreiro luminoso em “X” e predominância do rosa, acionando a memória midiática dos programas infantis apresentados pela cantora e convertendo-a em espetáculo pop. O figurino, com botas brancas e recortes curtos, reinterpreta a iconografia da apresentadora não como reprodução nostálgica, mas como signo de performatividade e cultura de massa. Em Amelinha (“Mulher Nova, Bonita e Carinhosa Faz o Homem Gemer Sem Sentir Dor”), o chapéu de cangaceiro estrutura o palco como signo territorial, enquanto a projeção luminosa de Lampião e Maria Bonita ao fundo articula memória histórica e teatralidade, transformando o regional em linguagem espetacular.

Figura 5: Propostas de figurino e cenografia que articulam memória cultural, territorialidade e fabulação estética, evidenciando diferentes níveis de deslocamento simbólico na construção narrativa dos projetos.



Fonte: Acervo da disciplina, 2025.

Já em Marisa Monte (“Pelo Tempo que Durar”), a paleta azul e o cenário celeste produzem atmosfera etérea e contemplativa, traduzindo a dimensão afetiva da canção em espacialidade sensível, na qual figurino e fundo constroem continuidade cromática e emocional, em especial na relação com geleiras e estrelas, termos mencionados ao longo da canção. Por fim, em Potyguara Bardo – “Oasis”, a maquete encena um deserto místico com areia, brilho e cogumelos, evocando identidade élfica e imaginário fantástico; aqui, o território deixa de ser geográfico para tornar-se simbólico, configurando um “oásis” como espaço de fabulação queer e transcendência estética. Em todos os casos, observa-se que o figurino não atua isoladamente, mas integrado à cenografia, evidenciando compreensão ampliada do traje como linguagem narrativa e performática.

De forma comparativa, observa-se, como exemplos, que propostas como as de Joelma e Lauana Prado operaram com maior grau de literalidade simbólica, ancorando-se em atmosferas diretamente associadas às narrativas das canções, enquanto projetos como os de Ney Matogrosso e Potyguara Bardo exploram estratégias mais abstratas e metafóricas, nas quais o deslocamento simbólico se intensifica e o território deixa de ser referencial direto para tornar-se construção imaginária. Essa variação evidencia diferentes níveis de complexidade na tradução intersemiótica realizada pelos estudantes ao longo da prática projetual.

Após a conclusão da materialização dos figurinos e maquetes, o projeto culminou em uma exposição aberta no final do semestre, configurada

simultaneamente como mostra processual e concurso avaliativo. Os trabalhos foram apresentados em espaço expositivo organizado como circuito narrativo, no qual cada conjunto, tanto figurino, como cenografia, podia ser lido como síntese visual do percurso investigativo desenvolvido ao longo da disciplina.

A avaliação dos projetos foi realizada por docentes do curso, excetuando-se o professor responsável pelas disciplinas, e orientou-se por critérios previamente definidos, formalizados em instrumento avaliativo estruturado, utilizando uma escala Likert de 5 pontos para a nota de cada item. Entre os principais aspectos considerados, destacou-se a criatividade e originalidade das propostas, entendidas como a capacidade de recombinar referências territoriais, musicais e visuais de maneira não literal, evidenciando processos inventivos e soluções estéticas singulares. Também foi avaliada a coerência entre cantor(a), música, figurino e cenário, observando-se o grau de articulação conceitual entre os diferentes elementos do projeto e a consistência da proposta enquanto sistema narrativo integrado. Nesse sentido, buscou-se identificar em que medida as escolhas formais, materiais e simbólicas dialogavam de maneira consistente com o universo estético e discursivo da canção e do artista selecionado.

Outro critério relevante foi a conexão estética e narrativa na maquete, considerando a capacidade dos estudantes de construir uma espacialidade cênica que não apenas acomodasse o figurino, mas que ampliasse sua potência comunicativa, configurando o palco como extensão do discurso visual. Por fim, a qualidade da apresentação final e o nível de acabamento foram considerados, incluindo aspectos como organização expositiva, clareza na comunicação da proposta e cuidado na execução dos artefatos desenvolvidos. Desse modo, a avaliação operou a partir de uma leitura integrada dos projetos, articulando dimensões conceituais, formais e comunicativas, e aproximando o exercício acadêmico de situações de validação externa características do campo profissional do design e da moda.

Nesse contexto, o conjunto referente ao estado do Ceará, com base na cantora Amelinha, foi eleito vencedor, e os integrantes do grupo receberam, como reconhecimento, um kit de marcadores cada (Figura 6).

Assim, evidenciando-se que o concurso operou para além da lógica competitiva, atuando como dispositivo pedagógico de responsabilização pública do projeto, aproximando o ambiente acadêmico de situações reais de apresentação e julgamento profissional. Portanto, a partir da exposição, os estudantes foram convocados a articular coerência conceitual, qualidade formal e clareza narrativa, compreendendo que o figurino, quando inserido em contexto expositivo, amplia sua dimensão comunicativa. Assim, a exposição-concurso consolidou o percurso de tradução intersemiótica ao transformar processo em acontecimento público, reforçando a integração entre pesquisa, criação e recepção crítica.

Figura 6: Momento de avaliação final e premiação do projeto vencedor, evidenciando a dimensão expositiva e performativa do dispositivo pedagógico.



Fonte: Acervo da disciplina, 2025.

Ademais, entendemos que os resultados empíricos permitem afirmar que o *Brasilvision* concretiza, em contexto de ensino superior em moda, o princípio rodariano do *binômio fantástico* como arquitetura cognitiva do processo criativo (Rodari, 2001). De tal maneira, ao forçar a relação entre estado brasileiro e festival internacional, bem como entre tradição regional e espetáculo pop, o projeto mobilizou uma série de binômios simbólicos que estruturaram o processo criativo. O sorteio, enquanto dispositivo de jogo estruturado, confirma a perspectiva de que o professor não controla

a fantasia, mas cria condições para sua emergência (Rodari, 2001; Santos; Costa, 2025). Observa-se que o acaso não produziu dispersão, mas método. Com isso, a estranheza inicial foi convertida em pesquisa sistematizada, evidenciando que o jogo, longe de ser ornamental, pode organizar práticas projetuais complexas no ensino de moda.

Ao mesmo tempo, a análise dos figurinos e maquetes confirma a compreensão do figurino como linguagem narrativa e sistema semiótico (Shukla, 2016; Barbieri, 2017; Pan; Alizadeh, 2024). Em diferentes propostas, tecido, cor, silhueta e espacialidade cênica operaram como significantes articulados a noções de identidade, rebeldia, memória, gênero ou territorialidade. O palco em “H” para Ney Matogrosso, o chapéu de cangaceiro monumental em Amelinha ou a estética televisiva saturada em Xuxa não funcionaram como ilustração literal, mas como construção de discurso visual. Tal dinâmica reforça a ideia de que o figurino estrutura a percepção e integra dramaturgia e cenografia em um sistema narrativo expandido (Naji, 2023; Pan; Alizadeh, 2024). Os estudantes demonstraram compreender o traje não como adorno, mas como operador de sentido que antecede e excede a palavra, além de participar de uma narrativa performática como um todo, contando uma história junto à maquete.

Por fim, o conjunto das produções evidencia o deslocamento simbólico como método criativo, conforme discutido por Witte *et al.* (2021) e Fletcher e Benveniste (2022). A identidade territorial foi externalizada em maquetes, croquis e cenas performáticas, criando uma distância produtiva que permitiu manipular, recombina e ressignificar signos culturais. Assim como nas práticas narrativas analisadas por Stevenson e Alzyood (2025), o símbolo funcionou como espaço intermediário de experimentação, onde o território tornou-se palco, a canção tornou-se arquitetura, a memória tornou-se volumetria. A prática pedagógica aqui denominada de *Brasilvision*, demonstra empiricamente que o deslocamento simbólico pode estruturar processos de aprendizagem criativa, promovendo encontros culturais, criticidade e inovação estética no ensino de moda.

## 5 Considerações Finais

O presente artigo teve como objetivo analisar o projeto pedagógico *Brasilvision* como uma pedagogia da fantasia e do deslocamento simbólico

no ensino de Design de Moda, investigando de que maneira a articulação entre território, música e figurino constituiu um exercício formativo de imaginação aplicada e transposição simbólica. Para tanto, desenvolveu-se um estudo aplicado, de natureza exploratória e abordagem qualitativa, fundamentado na análise interpretativa dos processos e produções realizadas ao longo do semestre letivo. A investigação foi ancorada nos referenciais de Gianni Rodari (2001), nas discussões sobre figurino como linguagem narrativa e nos estudos acerca do deslocamento simbólico como método criativo, buscando compreender o projeto como dispositivo pedagógico estruturado.

Os resultados evidenciaram que o sorteio dos estados operou como motor de invenção, instaurando um campo de tensão criativa semelhante ao *binômio fantástico* rodariano. O acaso não gerou dispersão, mas investigação estruturada, conduzindo à elaboração de pesquisas visuais, painéis semânticos, experimentações materiais e soluções formais integradas entre figurino e cenografia. As maquetes e trajes analisados demonstraram que os estudantes converteram identidade territorial, repertório musical e referências culturais em sistemas visuais coerentes, nos quais cor, silhueta, espacialidade e iluminação funcionaram como operadores narrativos.

Nessa perspectiva, podemos concluir que o *Brasilvision* materializa, no contexto do ensino superior em moda, uma pedagogia da fantasia que articula jogo, imaginação e pesquisa cultural como fundamentos do processo projetual. A experiência confirma que o encontro entre elementos distantes, tais como território e espetáculo, tradição e pop, regional e internacional, pode estruturar práticas formativas críticas e inventivas. Ao operar por deslocamento simbólico, o projeto promoveu tanto a criação estética, como a reflexão sobre identidade, representação e memória cultural.

Ademais, o estudo reforça a compreensão do figurino como linguagem narrativa expandida, integrada à cenografia e à performance como sistema semiótico complexo. A prática demonstrou que, quando estruturado como dispositivo pedagógico, o deslocamento simbólico favorece a tradução intersemiótica e amplia a capacidade dos estudantes de articular pesquisa, conceito e materialidade, alcançando resultados coerentes de projeto.

**Brasilvision como uma pedagogia da fantasia e do deslocamento simbólico no ensino de Design de Moda**

Ítalo José de Medeiros Dantas  
Adson de Lima Claudino  
Marcelo Curth de Oliveira

Assim, o *Brasilvision* evidencia o potencial de metodologias que combinam fantasia estruturada e rigor projetual como caminhos para uma aprendizagem significativa no ensino de Design de Moda.

Como limitações, destaca-se o caráter contextual e situado da experiência, desenvolvida em uma única instituição e em um recorte temporal específico, o que não permite generalizações amplas. Por isso, evidenciamos o papel de relato desta investigação, podendo servir como aporte para o ensino de produto e figurino no contexto do Design de Moda. Destaca-se também a posição do pesquisador como docente da disciplina, o que implica proximidade com o campo investigado e possíveis influências na condução do processo, ainda que a avaliação final tenha sido realizada por avaliadores externos. Por sua vez, futuras pesquisas podem ampliar a investigação por meio de estudos comparativos entre turmas, aplicação longitudinal da metodologia ou análise da percepção discente acerca do impacto formativo da experiência. Também se mostra pertinente explorar desdobramentos do dispositivo em outras áreas do design ou em contextos interinstitucionais, aprofundando o debate sobre imaginação, jogo e deslocamento simbólico como fundamentos metodológicos no ensino superior criativo<sup>1</sup>.

---

**1** Correção gramatical realizada por: Ramon Bastos Cordeiro, graduado em Letras pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ, 2018) e especialista em Língua Inglesa e suas Literaturas pela Universidade Estácio de Sá (UNESA, 2021). E-mail: [ramonbastosc@outlook.com](mailto:ramonbastosc@outlook.com). Lattes: 5219096506236556. ORCID: 0000-0003-3333-1896.

### Agência de pesquisa financiadora da pesquisa

Não aplicável.

### Declaração de conflito de Interesses

Os autores declaram não ter conhecimento de conflitos de interesses financeiros ou relacionamentos pessoais que possam ter influenciado o trabalho relatado neste artigo.

### Declaração de Contribuição dos Autores e Colaboradores (CRediT - Contributor Roles Taxonomy)

Ítalo José de Medeiros Dantas: concepção e idealização da investigação, desenvolvimento metodológico, condução da pesquisa, análise e interpretação dos dados e redação do manuscrito; Adson de Lima Claudino: análise dos dados, interpretação dos resultados e redação do manuscrito; Marcelo Curth de Oliveira: supervisão da pesquisa, revisão crítica do conteúdo intelectual e edição final do manuscrito.

### Declaração de Uso de Inteligência Artificial

Durante a preparação deste trabalho, os autores utilizaram o ChatGPT (OpenAI) com a finalidade de verificar a gramática e melhorar a clareza da linguagem. Após o uso dessa ferramenta/serviço, os autores revisaram e editaram o conteúdo conforme necessário e assumem total responsabilidade pelo conteúdo da publicação.

### Material suplementar

Além do material já inserido no artigo, todo o conjunto de dados que dá suporte aos resultados deste estudo está disponível mediante solicitação ao autor correspondente.

*Brasilvision como uma pedagogia da fantasia e do deslocamento simbólico no ensino de Design de Moda*

Ítalo José de Medeiros Dantas  
Adson de Lima Claudino  
Marcelo Curth de Oliveira

**Agradecimentos**

Não aplicável.

## Referências

- ANNISA, Fajar Nur *et al.* The Costumes of Topeng Panji Dance at Surakarta Palace, Indonesia: Symbolic Meanings and Functions. **Wacana Seni Journal of Arts Discourse**, v. 24, 2025.
- AU, Joe S.; AU, Yu H. Creation of conceptual fashion design process model. **Journal of Fashion Technology & Textile Engineering**, v. 6, n. 2, p. 1-8, 2018a.
- AU, Yu; AU, Joe. Development of innovative high-fashion collection via conceptual design process model. **Journal of Textile Science & Fashion Technology**, v. 1, n. 2, p. 1-7, 2018b.
- BABILI, Gabriel; MBATHU, Onelisa. Costumes as an expression of character: A study of selected short stories. In: **Forum for Linguistic Studies**. 2025.
- BARBIERI, Donatella. **Costume in performance: materiality, culture, and the body**. Bloomsbury Publishing, 2017.
- DIAS, Jéssica Wisniewski; BRANCO, Marta Castello. Potencialidades e desafios dos escritos autobiográficos em Música: arquivo e memórias do padre compositor José Maria Wisniewski. **Per Musi**, v. 26, p. e252608, 2025.
- FLETCHER, Angus; BENVENISTE, Mike. A new method for training creativity: narrative as an alternative to divergent thinking. **Annals of the New York Academy of Sciences**, v. 1512, n. 1, p. 29-45, 2022.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. Editora Atlas, 2008.
- MORLEY, Jane. **Conceptual fashion: design, practice and process**. 2013. Dissertação (Mestrado em Moda) – Faculty of Creative Industries, Queensland University of Technology, Brisbane, 2013.
- MURCE FILHO, Newton Freire. Jogos verbais em um livro ilustrado: competência literária e ensino. **Educação em Revista**, v. 21, n. 01, p. 59-74, 2020.
- NAJI, Ali. The Dimorphic and Content of the Costume in the Iraqi Theatrical Performance. **Journal of Namibian Studies**, v. 34, 2023.
- PAN, Chong; ALIZADEH, Farideh. Costume and Body Language of Ethnic Dance Drama under Semiotics: An Analytical Study. **Journal of Ecohumanism**, v. 3, n. 7, p. 741-754, 2024.
- RODARI, Gianni. **Grammatica della fantasia**. Einaudi, 2001.
- SANI, Muhammad Nadzmi Abdullah; SIN, Nur Syuhada Mat. Development of character costume symbolism in animation folklore: A systematic

review. **Opportunities and Risks in AI for Business Development: Volume 1**, p. 485-495, 2024.

SANTOS, Paula Maria de Almeida; COSTA, Hawbertt Rocha. A Pesquisa Baseada em Design (DBR) no desenvolvimento da Gamificação como estratégia para o ensino de química. **Investigações em Ensino de Ciências**, v. 30, n. 2, p. 01-34, 2025.

SHUKLA, Pravina. **Costume: Performing identities through dress**. Indiana University Press, 2016.

SILVA, Patrícia Christine; RODRIGUES, Ana Valente. Avaliação dos efeitos de atividades de ciências nas aprendizagens de crianças do ensino primário. **Investigações em Ensino de Ciências**, v. 30, n. 1, p. 260-286, 2025.

SOUZA, Thiago Vieira; BAPTISTA, Liliana; RIBEIRO-SILVA, Elsa. Olhares sobre a inserção da capoeira nas escolas: contributos e evidências da literatura científica. **Retos**, v. 72, p. 317-333, 2025.

STEVENSON, Hayley; ALZYOOD, Mamdooh. Healing through art: a thematic synthesis within a quasi-systematic review of art's impact on adult mental well-being during the COVID-19 pandemic. **BMC public health**, v. 25, n. 1, p. 1641, 2025.

SU, Zhiyan. Immersive teaching model for traditional Chinese opera costume design based on virtual reality: digital cultural heritage, inheritance, and innovation. **Scientific Reports**, v. 15, n. 1, p. 34830, 2025.

WITTE, Martina *et al.* From therapeutic factors to mechanisms of change in the creative arts therapies: A scoping review. **Frontiers in psychology**, v. 12, p. 678397, 2021.

YAIR, Gad. Douze point: *Eurovisions* and Euro-Divisions in the *Eurovision* Song Contest—Review of two decades of research. **European Journal of Cultural Studies**, v. 22, n. 5-6, p. 1013-1029, 2019.

ZHONG, Lina *et al.* Symbolic interactionism: Exploring the experience of traditional costume in a destination. **Current Issues in Tourism**, v. 28, n. 7, p. 1100-1115, 2025.

ZOU, Yixin *et al.* Cross-cultural design in costume: Case study on totemic symbols of China and Thailand. **Humanities and Social Sciences Communications**, v. 11, n. 1, p. 1-18, 2024.