



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS REITOR JOÃO DAVID FERREIRA LIMA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO - CCE
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO (PCC)

Alex Vitor Pinto

GNOSE

A arte *Drag* através das lentes do Design de Moda

Relatório de Projeto de Conclusão de Curso
submetido(a) ao Curso de Design da Universidade
Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de
Bacharel em Design.

Orientador: Prof^a Dr^a. Rochelle Cristina dos Santos

Florianópolis, 2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor através do Programa de
Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Pinto, Alex Vitor

GNOSE : A arte Drag através das lentes do Design de Moda / Alex
Vitor Pinto ; orientador, Rochelle Cristina dos Santos, 2022.

103 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis, 2022.

Inclui referências.

1. Design. 2. Drag Queen. 3. Fashion Design Thinking. 4. Design de
Moda. 5. Identidade de Gênero. I. dos Santos, Rochelle Cristina. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. III.
Título.

Alex Vitor Pinto

GNOSE

A arte *Drag* através das lentes do Design de Moda

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 19 de Julho de 2022.

Prof^a Dr^a Marília Matos Gonçalves
Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

André Luiz Sens (Universidade Federal de Santa Catarina)

Marília Matos Gonçalves (Universidade Federal de Santa Catarina)



Documento assinado digitalmente
Rochelle Cristina dos Santos
Data: 01/08/2022 10:50:46-0300
CPF: 033.872.659-48
Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Prof^a Dr^a. Rochelle Cristina dos Santos
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Gostaria de ser uma pessoa que tem o hábito de agradecer. Não que eu não seja grato, mas a loucura da vida pode nos deixar insensíveis a atos que podem ser tão simples, sutis e grandiosos ao mesmo tempo. Como o olhar com carinho para si mesmo e as demais pessoas. A graduação foi um caminho árduo que exigiu constante construção e desconstrução, da qual levo como aprendizado que a constância pode ser sinônimo da própria morte. Não somos, apenas estamos.

Primeiramente gostaria de agradecer a minha família que desde sempre me motivaram a ser alguém melhor. Com eles aprendi o significado de garra e persistência, de correr atrás dos próprios sonhos, independente de quantas coisas sejam necessárias deixar pelo caminho e dos obstáculos encontrados.

Obrigado querida professora orientadora Rochelle por abraçar meu projeto com tanto carinho e a vibrar junto a mim as pequenas vitórias e progressos durante esse período, com o seu auxílio pude me desafiar e ser encorajado a me olhar de frente nesse processo.

Agradeço as boas companhias encontradas, mesmo que os caminhos tenham se cruzado pontualmente, de alguma maneira possibilitaram que eu me conhecesse um pouquinho mais. Aos grandes seres de luz que conheci nessa longa jornada, que hoje posso chamar de amigos, deixo meu muito obrigado. Quem tem amigos, tem tudo.

Destaco aqui minha maior parceria conquistada e construída dia após dia. Obrigado por me incentivar das formas mais bonitas possíveis, por acreditar e me impulsionar a buscar a minha própria verdade. Obrigado por deixar eu enxergar o mundo através das suas lentes, e me ver. Esses anos não teriam tido tanta cor sem você. Obrigado Heitor.

Nosso tempo é especialista em criar ausências: do sentido de viver em sociedade, do próprio sentido da experiência da vida. Isso gera uma intolerância muito grande com relação a quem ainda é capaz de experimentar o prazer de estar vivo, de dançar, de cantar. E está cheio de pequenas constelações de gente espalhada pelo mundo que dança, canta, faz chover. O tipo de humanidade-zumbi que estamos sendo convocados a integrar não tolera tanto prazer, tanta fruição de vida. Então, pregam o fim do mundo como possibilidade de fazer a gente desistir dos nossos próprios sonhos. (KRENAK, 2019, p.27).

RESUMO

A existência de um corpo dentro da nossa realidade está fadada a transmitir informações que correspondem a uma série de interpretações, dependendo do contexto em que se está inserido. Essas percepções individuais podem ser transgibilizadas através do Design, uma área do saber que oferece diversas ferramentas para compreender e representar o universo, principalmente no processo de construção de imagem. Utilizando a metodologia Fashion Design Thinking foi possível estabelecer uma conexão entre Moda, Design e Arte *Drag* dentro dos contextos sociais e temporais, alcançando uma potente forma de expressão individual de autenticidade através de características conceituais e materiais, capazes de gerar significado. Com essa metodologia foi possível investigar o contexto que permeia o projeto, coletando informações e delimitando o que se desejava transmitir através do desenvolvimento de três *looks*. O projeto convida o leitor a exercer o questionamento das concepções pré-estabelecidas, a fim de verificar se estamos vivendo nosso autoconhecimento e autenticidade em plenitude. Ao final foram obtidos três *looks* que representavam a completa necessidade de expressão do autor, dois quais um foi escolhido para ser desenvolvido em um protótipo de alta fidelidade utilizando os materiais e oportunidades disponíveis.

Palavras-chave: 1. *Drag Queen* 2. Fashion Design Thinking 3. Design de Moda 4. Expressão de Gênero

ABSTRACT

The existence of a body within our reality is bound to transmit information that corresponds to a series of interpretations, depending on the context in which one is inserted. These individual perceptions can be made more transparent through Design, an area of knowledge that offers several tools to understand and represent the universe, especially in the process of image construction. Using the Fashion Design Thinking methodology it was possible to establish a connection between Fashion, Design and Drag Art within the social and temporal contexts, achieving a powerful form of individual expression of authenticity through conceptual and material characteristics, capable of generating meaning. With this methodology it was possible to investigate the context that permeates the project, collecting information and delimiting what was desired to be transmitted through the development of three looks. The project invites the reader to question pre-established conceptions, in order to verify if we are living our self-knowledge and authenticity in fullness. In the end, three looks were obtained that represented the author's complete need for expression, two of which were chosen to be developed into a high fidelity prototype using the materials and opportunities available.

Keywords: 1. *Drag Queen* 2. Fashion Design Thinking 3. Fashion Design 4. Gender Expression

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1** - Esquematização da Metodologia Design Thinking | **22**
- Figura 2** - Esquematização da metodologia adaptada Fashion Thinking | **23**
- Figura 3** - Esquematização da metodologia Design Thinking adaptada | **25**
- Figura 4** - Esquematização da Metodologia Fashion Design Thinking adaptada | **26**
- Figura 5** - Esquematização do processo cíclico da metodologia | **27**
- Figura 6** - Painel semântico tendência Biomimética | **38**
- Figura 7** - Painel semântico tendência Maximização e Surrealismo | **39**
- Figura 8** - Painel semântico tendência Representatividade e Autoconhecimento | **40**
- Figura 9** - Painel de Referência de Cores | **43**
- Figura 10** - Painel de Referência de Texturas | **44**
- Figura 11** - Painel de Referência de Formas | **45**
- Figura 12** - Painel de Referência de Comportamentos | **46**
- Figura 13** - Esboços Desenvolvidos 1 | **48**
- Figura 14** - Esboços Desenvolvidos 2 | **50**
- Figura 15** - Esboços Desenvolvidos 3 | **51**
- Figura 16** - Esboços Desenvolvidos 4 | **53**
- Figura 17** - *Looks* Descartados na Primeira Etapa de Seleção | **55**
- Figura 18** - *Looks* Descartados na Segunda Etapa de Seleção | **55**
- Figura 19** - *Looks* Descartados na Terceira Etapa de Seleção | **56**
- Figura 20** - Esboços Selecionados Para Aperfeiçoamento | **56**
- Figura 21** - Primeiro *look* Escolhido Aperfeiçoado | **58**
- Figura 22** - Segundo *look* Escolhido Aperfeiçoado | **60**
- Figura 23** - Terceiro *look* Escolhido Aperfeiçoado | **62**
- Figura 24** - Registro Fotográfico dos Brechós Visitados | **65**
- Figura 25** - Registro Fotográfico do Tecido Estampado Nude Bege | **66**
- Figura 26** - Processo de desenvolvimento dos moldes | **67**
- Figura 27** - Molde de base do corpo desenvolvido | **68**
- Figura 28** - Peças em jeans utilizadas | **69**
- Figura 29** - Processo de corte e costura dos tecidos jeans | **69**
- Figura 30** - Detalhes da costura da manta de jeans | **70**
- Figura 31** - Versões da modelagem do *bodysuit* | **71**
- Figura 32** - Versões do molde da manga do *bodysuit* | **71**

- Figura 33** - Máquinas de costura utilizadas | **72**
- Figura 34** - Processo de costura do *bodysuit* | **73**
- Figura 35** - Modelagem das Meias e Meias costuradas | **74**
- Figura 36** - Modelagem frontal e traseira do Top | **75**
- Figura 37** - Moldes desenvolvidos para os peplums | **77**
- Figura 38** - Desenho e corte do molde em entretela e oxford | **78**
- Figura 39** - Aplicação de entretela e forro | **78**
- Figura 40** - Alfinetagem dos tecidos da saia | **79**
- Figura 41** - Cintura de reaproveitamento | **79**
- Figura 42** - Detalhes do processo de costura da saia | **80**
- Figura 43** - Salto estilizado utilizado para a composição | **81**
- Figura 44** - Brincos obtidos a partir de zíper de calça jeans | **81**
- Figura 45** - Meias e luva desenvolvidos | **82**
- Figura 46** - Acessório utilizado na coxa | **83**
- Figura 47** - Detalhes do penteado da peruca | **84**
- Figura 48** - Vídeo do processo de produção | **84**
- Figura 49** - Bastidores da montagem 1 | **85**
- Figura 50** - Bastidores da montagem 2 | **86**
- Figura 51** - Backstage da produção | **86**
- Figura 52** - Peça de comunicação do *look* | **88**
- Figura 53** - Peça de comunicação do *look* | **89**
- Figura 54** - Peça de comunicação do *look* | **90**
- Figura 55** - Ficha técnica do *bodysuit* | **92**
- Figura 56** - Ficha técnica das Pernas | **93**
- Figura 57** - Ficha técnica do Top | **94**
- Figura 58** - Ficha técnica da Saia | **95**

LISTA DE QUADROS

- Quadro 1** - Sites de tendências utilizados | **36**
- Quadro 2** - Categorização das imagens de referência | **37**
- Quadro 3** - Detalhamento das peças da saia | **76**

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 Apresentação do tema e problemática de projeto	15
1.2 Objetivos	18
1.2.1 Objetivo Geral	18
1.2.2 Objetivos Específicos	19
1.3 Justificativa	19
1.4 Delimitação	20
1.5 Metodologia de projeto adotada	22
1.5.1 Design Thinking	22
1.5.2 Fashion Thinking	23
1.5.3 Metodologia utilizada (Fashion Design Thinking)	25
1.6 Estrutura do relatório	30
2 PROJETO	31
2.1 Etapa de definição	31
2.2 Etapa de Investigação;	32
2.2.1 Aprofundamento teórico	32
2.2.1.1 Moda	33
2.2.1.2 Arte Drag	35
2.2.2 Pesquisa de Macrotendência	37
2.2.3 Persona	44
2.2.4 Painéis de referência	45
2.3 Etapa de Ideação	50
2.3.1 Geração de Esboços	50
2.3.2 Seleção de Esboços	55
2.3.2.1 Primeiro look escolhido	58
2.3.2.2 Segundo look escolhido	61
2.3.2.3 Terceiro look	62
2.3.2.4 Look escolhido	64
2.4 Etapa de Implementação	65
2.4.1 Preparação do material	68
2.4.2 Bodysuit	72
2.4.3 Pernas	75
2.4.4 Top	76
2.4.5 Saia	78
2.4.6 Styling	83
2.4.7 Fotografia de moda	88
3 ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS	94
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	99

REFERÊNCIAS

101

APÊNDICES

106

1 INTRODUÇÃO

“Quem sou eu?” é uma pergunta que me ocorre cotidianamente na tentativa de encontrar uma resposta simples, fácil e que me contemple na totalidade. Constantemente somos sujeitos a um movimento de “classificação” como maneira de limitar criativamente todas as nossas possibilidades de ser. Desde o nosso nascimento somos influenciados por estruturas e convenções críveis como absolutas. Diante desse contexto, encontramos diferentes concepções que nos enxerga como limitados a desempenhar um papel de gênero binário¹ e correspondente ao sexo biológico.

O questionamento do conceito de binariedade e a experimentação de novas formas de expressões e performances pode ser vista como fora de cogitação pelos padrões estabelecidos. Por outro lado, de acordo com Brito (2018 *apud* Butler; 2009, p. 25) “nenhum sujeito pode surgir sem se diferenciar do outro”, o que significa dizer que individualmente possuímos vivências únicas e singulares, reconhecidas em sua diferença e autenticidade. Se deveríamos encontrar nossas individualidades, por que é que precisamos assumir papéis e responsabilidades pré-estabelecidas?

Diante dessa contextualização talvez você pense: “Então você se conhece.”. Posso considerar essa afirmação meia verdade, apesar de não me conhecer por completo, hoje me conheço mais do que ontem. Ao final do desenvolvimento desse projeto você, e eu, saberemos mais sobre mim.

A partir do momento que se começa a questionar algumas imposições ditas como “verdades absolutas”, os paradigmas vão deixando de fazer sentido. Grande parte dos nossos hábitos e costumes são replicados involuntariamente devido ao contexto em que estamos inseridos, e esse tipo de regramento acontece desde o nosso primeiro contato com o mundo, na infância.

Historicamente, nos séculos XV e XVI a infância era considerada um período de superação supérfluo, onde as características que se sobressaiam eram a fragilidade e a debilidade² (SOUSA et al., 2022 *apud* ARIÉS, 1981, p. 65). Até hoje as crianças ainda ocupam essa posição subjugada, onde seu desenvolvimento

¹ Gênero ou género binário é a classificação do gênero e sexo em duas formas distintas e opostas, tal como masculino ou feminino. É um tipo comum de sistemas de gênero.

² Fraqueza física; falta de vigor ou saúde; abatimento, languidez.

(social e criativo) pode estar limitado por uma série de "impossibilidades" que serão transmitidas para ela através do convívio social (JESUS, 2012).

Quando estamos falando da educação das crianças, podemos dizer que elas são guiadas pelo conhecimento, cultura, costumes e tradição, e também pela relação de gênero definida socialmente e aprendida através da sociedade. As definições entre o que é de menino e de menina são estritamente estabelecidas. É na infância que somos introduzidos ao único papel em que poderemos atuar durante a vida, assumindo lugares e funções específicas dentro sociedade (homem ou mulher) (SOUSA *et al.*, 2022).

Se considerarmos a perspectiva biológica, o que determina o sexo de uma pessoa é a dimensão de suas células reprodutivas (óvulos ou espermatozoides), porém essa característica não é um fator limitante em relação a desempenhar comportamento feminino ou masculino, ou ser homem ou mulher (JESUS, 2012). O questionamento dessas concepções não é recente. Como pessoa da comunidade LGBTQIAP+ é possível observar que surgem cada vez mais debates acerca das questões de identidade e gênero, como consequência vivemos uma crescente descoberta de nós enquanto indivíduos e enquanto comunidade.

Corroborando com essa perspectiva, a autora Priori (2011) aponta que os meios de comunicação e as informações instantâneas possibilitaram uma maior interligação entre os sujeitos, o que resultou na configuração de novas relações sociais no mundo pós-moderno. Esse processo de mudança nas relações, na comunicação e na informação faz com que a identidade deixe de ser única e estável, e passa a ser fragmentada, se apropriando de novas características culturais desencadeando novas identidades.

Compreender a pluralidade existente na construção da identidade social de gênero ao considerarmos elementos como tempo, lugar, classe, raça, idade, estado conjugal entre inúmeros outros, possibilita a desconstrução dos estereótipos e da homogeneização [...] (PRIORI, 2011 p. 193).

Considerando as alterações nas concepções de identidades coletivas, a autora Carneiro (2022 *apud* STUART, 1992) destaca que é possível identificar três compreensões principais e distintas entre si. A primeira delas descreve o sujeito a partir de uma compreensão iluminista, onde o indivíduo é considerado totalmente centrado e unificado, dominante de razão, ação e consciência. Além disso, os ideais

desse período delinear a divisão de papéis de gênero da maneira que conhecemos no século XXI. Aqui se ressalta a concepção da mulher-privada (dona de casa) e o homem-público (trabalhador) (CARNEIRO, 2022). Introduzindo brevemente um paralelo com a moda, é possível realizar uma análise semiótica dessa época a fim de constatar que as vestes masculinas têm traços simples e práticos, resultado dos tempos racionais e de consciência, exaltando a superioridade financeira e intelectual.

A segunda compreensão é reflexo da complexificação do mundo moderno, que caracteriza o sujeito sociológico, onde conclui-se que o indivíduo não é autônomo e autossuficiente e que a sua existência é inerente à coexistência do outro. Com essa premissa é estabelecida uma relação de um “interior” com um “exterior”.

À medida que surge a reflexão sobre estruturas modernas vai se estabelecendo a terceira compreensão, relativa ao sujeito pós-moderno. Nesse ponto, existe uma ausência de identidade fixa, essencial ou permanente. Em outras palavras, a identidade desse sujeito transforma-se junto com o contexto cultural (CARNEIRO, 2022).

À medida que surgem novas perspectivas de gênero e identidade, surge também uma nova necessidade de se expressar. Houveram, e existem, diversos movimentos que buscam reivindicar os direitos da comunidade LGBTQIAP+. Um dos precursores foi o Movimento de Defesa dos Direitos dos Homossexuais, que surgiu na Europa no final do século XX, mas que só tomou maior proporção no final da década 60 devido à expansão dos movimentos da categoria (ALVES; DANTAS, 2009). A partir desse século conseguimos enxergar diferentes vertentes de representatividade nas mídias, uma delas diz respeito à cultura *Drag*, principalmente para a figura da *Drag Queen*.

Mas afinal, o que é ser *Drag*? Essa definição não está condicionada a questões relacionadas aos aspectos de identidade de gênero e sexualidade. Na verdade, trata-se principalmente da criação de uma persona, diz respeito à expressão artística, uma representação, podendo qualquer sujeito – desde que se identifique com essa arte – experienciar o universo (BATISTA; SOARES JUNIOR, 2021).

Drags são feitas de maquiagem, texto, modos de ser/estar no meio do público, de performances, de dublagens, de fantasias, de desejos... e o todo é sempre mais do que a soma das partes, parafraseando um conceito matemático. (VENCATO, 2002).

Grande parte da comunicação se dá através do nosso corpo. Caras e bocas, gestos, poses e expressões. Pequenos detalhes, mesmo que involuntários, geram sentido e comunicam algo a quem capta essa mensagem. Da mesma forma que mostrar expressa algo, cobrir, vestir ou até esconder também transmite informações a respeito dos indivíduos (STEFANI, 2005).

É dessa maneira que a moda atua, como recurso para as pessoas se expressarem verdadeiramente, ou demonstrar aquilo que gostariam (STEFANI, 2005). Através das peças de roupa é possível transmitir ideias, concepções, sentimentos e sensações. Essas vertentes de expressão podem resultar da utilização e combinação de cores, formas, texturas e até da própria composição em si.

Em um estudo realizado por Morelli (2017) ao questionar entrevistados o que eles entendiam por "moda", uma quantidade expressiva classificou a moda como "Comunicação por meio da vestimenta, forma de expressão e arte" e até "uma forma de expressar a sua identidade, estilo de vida ou até mesmo integrar-se num grupo social". Nesse contexto, o design desempenha um papel fundamental, pois atua em diferentes níveis no processo de construção de imagens. As *Drags* reúnem todas as possibilidades em uma só e, através desse projeto, destaco de que maneira a moda e o design podem auxiliar nesse processo de expressão.

1.1 Apresentação do tema e problemática de projeto

Apesar da popularização da arte *Drag* nas mídias nos últimos anos, ainda existe uma grande dificuldade para que as pessoas compreendam essa performance, especialmente fora da comunidade LGBTQIAP+. Muitas vezes essas figuras são associadas a uma concepção pejorativa, principalmente por estarem desempenhando um papel de gênero que pode contradizer o esperado pela sociedade perante aquele corpo.

Assim como em outras formas de arte, o cerne da arte *Drag* é a expressão. E não é pouca, justamente por estar contradizendo a todo momento as concepções de gênero que a sociedade impõe, podem ser utilizados inúmeros recursos para

maximizar os significantes do gênero representado, assim como as características irreais ou hiper realistas. Ou seja, uma *Drag Queen* (representação da concepção de gênero feminino), em geral, poderá utilizar características que ressaltam tudo aquilo lido como feminino (sem nenhuma obrigatoriedade). Por outro lado, um *Drag King* irá se apropriar de características lidas pela sociedade como masculinas. É importante ressaltar que essas características nem sempre são demarcadas, existem artistas *Drag* que brincam transitando entre os gêneros, ou que ainda representem personas que não se enquadrem nessa perspectiva dual (femino e masculino).

Quando falamos dessas representações, me refiro a recursos como maquiagem, roupas, sapatos, acessórios e inúmeras outras ferramentas que contribuam para gerar esses novos significados, inclusive ações comportamentais. A autora Stefani (2005) afirma que o nosso corpo é uma dos principais recursos que podem ser utilizados para produzir significação. Caldeira (2008) contribui com esse ponto de vista afirmando que o corpo é um objeto técnico a muito tempo, sendo utilizado para transformação, manipulação e produção (inclusive artística). Compreendendo que o corpo é esse objeto de expressão, nossa existência está condicionada a gerar mensagens e significados para o outro.

A partir do momento que nossos corpos estão expostos, cobertos ou escondidos, estamos transmitindo informações. Será a partir desta perspectiva que a moda decorrerá no desenvolvimento desse projeto, sendo compreendida como um dos recursos possíveis para que as pessoas consigam se expressar através da transmissão de informações e para amplificar a potência da autenticidade que cada um de nós possui.

Mas afinal, por que é tão importante se expressar? Desde o momento que nascemos, mais precisamente na hora do parto, a reação esperada para um bebê é que o mesmo chore, ou seja, se expresse - citando um exemplo bem básico Já dizia RuPaul Charles³ (em tradução livre) em uma de suas frases mais icônicas “Nós todos nascemos nus e o resto é *Drag*”. Nesse sentido, a frase é literal, a construção de quem somos utiliza de inúmeros artifícios disponíveis em nosso contextos.

³ RuPaul Andre Charles (San Diego, 17 de novembro de 1960), mais conhecido como RuPaul ou Mãe das *Drags*, é um ator, *Drag Queen*, supermodelo, autor e cantor americano, que tornou-se conhecido nos anos 90 quando apareceu em uma grande variedade de programas televisivos, filmes e álbuns musicais. Desde 2009, ele produz e apresenta o reality show de competição *RuPaul's Drag Race*, pela qual recebeu quatro prêmios Emmy, em 2016, 2017, 2018 e 2019, como melhor apresentador de reality show.

Durante toda a vida precisamos comunicar pensamentos e necessidades, sendo que existem diversas formas de se expressar. Isso é muito relativo e individual. Algumas pessoas conseguem se manifestar através da linguagem verbal, enquanto outros recorrem às artes, ou até mesmo aos esportes. Não existe uma receita ou limitação para as maneiras de expressar.

Mas o que acontece quando você ouve inúmeras vezes que a forma que você consegue se expressar é inadequada? Isso acontece muito frequentemente dentro da existência de um indivíduo LGBTQIAP+ nos diversos contextos que possam estar inseridos, inclusive no núcleo familiar. O autor Souza (2021) afirma que a maioria da comunidade LGBTQIAP+ vive em famílias que são extremamente tradicionais e/ou pertencentes a grupos religiosos que são intolerantes, ou seja, muitas vezes esses indivíduos não são acolhidos por suas famílias de sangue, o que pode acarretar em dificuldades para se comunicar. Esse fator é extremamente prejudicial sabendo que esse tipo de contato é fundamental nas relações humanas e para a saúde mental.

Ao conversar com uma *Drag Queen*, iremos frequentemente ouvir que elas foram vítimas do preconceito e incompreensão e que, através da arte *Drag*, encontraram uma forma de lidar com os conflitos e encontrar a própria voz. Esse tipo de relato pode ser observado inclusive no programa *RuPaul's Drag Race* (um dos responsáveis pela disseminação massiva da cultura *Drag*).

Falando assim até parece mágica. Você pode estar se perguntando COMO uma pessoa que passou a vida reprimindo sua própria autenticidade, de uma hora para a outra, consegue alcançar a expressão máxima de tudo?

O que acontece é que a arte *Drag* permite que você experimente uma ou todas as realidades possíveis. São tantos elementos utilizados, sejam adereços físicos (de vestimenta ou utilização), formas, cores e até aspectos mais abstratos como bordões de fala, comportamento entre outros que é possível desenvolver personas complexas e bem construídas. Essas camadas possibilitam que você acesse novas formas de expressão, inclusive aquelas que foram reprimidas durante tantos anos. No meu caso em específico, é nesse momento em que me conecto com a **Fortuna**⁴, minha persona *Drag*.

⁴ persona *Drag* do autor desse projeto.

Quando pensamos na expressão através da representação visual, o Design e a Estética têm um papel fundamental. Buscando definir estética, encontramos uma variação de conceitos, podendo designar algo objetivo ou subjetivo, real ou imaginário, abstrato ou material até a mera percepção ou sensação (CAMARGO; GOETZ; BOUSFIELD; JUSTO, 2011, p. 259). Em definição de dicionários encontramos:

Estética é uma palavra com origem no termo grego *aisthetiké*, que significa “aquele que nota, que percebe”. Estética é conhecida como a filosofia da arte, ou estudo do que é belo nas manifestações artísticas e naturais. A estética é uma ciência que remete para a beleza e também aborda o sentimento que alguma coisa bela desperta dentro de cada indivíduo.

Com essas definições, é possível observar que essas percepções são totalmente individuais. Dessa forma, esse projeto será construído através de uma perspectiva individual enquanto pessoa, designer e *Drag Queen*. De tudo que posso falar, sempre terei mais propriedade sobre minhas próprias vivências.

Durante toda a minha jornada dentro da arte *Drag*, a relação com o Design se fez cada vez mais presente. Através das metodologias analíticas e dos processos de execução, no nível de representações, essa área de conhecimento pode liberar o sujeito Queer⁵ dentro do campo social. Os autores Zapata e Oliveira (2017) denotam que dentro desse contexto a moda pode ser utilizada para a construção da expressão de diversidade e das diferenças.

Nesse cenário descrito, o problema identificado é descobrir como o Design pode auxiliar no processo de expressão de um indivíduo através da arte *Drag*? E por quais motivos os elementos da arte *Drag* permitem uma maior expressividade da individualidade?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Conceber - sob a perspectiva projetual e conceitual - três (3) *looks*, selecionar e materializar um (1) protótipo de alta fidelidade utilizando o Design como ferramenta de construção, representação e expressão da autenticidade sobre uma perspectiva da arte *Drag*.

⁵ Pessoas com o gênero ‘Queer’ são aquelas que transitam entre as noções de gênero, como é o caso das *Drag Queens*. A teoria Queer defende que a orientação sexual e identidade de gênero não são resultado da funcionalidade biológica, mas de uma construção social (Fundo Brasil, 2022).

1.2.2 Objetivos Específicos

- Realizar pesquisa de tendências de consumo e comportamento para investigar os contextos atuais;
- Explorar conceitos sobre as temáticas moda e arte *Drag*;
- Explicitar a utilização de metodologias de Design como parte complementar de produções artísticas;
- Coletar referências visuais e conceituais para serem utilizadas como recurso na concepção dos três (3) *looks*;
- Gerar alternativas de peças para coleção com representação através de croquis de moda;
- Executar a materialização de um protótipo de alta fidelidade;
- Desenvolver ficha técnica das peças que compõem o protótipo de alta fidelidade materializado.
- Elaborar peças de comunicação de moda reforçando o conceito do look materializado.

1.3 Justificativa

Assim como afirmam os autores Batista e Soares Junior (2021), nos últimos anos tem se discutido fortemente as questões a respeito da representatividade social, nesse contexto, as *Drag Queens* têm ganhado cada vez mais visibilidade nas mídias e em outros espaços de sociabilidade.

Conforme mais visibilidade a arte tem, maior é a quantidade de praticantes e consumidores. Nesse sentido, para um artista é muito importante possuir uma visão singular, que o diferencia de todos os demais. Corroborando com essa ideia, os autores Fernandes e Bertacini (2018) afirmam que a era pós-moderna é caracterizada pelo destaque no individualismo. Dessa forma, os indivíduos procuram constantemente outras versões de si mesmos e para isso acabam recorrendo à moda como meio de expressão.

O vestuário dá aos outros uma impressão sobre quem é a pessoa que está usando aquelas peças, sendo também importante e decisivo para o indivíduo, quanto à percepção dele mesmo e da posição em que se encontra no mundo. A moda auxilia na construção da imagem de um ser humano diante da sociedade. (FERNANDES; BERTACINI, 2018).

A moda, alinhada às características da sociedade e período histórico (tempo), é uma ferramenta que possibilita a expressão de identidade, mesmo que seja múltipla e/ou contraditória, com bases nos seus sentimentos. Dessa forma, ela se torna imprescindível para o processo de construção *Drag*.

Se para a construção dessas personas são utilizados inúmeros elementos de estética e semiótica (competências de área do Design), é de extrema relevância compreender de que maneira essa área do saber pode atuar no processo de construção individual, principalmente em um mercado de moda que cresce tão exponencialmente.

As roupas, além de cobrir a pele do indivíduo, fazem parte da identidade do mesmo. O objetivo das peças desenvolvidas é captar a minha necessidade de expressão individual enquanto *Drag Queen*, demonstrando a potência dessa arte como ferramenta de expressão e autoconhecimento para todos aqueles que se aventuraram a experimentar.

1.4 Delimitação

Segundo o autor Scremin (2018 *apud* CARDOSO, 2000, p. 2) a arte está intimamente ligada ao processo da percepção, dos pensamentos e também das ações corpóreas. Citando Amy Howell exprime seu posicionamento de que a arte é o resultado do desejo e necessidade do ser de se expressar, deixando um registro de sua personalidade no contexto em que está inserido.

De acordo com Scremin (2018 *apud* CARDOSO, 2000, p.2), as obras de arte, apesar de terem sido materializadas pelo homem, transcendem a sua existência. Essas peças são capazes de desempenhar uma função estética no sentido de evocar sentimentos e a representação de uma realidade, pois o artista que a criou, deposita ali sua percepção de mundo através de uma perspectiva individual.

Descrevendo um fenômeno que acontece no decorrer do século XX, o autor Scremin (2018 *apud* Oliveira, 2005) relata a interação entre moda e arte. Nesse momento o vestuário se liga à arte através dos próprios artistas, lembrando assim

o poder das roupas. Quando estamos falando de arte conceitual, a ideia desempenha papel de destaque quando comparada ao resultado final, dessa forma a preocupação não é necessariamente representar elementos agradáveis visualmente. Citando o autor “[...] Através da arte conceitual tenta-se entender a ideia que passa, tornando-se sem regras e livre (SCREMIN, 2018 *apud* SILVA e MORI, s/d).

A moda como manifesto de arte não deverá ser entendida como roupa para vestir, mas sim um sistema que afirma seu tempo e é capaz de responder a urgentes mudanças num mundo ansioso por novidades (SCREMIN, 2018 *apud* OLIVEIRA, 2005 p. 30).

Nesse contexto, podemos compreender que a moda conceitual transpassa a observação das peças de roupa, porque não possui uma preocupação em (re)produzir vestuário, ou limita-se às funcionalidades, mas tem como objetivo expressar uma ideal, gerando uma reflexão sobre algo que não está limitado à temática moda (SCREMIN, 2018 *apud* PIRES 2008, p. 110).

Esses apontamentos foram levantados para esclarecer que o presente projeto será realizado por mim desde a etapa de concepção dos três looks conceituais, até a materialização de um protótipo de alta fidelidade do *look* escolhido. Esses produtos serão obtidos através do Design como ferramenta - aplicado no procedimento metodológico Fashion Design Thinking - e inspirando-se na arte *Drag* como fonte de expressão e autenticidade.

Esses apontamentos foram levantados para esclarecer que o presente projeto será realizado por mim desde a etapa de concepção dos três looks conceituais, até a materialização de um protótipo de alta fidelidade do *look* escolhido. Esses produtos serão obtidos através do Design como ferramenta - aplicado no procedimento metodológico Fashion Design Thinking - e inspirando-se na arte *Drag* como fonte de expressão e autenticidade.

Ressalto que, apesar de realizar a materialização de um protótipo de alta fidelidade, não cabe aqui disponibilizar as modelagens das peças. Neste projeto a etapa de modelagem poderia até mesmo ter sido executada por outra profissional, mas houve o interesse no desenvolvimento em caráter individual e experimental, inviabilizando a divulgação do processo pois o mesmo não altera o resultado final que é a tradução dos conceitos.

1.5 Metodologia de projeto adotada

Dentro do Design, para o desenvolvimento de projetos, utilizam-se frequentemente metodologias que consistem em um conjunto de técnicas focadas em um objetivo específico. Esse fluxo de operações demonstra ter caráter essencial para obtenção de resultados mais assertivos, de uma maneira mais organizada e fluida. Nesse contexto, inicialmente foi necessário compreender o caráter do projeto, assim como buscar as metodologias disponíveis na literatura, procurando identificar qual delas seria mais eficiente ao objetivo final.

Existem inúmeros procedimentos metodológicos que podem ser aplicados em diferentes contextos, mas nesse caso, optou-se por fazer a utilização de um procedimento que já havia sido implementado previamente no processo de desenvolvimento de roupas, o ***Fashion Design Thinking***, uma opção híbrida entre o Design Thinking e o Fashion Thinking abordado pela autora Quadrado (2015) em seu relatório de estágio do Mestrado em Produto-Moda. Para compreender melhor os procedimentos metodológicos adotados, os próximos tópicos foram dedicados a abordá-los de uma maneira introdutória.

1.5.1 Design Thinking

O Design Thinking é uma metodologia que utiliza o Design como um processo para a resolução de problemas. Através dele é possível gerar e organizar ideias e soluções, com pensamento crítico e criativo, obtendo resultados inovadores para as questões propostas. De acordo com Macedo *et al.* (2015 *apud* Brown 2008), o Design Thinking pode ser utilizado para extrair os desejos e necessidades das pessoas que não são normalmente identificados, isso através de um processo de compreensão detalhada por meio de observações. Na tentativa de resumir essa concepção a autora Quadrado (2015 *apud* Tschimmel, 2012) afirma que através dessa metodologia é possível ajudar a identificar e conceber novas realidades utilizando o profissional designer como fonte de perspectiva.

Apesar de possuir um propósito similar, existem algumas diferenças entre as metodologias de aplicação do Design Thinking de acordo com cada autor. Nesse projeto utilizei como base a metodologia proposta por Quadrado (2015, *apud* AMBROSE e HARRIS; 2011), onde a metodologia do Design Thinking é composta por sete etapas: definição, investigação, ideação, prototipagem, seleção,

implementação e aprendizagem (**Figura 1**). Os autores ainda defendem que para o desenvolvimento do design acontecer, é necessário um alto grau de criatividade, mas de maneira guiada através do processo.

Figura 1: Esquematisação da Metodologia Design Thinking



Fonte: Quadrado, 2015, p. 26.

É importante ressaltar que o esquema exemplificado na **Figura 1** utiliza uma das possibilidades de execução do Design Thinking, não sendo a única. Dito isso, a metodologia descrita por Ambrose e Harris (2010, *apud* Quadrado 2015) foi utilizada como ponto de partida para a elaboração de uma adaptação do procedimento. Como resultado, obteve-se um aglutinamento das etapas prototipagem, seleção e implementação, dentre outras alterações que serão exploradas no decorrer desse projeto.

1.5.2 Fashion Thinking

Da mesma forma que o Design Thinking, o Fashion Thinking utiliza-se de métodos que possibilitam a obtenção de inovação utilizando como caminho um processo para resolução de problemas. Além disso, trata-se de uma abordagem criativa que busca aprimoramento através de ferramentas da área de moda sendo aplicada em conjunto com o processo de design (Quadrado, 2015, p. 26 *apud* LPK, 2014).

A autora Quadrado (2015) ainda afirma que o Fashion Thinking (**Figura 2**) pode ser exposto como “um paradigma de pensamento crítico que associa tecnologia, história, experimentação e open-sourcing com o objetivo de adicionar significado e valor às esferas funcionais e experimentais de um produto e serviço” (Quadrado, 2015 *apud* Nixon & Blakley, 2012, p. 157, tradução livre).

Figura 2: Esquemática da metodologia adaptada Fashion Thinking



Fonte: Nixon e Bakley (2012 *apud* Quadrado, 2015).

Nesse contexto, a autora faz uma afirmação muito interessante:

Podem ser distinguidas cinco características principais do Fashion Thinking: o seu compromisso com **dimensões temporais, espaciais e sociais**, assim como a prioridade que tem na articulação do gosto e o compromisso entre os **objetivos comerciais** com as **inovações artísticas** (QUADRADO, 2015).

Por “dimensão temporal” a autora explicita justamente a necessidade de saber observar o passado de maneira adequada, da mesma forma que se demonstra necessário compreender o presente e ser capaz de identificar com antecedência o que acontecerá futuramente. Por esse motivo, no decorrer do projeto esses contextos foram investigados, principalmente na etapa de investigação (**página 33**).

No universo da moda, a dimensão histórica do vestuário desempenha um papel fundamental, principalmente considerando que o sentimento de nostalgia

possui grande receptividade na atualidade. Falando de presente, o Fashion Thinking tem como responsabilidade as necessidades, desejos e interesses dos “clientes” no agora. A última esfera de tempo seria o futuro, onde o Fashion Thinking procura atuar como auxílio ao consumidor a estar mais “à frente” no ciclo da moda.

Os aspectos de dimensão espacial e social abordados anteriormente referem-se à capacidade de servir o cliente de diferentes localizações geográficas, sem haver distinção de cor, gênero e classes sociais.

1.5.3 Metodologia utilizada (Fashion Design Thinking)

Através de um confronto entre as duas metodologias realizado pela autora Quadrado (2015) é possível identificar que ambos os métodos possuem aspectos importantes para um projeto desse âmbito. Através de sua integração, onde a primeira tem foco na criatividade, empatia e prototipagem, e a segunda no pensamento crítico e ligada às tendências, obtemos um processo muito mais aprofundado e relevante (QUADRADO, 2015).

Avaliando a metodologia proposta pela autora, como supracitado, foi possível identificar algumas etapas que não eram coerentes com o desenvolvimento desse projeto. Dessa maneira, optou-se por utilizar uma adaptação da proposta para o Design Thinking esquematizado na **Figura 1**. Sendo assim, as fases 4 (Prototipagem), 5 (Seleção) e 6 (Implementação) foram suprimidas em uma única fase intitulada “Implementação”. Além disso, extinguiu-se a etapa de Aprendizagem por entender que não condizia com o caráter experimental do projeto. A metodologia resultante pode ser observada na estrutura esquematizada na **Figura 3**. Para melhor compreensão, as fases do Design Thinking serão contextualizadas durante a sua aplicação no desenvolvimento do projeto.

Figura 3: Esquematização da metodologia Design Thinking adaptada

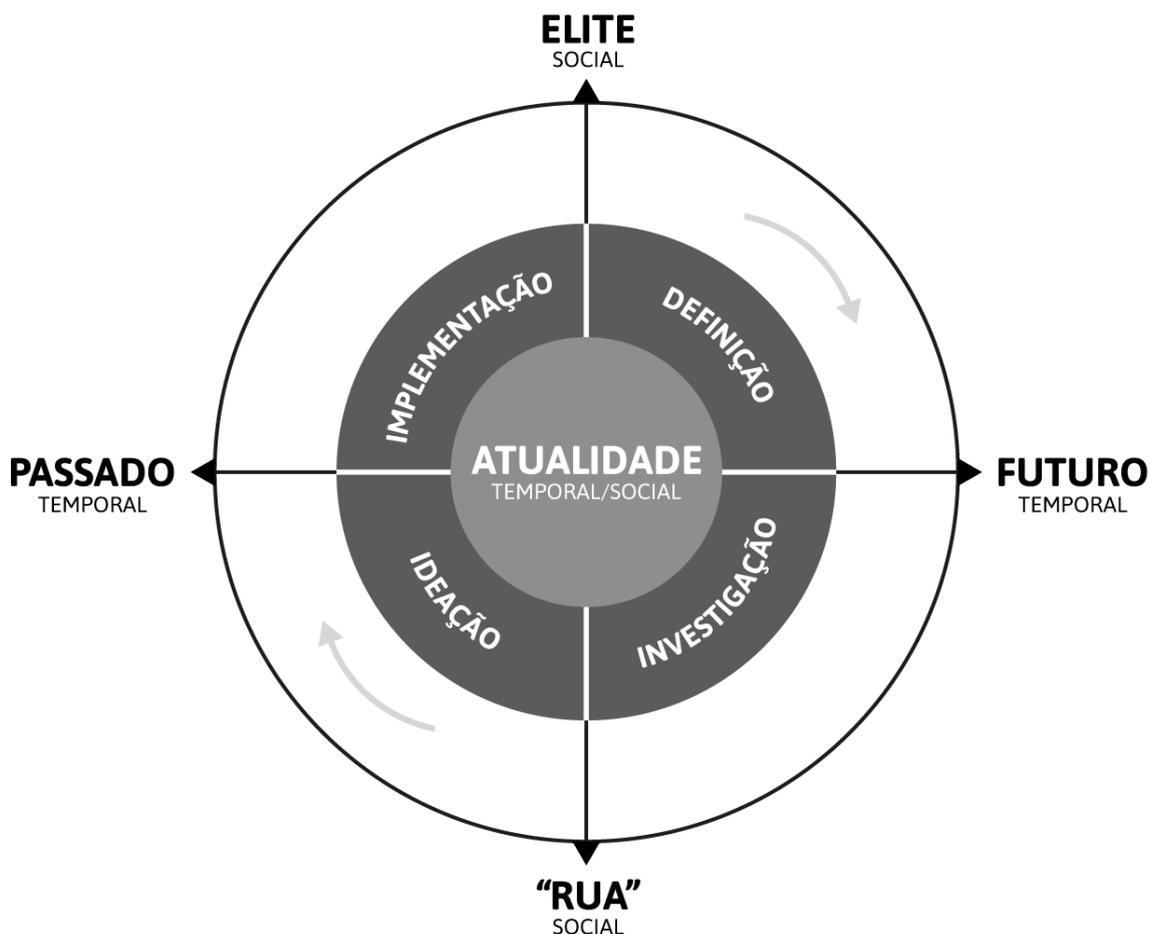


Fonte: Elaboração autoral.

Como é possível observar, a esquematização da **Figura 3** é construída de maneira cíclica, isso porque a ideia é revisitar as etapas anteriores sempre que necessário para realizar adaptações que contribuam com as demais etapas e no contexto geral do projeto.

Quando realizamos a sobreposição dessas etapas dentro dos quadrantes propostos pelo Fashion Thinking (Elite, Rua, Passado e Futuro), encontramos a proposta de procedimentos metodológicos do Fashion Design Thinking (**Figura 4**).

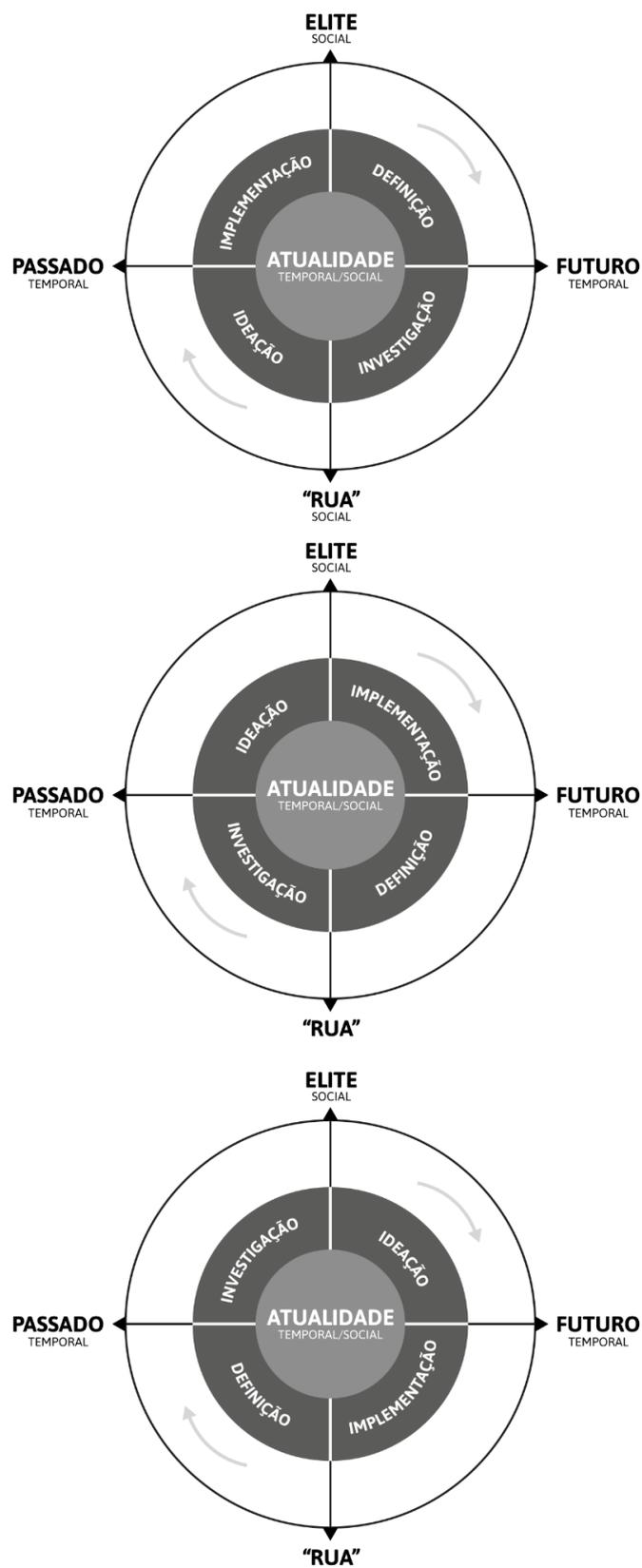
Figura 4: Esquemática da Metodologia Fashion Design Thinking adaptada



Fonte: Elaboração autoral.

Se nos atentarmos que, ao realizar um movimento cíclico entre as etapas do Design Thinking, todas as etapas transitarão em todos os quadrantes do Fashion Thinking, e é isso que caracteriza o Fashion Design Thinking. Exemplo: A etapa de definição irá transitar dentro dos quadrantes Elite, Futuro, Passado e Rua, assim como as demais etapas (Investigação, Ideação e Implementação) (**Figura 5**).

Figura 5: Esquemática do processo cíclico da metodologia



Fonte: Elaboração autoral.

Em resumo, esse procedimento metodológico consiste em utilizar as etapas frequentemente empregadas dentro do Design Thinking em conjunto com as ferramentas utilizadas no desenvolvimento de projetos de moda. Esse fato pode ser observado através de um olhar exploratório no contexto social e temporal do universo estudado em questão, com maior ênfase na etapa de investigação. Essa metodologia tem como característica ser desenvolvida com um olhar centrado na atualidade, levando em consideração os contextos temporais e sociais.

A aplicação desses procedimentos permitiu um embasamento mais aprofundado considerando o contexto no qual o projeto foi desenvolvido, possibilitando maior compreensão e amplificando os resultados esperados através da captação de elementos da realidade.

1.6 Estrutura do relatório

Esse projeto de conclusão de curso foi dividido em 4 (quatro) principais etapas: Etapa 1- INTRODUÇÃO: Apresentação do tema, Objetivos, Justificativa, Delimitação, e Metodologia de projeto; Etapa 2 - PROJETO: Aplicação da metodologia Fashion Design Thinking; Etapa 3 - ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS - Detalhamento de Ficha técnica; Etapa 4 - CONSIDERAÇÕES FINAIS - Explicação dos resultados obtidos.

2 PROJETO

2.1 Etapa de definição

Entre as diversas variações da metodologia, a etapa de definição é comum a todo o processo de design, onde partindo de um briefing inicial um problema é estabelecido. Esse briefing pode se apresentar de diferentes maneiras, mas deve sempre conter todas informações necessárias para o desenvolvimento do projeto porque servirá de norte durante todo o processo. Nessa etapa é importante estabelecer objetivos para que se identifique o objetivo final, apresentando as ideias e valores gerais que o projeto pretende alcançar.

O “problema” que decidi explorar nesse projeto, já está comigo há muitos anos. Durante minha infância meus pais eram donos de uma confecção de lingerie, onde eu cresci rodeado por diferentes mulheres. Além de minha mãe, irmã e tias haviam as funcionárias e clientes (mulheres) que vivenciavam e expressavam diferentes percepções sobre a feminilidade. Era ali que eu desenvolvia meu passatempo favorito, criar roupas para bonecas - que eu nem poderia ter. Apesar de parecer banal, ali eu enxergava uma possibilidade de me expressar e, por estar relacionado a conceitos de “feminilidade”, essa possibilidade foi negada a mim.

Fui muito desinibido por um tempo. Gostava de me apresentar nos shows de talento da escola, fazer esportes e atividades que envolviam conhecer e estar entre amigos, porém, no processo de entendimento e compreensão de ser uma pessoa Queer passei a identificar diferentes agressões (não físicas) sofridas no cotidiano, até dentro de casa - mesmo que por ignorância de terceiros. Nessa época me apontavam e nomeavam definições sobre o meu corpo que nem eu mesmo era capaz de identificar. Ou seja, eu era antes mesmo de saber ser.

Diante disso, construí barreiras que limitavam meu relacionamento com as pessoas, assim não estava passível de sofrer julgamento perante a opinião do outro. A desinibição ficou no passado, e todos os tipos de expressão tornaram-se um fardo a ser carregado.

Em um contexto onde somos desestimulados a encontrar nossa autenticidade desde a infância, se torna cada vez mais importante encontrar ferramentas que possibilitem a liberação da expressão criativa individual.

Sendo a arte *Drag* uma possível ferramenta facilitadora, se demonstra de grande importância olhar para esse contexto, principalmente com a expansão das

representações nas mais diversas mídias e espaços de sociabilidade. Além disso, as questões de gênero têm sido frequentemente discutidas na contemporaneidade, em especial no que diz respeito ao comportamento de consumo, branding, design e moda (OLIVEIRA FILHO; MIRANDA; WAECHTER, 2021).

De acordo com Ferreira (2019), uma das grandes tendências mundiais dos últimos anos é a diversidade. Através dela obtemos como resultado a pluralidade, o que faz com que seja cada vez difícil delimitar o que antes era percebido como masculino e feminino. A arte *Drag* apropria-se disso como parte do processo de construção de uma nova relação de “ser” por meio da aparência. Dentro desse contexto, podemos incorporar metodologias como ferramenta para amplificar os significados de expressão que se deseja transmitir.

Ao desenvolver roupas utilizando a arte *Drag* como catalisador de expressão individual e de autoconhecimento foi possível obter peças que expressem, através de sua existência, um “eu interior”. Esse tipo de criação é importante principalmente para abrir discussões necessárias e gerar reflexões acerca dessa arte, gênero e sexualidade. Dentro desse projeto foram desenvolvidos 3 *looks*⁶, a partir da utilização de procedimentos metodológicos de Design (Fashion Design Thinking) adaptado da autora Quadrado (2015). Entre os *looks* desenvolvidos, um foi escolhido para a materialização de um protótipo de alta fidelidade para a *Drag* Fortuna.

2.2 Etapa de Investigação;

Essa etapa consiste em compilar a maior quantidade de informações que servirão para alimentar o processo criativo durante a Geração de Ideais, isso envolve para além da pesquisa geral da temática, mas também consiste em um aprofundamento do público alvo, podendo ser de caráter qualitativo ou quantitativo.

2.2.1 Aprofundamento teórico

Considerando a metodologia utilizada, foi necessário compreender os contextos sociais e temporais das principais temáticas e áreas do conhecimento sob qual o projeto se desenvolve. Portanto, se fez de extrema importância realizar um

⁶ Visual. Conjunto, composição ou configuração em acessórios e roupas.

aprofundamento teórico sobre Moda e Arte *Drag*, dessa maneira teremos uma exploração geral dos principais pilares do projeto.

2.2.1.1 Moda

Tudo o que se relaciona com a nossa existência sempre estará ligado ao contexto no qual existimos. Essa relação é citada pela autora Benarush (2012) em seus estudos quando afirma que as roupas possuem uma identidade social, cultural e nacional e são testemunho de sua época, tal como as pessoas, ou seja, o contexto em que existimos influencia na maneira de como existimos. A partir do reconhecimento da moda como sistema, todas as esferas da vida social foram conquistadas por ela, influenciando gostos, comportamentos, artes, ideias e até móveis, objetos e roupas (CALANCA, 2008).

A representação das roupas na história das primeiras civilizações (gregas e romanas) eram caracterizadas pela variação entre expor e ocultar o corpo, onde essas mudanças aconteciam constantemente (Brandão, 2017). Com esse contexto podemos observar que a moda sofre esse processo de transmutação desde o seu entendimento como um sistema. Já afirmava Calanca (2008) que a moda é um dispositivo social que é limitado por uma temporalidade e mudanças repentinas que impactam nos diferentes contextos da vida coletiva.

Desde sempre as vestimentas ofereceram a possibilidade de se reinventar e promover a transformação através das inúmeras possibilidades de utilização. Isso pode ser observado em uma passagem dos estudos do autor Brandão (2017) que relembra que para a sociedade romana as vestes estavam relacionadas aos ritos de passagem onde, por exemplo, os meninos deixavam de utilizar uma toga franjada da cor púrpura para vestir outra que representasse virilidade. O autor ainda afirma que as vestimentas consistem em um processo de individualização e socialização, uma ferramenta que pode possibilitar a representação e a mobilidade social, um meio de diferenciar características como gênero e idade (Brandão, 2017 *apud* Riello, 2012).

O termo “moda” pode ser empregado com diferentes conotações que podem levar a distintas interpretações semânticas⁷ mas seus primeiros registros podem ser considerados recentes. Calanca (2008) relata que a primeira aparição literária pode

⁷ Semântica é o estudo do significado. Incide sobre a relação entre significantes, tais como palavras, frases, sinais e símbolos, e o que eles representam, a sua denotação.

ter acontecido em 1646 na obra satírica “La carrozza da nolo” de Agostino Lampugnani. Ainda sobre a utilização do termo, na Itália do século XVII era utilizado para descrever o caráter de mutabilidade e procura por elegância de uma classe privilegiada, isso estava relacionado desde as vestes até às convenções sociais adotadas de como pensar e agir, portanto o conceito de moda não está relacionado somente às roupas, mas a todas os meios de expressão e transformação humana (CALANCA, 2008).

Em primeiro lugar, os fenômenos da moda são concebidos em termos de associações miméticas elaboradas no âmbito das aparências, associações que mostram os diferentes habitus sociais da corte, da cidade, do povo. Em segundo lugar, pelo jogo da mudança, do artifício e do amor, a moda é considerada como um dispositivo capaz de revelar os lados escondidos da natureza humana (CALANCA,2008).

Dentro desse projeto, o papel da moda está diretamente relacionado com os conceitos abordados anteriormente, principalmente porque as roupas são ferramentas utilizadas para que os nossos corpos se relacionem com o mundo exterior e com outros corpos. Em outras palavras, assim como a autora Calanca (2008) relata em seus estudos, podemos entender a moda como um processo de linguagem corporal.

Ao avançar na história, o fim do século XX e a chegada de um novo milênio favoreceram as discussões acerca de tradições obsoletas da sociedade, com destaque para aquelas que reforçam a separação de gêneros. Como resultado, na primeira década dos anos 2000 vimos crescer o movimento de produção de roupas que não carregavam estereótipos de gênero, prática que questiona e promove a desconstrução das noções de masculinidade e feminilidade impostas na sociedade (SANCHEZ, SCHMITT, 2016).

Neste início de um novo milênio as mudanças que já eram rápidas foram aceleradas e a maneira como se vivem os acontecimentos passou a acontecer de maneira mais intensa. A moda desse período é caracterizada por ser despadronizada, diferenciando-se das produções massivas dos anos 50, o que oferece uma infinidade de possibilidades de autenticidade. Nesse momento, devido a busca por um estilo e identidade próprios, as pessoas passaram a ser os próprios materializadores de suas ideias, inclusive utilizando materiais não convencionais (SILVA E VALÊNCIA, 2012).

Quando levamos a moda para dentro do contexto *Drag*, a relevância do design surge como ferramenta de manipulação e construção das características físicas que exprimem a personalidade daquela persona. De acordo com o pesquisador Bergamo (2022, p. 139) “o sentido da moda está nas vivências, nas representações e naquilo que orienta a relação das pessoas com as roupas, aprovando e desaprovando, emitindo juízos de valor”. Podemos compreender que a moda dá indícios e insumo de julgamento para as roupas, um dos papéis em destaque dentro do universo *Drag* (FERNANDES; BERTACINI, 2018).

Da mesma maneira que a moda, as características utilizadas para a representação *Drag* estão em constante mudança. Em determinado momento da história se prezavam os *looks* glamourosos inspirados em atrizes de Hollywood, mas cada vez mais as diferentes interpretações vem ganhando espaço, ou seja, a arte *Drag* é um espelho das mudanças e movimentações da moda, ao mesmo tempo que gera novas configurações de modelos e padrões (FERNANDES; BERTACI, 2018).

2.2.1.2 Arte *Drag*

Início esse tópico com um questionamento levantado pelos autores Zapata e Oliveira (2017), o que acontece se um “homem” utiliza vestes designadas ao gênero feminino? Aqui existe no mínimo um conflito com o conceito de heteronormatividade. As produções do design de moda são consideradas objetos transitivos e tem uma dinâmica equivalente a objetos parciais, ou seja, o seu significado só fica completo através da sua relação com os corpos. Os autores ainda trazem o seguinte exemplo:

Uma minissaia, por exemplo, no corpo de uma mulher cisgênero (mulher que ao nascer se identifica e aceita o gênero feminino) associa-se ao feminino, no entanto, a mesma minissaia, no corpo de um homem cisgênero, ganha um sentido político, ou seja, o corpo em devir do masculino vivencia uma expressão de gênero no feminino (ZAPATA, OLIVEIRA, 2017).

Até esse momento, é necessário considerar o contexto em que esses autores estão inseridos quando fazem essa exemplificação porque, por exemplo, na Grécia, devido às limitações impostas pela sociedade e moral vigente, as mulheres eram proibidas de contracenar em palco. Nesse contexto, os homens assumiram essas

caracterizações, mas aqui a incorporação da feminilidade possuía um significado e intenção diferentes (AIRES, 2019). Corroborando com essa abordagem, o autor Amanajás (2014) observa que só atualmente ocorre a personificação de figuras femininas por pessoas de outro gênero, o ato da montagem⁸ em *Drag* anteriormente a isso era considerada uma necessidade cênica (AMANAJÁS, 2014).

Como figura de representação do contexto histórico, a arte *Drag* deixou de ser condicionada a uma necessidade, e passou a representar fortemente um posicionamento artístico e político, onde uma das principais pautas é a expressão. As *Drag Queen* estiveram presentes nas primeiras lutas em defesa dos direitos da comunidade LGBTQIAP+, inclusive entre os anos 1950 e 1960, na Revolta de Stonewall⁹.

A representação dessas figuras na cultura pop se deu de maneira mais intensa a partir dos anos 1990, principalmente em Hollywood, com a produção cinematográfica de, por exemplo, Priscilla, a rainha do deserto, e também com a presença midiática de RuPaul. Para além do contexto artístico, esses indivíduos consolidavam cada vez mais seu papel na luta por direitos da comunidade, contribuindo para a popularização das paradas do orgulho mundialmente (FERNANDES; BERTACINI, 2018).

Cada vez mais a arte *Drag* se expande para novos horizontes, acompanhando as compreensões atualizadas que a sociedade tem do mundo, sendo assim dentro dessa vertente de arte surgem novas representações que ressaltam características diversificadas. Existem abordagens que ao invés de expressar feminilidade abraçam as extremas características do masculino (*Drag King*), não binariedade (*Drag Queer*), ou concepções únicas e individuais. Todas essas visões pertencem ao guarda-chuva da arte *Drag*.

Drags são feitas de maquiagem, texto, modos de ser/estar no meio do público, de performances, de dublagens, de fantasias, de desejos... e o todo é sempre mais do que a soma das partes, parafraseando um conceito matemático. Modificar os nomes não lhes protege, mas oculta uma dimensão importante de suas performances, da construção de suas personagens (VENCATO, 2002, p. 12).

⁸ Incorporar, vestir, pintar, decorar, ser a persona *Drag*.

⁹ Rebelião de Stonewall foi uma série de manifestações dos membros da comunidade LGBT contra uma invasão da polícia de Nova York que aconteceu nas primeiras horas da manhã de 28 de junho de 1969, no bar Stonewall Inn, localizado no bairro de Greenwich Village, em Manhattan, em Nova York, nos Estados Unidos. Esses motins são amplamente considerados como o evento mais importante que levou ao movimento moderno de libertação gay e à luta pelos direitos LGBT no país.

Se eu tivesse que eleger uma única coisa necessária para fazer a arte *Drag*, a resposta mais tangível e objetiva que consigo encontrar é: coragem (e um bom delineador, desculpe a incapacidade de eleger uma só coisa).

2.2.2 Pesquisa de Macrotendência

Para a compreensão do contexto no qual esse projeto será desenvolvido, realizou-se uma pesquisa webgráfica¹⁰ procurando mapear macrotendências existentes. Esse termo é utilizado para descrever identificações e posicionamentos dentro da sociedade que possam gerar grandes impactos, por um longo período. São grandes correntes socioculturais ou movimentos que influenciam os diferentes contextos da cultura, consumo, economia e sociedade.

De acordo com materiais do Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (2022, p. 7) a importância das macrotendências é evidenciada no papel desempenhado por elas no desenvolvimento de produtos de todos os nichos de mercado. Como se caracterizam por informações multifacetadas, permitem que os negócios aprofundem os conhecimentos acerca dos conteúdos mais relevantes para sua segmentação.

O processo de estudo dessas características foi realizado através da análise de notícias e referências visuais coletadas em meio digital - fato que já se relaciona a algumas percepções encontradas.

Vivemos em uma realidade onde o meio digital se tornou a principal forma de relação do ser humano com o mundo externo. Essa observação surge desde a aparição das tecnologias digitais da comunicação e informação, assim como os autores Kwiecinski, Bertagnolli e Villarroel (2020) citam algumas dessas tecnologias como a internet, computador e smartpone. A partir dessas evoluções surgiram novos hábitos e tipos de relações, até mesmo relacionadas a maneira como os indivíduos se percebem no mundo.

Uma das grandes vantagens resultantes desses avanços é a facilidade na obtenção de conhecimento, por outro lado esse pode ser considerado um ponto de atenção porque pelo mesmo motivo o indivíduo se viu exposto a uma quantidade massiva de informações. Corroborando com essa percepção, os autores Pedro e

¹⁰ A webgrafia é um termo importado do estrangeiro, onde a contração das palavras "web" + "grafia" forma essa palavra. De uma forma mais específica, webgrafia é a indicação de listas URL de onde partiram informações de pesquisa para a elaboração de um trabalho acadêmico ou científico.

Chacon (2016) afirmam que alguns utilizam o termo “infoxicação” para designar essa intoxicação informática observada na atualidade. Além disso, de acordo com Maziero e Oliveira (2016) a utilização abusiva das ferramentas informacionais podem desencadear sentimentos de ansiedade, angústia, entre outros.

Um dos agravantes da infoxicação foi a pandemia provocada pelo vírus SARS-CoV-2.(COVID), iniciada no ano de 2020. Nos vimos em um mundo onde era necessário seguir protocolos rígidos de segurança e isolamento, e a todo momento submetidos a um bombardeio de notícias negativas. Além disso, fomos afastados dos ambientes naturais e das mais diversas formas de interação (a não ser virtuais).

Por estar sempre conectados e disponíveis, tornou-se difícil estabelecer rotinas e conciliar as diferentes áreas de nossas vidas. Através da análise realizada foi possível observar a necessidade de encontrar um ponto de equilíbrio, melhorando a relação que temos com o ambiente em que vivemos e entender a necessidade de entrar em contato consigo e com o desprendimento da realidade conhecida através de novas experimentações.

Se antes da pandemia já existia a necessidade de retomar o contato com a natureza - inclusive a humana - agora ressalta-se a importância de encontrar novas formas de autoconhecimento e expressão. Nesse contexto as artes desempenharam papel fundamental, aproximando as pessoas de suas próprias autenticidades, onde a experimentação era a principal aliada.

A abertura para a experimentação de novos contextos e realidades, principalmente aquelas que podem levar ao caminho do autoconhecimento é um passo importante para que surjam novas formas de expressão. Essas são características que vêm se desenvolvendo fortemente e alcançando grandes níveis de prospecção e representação midiática. Se for relacionar com um movimento já existente, podemos citar o paradigma estabelecido pela tendência “no gender”¹¹, onde o sexo biológico deixa de ser um condicionante para essas formas de expressão.

Para alcançar uma maior assertividade na compreensão e mapeamento das macrotendências, na realização da análise, foram utilizados como referências sites (**Quadro 1**) principalmente de caráter informativo que executam postagens

¹¹ Sem gênero. Tradução livre.

regulares sobre diversas áreas do saber. Os sites em questão não são brasileiros, mas se preocupam em veicular informações mundiais.

Quadro 1: Sites de tendências utilizados

SITES UTILIZADOS	DEZEEN	https://www.dezeen.com/
	DESIGNBOOM	https://www.designboom.com/
	TREEHUGGER	https://www.treehugger.com/
	ITSNICETHAT	https://www.itsnicethat.com/
	NYTIMES	https://www.nytimes.com/

Fonte: Elaborada pelo autor.

Após a seleção desses sites, foram visitadas publicações entre o período de dezembro de 2021 a março de 2022 a fim de identificar temáticas relevantes ao desenvolvimento do projeto. Dentre essas publicações e temáticas selecionadas, procurou-se semelhanças entre as mesmas que possibilitasse certo nível de agrupamento que fosse coerente (**Quadro 2**). Essas características similares encontradas são fortes indicativos de tendências visto que se repetem e, na maioria das vezes, a principal informação contida nessas publicações não se relaciona à característica em específico identificada. Ou seja, de uma maneira possivelmente subconsciente, diferentes pessoas estavam reproduzindo as mesmas características. Dentre todas as observações, destacaram-se três agrupamentos, os quais nomeei de: Biomimética; Maximização e Surrealismo; e Representatividade e Autoconhecimento.

Quadro 2: Categorização das imagens de referência

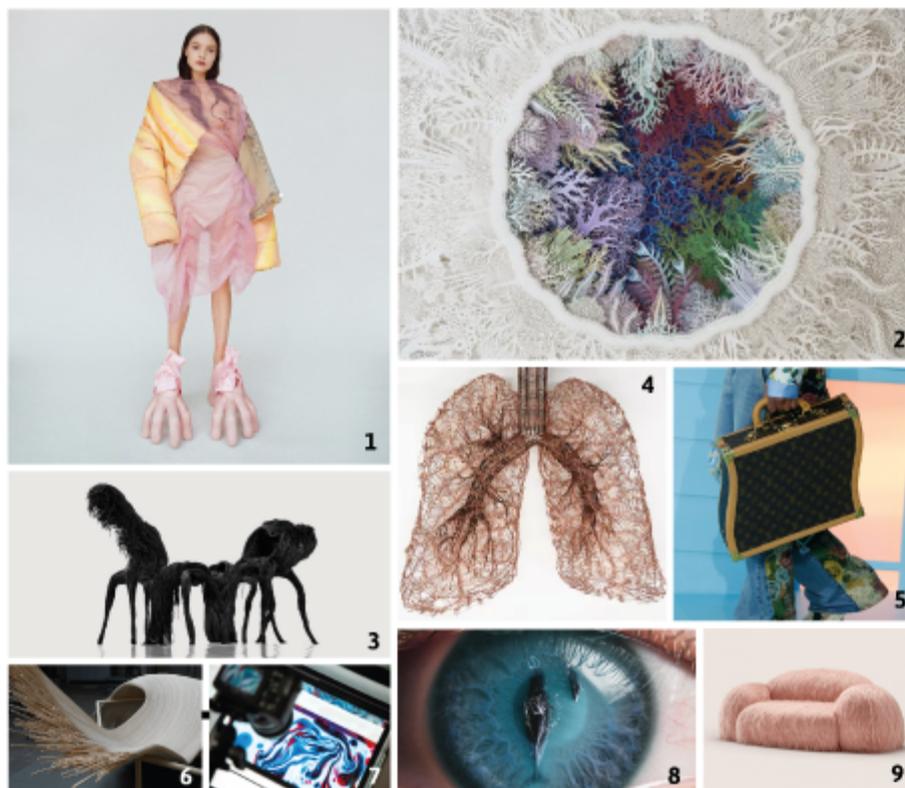
SITES CATEGORIAS	DEZEEN	DESIGNBOOM	TREEHUGGER	ITSNICETHAT	NYTIMES
BIOMIMÉTICA	Corpo Humano Silhuetas Orgânicas Textura Natural Filamentos	Representações Animalescas Simulação de Textura Natural Corpo Humano Filamentos	Representações Animalescas Corpo Humano Simulação de Textura Natural	Formas Orgânicas	—
MAXIMIZAÇÃO E SURREALISMO	—	Distorção Simulação de Textura Natural Maximização Neon	—	Neon Simulação de Textura Natural Extraterrestre Psicodelia	Psicodelia
REPRESENTATIVIDADE	—	Comunidade Expressão de Gênero Sexualidade	Expressão	Gênero e Arte Expressão de Gênero Representatividade	—

Fonte: Elaborada pelo autor.

O primeiro agrupamento nomeado de Biomimética (**Figura 6**) retrata o contato com a natureza, principalmente através da apropriação de suas estruturas, onde são aplicadas em um novo contexto, deixando inclusive de representar a funcionalidade original. Nessa categorização destacam-se a reprodução dos movimentos e utilização de formas orgânicas para alcançar a sensação desejada. Através dessas observações podemos corroborar com o apontamento de que estamos tentando criar um sentido de reconexão com a natureza, inserindo-a dentro dos novos contextos ao qual estamos submetidos.

Figura 6: Painel semântico tendência Biomimética

BIOMIMÉTICA

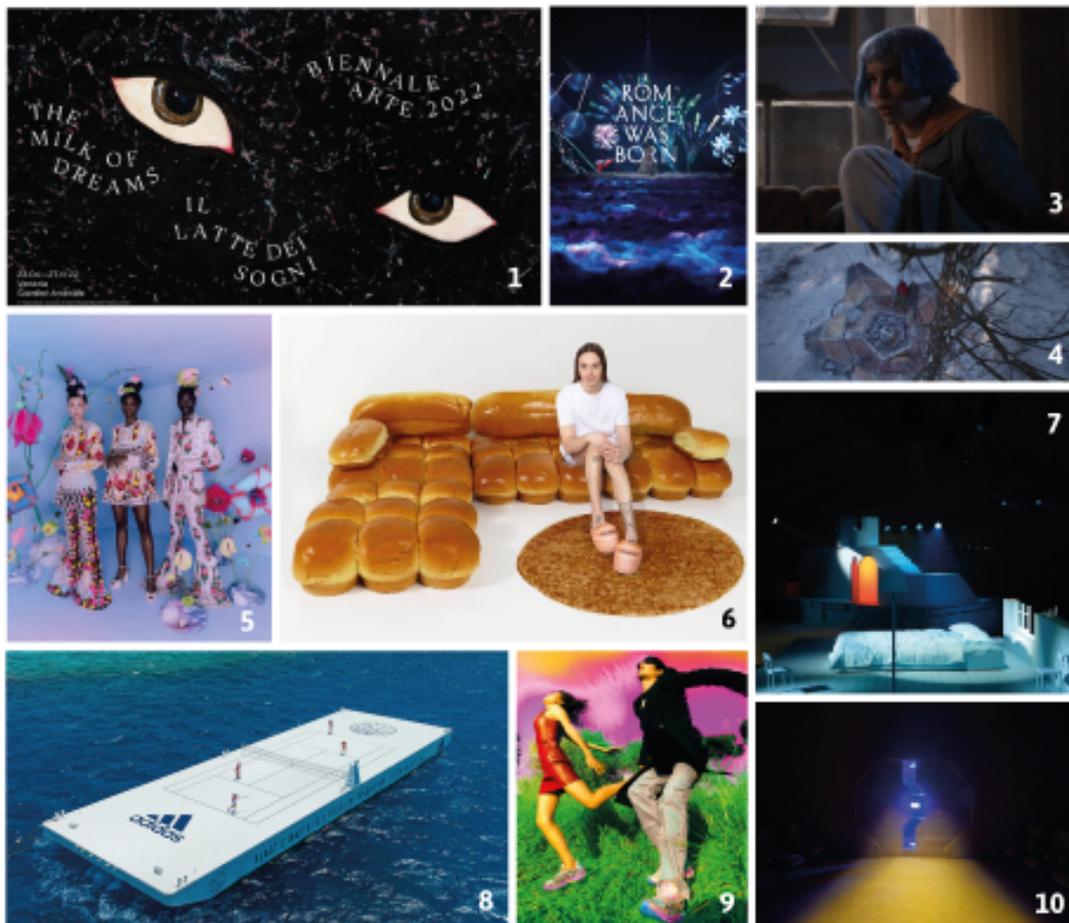


Fonte: Composição do autor.

O segundo agrupamento nomeado de Maximização e Surrealismo (**Figura 7**) ressalta o surgimento do contato com novas realidades, podendo se dar através de representações de exagero e maximização de características observadas no cotidiano. Algumas das representações dentro dessa categoria parecem ter sido extraídas diretamente de um sonho. Uma das hipóteses para essa tendência é justamente a necessidade de criar novas maneiras de se relacionar com o mundo, ou até mesmo se desprender de uma realidade difícil de lidar. Dentro desse contexto também é possível observar um resgate de características futurísticas, podemos observar isso através da utilização de LEDs e cores neon. Em um cenário onde a realidade se apresenta distorcida, podemos moldá-la de acordo com a nossa vontade, estabelecendo novas concepções.

Figura 7: Pannel semântico tendência Maximização e Surrealismo

MAXIMIZAÇÃO E SURREALISMO

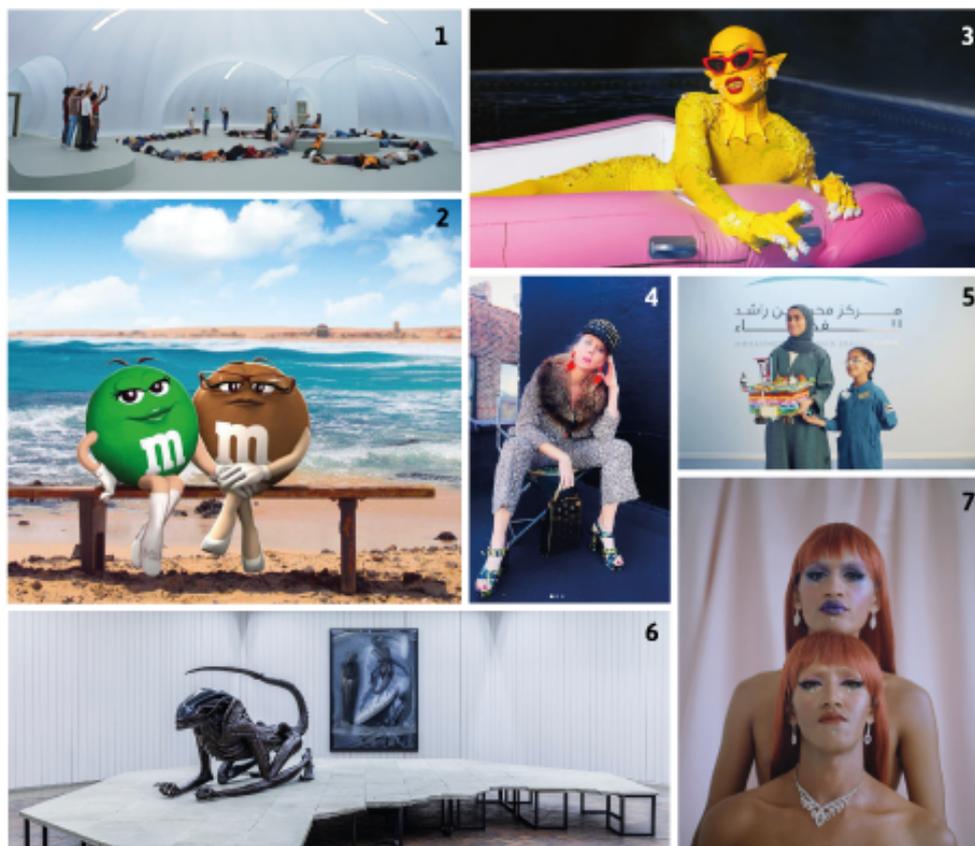


Fonte: Composição do autor.

A última, mas não menos importante identificação, foi a tendência de representatividade e autoconhecimento (**Figura 8**). Essa última está relacionada principalmente ao contexto abordado ao longo desse projeto. É possível encontrar amplamente a difusão da ideia de que o século XX e XXI são caracterizados por esse desprendimento de normas estabelecidas e a busca pelo individual. Isso reflete diretamente nas representações presentes na mídia.

Figura 8: Painel semântico tendência Representatividade e Autoconhecimento

REPRESENTATIVIDADE E AUTOCONHECIMENTO



Fonte: Composição do autor.

A relevância das informações coletadas e analisadas através dessa pesquisa de tendência se dá justamente pela identificação e compreensão das características do contexto histórico e cultural no qual esse projeto se desenvolve. Todo o conhecimento obtido através dessas observações serviu de embasamento para o desenvolvimento dos *looks*.

2.2.3 Persona

Compreendendo que a arte *Drag* consiste no desenvolvimento de uma persona, considerou-se relevante fazer uma breve abordagem sobre a temática no desenvolvimento do projeto.

Dentro do contexto do Design, compreendemos a persona como uma representação do cliente ideal, ou seja, trata-se da personificação, através de uma descrição detalhada, do público ao qual se deseja atingir. Essas figuras representam peculiaridades e representam as principais características e comportamentos do público representado em questão. Geralmente a construção é elaborada através de métodos de pesquisa e análise para a obtenção de dados como demografia, motivação, necessidades, preocupações, etc. Quanto maior for o aprofundamento e detalhamento dessa persona, maior a assertividade das estratégias utilizadas (MATHIAS, 2018).

Mas afinal, o que as personas do Design têm a ver com as personas da arte *Drag*? Etimologicamente podem até se apropriar do mesmo termo, mas se por um lado temos uma abordagem mais sistemática e calculada referente ao Design, por outro temos um processo realizado através de experimentação, tentativa e erro. Nesta segunda descrição, o objetivo não é descrever um terceiro, mas sim uma persona pertencente a si próprio e a tudo aquilo que se gostaria de representar.

A ferramenta utilizada pela persona *Drag* é o próprio corpo de seu criador. São incorporadas características físicas e comportamentais que são capazes de tornar essa construção cada vez mais complexa e bem estruturada. Aqui não existem limites ou barreiras criativas.

Se qualquer um pode criar uma persona a partir de si mesmo, definem-se como personas desse projeto todos aqueles que estiverem dispostos a experimentar a arte *Drag* como ferramenta de expressão, experimentação e autoconhecimento.

2.2.4 Painéis de referência

Os painéis de referência são uma ferramenta criativa utilizada frequentemente nos processos do Design Thinking, que incentivam o projeto a partir de uma colagem gráfica de referências coletadas anteriormente no universo do projetista, podendo informar conceitos, visuais e estilos (BALBI, 2022).

Utilizando esse procedimento procura-se tangibilizar características e diretrizes para o desenvolvimento da etapa de Ideação, ou seja, os Painéis de Referência desenvolvidos serão utilizados de apoio no processo de desenvolvimento das peças de roupa. Para isso foram considerados atributos específicos que contribuam na composição das peças, sendo os atributos: Cor, Textura, Formas e Comportamento. Esses atributos foram selecionados devido à forte representação de materialização das peças, por isso entende-se que cada uma das peças irá apresentar todas essas características (Cor, textura, forma e comportamento).

As imagens foram coletadas tanto a partir da pesquisa webgráfica realizada anteriormente na etapa de pesquisa de macrotendência, como de diferentes plataformas on-line e agrupadas de acordo com o atributo representante compondo um único mosaico.

Quando observamos o Painel de Referências de Cores (**Figura 9**) é possível observar uma grande quantidade de tons vibrantes e saturados (até neons). As cores são cheias de alegria e energia e, de certa maneira, extrapolam a realidade visto que são tons dificilmente encontrados na natureza. A mistura dessas cores está muito presente nas composições, mas uma característica interessante é que procura-se equilíbrio com as cores branco e preto.

Figura 10: Painel de Referência de Texturas

PAINEL DE REFERÊNCIA TEXTURAS



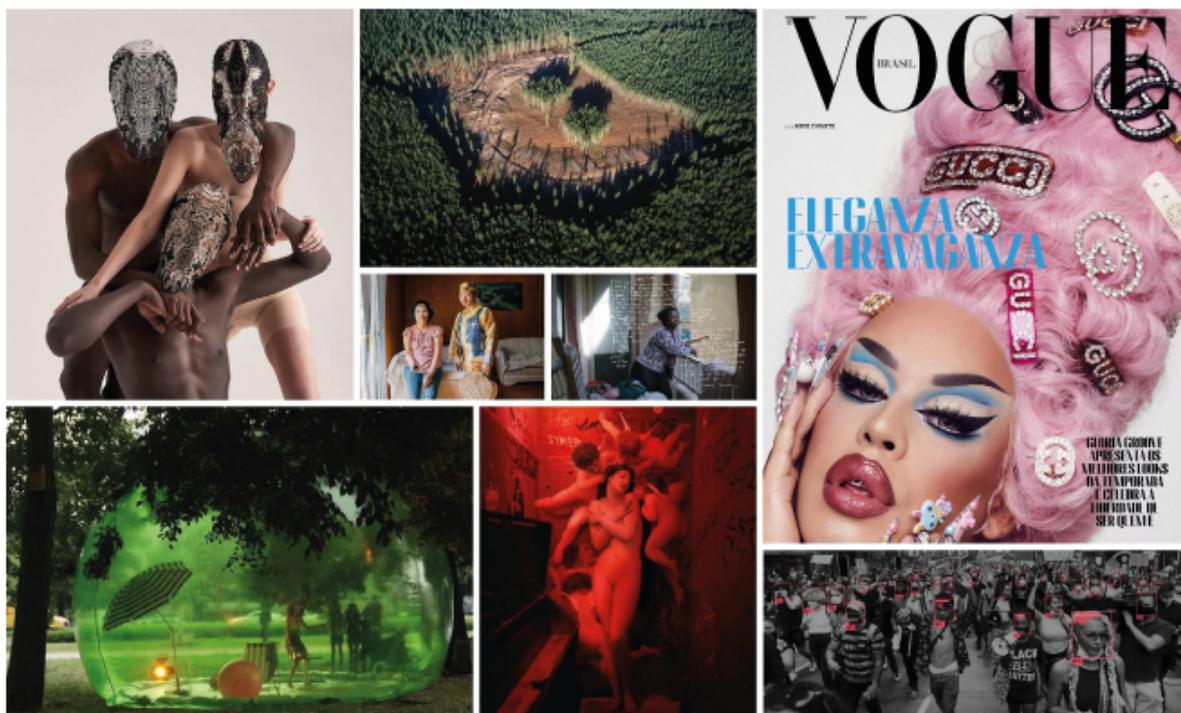
Fonte: Composição do autor.

As características observadas no Painel de Referência de Formas (**Figura 11**) se relacionam diretamente com o Painel de Referência de Texturas. Apresenta cautela na fluidez de movimentos naturais, curvilíneos e ergonômicos. Esses traços promovem um estatuto mais dinâmico e agradável.

Figura 12: Painel de Referência de Comportamentos

PAINEL DE REFERÊNCIA

COMPORTAMENTAL



Fonte: Elaboração autoral.

Durante o desenvolvimento de toda a etapa de definição foram levantadas informações imprescindíveis para serem utilizadas como base de direção para o desenvolvimento dos *looks* nesse projeto. Aqui observamos diversas características que darão o norte para a construção conceitual e física das peças. Além disso, nessa etapa também realizou-se uma exploração contextual que permitiu uma maior compreensão do universo em que o projeto está inserido.

O processo foi muito importante para a tomada de direcionamentos, assim como contribuiu para o meu envolvimento pessoal e acadêmico no seu desenvolvimento. À medida que as informações foram ficando mais claras e conectadas, mais próximo a etapa de conclusão foi possível chegar, tanto da resposta de minha pergunta inicial “quem sou eu”, quanto das próprias peças de roupa.

2.3 Etapa de Ideação

Para a realização dessa etapa foi necessário observar todas as informações coletadas nas etapas anteriores, assim como atentar-se às delimitações pré-estabelecidas pela etapa de definição. Como o próprio nome diz, foi o momento de gerar ideias - aqui preocupou-se não com qualidade, mas com quantidade - quanto mais ideias geradas maior a chance de encontrar soluções plausíveis e satisfatórias. Essa etapa também auxiliou no direcionamento visual do projeto, considerando arte e design. Além disso, nesse momento também fiquei atento para a identificação de gargalos das etapas anteriores, nesse caso, é importante lembrar que essa metodologia pode ser cíclica e não-linear, visando o aperfeiçoamento de todas as etapas.

2.3.1 Geração de Esboços

Com o objetivo de gerar ideias para posterior aperfeiçoamento, iniciei o processo de criação de esboços, utilizando como instrumentos o grafite e o papel, já que eram as técnicas com as quais mais possuía afinidade. Assim como as diretrizes supracitadas, prezei pela quantidade à qualidade, isso porque a ideia foi explorar inúmeras alternativas para que, a partir delas, novas composições e possibilidades surgissem.

Durante todo o processo, foram observados elementos e características relacionadas às etapas de coleta anteriores a fim de encontrar possíveis aplicações nos *looks*. Ao final da etapa de geração, foram obtidos 48 esboços que podem ser observados na **Figura 13**.

Figura 13: Esboços Desenvolvidos 1

ESBOÇOS DESENVOLVIDOS



Fonte: Elaboração autoral.

Como citado anteriormente, houve o cuidado de incorporar conceitualmente e na materialidade as características e informações obtidas até esse ponto do projeto. É possível observar a presença de formas arredondadas, orgânicas e/ou abstratas com a intenção de alcançar similaridade com algumas características observadas na natureza. Além disso, é possível encontrar a presença de volumes que, ora ressaltam, ora provocam a distorção das dimensões do corpo, característica muito comum na arte *Drag*. O mesmo acontece com os *looks* no estilo *bodysuit*, capaz de criar um alongamento nas pernas, esse efeito pode ser amplificado com a utilização de cavas maiores.

Figura 14: Esboços Desenvolvidos 2



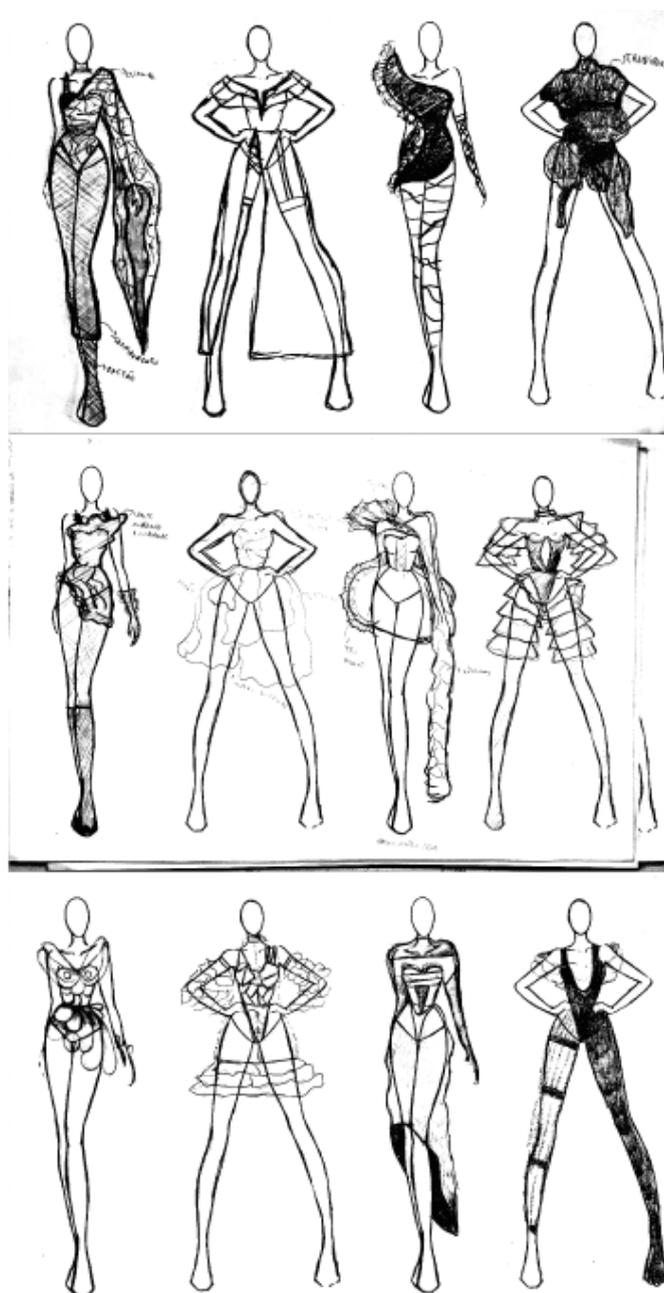
Fonte: Elaboração autoral.

Figura 15: Esboços desenvolvidos 3

Fonte: Elaboração autoral.

Muitas das composições apresentam materiais translúcidos e transparentes que tem a intenção de criar um véu de realidade que se coloca diante do corpo, que apesar de apresentar uma nova composição, ainda é capaz de revelar a verdadeira forma por seu interior. A carne, a pele. Outra característica é a presença de recortes, que da mesma forma tem a intenção de criar novas formas e perspectivas, demonstrando a possibilidade do “ser” de se compor e recompor em diversas possibilidades.

Figura 16: Esboços Desenvolvidos 4



Fonte: Elaboração autoral.

A sobreposição encontrada em algumas peças, por diferentes camadas de tecido, ao mesmo tempo que é capaz de gerar movimento, apresenta características de certa "romantização" e, talvez, até delicadeza como babados e rendas. A intenção de algumas composições é realizar uma mistura de materiais e tecidos, procurando criar a harmonia entre os diferentes, ao mesmo tempo que procura novamente ressaltar as multifacetadas que compõem o nosso ser. As luvas muitas vezes incorporadas, para além de um elemento estético também transmite sensualidade e sexualidade, principalmente quando em materiais leves e transparentes.

Outro elemento utilizado são correntes e cordas, que, em conjunto com ilhós e espartilho, são capazes de evocar uma sensação de agressividade que podem contrastar com as outras características das peças. Esses elementos podem ser lidos como possíveis de representar empoderamento, mas também o aprisionamento.

O desenvolvimento dessa etapa foi o primeiro a sair do plano "teórico" e se relacionar com a materialidade. Por causa das informações coletadas nas etapas anteriores, esse processo ocorreu de maneira fluida e pautada principalmente na experimentação. Devido a grande quantidade de esboços gerados em um curto período, entre 20 e 25 de março de 2022, senti que as ideias foram esgotadas, e por esse motivo, seguindo o cronograma, o processo foi finalizado. Já com os esboços finais, realizei uma captura fotográfica e tratei as imagens para se tornarem mais nítidas, ressaltando os detalhes para inserir neste presente relatório.

2.3.2 Seleção de Esboços

Para decidir os três *looks* finais que foram aperfeiçoados, realizaram-se 3 (três) etapas de seleção. Foram dispostos os 48 *looks*, lado a lado, possibilitando a comparação entre eles. Cada uma das etapas consistiu basicamente em eliminar os 15 *looks* que menos representavam e transmitiam os sentimentos, sensações e características pretendidas para esse projeto, dessa maneira, ao final das três etapas disse "sashay away"¹² para 45 *looks*, restando apenas o nosso "top 3" de *looks* escolhidos para o aperfeiçoamento dos esboços. Durante a escolha também

¹² Termo utilizado por RuPaul para eliminar uma competidora da temporada de *RuPaul 's Drag Race*.

priorizei que ao final fossem obtidos três *looks* distintos entre si, podendo representar as múltiplas facetas do desenvolvimento desse projeto.

De todas as etapas de eliminação, a primeira foi a mais fácil. Guiando o olhar através de todos os *looks* esboçados, os que foram eliminados nesta etapa destoava dos demais, fosse por sua apresentação simples, ou por seu resultado estético desgostoso. Os esboços eliminados nesta etapa podem ser observados na **Figura 17**.

Figura 17: *Looks* Descartados na Primeira Etapa de Seleção



Fonte: Elaboração autoral.

Em nível de complexidade, como era de se esperar, à medida que as etapas de eliminação avançavam, mais complexa e meticulosa seria a seleção - e assim ocorreu. Dessa vez, quando os *bodysuits* descartados (nessa etapa) estavam sob comparação com o restante, avalei que eles apresentavam características e elementos que foram contemplados em outras composições melhores. Os esboços eliminados na Segunda Etapa de Seleção podem ser observados na **Figura 18**.

Figura 18: *Looks* Descartados na Segunda Etapa de Seleção

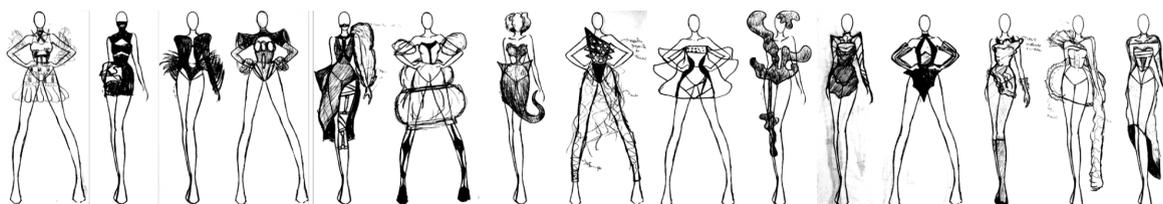


Fonte: Elaboração autoral.

A última etapa de seleção teve um aspecto diferente, que foi basicamente avaliar dentro dos últimos 18 *looks* restantes quais apresentavam silhuetas semelhantes, para que, cumprindo o requisito inicial, fossem selecionados somente três que apresentassem silhuetas diferentes entre si. Além disso, durante essa etapa, dediquei um tempo exclusivo de avaliação de cada um dos esboços

restantes individualmente, a fim de constatar quais seriam os três mais adequados para a seleção final através das sensações e sentimentos que os mesmos causaram quando os observei. Os esboços eliminados na Segunda Etapa de Seleção podem ser observados na **Figura 19**.

Figura 19: Looks Descartados na Terceira Etapa de Seleção



Fonte: Elaboração autoral.

Por fim, finalmente selecionei os três *looks* finais. De maneira geral compreendi que todos eles foram capazes de representar individualmente os ideais desse projeto, além de representar as características desejadas e necessárias para expressar o que se buscava. Os três esboços selecionados para o aperfeiçoamento podem ser visualizados na **Figura 20**.

Figura 20: Esboços Selecionados Para Aperfeiçoamento



Fonte: Elaboração autoral.

Até esse momento, as aplicações de cores não foram testadas. Isso ocorreu por alguns motivos. O primeiro dos motivos foi a intenção de não exercer a influência das cores no desenho e forma das peças. Realizando o estudo em preto e branco, foi possível ter maior foco e atenção no que essas características citadas anteriormente apresentavam. Além disso, nesse momento o direcionamento das cores já estava decidido com base no painel de referência explorado na **Figura 9** disponível na etapa de Investigação deste projeto.

Dessa forma, o processo intitulado aqui como “aperfeiçoamento” consistiu em realizar um refinamento nos esboços selecionados, seja através de pequenas alterações em sua estrutura, além de fazer a aplicação de cores e também explorar algumas texturas dentro da forma de representação escolhida para essa visualização. Nesse caso optei por utilizar uma técnica que possibilitasse a maior aplicação de testes, tanto de forma, quanto de cor, de maneiras não definitivas. Levantando em consideração as técnicas dominadas e conhecidas, compreendi que realizar uma Pintura Digital por meio do Adobe Photoshop seria a maneira mais adequada.

Inicialmente criei um croqui que pudesse ser utilizado no aperfeiçoamento dos três esboços. Após isso, o processo dos três foi similar. O primeiro passo foi recriar os *looks* esboçados anteriormente com grafite dentro do Software, e, depois de realizar o esboço, realizei a pintura, que foi finalizada somente após o processo de refinamento, aplicação de sombras e detalhes e finalização.

2.3.2.1 Primeiro *look* escolhido

Dos três *looks* selecionados, o primeiro (**Figura 21**) apresenta maior agressividade, e subversão. A transparência dos tecidos utilizados contrastam com o tecido de poliéster, leve, com superfície lisa e aspecto brilhante e escuro. As ancas levemente saltadas na altura da cintura são capazes de criar uma ilusão com as proporções. A manga unilateral é utilizada de maneira a ultrapassar as dimensões convencionais do corpo, criando um grande volume que, apesar de gerar essa ilusão, por causa do material, ainda é capaz de revelar a pele sob o tecido.

Figura 21: Primeiro *look* Escolhido Aperfeiçoado



Fonte: Elaboração autoral.

Tanto a transparência quanto o caimento do tecido que acontece em curvas devido a sua leveza podem transmitir o romantismo e sensualidade, porém quando utilizados em combinação com esse forte contraste (preto, sólido e brilhante X transparência e caimento), em conjunto com spikes e aviamentos de metal acabam remetendo a aspectos de sexualização, o que contribui para essa visão é a utilização de uma meia-calça arrastão.

Esse último item citado anteriormente, a meia-calça arrastão, curiosamente representou controvérsias no seu percurso pela moda. Próximo ao seu surgimento foi considerado de extremo mal gosto já que mostrava partes do corpo que normalmente “não deveriam” ser expostas. A visão fetichista de sua utilização foi amplamente construída. Outra forte utilização foi como parte de um guarda-roupas transgressor dentro do movimento punk. Nesse sentido, não houve melhor acessório para a composição.

A textura da meia arrastão foi aplicada com a intenção de criar a ilusão de “partir” em pequenas frações considerando uma sutil representação de nossas tantas características. Não por coincidência, esse recurso é utilizado na parte inferior da composição, ou seja, na parte que nos dá a sustentação, aqui não no sentido literal, mas fazendo uma alusão àquilo que é nosso cerne, que são a base da nossa existência, aquelas pequenas convicções que nos constroem.

O círculo central próximo ao umbigo representa o canal de troca energética. Existe a crença de que, ao ter nossos umbigos expostos, estaremos vulneráveis a captar a energia das pessoas à nossa volta. Como provocação, deixa-se justamente essa parte exposta e vulnerável. Essa escolha se deu para salientar que, tampando o umbigo ou não, nós da comunidade LGBTQIA+ estamos expostos a perdemos o que nos é mais precioso, representa aquilo que não é material, a nossa autenticidade.

Procurando tornar-se uma composição mais equilibrada, de maneira irônica utiliza-se um brinco tentando simular o caimento da manga do lado esquerdo, considera-se como um toque cômico levando em conta que todo o restante da composição (tanto proporção do restante do *look*, quanto da maquiagem de uma *Drag Queen*) é exorbitante.

As cores utilizadas são extremamente saturadas, ou, em outras palavras, que mais se adequam a esse contexto, vivas. São vibrantes, excêntricas, agressivas, quase como se estivessem dizendo “estou aqui para incomodar”.

2.3.2.2 Segundo *look* escolhido

O segundo *look* (**Figura 22**), quando comparado com o primeiro, apresenta um aspecto menos agressivo, até mais acolhedor. Sua construção acaba representando o mistério do próprio ser. Entre os três, esse é o que menos expõe a pele. Somente no rosto, para falar. Os peitos, para sentir. E os dedos, para tocar.

Figura 22: Segundo *look* Escolhido Aperfeiçoado



Fonte: Elaboração autoral.

Se fossemos relacionar esse *look* com algum elemento da natureza, seria respectivo ao ar, principalmente pelos volumes presentes, como se estivesse inflado por ar. Fazendo um paralelo com os conhecimentos utilizados no Tarot, o elemento ar está relacionado ao aspecto mental. Ou seja, esse *look* está relacionado com os aspectos de mente, conscientes e inconscientes que encontramos na vida. Como um novo véu de realidade, aqui o tecido verde apresenta transparência, mas diferente da manga utilizada no *look* anterior, dessa vez o que ele revela não é a pele, mas sim uma meia calça da cor rosa. O verde inflado, assim como a esperança que se quer ter, ou a sorte que se espera chegar. A mistura de ambas as cores (verde e rosa) é capaz de gerar uma nova, e portanto, um novo significado.

As correntes são aplicadas partindo das costas, impedindo que durante a utilização do *look* seja possível visualizar de onde as mesmas vem, mas ainda assim, estão presentes e limitando os seus movimentos. Podem ser consideradas as estruturas pré-estabelecidas que nos atravessam cotidianamente.

As ombreiras salientes e arredondadas quando relacionadas com o ar pode considerar-se que apresentam características aerodinâmicas¹³, como se houvessem sido moldadas com o passar do tempo para que fosse possível passar pelas situações da maneira mais adequada possível, já calejado, onde os aspectos do ar (mente) nesse ponto encontrassem uma maneira de passar pelo turbilhão de emoções de maneira mais eficiente.

Se por acaso esse *look* remete a figura de um gênio da lâmpada, não é totalmente casual. Essas criaturas fortes e astuciosas acabam sendo limitadas a existir dentro de um espaço limitado, impossibilitando a sua livre circulação e sempre associado à realização dos desejos de terceiros, nunca os próprios.

2.3.2.3 Terceiro *look*

Entre os três, o último *look* (**Figura 23**) apresenta maior discussão sobre a ressignificação. Obtido através da combinação de diferentes tipos de jeans trás num sentido literal os recortes dentro do contexto no qual existimos.

¹³ É o estudo do movimento do ar, particularmente sua interação com um objeto sólido.

Figura 23: Terceiro *look* Escolhido Aperfeiçoado



Fonte: Elaboração autoral.

Planejado para ser executado principalmente a partir de outras peças de roupa, tem-se a intenção de explicitar a ressignificação daquilo que não tem utilidade ou que não faz mais sentido, para construir uma nova composição. A intenção dessa aplicação é relembrar tantas fases e processos de desconstrução que são necessários para que possamos compreender quem somos e encontrar a maneira que nós enxergamos. Essas costuras e formas irregulares ainda são uma maneira de gerar a reflexão sobre a construção de algo maior a partir de pequenos pedaços.

Esse *look* apresenta em sua composição uma “segunda pele” toda estampada com formas que remetem à natureza. Dessa vez a transparência não altera a própria cor da pele, a não ser pela estampa que recobre o tronco e braços com formas orgânicas encontradas na natureza que simulam tatuagens. Essas tatuagens são símbolos do que está marcado permanentemente na pele, são nossas bagagens e passam a fazer parte da nossa composição.

Um forte elemento utilizado nessa composição são os volumes e a construção através de camadas. Essas peças sobrepostas são capazes de interagir entre si de maneira a impulsionarem umas às outras a ficarem mais e mais armadas. Os fios expostos e o desfiado utilizado nas extremidades das peças trazem um aspecto de fragilidade já que se sustentam por uma fina costura, onde sem elas, seria impossível sustentar e manter a parte superior da composição anexa, ou seja, as peças desfiaram por completo. Entrelaçados, para lá e pra cá, são capazes de “costurar” de maneira exposta essa fenda aberta.

Outra diferença nesse *look* está relacionada a utilização de cor. Como pretende-se utilizar as cores mais comuns encontradas nos jeans (tons de azul), buscou-se trazer a vida com a cor vibrante verde de maneira pontual, simulando o início da criatividade e da autenticidade como resultado de uma experimentação.

2.3.2.4 Look escolhido

Entre os três, o último *look* (**Figura 23**) é o mais comercial, e considerando as limitações para a etapa de execução, foi o escolhido para a materialização. Ele foi capaz de captar as necessidades de expressão do autor, e oferecer a melhor possibilidade de expressão dentro das condições - conceituais e de materialização - possíveis.

2.4 Etapa de Implementação

Depois de ter selecionado as ideias, foi hora de colocar em ação. Entende-se como implementação a etapa da metodologia onde todos os detalhes necessários para a produção do projeto são descritos e especificados, esse processo pode ser acompanhado pelo designer com o objetivo de evitar qualquer desvio de percurso na execução.

Seguindo a lógica tradicional das produções na área da moda, nesse momento, antes de realizar a execução das peças normalmente seriam introduzidas as fichas técnicas com todo o detalhamento do produto. Como esse projeto particularmente tem um caráter experimental, onde a experiência de expressão individual é celebrada e não utiliza-se uma lógica mercadológica, optei por tornar a materialização do protótipo de alta fidelidade um momento de tomada de decisão. Como o objetivo foi produzir as peças autoralmente, entendi como necessário durante toda a elaboração das peças avaliar quais eram os recursos disponíveis antes de delimitá-los. Dessa maneira, após a execução das peças, inúmeros testes, erros e correções, encontrei as melhores soluções possíveis dentro dessa realidade e, só então, desenvolvi as fichas técnicas (Consultar capítulo de Especificações técnicas).

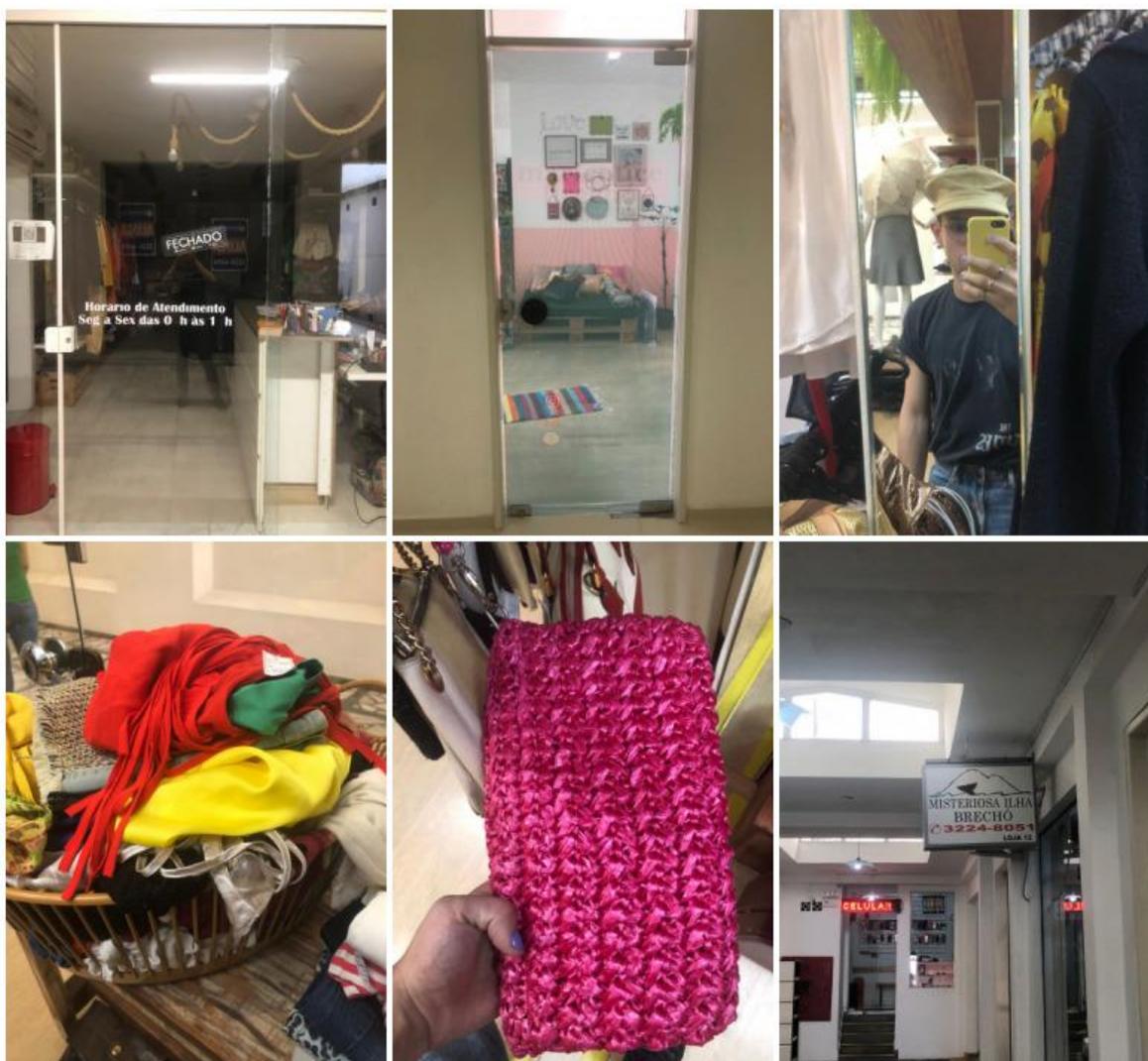
Após a escolha do *look* a ser materializado, iniciei a busca pela matéria prima que seria utilizada para essa finalidade. O *look* escolhido em questão é composto por uma série de retalhos e para sua obtenção, optou-se por utilizar uma das práticas do *Upcycling* que consiste em reaproveitar itens de uma maneira criativa oferecendo uma nova função ou finalidade. Esse tipo de criação tem aparecido frequentemente nas discussões acerca da moda e pode inclusive ser encontrado em trabalhos acadêmicos como “O upcycling aplicado ao desenvolvimento de uma mini coleção de bolsas” da autora Buzanello (2018) e “Design, sustentabilidade e moda: Pesquisa e desenvolvimento de uma coleção de moda slow fashion” de Martins (2018) que abordam a temática de maneira mais aprofundada e podem ser consultados no repositório de Projetos de Conclusão de Curso do curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Seguindo o princípio da reutilização, procurei identificar dentro do meu próprio guarda-roupas qual seria um potencial material para ser utilizado considerando a quantidade de tecido disponível que apresentava. Ao avaliar as

peças, retalhos e tecidos contidos, identifiquei que o jeans seria uma escolha viável. Essa escolha possibilitou a redução de custos para a realização do projeto.

Mesmo já possuindo uma quantidade de tecido, considerando todas as especificações para a execução do *look*, compreendi a necessidade de obter mais tecido para que todas as peças pudessem ser materializadas, dessa forma iniciei uma busca por essas peças nos brechós da região central de Florianópolis. Entre os Brechós visitados encontram-se o "Misteriosa Ilha Brechó", "Brechó Brechik", "Recolleta Brechó", "Brechó Aboutique", "Seove" e "Brechó da Alegria" (Figura 24). O critério para a compra das peças nos brechós citados foram principalmente a quantidade de tecido e o preço do mesmo. No total foram adquiridos um total de 6 (seis) peças jeans, pelos preços de R \$5,00 ou R \$10,00 reais cada.

Figura 24: Registro Fotográfico dos Brechós Visitados



Fonte: Captura e composição do autor.

Com a obtenção do jeans, restava selecionar o tecido necessário para a materialização das outras peças do *look* (*bodysuit* e meias). De todos os itens utilizados nesse projeto, o material utilizado para essas duas peças foi o de mais difícil obtenção. A busca durou algumas semanas na região de Florianópolis, sem sucesso, mas coincidentemente durante uma viagem realizada no período de desenvolvimento desse projeto, visitei uma loja de tecidos na cidade de Belo Horizonte chamada “Empório dos tecidos”, onde encontrei na sessão de saldo um tecido extremamente similar ao desejado (**Figura 25**).

Figura 25: Registro Fotográfico do Tule Estampado Bege



Fonte: Capturado pelo autor.

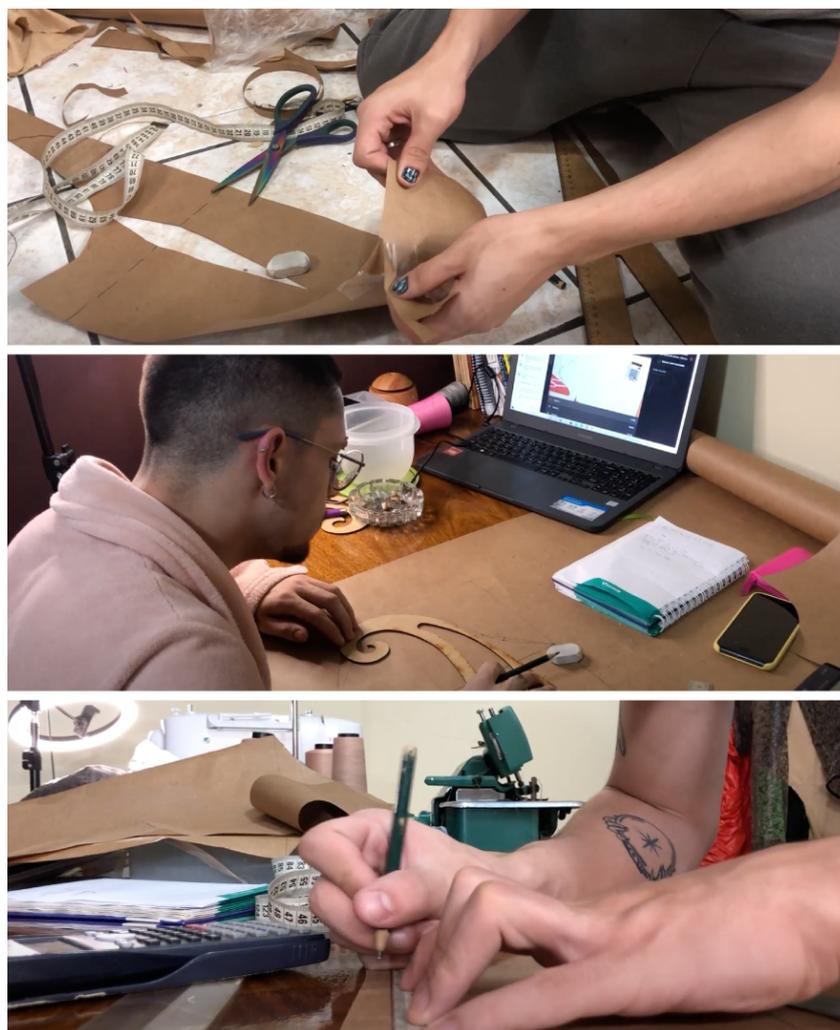
Concluída a busca pelos principais tecidos a serem utilizados, o processo de materialização foi iniciado com uma peça por vez. Neste relatório organizei a materialização das peças exatamente assim, de maneira individual através de tópicos, assim pude explicar detalhadamente os procedimentos de forma organizada.

2.4.1 Preparação do material

Todas as etapas desenvolvidas anteriormente foram utilizadas para acumular indicativos e direcionamento de como seriam as peças a serem materializadas e essas informações foram utilizadas para iniciar o processo de materialização. Como decidiu-se desenvolver um protótipo de alta fidelidade, considerou-se necessário concluir o desenvolvimento da peça para posteriormente compreender e tabular toda a construção utilizada na elaboração das fichas técnicas de maneira fiel.

A primeira etapa para a construção de todas as peças foi a realização das medições do meu próprio corpo para que os moldes pudessem ser criados e posteriormente cortados em tecido, costurados, finalizados e por fim, revisados (**Figura 26**). As medidas podem ser encontradas no Anexo.

Figura 26: Processo de desenvolvimento dos moldes



Fonte: Composição do autor com fotografia de Heitor Cameu.

Sabendo que as peças deveriam ser desenvolvidas a partir de uma base que fosse condizente com o formato do corpo para que a mesma tivesse um bom caimento e pudesse ser vestida, desenvolvi um molde de base de corpo (**Figura 27**), em papel pardo, para ser utilizada como ponto de partida para a elaboração dos demais moldes. Essa base de corpo foi desenvolvida com referência no livro *Modelagem Prática para a Confecção de Roupas* de Mukai (2019).

Figura 27: Molde de base do corpo desenvolvido



Fonte: Capturado pelo autor.

Pensando nas etapas que seguiram, decidi inserir dentro da preparação o desenvolvimento da manta de reaproveitamento feita de jeans. Como outras peças foram derivadas desse tecido, entendi que deixá-lo pronto para posterior corte e costura seria vantajoso. Para esse processo, o primeiro passo foi recortar as peças encontradas (**Figura 28**) a fim de criar uma nova configuração.

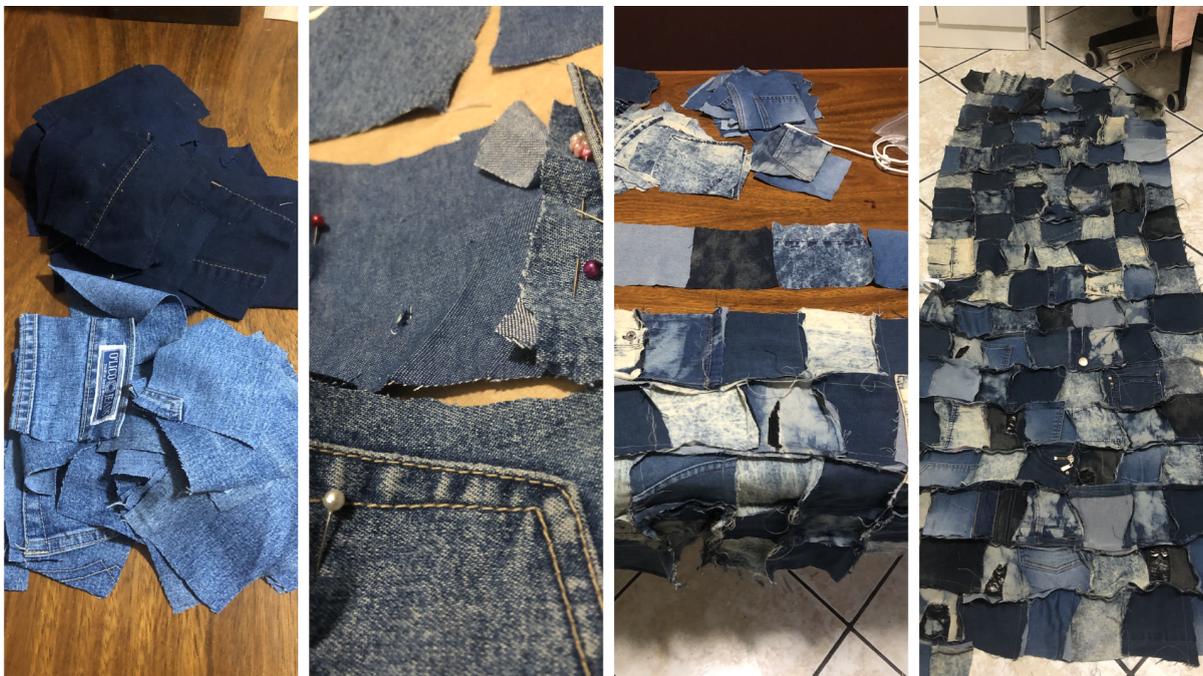
Figura 28: Peças em jeans utilizadas



Fonte: Captura e composição do autor.

Todas as peças foram recortadas em formato quadrado com dimensão de aproximadamente 9 cm². Os quadrados de tecido foram distribuídos priorizando a alternância de suas cores e tipos de jeans. Antes de realizar a costura, foram utilizados alfinetes que prendiam as superfícies desejadas que auxiliaram no próprio processo de costura (**Figura 29**).

Figura 29: Processo de corte e costura dos tecidos jeans



Fonte: Captura e composição do autor.

Durante a realização da costura, tomei a decisão criativa de manter as intersecções dos tecidos expostas (**Figura 30**), aumentando a presença de textura, e ressaltando as características desejadas para a composição.

Figura 30: Detalhes da costura da manta de jeans



Fonte: Capturado pelo autor.

Com as principais matérias-primas e ferramentas preparadas, pude iniciar o processo de construção de cada peça individualmente.

2.4.2 *Bodysuit*

A primeira peça escolhida para ser desenvolvida foi o *bodysuit*. Essa peça também traduzida como "macacão" se caracteriza por ser uma peça única que se ajusta ao corpo cobrindo o tronco, a virilha e, às vezes, os pés e as mãos.

Por mais que pareça simples, qualquer modelagem pode se tornar complexa quando paramos para pensar que o corpo, diferente dos moldes, não é totalmente plano. Dessa forma, assim como acontece em todo processo de modelagem, foi necessário realizar uma grande quantidade de cálculos a fim de alcançar o melhor resultado possível. Foram utilizados recursos como pence, folgas, caimento e margens, gerando a necessidade de desenvolver algumas versões do molde, que acabaram passando por uma adaptação ou outra, até que, ao final, encontrei um resultado satisfatório na modelagem (**Figura 31**).

Figura 31: Versões da modelagem do *bodysuit*



Fonte: Captura e composição do autor.

Para o desenvolvimento deste - e dos demais - molde, foram utilizadas ferramentas como esquadro, régua de modelagem, compasso, fita métrica, tesoura, fita adesiva, grafite, caneta e claro, o próprio papel pardo. Além do tronco, foi necessário desenvolver a modelagem das mangas para que pudessem se adequar corretamente ao restante da peça. Desenvolvi algumas versões até encontrar o formato que melhor se encaixou (**Figura 32**).

Figura 32: Versões do molde da manga do *bodysuit*



Fonte: Captura e composição do autor.

Com a modelagem finalmente correta, iniciei o corte do molde no tecido para então costurar. Para essa etapa existe um procedimento padrão de alfinetar toda a extensão do tecido para que o mesmo não saia do lugar durante o corte, evitando

que possíveis alterações no formato das peças aconteçam. O mesmo procedimento é adotado para a fase da costura. Sempre realizo o processo de alfinetar as duas extremidades que deseja-se costurar, dessa forma, os tecidos se mantêm no lugar correto, possibilitando uma costura mais fluida.

Para a costura de todas as peças foram utilizadas duas máquinas, uma Overloque Semi Industrial Chinesinha Gn1-6d para as costuras internas, e uma Singer M3205 portátil para acabamentos (**Figura 33**). As linhas que foram utilizadas são da cor bege para que a mesma não ficasse aparente na minha pele ao utilizar as peças.

Figura 33: Máquinas de costura utilizadas



Fonte: Repositório de imagens do Google.

Primeiramente foram realizadas as costuras de pence, tanto da parte frontal, quanto da traseira do *bodysuit*. Com as pences fechadas, preguei o zíper invisível da cor nude utilizado para fechar as duas partes traseiras (**Figura 34**). Após isso, realizei a junção dos ombros (frontal e traseiro). Em paralelo, os punhos foram pregados nas mangas, e após isso, as mangas foram anexadas ao restante do *bodysuit*. Nesse momento a peça já ganhou forma.

Figura 34: Processo de costura do *bodysuit*



Fonte: Composição do autor com fotografia de Heitor Cameu.

A parte mais difícil no desenvolvimento do *bodysuit* foi, sem dúvidas, costurar as mangas em suas respectivas cavas. O processo foi realizado uma dezena de vezes até que, por fim, alcançasse o resultado desejável. Nas primeiras tentativas de costura realizadas, ao provar a peça, sentiu-se que os braços “repuxavam”, ou seja, estavam costurados incorretamente.

As próximas etapas consistiram em fechar as laterais, a parte inferior entre as pernas e aplicar a gola. Para acabamento, nas extremidades da gola e dos punhos foram aplicadas duas costuras retas perpendiculares. Enquanto para o acabamento das pernas, utilizou-se um viés da cor preta que, além de dar acabamento, deixou o tecido levemente tensionado e estruturado. Além disso, foram adicionados na parte superior traseira do pescoço dois botões para ajustar a gola ao pescoço.

2.4.3 Pernas

Essas duas peças (Pernas) consistem em um híbrido entre meia-calça e calça. Decidi chamá-las de Pernas devido a ausência da ligação com a parte superior de *bodysuit*. Seguindo um processo semelhante ao body, as meias foram construídas na sequência: tirar medidas > traçar moldes > cortar o tecido > costurar (de uma maneira muito mais simples porque para sua elaboração foram necessárias poucas costuras) (**Figura 35**).

Figura 35: Modelagem das Pernas e Pernas costuradas



Fonte: Composição do autor com fotografia de Heitor Cameu.

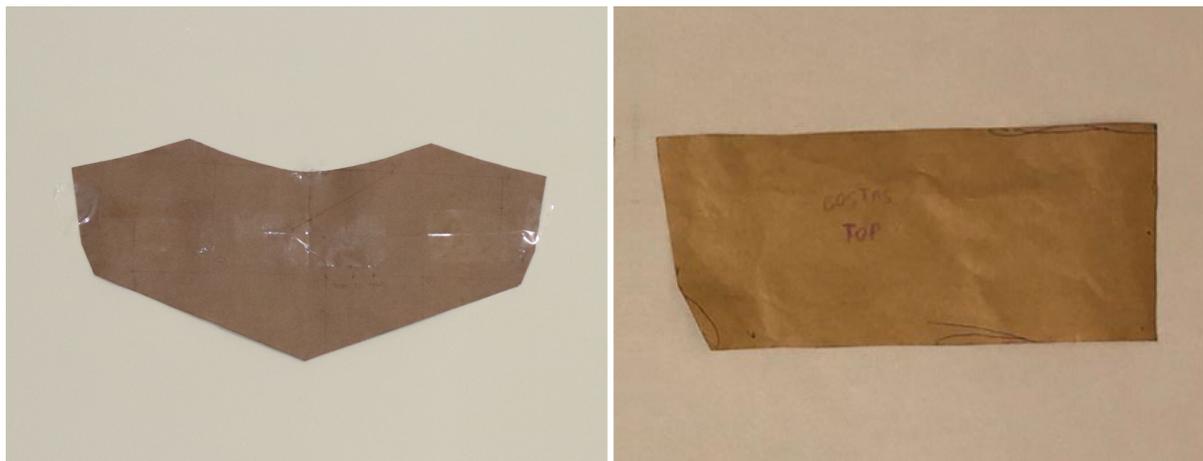
Para cada perna foram realizadas duas costuras retas na parte superior, duas costuras retas na parte inferior (ambas para acabamento) e, por fim, uma costura overloque em suas extremidades laterais para fechar as peças e outra reta para dar acabamento. Essas duas peças serão anexadas ao *bodysuit* através da utilização de uma cinta liga.

2.4.4 Top

Para o desenvolvimento do Top, em cima da base de corpo criada anteriormente, foram traçados os formatos desejados para a elaboração dessa peça, que possui uma sutil curva arredondada em seu decote de 23 cm de comprimento que, em seu ápice, forma um ângulo de aproximadamente 150° com a parte lateral, esse mesmo ângulo volta a aparecer na parte inferior da peça apresentando certo dinamismo e direcionamento do olhar. A parte de trás, de maneira simples, é feita de duas faixas retangulares.

Após desenvolver o molde da parte da frente do Top, realizou-se o corte de uma peça piloto que foi posicionada sob o corpo para observar se seria necessária alguma adaptação. Como resultado, o molde foi alterado adicionando alguns centímetros de comprimento à peça (**Figura 36**).

Figura 36: Modelagem frontal e traseira do Top



Fonte: Captura e composição do autor.

Deixando os moldes de acordo com o desejado, realizei o corte do tecido. O tecido foi cortado em uma vez (1x) do molde da frente do Top, e duas vezes (2x) da parte traseira para costura. Além de cortar esses moldes em tecido jeans, eles foram recortados, na mesma proporção, em dois outros tecidos. Em entretela¹⁴ para que a peça fosse mais rígida e tivesse mais estrutura, e em oxford azul marinho para ser utilizado como forro da peça e gerasse mais conforto na utilização e enriquecesse o acabamento. Essas três camadas de tecidos diferentes (jeans, entretela e oxford) foram costuradas juntamente. Para o fechamento da parte inferior da peça foi realizada uma costura reta mantendo uma margem de 1,5 cm para que a sobra de tecido jeans seja desfiada durante a etapa de finalização/revisão das peças (lembrando que o jeans utilizado nas peças foi desfiado nas extremidades).

Após a realização dessa costura, foi a vez de se preocupar com a parte interna do Top. Para manter a estrutura rígida evitando que a peça viesse a cair ou enrugar, na parte de dentro foram costuradas 15 faixas de taquara, distribuídos em todo o comprimento da peça, que foram utilizados para inserir barbatanas. Para o acabamento, na parte de trás foram aplicadas 4 unidades de ilhós de cada lado para que pudesse fechar a peça com a ajuda de uma fita de cetim da cor azul marinho.

¹⁴ A entretela é um material aplicado no tecido que serve para encorpar e dar sustentação a uma peça.

2.4.5 Saia

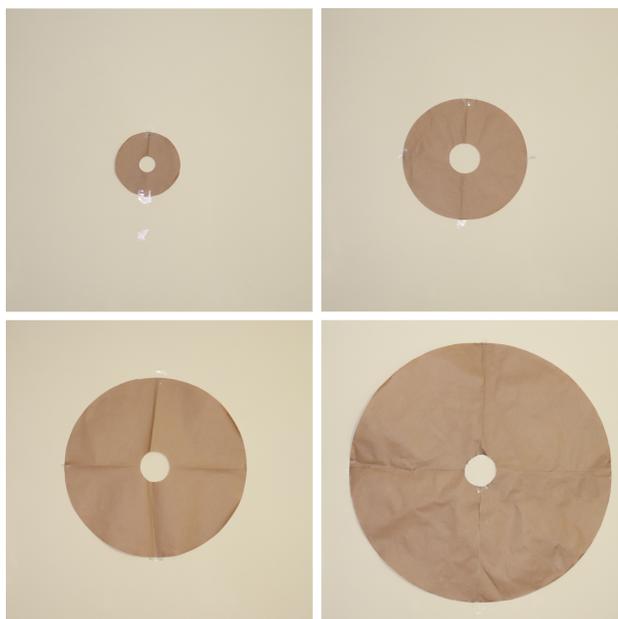
As características principais da saia são a composição em camadas, e a presença de curvas reproduzindo movimentos orgânicos. Esses direcionamentos correspondem às diretrizes encontradas nos painéis semânticos desenvolvidos na etapa de Investigação deste projeto. Seguindo a macro tendência identificada na etapa de investigação, a biomimética, a utilização das características visualmente orgânicas proporciona uma maior sensação de familiaridade ao espectador, já que esses traços arredondados são encontrados disponíveis na natureza que nos cerca. Para obter esse efeito, decidi utilizar o peplum, um tipo de babado que consegue materializar os requisitos apontados acima devido ao acréscimo de tecido que se aplica em seus moldes.

Em contraponto às características descritas acima, a malha jeans na qual a saia foi construída contrasta com todos esses aspectos orgânicos ao se apresentar de uma maneira rústica, com as costuras expostas. A intenção dessa junção de características surge justamente para causar o possível estranhamento pelo contraste de ambas.

Dividi a saia em sete partes principais, seis compunham seu comprimento utilizando os babados, e uma parte era a estrutura da cintura sob a qual as outras partes foram anexadas. Pensando em criar uma dinâmica e movimento, os peplums foram desenvolvidos em quatro tamanhos diferentes (**Quadro 3**) de acordo com os moldes apresentados na **Figura 37**.

Quadro 3: Detalhamento das peças da saia			
Tamanho	Abreviação	Diâmetro (cm)	Quantidade de peças
Tamanho 1	T1	21	2
Tamanho 2	T2	39,5	2
Tamanho 3	T3	59	1
Tamanho 4	T4	85	1

Figura 37: Moldes desenvolvidos para os peplums



Fonte: Captura e composição do autor.

Para o desenvolvimento dos moldes, a principal medida que utilizei foi o da largura da cintura (67 centímetros). Para o desenvolvimentos dos moldes T2, T3 e T4 utilizei as seguintes fórmulas para definir qual seria a abertura central do molde:

$$cintura / 2 = circunferência$$

$$circunferência = 2 \cdot \pi \cdot r$$

Com essas fórmulas obteve-se que, para a medida de 67 centímetros de cintura, encontra-se um raio de aproximadamente 5,3 ou seja, nosso círculo central de abertura terá o diâmetro de 10,6 centímetros.

Enquanto para o desenvolvimento do molde T1, utilizei as seguintes fórmulas:

$$cintura / 4 = circunferência$$

$$circunferência = 2 \cdot \pi \cdot r$$

Assim obtive uma abertura central com o diâmetro de 5,3 centímetros. A medida de abertura determina o quanto o tecido irá se curvar, ou em outras

palavras, o quanto o tecido criara de volume. Quanto menor for a abertura central, maior será o volume. Enquanto isso, os valores de diâmetro total de cada um dos círculos (85 cm, 59 cm, 39,5 cm e 21 cm) foram definidos com base em experimentos realizados.

Com os moldes determinados, realizei o corte em cima dos tecidos. Como o objetivo era representar na *look* final um volume mais "rígido", optou-se por adicionar uma camada de Entretela a cada uma das peças da saia desenvolvida, além disso, também recortei o molde 1x em oxford azul marinho para o acabamento da parte interna (**Figura 38**).

Figura 38: Desenho e corte do molde em entretela e oxford



Fonte: Captura e composição do autor.

A entretela utilizada possui uma tecnologia autocolante, dessa forma é possível "grudá-la" no tecido que se deseja através do aquecimento, preferencialmente de um ferro de passar roupas, ou equipamento similar. O processo pode ser observado na **Figura 39**.

Figura 39: Aplicação de entretela e forro



Fonte: Captura e composição do autor.

Após fixar a entretela, novamente realizei a alfinetagem (**Figura 40**) do tecido para auxiliar no processo de costura fixando as três camadas de tecido (jeans, entretela e oxford). Para a costura da saia utilizei o ponto reto duplo, com uma linha da cor azul marinho.

Figura 40: Alfinetagem dos tecidos da saia



Fonte: Captura e composição do autor.

Todo o processo descrito foi realizado para a obtenção de cada uma das seis partes da saia que compunham o comprimento. Enquanto isso, a sétima parte da saia, a estrutura da cintura, foi basicamente o aproveitamento da cintura de uma das calças jeans desconstruídas (**Figura 41**), a única alteração feita foi a diminuição do diâmetro da cintura, para que se adequasse as medidas do meu corpo.

Figura 41: Cintura de reaproveitamento



Fonte: Captura e composição do autor.

Com todas as peças prontas, iniciou-se uma simulação da distribuição dessas peças em toda a largura da saia. Os testes foram realizados em cima de um manequim de moulage. Ao chegar na disposição adequada, cada uma das peças foi alinhavada individualmente na estrutura da cintura com o auxílio de uma agulha de mão e linha azul marinho (**Figura 42**), e posteriormente costurada.

Figura 42: Detalhes do processo de costura da saia



Fonte: Captura e composição do autor.

2.4.6 Styling

Pensando na apresentação final do *look*, foram desenvolvidos acessórios complementares que foram utilizados para enriquecer a composição. Entre eles estavam o salto alto, brincos, luvas, meias, unhas e peruca. Os saltos foram obtidos através de um processo de estilização utilizando os retalhos do jeans utilizado para construir a saia. Colando em pequenos pedaços foi possível reproduzir a textura das peças nesse acessório o que possibilitou a obtenção de mais harmonia. Para completar, foram colados cinco spikes de prata na parte frontal de cada um dos saltos para criar uma atmosfera mais agressiva visualmente (**Figura 43**).

Figura 43: Salto estilizado utilizado para a composição



Fonte: Composição do autor com fotografia de Félix Sueldo.

Outro item obtido a partir de estilização foram os brincos. Trazendo a ironia de uma literal ressignificação de um item, essas peças foram construídas com os zíperes das calças jeans desmanchadas (**Figura 44**). Essas peças foram coladas em cima de brincos já existentes que serviram de base para sustentar os zíperes.

Figura 44: Brincos obtidos a partir de zíper de calça jeans



Fonte: Composição do autor com fotografia de Félix Sueldo.

As luvas e as meias foram costuradas com o mesmo tecido que o body e as pernas, dessa forma foi possível obter uma continuidade de ilusão de "segunda pele". As luvas possuem a especificidade de ter os dedos abertos para que fosse possível utilizar unhas postiças stiletto na cor preta (externa) e verde (interna). Para finalização dos saltos e meias ainda foram utilizadas fitas jeans que possibilitaram inclusive maior segurança ao utilizar o calçado (**Figura 45**).

Figura 45: Meias e luva desenvolvidos



Fonte: Composição do autor com fotografia de Félix Sueldo.

Ainda escolhendo utilizar elementos de contraste com os aspectos orgânicos e românticos da composição, ainda foi incorporado um persex¹⁵ feita de couro e metal (anteriormente um cinto), elemento esse capaz de transmitir empoderamento, agressividade e sexualidade (**Figura 46**).

¹⁵ Acessório utilizado na coxa.

Figura 46: Acessório utilizado na coxa.



Fonte: Captura por Félix Sueldo.

Por fim, um dos significantes mais importantes de uma *Drag Queen* (seja pela presença ou ausência dela), a peruca. A peruca que foi escolhida possui a cor preta, trazendo um aspecto de sobriedade para a composição. O penteado em questão novamente, assim como nos spikes dos saltos e nas unhas stiletto, apresenta características que contrapõem às formas arredondadas. São pontiagudas e espetadas, reforçando o contraste e explicitando o desejo pela representação do "brutal" e "agressivo" (**Figura 47**). Ainda no sentido de provocação, a cor verde neon foi escolhida para ser o aspecto de luz dentro de todo o contexto. O verde foi identificado na etapa de investigação e escolhido por representar a esperança, a própria chama pelo "saber de si mesmo". Essa cor chave ainda é capaz de evocar o mundo das fantasias através da sua super saturação e vibratibilidade, característica observada no painel de referência de cores desenvolvido na etapa de Investigação deste projeto.

Figura 47: Detalhes do penteado da peruca



Fonte: Captura por Félix Sueldo.

Caso haja curiosidade de compreender o processo de construção, convido a conferir os registros em filmagem disponíveis através do link https://www.youtube.com/watch?v=edA9Pw_2x0c (Figura 48). Todas as etapas apresentadas são desenvolvidas pelo autor.

Figura 48: Vídeo do processo de produção



Fonte: Desenvolvido por Heitor Cameu.

2.4.7 Fotografia de moda

Ao falar sobre produções de moda, e até mesmo artísticas, não precisamos dialogar muito para chegar à conclusão de que essa atividade pode ser realizada a partir de diversas técnicas, formas e utilizando diferentes materiais, sem ter certo ou errado em sua execução. Esse fato implica em uma série de fatores que nem sempre podem ser controlados que influenciam na durabilidade e propagação das obras produzidas. Nesse contexto, a fotografia passou a ser um recurso muito empregado para a garantia de durabilidade e reprodução do conceito pretendido por criadore(a)s de moda. A fotografia tornou-se indispensável na divulgação dos projetos de moda, principalmente após o surgimento dos canais de divulgação em massa, por isso considera-se que ambas - fotografia e moda - são coexistentes (LAGE, 2010).

Dessa forma, após finalizar o desenvolvimento das peças que compunham o *look*, foi hora de colocar a picumã¹⁶, vestir as peças e subir no salto para realizar uma sessão fotográfica. Antes de dar o close, foi necessário passar pelo exaustivo processo de montagem (**Figura 49**).

Figura 49: Bastidores da montagem 1



Fonte: Composição do autor com fotografia de Heitor Cameu.

Esse processo é muito individual e pode acontecer de diferentes formas, no meu caso - atualmente - são necessárias pelo menos 5 horas consecutivas de preparação e envolve muita maquiagem, roupa e acessórios com direito a assistente para colar as unhas postiças (**Figura 50**).

¹⁶ Cabelo, peruca.

Figura 50: Bastidores da montagem 2



Fonte: Composição do autor com fotografia de Heitor Cameu e Félix Sueldo.

Depois de esculpir o rosto de Fortuna e me vestir, estava pronta! O ambiente onde as fotos seriam capturadas já havia sido preparado previamente. Os equipamentos foram conseguidos com amigos que tornaram esse momento de eternização possível (**Figura 51**).

Figura 51: Backstage da produção



Fonte: Composição do autor com fotografia de Heitor Cameu.

Com fotografia de Félix Sueldo, direção criativa e assistência de fotografia de Heitor Cameu e minha própria direção criativa, consegui traduzir a essência que era necessária ser representada nessas peças.

Após realizar a sessão fotográfica, fiz uma seleção das melhores fotos que conseguiram traduzir o conceito das peças para que pudessem ser tratadas e editadas. Essas atividades de pós-produção foram realizadas de maneira excepcional pelo Designer Tiago Leoni que dedicou tempo e criatividade para a elaboração das peças de acordo com os direcionamentos que especifiquei de acordo com o **Anexo 5.1** disponível no último capítulo desse projeto.

Na edição das imagens foram incorporados elementos com a cor vibrante verde para evocar agressividade e transmitir a sensação de vibratibilidade, saturação e acidez. Houve a preocupação de existirem edições que evidenciam tanto Fortuna quanto o *look* utilizado, porém também houve uma preocupação em trazer uma intervenção conceitual buscando refletir as características mais abstratas do projeto. De maneira geral, as composições têm um aspecto limpo com a utilização do branco chapado, até para contrastar e trazer equilíbrio com tantos elementos e texturas dispostas na composição das peças.

Figura 52: Peça de comunicação do *look*



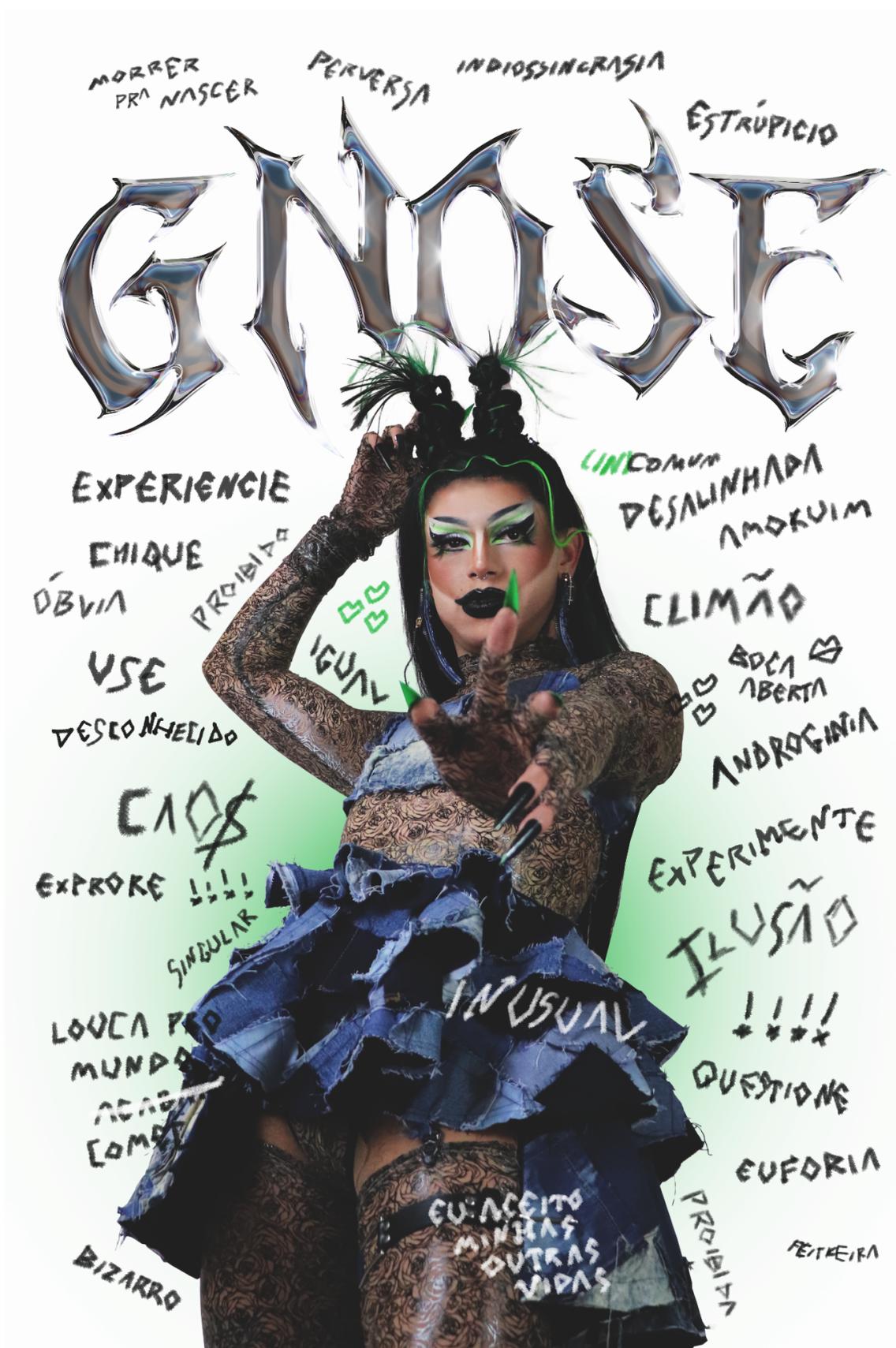
Fonte: Composição desenvolvida por Tiago Leoni.

Figura 53: Peça de comunicação do *look*



Fonte: Composição desenvolvida por Tiago Leoni.

Figura 54: Peça de comunicação do look



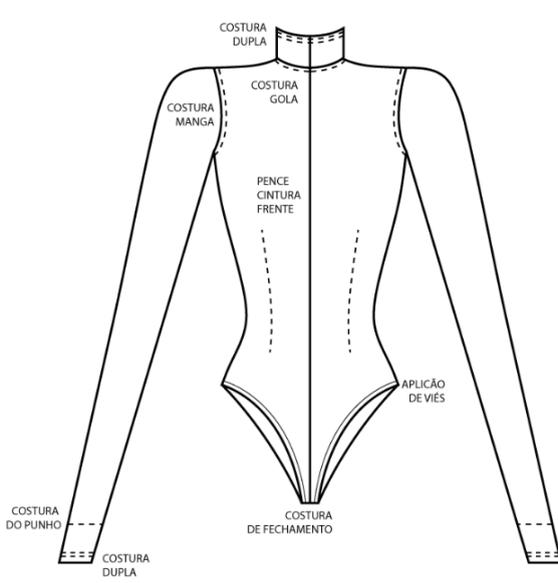
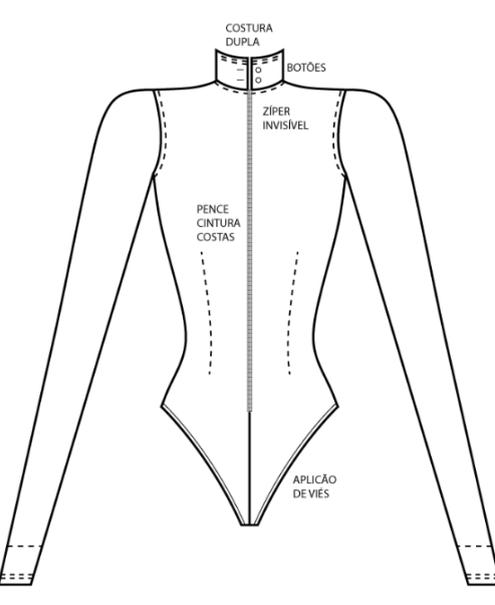
Fonte: Composição desenvolvida por Tiago Leoni.

Além das fotografias, também foi desenvolvido um Fashion Film buscando utilizar todos os recursos disponíveis de transmissão de mensagem (expressão). O audiovisual pode ser conferido através do link <https://youtu.be/rOASxWv8X-4>.

3 ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Como citado anteriormente no desenvolvimento desse projeto, ao contrário da sequência comum utilizada na criação de *looks* - o que de alguma forma curiosa se relaciona diretamente com toda a discussão acerca da desconstrução que transita esse projeto - dedicou-se primeiramente à construção de um protótipo de alta fidelidade estudando e utilizando os recursos disponíveis para posteriormente alcançar o resultado desejado e representá-lo através das fichas técnicas. Nessa lógica, as fichas técnicas estão dispostas neste capítulo de forma a possibilitar a compreensão da construção das peças de maneira detalhada, considerando os materiais utilizados.

Figura 55: Ficha técnica do *bodysuit*

<h1>FICHA TÉCNICA</h1>			
<p>NOME DO PRODUTO: Peça 1</p> <p>MODELO: Bodysuit</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;">   </div>			
AVIAMENTOS	QUANTIDADE	COR	MATERIAL
Zíper invisível	1	Bege	Metal e Poliéster
Botão	2	Bege	Plástico
Viés	1	Preto	100% Algodão
Linha	1	Bege	100% Poliéster
Linha	1	Preta	100% Poliéster
TECIDOS	<p>Nome: Tule Estampado</p> <p>Fornecedor: Empório dos tecidos</p> <p>Composição: 70% Poliamida 20% Poliéster 10% Elastano</p> 		
<p>OBSERVAÇÕES:</p> <p>Apliação de viés no acabamento das pernas; Punhos separados na manga posteriormente; Costuras duplas para acabamentos (Punhos e gola); Pence na cintura nas frentes e costas; Zíper invisível aplicado na parte traseira; Botões para fechar a parte traseira da gola.</p>			

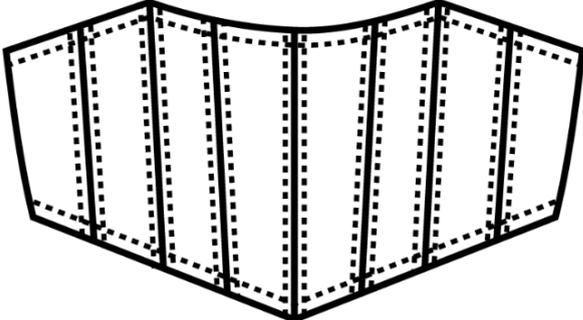
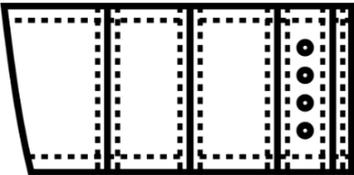
Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Figura 56: Ficha técnica das Pernas

<h1>FICHA TÉCNICA</h1>			
<p>NOME DO PRODUTO: Peça 2 MODELO: Pernas</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> </div>			
AVIAMENTOS	QUANTIDADE	COR	MATERIAL
Linha	1	Bege	100% Poliéster
Linha	1	Preta	100% Poliéster
TECIDOS	<p>Nome: Tule Estampado Fornecedor: Empório dos tecidos Cor: Bege (transparente), estampa em preto Composição: 70% Poliamida 20% Poliéster 10% Elastano</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> </div>		
<p>OBSERVAÇÕES: Costura central traseira em overloque; Reforço e acabamento com costura reta; Costuras duplas para acabamentos (superior e inferior).</p>			

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Figura 57: Ficha técnica do Top

<h1>FICHA TÉCNICA</h1>			
<p>NOME DO PRODUTO: Peça 3 MODELO: Saia peplum</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; text-align: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>..... COSTURA SIMPLES</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>ILHÓS</p>  </div> </div> <p style="text-align: center;">APLICAÇÃO INTERNA DE BARBATANA</p>			
AVIAMENTOS	QUANTIDADE	COR	MATERIAL
Ilhós	8	Prata	Metal
Linha	1	Azul Marinho	100% Poliéster
Barbatana	15	Transparente	Plástico
Fita	1	Azul Marinho	Cetim
TECIDOS	<p>Nome: Jeans Fornecedor: Variados Cor: Variados Composição: Variada</p> 	<p>Nome: Entretela Fornecedor: Casa do povo Cor: Branco Composição: 80% Poliéster e 20% Viscose</p> 	<p>Nome: Oxford Fornecedor: Casa do povo Cor: Azul Marinho Composição: 100% Poliéster</p> 
	<p>OBSERVAÇÕES: Cada uma das peças que compõe a saia contém uma camada de cada um dos tecidos; A distribuição das partes na circunferência da cintura é irregular, ou seja, não possuem espaçamento pré-determinado; As partes constroem camadas em cima da base interna da cintura. As bordas inferiores do Jeans são desfiadas.</p>		

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Figura 58: Ficha técnica da Saia

FICHA TÉCNICA

NOME DO PRODUTO: Peça 3
MODELO: Saia peplum

← ORDEM DE APLICAÇÃO (CONSTRUÇÃO DAS CAMADAS)

ABERTURA CENTRAL DE 1/4 DE CINTURA

ABERTURA CENTRAL DE 1/2 DE CINTURA

APLICAÇÃO DE VIÉS

BASE CINTURA INTERNA

BOTÕES

AVIAMENTOS	QUANTIDADE	COR	MATERIAL
Botão	3	Prata	Metal
Linha	1	Azul Marinho	100% Poliéster

TECIDOS	Nome: Jeans Fornecedor: Variados Cor: Variados Composição: Variada	Nome: Entretela Fornecedor: Casa do povo Cor: Branco Composição: 80% Poliéster e 20% Viscose	Nome: Oxford Fornecedor: Casa do povo Cor: Azul Marinho Composição: 100% Poliéster

OBSERVAÇÕES:

Cada uma das peças que compõe a saia contém uma camada de cada um dos tecidos; A distribuição das partes na circunferência da cintura é irregular, ou seja, não possuem espaçamento pré-determinado; As partes constroem camadas em cima da base interna da cintura. As bordas inferiores do Jeans são desfiadas; Aplicação de viés na parte superior para acabamento.

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com Monteiro (2015) a auto expressão está intimamente associada à necessidade de comunicação humana e se desdobra em torno da individualidade, personalidade e idiossincrasias do indivíduo. Sendo quase uma necessidade fisiológica, desde o início desse projeto a vontade constante e visceral de conseguir entregar ao mundo a minha própria autenticidade proporcionaram trilhar caminhos e experiências inesperadas. Se você chegou até aqui com a pergunta inicial “quem sou eu” ainda em sua cabeça, faço um convite à experimentação. Experimentar sem preconceito, limites ou padrões. Rabiscar a própria cara e corpo permitiram o desbloqueio de si mesmo diante de tantas limitações que nos cerceiam. O vestir pode ser um ato de liberdade, resistência e acima de tudo, de expressão.

Através desse projeto foi possível obter o contato na forma mais pura com a minha própria essência, permitindo que, através das minhas criações fosse possível transmitir todos os sentimentos desejados. Através da aplicação de metodologias e ferramentas do Design pude me fazer claro e conceber - do início ao fim - um trabalho singelamente autoral. Aqui ressalto que autoral não é no sentido isolado ou sozinho, mas sim do conjunto da aplicação. Assim como os resultados puderam ser obtidos através da arte *Drag*, do Design e da Moda, eu obtenho "a mim mesmo" por todas as minhas experiências e vivências, aos que me permeiam e atravessam.

Durante todo o desenvolvimento do projeto o Design foi utilizado como um guia central, que permitiu ir aos extremos da investigação das temáticas abordadas sem perder o foco, analisando e identificando tendências e estabelecendo uma tangibilização para o processo de execução. Além disso, o conhecimento teórico e prático dessa área possibilitou encontrar caminhos criativos para alcançar os objetivos previamente desenhados.

O projeto também possibilitou a reflexão da multidisciplinaridade do Design, nas diversas esferas do desenvolvimento. Essa área do saber se fez presente e eficiente desde a utilização de uma lógica resolutive de problemas e necessidades identificadas, até a tomada de decisão relacionadas aos aspectos mais materiais e conceituais do desenvolvimento.

A metodologia utilizada foi de extrema importância pois apurou as percepções acerca das temáticas debatidas, onde a imersão dentro desse projeto

foi extremamente favorecida através do aprofundamento nas temáticas escolhidas dentro da etapa de investigação. Dessa forma foi possível refletir os contextos históricos e sociais que permeiam as entrelinhas durante todo o desenvolvimento. Com essas considerações quero ressaltar a necessidade de encarar o Design como uma potente lente de transformação, podendo refletir desde questões individuais até mesmo explicitar convenções estabelecidas nas nossas realidades e, por que não, reinventá-las. Através dos questionamentos e experimentações chegamos mais próximos de um olhar carinhoso e acolhedor com o nosso próprio ser, e dessa forma caminhamos para uma realidade de maior empatia para com o mundo.

Que a arte seja o caminho para a libertação.

REFERÊNCIAS

AIRES, Jonathan Teixeira. **A VISIBILIDADE DE PABLO VITTAR NA MÍDIA**. 2019. 60 f. TCC (Graduação) - Curso de Publicidade e Propaganda, Uniceub – Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2019.

ALVES, Joyce Amâncio de Aquino; DANTAS, Kylmara Silva. **IDENTIDADE DE GÊNERO: MOVIMENTOS SOCIAIS PELA BUSCA DE RECONHECIMENTO E IGUALDADE DE DIREITOS**. Acta Academica, Buenos Aires, v. 1, n. 1, p. 1-1, maio 2009.

AMANAJÁS, I. **Drag Queen: um percurso histórico pela arte dos atores transformistas**. Revista Belas Artes, São Paulo/SP, v. 16, p. 1-23, 2014.

BALBI, Rafael. **O poder do Moodboard**. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/o-poder-do-moodboard>. Acesso em: 13 mar. 2022.

BATISTA, Fabiano Eloy Atilio; SOARES JUNIOR, Glauber. **MONTAÇÕES E REPRESENTATIVIDADE: UMA ANÁLISE IMAGÉTICA DE DRAG QUEENS NAS CAPAS DA REVISTA DE MODA BRASILEIRA VOGUE**. Revista Diálogos, Viçosa, v. 2, n. 9, p. 123-135, set. 2021.

BENARUSH, M. K. **A memória das roupas**. dObra[s] – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda, [S. l.], v. 5, n. 12, p. 113–117, 2012. DOI: 10.26563/dobras.v5i12.121. Disponível em: <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/121>. Acesso em: 27 jun. 2022.

BERGAMO, Alexandre. **O campo da moda**. Revista de Antropologia, São Paulo, vol. 42, n.2, 1998. Disponível em <https://www.revistas.usp.br/ra/article/view/133431>. Acesso em 19 de fevereiro de 2022.

BRANDÃO, A. Uma história de roupas e de moda para a história da arte. MODOS. Revista de História da Arte. Campinas, v. 1, n.1, p.40-55, jan. 2017. Disponível em: <<http://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/mod/article/view/728>>

BRITO, Sofia Marta Seixas de. **Infância(s) e Género(s): A normatização da expressão de género na infância**. 2018. 74 f. Tese (Doutorado) - Curso de Psicologia, Universidade de Porto, Porto, 2018.

BUZANELLO, Laura Amboni. **O UPCYCLING APLICADO AO DESENVOLVIMENTO DE UMA MINICOLEÇÃO DE BOLSAS**. 2018. 100 f. Tese (Doutorado) - Curso de Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.

Bonini, L. A., & Sbragia, R. (2011). **O modelo de design thinking como indutor da inovação nas empresas: um estudo empírico**. Revista de Gestão e Projetos, 2(1).

CALANCA, Daniela. **História Social da Moda**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

CAMARGO, Brígido Vizeu; GOETZ, Everley Rosane; BOUSFIELD, Andréa Barbára S.; JUSTO, Ana Maria. **Representações sociais do corpo: estética e saúde.** Temas em Psicologia, Florianópolis, v. 1, n. 19, p. 257-268, 2011.

CARDOSO, Darlete. **A Transgressão da Arte: uma análise semiótica do kitsch.** Cópia fornecida pela autora, 2000. Disponível em: https://hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/Cardoso-Transgresao_arte_analise_semiotica_Kitsch.pdf Acesso em 13 de abril de 2022.

CARNEIRO, Maria Carolina. **Pós Modernidade e Questões de Gênero.** Disponível em: https://www.academia.edu/34233765/P%C3%B3s_Modernidade_e_Quest%C3%B5es_de_G%C3%AAnero?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover_page. Acesso em: 24 jan. 2022.

DANTAS, Ítalo José de Medeiros. **SIGNIFICAÇÕES SEMIÓTICAS DE UMA CARTELA DE CORES EM UMA COLEÇÃO DE MODA CONCEITUAL.** Porto Alegre: 15º Colóquio de Moda, 2019.

FERNANDES, Giovana Romania; BERTACINI, Mariana Pellegrini. **MASCARADAS Grande reportagem multimídia sobre a moda Drag Queen e a discussão sobre identidade e gênero.** Bauru: Universidade Estadual Paulista, 2018.

FERREIRA, Evandro da Silva. **ENTRE SOCIEDADE, MODA E FIGURINO: CONFIGURAÇÕES DISCURSIVAS DO UNIVERSO DRAG.** 2019. 73 f. Tese (Doutorado) - Curso de Tecnologia em Design de Moda, Universidade do Sul de Santa Catarina, Florianópolis, 2019.

JESUS, Jaqueline Gomes de. **ORIENTAÇÕES SOBRE IDENTIDADE DE GÊNERO: CONCEITOS E TERMOS.** Brasília, v. 2, n. 1, dez. 2012.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo.** São Paulo: Companhia da Letras, 2019.

KWIECINSKI, Anelise Maya; BERTAGNOLLI, Silvia de Castro; VILLARROEL, Márcia Amaral Corrêa Ughini. **Infoxicação, políticas públicas e educação.** Scientiatec, [s. l.], v. 7, n. 1, p. 5-17, jun. 2020.

LAGE, Bárbara Dias. **FOTOGRAFIA DE MODA: Imagem como signo e estratégia de marketing.** 2010. 34 f. Monografia (Especialização) - Curso de Gestão Estratégica na Área de Marketing, Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, 2010.

MACEDO, Mayara Atherino *et al.* **A CARACTERIZAÇÃO DO DESIGN THINKING COMO UM MODELO DE INOVAÇÃO.** Revista de Administração e Inovação, São Paulo, v. 12, n. 3, p. 157-182, set. 2015.

MARTINS, Taynara Oliveira. **DESIGN, SUSTENTABILIDADE E MODA: PESQUISA E DESENVOLVIMENTO DE UMA COLEÇÃO DE MODA SLOW FASHION.** 2018. 227 f. Tese (Doutorado) - Curso de Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.

MATHIAS, Lucas. **O que é persona? Definição, importância e como criar uma.** Disponível em: <https://mindminers.com/blog/o-que-e-persona/>. Acesso em: 12 abr. 2022.

MAZIERO, M. B.; ANTUNES DE OLIVEIRA, L. **Nomofobia: uma revisão bibliográfica.** Unoesc & Ciência - ACBS, [S. l.], v. 8, n. 1, p. 73–80, 2017. Disponível em: <https://portalperiodicos.unoesc.edu.br/acbs/article/view/11980>. Acesso em: 27 abr. 2022.

MONTEIRO, Ingrid Teixeira. **Autoexpressão e engenharia semiótica do usuário-designer.** 2015. 312 f. Tese (Doutorado) - Curso de Informática, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

MORELLI, G. **A Compreensão da Relação entre Design e Moda por Professores e Estudantes dos Cursos de Design da UNIVALI.** Revista de Ensino em Artes, Moda e Design, Florianópolis, v. 1, n. 1, p. 083 - 107, 2017. DOI: 10.5965/25944630112017083. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/10389>. Acesso em: 31 jul. 2022.

MUKAI, Marlene Aparecida de Souza. **Modelagem Prática Para Confecção de Roupas.** 5. ed. Santos: Independente, 2018.

OLIVEIRA FILHO, A. de; MIRANDA, A. P. C. de; WAECHTER, H. da N. **A jornada da Drag Queen a partir da Mitologia do Herói de Campbell.** Revista de Ensino em Artes, Moda e Design, Florianópolis, v. 5, n. 3, p. 199 - 217, 2021. DOI: 10.5965/25944630532021199. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/20038>. Acesso em: 27 jun. 2022.

PEDRO, Ketilin Mayra; CHACON, Miguel Claudio Moriel. **Competências Digitais e Segurança na Internet: informativo e orientações para pais, professores e estudantes.** São Paulo: Unesp, 2016.

PRIORI, Claudia. **A CONSTRUÇÃO SOCIAL DA IDENTIDADE DE GÊNERO E AS MULHERES NA PRISÃO.** Revista Nupem, Campo Mourão, v. 3, n. 4, p. 191-199, jul. 2011. Fundo Brasil. <https://www.fundobrasil.org.br/blog/o-que-significa-a-sigla-lgbtqia/>. Disponível em: <https://www.fundobrasil.org.br/blog/o-que-significa-a-sigla-lgbtqia/>. Acesso em: 14 fev. 2022.

QUADRADO, Ana Catarina Pinto. **Fashion Design Thinking na Salsa.** 2015. 143 f. Tese (Doutorado) - Curso de Mestrado em Produto-Moda, Escola Superior de Artes e Design, Matosinhos, 205.

SANCHEZ, Gabriel; SCHMITT, Juliana. **MODA SEM GÊNERO: CONCEITUAÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO DAS TENDÊNCIAS NÃO BINÁRIAS.** In: COLÓQUIO DE MODA – EDIÇÃO INTERNACIONAL, 12., 2016, São Paulo. Anais [...]. São Paulo: Colóquio de Moda, 2016. p. 1-14.

SCREMIN, João Paulo. **A ARTE CONCEITUAL NA MODA: ANÁLISE SEMIÓTICA DAS COLEÇÕES DE JUM NAKAO, ALEXANDER MCQUEEM, ALEXANDRE HERCHOVITCH E VIKTOR & ROLF**. 2018. 58 f. TCC (Graduação) - Curso de Tecnologia em Design de Moda, Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2018.

SENAC. **DE ONDE VÊM AS TENDÊNCIAS DE MODA?** Disponível em: http://www1.sp.senac.br/hotsites/gcr/materiais/tendencias_de_moda.pdf. Acesso em: 16 fev. 2022.

SILVA, A. A. G.; VALENCIA, M. C. P. **História da moda: da idade média à contemporaneidade do acervo bibliográfico do senac – campus santo amaro**. CRB8 Digital, v. 5, n. 1, 2012. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/9878>. Acesso em: 27 jun. 2022.

SOLANGE CALDEIRA, 19., 2008, São Paulo. Corpo: **Expressão estética no Tanztheater de Pina Bausch**. São Paulo: Anpuh/Sp, 2008. 12 p.

SOUSA, F. B. de .; SOUSA, P. M. L. S. de . **LGBTQIA+ health: the vulnerability of sexual minorities**. Research, Society and Development, [S. l.], v. 10, n. 13, p. e273101321241, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i13.21241. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/21241>. Acesso em: 27 jun. 2022.

SOUSA, Adriana Maria de *et al.* **QUESTÃO DE GÊNERO NA ESCOLA E A INFLUÊNCIA DA SOCIEDADE**. São Paulo: Brasil Escola, 2022. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/questao-genero-na-escola-influencia-sociedade.htm>. Acesso em: 23 jan. 2022.

STEFANI, Patrícia da Silva. **MODA E COMUNICAÇÃO: A INDUMENTÁRIA COMO FORMA DE EXPRESSÃO**. 2005. 90 f. Monografia (Especialização) - Curso de Comunicação Social, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2005.

VENCATO, Anna Paula. **“Fervendo com as Drags”: corporalidades e performances de Drag Queens em territórios gays da Ilha de Santa Catarina**. 2002. 132 f. Tese (Doutorado) - Curso de Antropologia Social, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2002.

ZAPATA, N; OLIVEIRA JR, N. H. **Design de moda e cultura Queer: o devir-Drag como expressão de gênero**. Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade, Porto Alegre, v. 9, n. 2, 80-91, 2017.

APÊNDICES

Apêndice 1: Tabela de Medidas do autor

Busto	Cintura	Quadril	Altura do corpo	Largura do braço	Costas	Ombro	Altura da Cava	Altura do busto	Separação do busto
89	67	89	42	27	50	15	-	21	22

Comp. Manga Comprida	Comp. Manga Curta	Punho (camisa)	Punho (blazer)	Altura do quadril	Altura do gancho	Altura até joelho	Altura da calça	Largura do joelho	Largura do tornozelo
56	17	17	25	17	26	56	95	37	24

Apêndice 2: Orientação para edição de fotografias

PROPOSTA DE SERVIÇO

- Edição de fotografia: Edição de 5 fotos, sendo três que evidenciem o *look* (mais clean), e duas outras conceituais;
- Fashion Film: Elaboração de um fashion film (curto) com as mesmas diretrizes de identidade das fotografias.

CRONOGRAMA

- 19/6 Recebimento das fotos e vídeos;
- Até 26/6 Entrega das fotos editadas;

REFERÊNCIAS VISUAIS

<https://www.instagram.com/p/CdQsvFDLr5l/?igshid=MDJmNzVkMjY=>

<https://www.instagram.com/p/CR9o6VWBHyo/?igshid=MDJmNzVkMjY=>

<https://www.instagram.com/p/CaTFKeVrtkd/?igshid=MDJmNzVkMjY=>

<https://www.instagram.com/p/CbdBSLnrUU1/?igshid=MDJmNzVkMjY=>

PALAVRAS CHAVE

Estranho; Esquisito; Autêntico; Provocante; Improvável; Punk; Alternativo;

CONSIDERAÇÕES PARA EDIÇÕES

- A maquiagem tem defeito e talvez seja assimétrica, tá tudo bem;
- Seria legal o blend entre a lace e a minha testa, não precisa se preocupar em fazer a ilusão, somente diminuir a diferença entre a lace e a pele.



- Preencher a parte interna do lábio onde deveria ter o batom preto;



- Escurecer o preto das bordas da boca caso seja uma foto muito de perto (seria somente realçar a definição);



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Enfim é isso, pode usar sua criatividade. Espero que seja divertido!