O DESENHO E A ILUSTRAÇÃO DE MODA COMO CAMPOS DE EXPRESSÃO *QUEER*

KURT, Eduardo Luís[1]
FERRARI, Julia[2]

RESUMO

A forma que os sujeitos são representados dentro do processo de criação de vestuário pode ser bastante elucidativa a respeito dos valores da sociedade e do sistema da moda atual. Nesta pesquisa qualitativa, através da análise semiótica de ilustrações e desenhos de moda (pelo prisma da corrente peirceana), busca-se explanar como e de que forma essas linguagens visuais são utilizadas por artistas-designers ao representar sujeitos *queer* dissidentes, procurando entender as características desses retratos e como eles se relacionam com o cânone tradicional de ilustração, o pensamento hegemônico, as teorias *queer* de gênero e sexualidade e o fenômeno da moda.

PALAVRAS-CHAVES

Design de Moda. Processo Criativo. Desenho de Moda. Ilustração de Moda. Teoria *Queer*.

1 INTRODUÇÃO

O campo da moda está ligado às questões de gênero e sexualidade, sendo o vestuário uma forma de expressão de indivíduos que fogem às normas sociais cisheteronormativas. Nesse contexto, o processo de criação de roupas, apoiado pelo desenho e ilustração, pode ser bastante revelador e servir como um espelho das ligações complexas entre as vivências *queer*, a sociedade, as vestimentas e o sistema da moda. Dessa forma, o estudo das obras de desenhistas e ilustradores de moda relevantes e/ou vanguardistas apresenta-se como uma alternativa pertinente para compreender a nossa conjuntura e pensar novas formas de representação dos corpos dissidentes, assim como a ocupação dos mesmos nesses ambientes.

Apesar de existir extensa literatura a respeito tanto da função social desempenhada pela moda, quanto do papel do desenho e ilustração de moda, pouco foi desenvolvido na intersecção desses dois tópicos. Enquanto os debates dentro do campo da moda avançam em relação às teorias *queer* e de gênero, os materiais que abordam o processo criativo do campo, em geral, permanecem estagnados, utilizando metodologias engessadas e cânones que retratam indivíduos ultra-específicos e simultaneamente genéricos, visto que esses são construídos a partir dos padrões de beleza hegemônicos. Buscar formas de integrar corporalidades diversas, que destoam dos ideais dominantes, como a de grupos LGBTQIAP+, nesse cenário é, portanto, parte integral para a evolução dessas atividades.

Dentro desse panorama, o presente artigo tem como objetivo analisar a ilustração e o desenho de moda, com o intuito de identificar possíveis abordagens de questões *queer* de gênero e sexualidade nesses meios. Inicialmente, se investigará a bibliografia a respeito de ilustração/desenho de moda, teoria *queer* e suas intersecções, buscando melhor compreender os tópicos e como eles se relacionam. Também serão examinados aspectos desse tipo de criação e

[1] Estudante do curso de Design de Moda IFSC Jaraguá do Sul - Centro;
[2] Professora no curso de Designe de Moda IFSC Jaraguá do Sul - Centro. Mestre em Design de Moda (UDESC). Bacharel em Design de Moda (UDESC).

os signos/códigos utilizados ao representar corpos LGBTQIAP+, a fim de conceber os principais elementos utilizados na construção dessas imagens, levando em conta a impossibilidade de delimitar um grupo social a uma única estética ou forma de representação sem depender de estereótipos e generalizações. Por último, comparar-se-á a representação de corpos *queer* com o cânone tradicional da ilustração e desenho de moda, com a intenção de refletir sobre o modelo atual e pensar alternativas possivelmente mais inclusivas.

A pesquisa realizada possui caráter qualitativo, pois lida com dados não numéricos e busca compreender fenômenos a fundo, através de procedimentos não matemáticos de interpretação. Nas palavras de Gil (2022) ela é: “uma modalidade de pesquisa de caráter essencialmente interpretativo, em que os pesquisadores estudam coisas dentro dos contextos naturais destas, tentando entender ou interpretar os fenômenos em termos dos significados que as pessoas lhes atribuem”. Relacionada a sua finalidade, também se classifica como uma pesquisa aplicada, ou seja, voltada à obtenção de conhecimentos com o propósito de aplicação em situações específicas. (GIL, 2022). Sua natureza é de cunho exploratório. Pesquisas exploratórias têm como propósito principal “desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses a serem testadas em estudos posteriores". (GIL, 2019, p. 26). Pelos métodos empregados, ainda pode ser considerada um estudo híbrido de pesquisa bibliográfica, por ser elaborada com base em materiais já publicados, e estudo de caso, visto que analisa com aprofundamento quadros específicos, buscando conhecê-los detalhadamente. (GIL, 2022).

Os objetos de estudo explorados serão 3 ilustrações de moda focadas na representação de corpos *queer,* criadas pelos artistas Marlowe Lune, João Azevedo e Antonio Lopez. A metodologia utilizada será a análise semiótica de imagens, seguindo os preceitos de Charles Sanders Peirce.

Após a pesquisa bibliográfica e explanação de conceitos importantes, serão selecionadas obras dos ilustradores citados, com base em sua relevância aos temas abordados. Essas serão contextualizadas levando em conta o ambiente em que foram criadas, a biografia de seus autores e outros fatores relevantes. Em seguida, as composições serão analisadas segundo um protocolo fundamentado na teoria da semiótica peirceana.

A observação atenta e crítica dessas obras permitirá o tecimento de considerações a respeito da forma como indivíduos *queer* são retratados e dará margem para a comparação com as representações canônicas atuais dos corpos, buscando contribuir nos debates relacionados às temáticas tratadas nesse texto.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1. Teoria *Queer*, Gênero e Sexualidade

A teoria *queer* é uma corrente de estudos que visa analisar a constituição da identidade dentro de estruturas de poder vigentes, tendo como foco a construção das noções de gênero e sexualidade e os conflitos dos corpos dissidentes com a cisheteronormatividade. (LOURO, 2004; SANTOS & BOFFI, 2022)

O conceito de cisheteronormatividade diz respeito a um entendimento de mundo no qual a experiência heterossexual e a cisgeneridade[3] são tidas como “naturais” e as vivências fora desse padrão são “estranhas” e “anormais”.

[3] Condição de indivíduos que se identificam com o gênero atribuído no nascimento, com base em características biológicas.

O termo anglófono que dá nome a categoria de estudos, *queer*, trata justamente desse estranhamento. Apesar de não haver uma tradução exata, podemos traduzir a palavra como estranho, esquisito ou excêntrico. Inicialmente utilizada como uma expressão pejorativa contra indivíduos homossexuais nos Estados Unidos, a palavra passou a ser ressignificada e incorporada por esses grupos marginalizados como forma de expressar o caráter contestador de suas existências políticas. (LOURO, 2004).

Segundo Judith Butler (2018), em acordo com Michel Foucault, as sociedades determinam, por meio da linguagem e outros instrumentos de poder, os critérios para o reconhecimento de um sujeito, isto é, alguém passível de desfrutar de direitos e da vida social e política. Mediante a uma lógica excludente, que se utiliza da limitação, proibição e controle, são constituídos ideais que designam o quão "humanos" são os indivíduos e em que ponto da hierarquia social eles se encaixam. Essa regulamentação acaba por condicionar a constituição dos sujeitos, ignorando subjetividades e colocando-os em categorias fechadas. Assim, mesmo a contestação desses "rótulos" se torna tarefa complexa.

Sua teoria, portanto, não busca conceituar a ideia de gênero ou sexualidade e com isso gerar um novo tipo de normatização limitada, mas sim entender a construção de identidade como fluida e permeável, reforçada através de ações. Segundo a autora, não existe uma essência de gênero, que é natural ao indivíduo mesmo antes de sua identidade e, tampouco, o gênero é apenas construído socialmente, como a interpretação cultural do sexo biológico em um contexto histórico. Butler afirma que os gêneros são formados por meio da linguagem e que as identidades de gênero e sexualidades são produzidas através da performatividade, ou seja, do comportamento e das expressões do indivíduo, que passarão a ser reafirmadas por meio da repetição e contestação dos papéis de gênero, quase como uma paródia dos mesmos.

A performatividade é o que faz um conjunto de atos ser inteligível ao processo social de formação dos gêneros e, se o gênero se torna realidade por meio da repetição de ações e símbolos, então também existem possibilidades de deslocar esses significantes, criando outros tipos de representações e identidades. Por meio de um mecanismo de cópia dos atos performativos, os sujeitos acabam moldando a sociedade, reforçando ou contestando os seus valores, o que torna um aspecto aparentemente do campo pessoal, em política. Em contrapartida, a plasticidade do gênero, ou seja, sua capacidade de se transformar, é justamente limitada por um sistema punitivo imposto socialmente. O indivíduo que corporalmente se destaca à norma é submetido a uma série de processos que tentarão "consertá-lo", a fim de o tornar reconhecível dentro de uma perspectiva de gênero arbitrária. (BUTLER, 2018; RANGEL, 2021). Por exemplo: um indivíduo transmasculino, ao realizar a transição de gênero, frequentemente, busca substituir características "femininas" por "masculinas", a fim de sanar disforias e ser lido socialmente pelo gênero com o qual se identifica. Ao emular qualidades vistas como "másculas", como uma forma de autopreservação e autoafirmação, pode acabar por perpetuar estereótipos construídos socialmente com base na cisheteronormatividade compulsória e, caso apresente traços que "fujam da norma" terá mais chances de sofrer algum tipo de violência de gênero.

Preciado (2004), apesar de não descartar o entendimento de Butler do gênero como efeito de práticas culturais linguística-discursivas, propõe que o gênero é, antes de mais nada, prostético, visto que se dá através da materialidade dos corpos. Ele é "puramente construído e, ao mesmo tempo, inteiramente orgânico". Dessa forma, a identidade de gênero vai além da imitação, borrando as linhas que separam o imitado do imitador por meio da corporalização.

A crítica ao naturalismo é uma das principais motrizes do trabalho do autor. No livro Manifesto Contrassexual (2014), o filósofo tece uma série de questionamentos a respeito da naturalização de categorias como gênero, sexo e sexualidade, entendo-as como tecnologias sociais complexas que, em um contexto capitalista heterocentrado, trabalham em favor do *status*

quo no qual a heterossexualidade é a própria natureza.

Em *Testo Junkie* (2018), Preciado aprofunda sua teoria, e afirma que as sociedades contemporâneas operam sob um regime *farmacopornográfico* no qual subjetividades são produtos das indústrias biomédica, midiática e biotecnológica, construídas para serem replicadas e exploradas pelo capitalismo. Assim, a percepção do "eu" se torna uma ficção política, criada nos corpos com o auxílio de e sob a influência de tecnologias farmacêuticas, audiovisuais e do corpo, que por sua vez moldam afetos, desejos, ações, crenças e as sociedades propriamente ditas. (PRECIADO, 2018). Ou seja, a identificação de um sujeito com sua identidade de gênero e sexualidade acontece por meio de um processo intrincado que se dá e se retroalimenta por meio das políticas do corpo. O sujeito delimita o entendimento sobre a sua existência baseado em discursos políticos e midiáticos difundidos e, ao identificar-se com determinadas categorias utilizar-se-á de tecnologias sociais e/ou biomédicas (hormônios, cirurgias plásticas, vestuário, maquiagem, anticoncepcionais, viagra…) para se adequar e performar uma subjetividade desejável, sujeita a mudanças com bases em novos atravessamentos.

Apesar da recente difusão e assimilação de ideias de teóricos como Foucault, Butler e Preciado no pensamento hegemônico, o discurso observado em diversos campos, naturalmente, ainda se encontra sob forte influência da cisheteronormatividade, tendo em vista séculos de estruturação de ideais de gênero e sexualidade. Na área da moda, isso se torna ainda mais claro quando a construção de imagens insiste em imprimir corpos estereotipados regidos por uma estética de caráter reprodutivo. Nela, o homem é retratado como forte viril e dominador, enquanto a mulher é estampada como frágil, submissa e reprodutora. Os indivíduos que fogem a essas normas binárias rígidas, quando representados, muitas vezes são vendidos e lidos como "exóticos" ou dignos de escândalo.

2.1.1. Gênero, Sexualidade e Moda

O vestuário é uma das marcas mais significativas na expressão de identidades na sociedade contemporânea. As roupas possuem a capacidade de impor papéis sociais ou ainda de permitir a afirmação de diferentes identidades nas comunidades. (HOLLANDER, 1996). Dentro da teoria *queer*, ele pode ser lido como uma tecnologia de gênero, ou seja, uma ferramenta de reafirmação da cisheteronormatividade que busca produzir sujeitos que se identificam como "homens" ou "mulheres". (DE LAURETIS, 1987). Não obstante, o uso de vestimentas é também uma das formas mais democráticas de colocar em prática o que Butler define como performatividade, em razão de permitir que sujeito se alinhe à ou subverta as noções culturais de gênero.

A forma de vestir é capaz de indicar uma imensidade de fatores, como ocupação, nacionalidade, crenças e valores, sexualidade, classe social e gênero. Segundo Crane (2013), a partir da industrialização das sociedades ocidentais, a demarcação desses últimos dois aspectos prevaleceu em detrimento dos restantes.

Em toda a história da moda, conseguimos observar o processo simbiótico entre a ideologia dominante, os papéis instituídos aos gêneros e o vestuário. Para exemplificar, podemos pontuar dois recortes da evolução das vestimentas femininas. No século XIX, as roupas destinadas às mulheres de classe alta, sendo estas as maiores consumidoras de moda do período, costumavam ser ultra-ornamentadas e pouco práticas. Os vestidos eram complexos para vestir, restringiam movimentos e, dessa forma, reforçavam o ideário de mulher-bibelô, herdado após a revolução francesa, no qual a mulher seria subserviente e dependente de um homem. Já nos períodos das guerras mundiais, o vestuário feminino sofreu mudanças drásticas, em decorrência das demandas femininas, aliadas à necessidade do desempenho das atividades laborais pelas mulheres na

ausência dos homens que participavam dos conflitos. Aos poucos, os armários femininos se tornaram mais práticos, confortáveis e funcionais, apesar da resistência de setores da sociedade patriarcal. Ao passo em que a Segunda Guerra Mundial se desenrolava, as calças femininas já eram amplamente aceitas, simbolizando a nova liberdade e agência das mulheres no mercado de trabalho e na sociedade em geral. Em contrapartida, após o conflito, o discurso hegemônico buscou reverter o comportamento das mulheres de volta à subserviência e à feminilidade "clássica" aceitável, utilizando-se de artifícios como o *american dream* e o *new look*.

De tal forma, o campo da moda transita entre as criações alinhadas aos dogmas de gênero/sexualidade e as possibilidades de subversão dos mesmos. Enquanto alguns criadores e marcas optam por seguir os preceitos culturais hegemônicos, outros buscam explorar os horizontes além dessas noções, por meio da sexualidade como forma de empoderamento, da justaposição de peças "femininas" e "masculinas" em seus looks, da androginia, do deslocamento completo dos marcadores sexuais e de gênero presentes no corpo e outras inúmeras formas. Ao repensar o vestuário levando em conta esses fatores, questionam os papéis de gênero no contexto em que estão inseridos e levam o público e o usuário a refletir sobre as questões levantadas por meio dos artigos de moda. (CRANE, 2013). O início desse processo de subversão pode se dar ainda nos desenhos, que usualmente são o ponto de partida da criação de moda, estilistas têm a oportunidade de explorar seus sentimentos e percepções a respeito dessas matérias e expressá-las de forma autoral.

2.2. Desenho e Ilustração de Moda

O desenho toma diversas formas dentro do método de criação projetual do design de moda. Entre eles, podemos destacar os esboços, os croquis, os desenhos técnicos e as ilustrações de moda.

Bona *et al.* (2019) categorizam os desenhos do design de moda em 3 grupos, de acordo com a sua aplicabilidade no processo de desenvolvimento: os desenhos de esboço, os desenhos de representação (croquis) e os desenhos técnicos.

Os desenhos de esboço são os primeiros a aparecer na cadeia projetual, eles são utilizados na etapa de geração de alternativas, presente na vasta maioria das metodologias de design. Seu principal intuito é explorar criativamente os problemas que serão sanados pela criação de um produto (sejam eles reais ou produzidos artificialmente), propondo soluções numerosas e variadas que, posteriormente, serão submetidas a uma avaliação e seleção criteriosa. (BONA *et al.*, 2019).

Figura 1 - Esboços por Michelle Bryant

Fonte: BRYANT, 2012, p.203

As alternativas tidas como mais relevantes serão refinadas, passando ao status de

desenho de representação, *render* ou croqui (no caso do design de moda). Nessa etapa, os desenhos devem permitir uma visualização clara do que serão os produtos e a coleção desenvolvida, englobando aspectos conceituais e técnicos, assim como comunicar as visões e valores do seu criador ou da marca para qual trabalha. Esses desenhos guiarão a tomada de decisões no restante do processo de criação, para que o resultado final seja o mais próximo possível do planejamento. (BONA *et al.*, 2019). Sobre esse tipo de representação, Gragnato (2008) escreve:

> [...] o croqui é a junção do fazer e do pensar o produto de moda em termos projetuais. Em outras palavras, quando o designer de moda concebe o produto, a necessidade de exteriorizá-lo, comunicá-lo ou mesmo de estudá-lo é resolvida por meio da representação gráfica que revela, no ato de desenhar, a ideia, a intenção e o plano do designer. (GRAGNATO, 2008, p. 45)

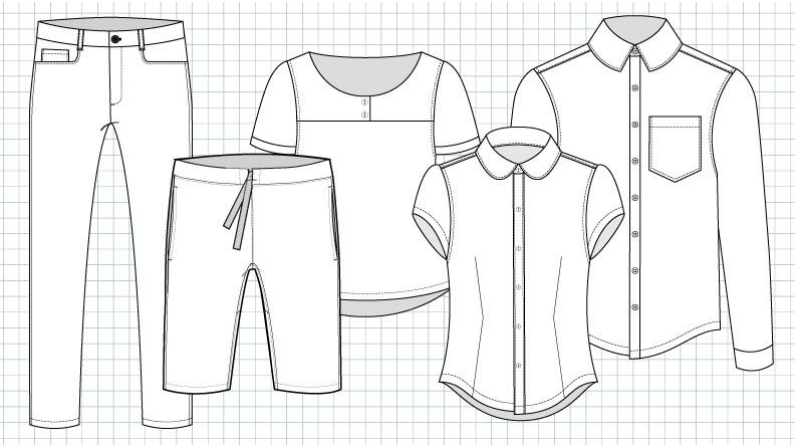
Portanto, deve-se representar bidimensionalmente, com certo realismo, os artigos sobre a sua base, o corpo, realçando características como texturas, cores, materiais, caimento, acabamentos etc, a fim de facilitar a comunicação nos próximos passos da criação e a tornar a proposta dos desenvolvimentos clara.

Figura 2 - Croquis da Coleção de Primavera de 1992 de Thierry Mugler

Fonte: (MUGLER, 1992)

Uma vez renderizadas, essas opções passarão por mais uma triagem, e os looks ou peças selecionadas para a confecção serão “traduzidos” para uma forma esquemática de representação que ganha o nome de desenho técnico. Os desenhos técnicos têm como principal característica a representação planificada dos modelos, como se estivessem estendidos sobre uma superfície plana. Normalmente, fazem parte de uma ficha técnica de produto que contém todas as informações relevantes para a fabricação de um artigo detalhadas. Dessa forma, esse tipo de desenho tem como foco elucidar questões ligadas à produção, englobando todos os processos (costura, modelagem, estamparia…) e mesclando a linguagem visual com especificações textuais, garantindo a compreensão dos processos por parte de todos os envolvidos. (BONA *et al.*, 2019)

Figura 3 - Exemplos de Desenhos Técnicos



Fonte: (KOCHAR, 2021)

Diferente dos desenhos, a ilustração de moda apresenta-se como uma etapa opcional do processo de design de moda. Esse tipo de representação não é essencial à criação, mas é capaz de agregar valor aos produtos desenvolvidos. Gragnato (2008) diferencia o desenho e a ilustração através da seguinte perspectiva:

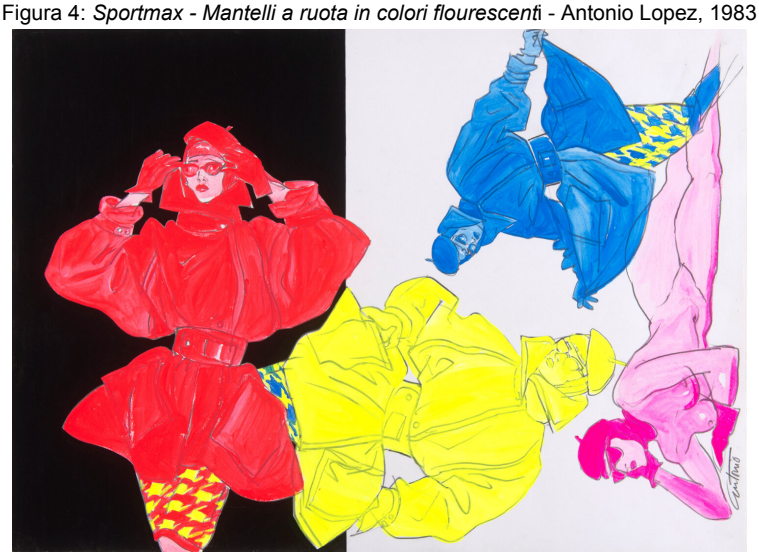
> Um possível ponto de referência que permite a diferenciação entre desenho e ilustração é a própria ideia de comunicação do produto de moda. Se em ambos há a representação gráfica de peças de roupa ou acessório, o desenho ou croqui preocupa-se com seu detalhamento e características envolvidas em sua fabricação e na ilustração concentra-se na mensagem de moda intrínseca a este produto. (GRAGNATO, 2008, p.46)

Portanto, a finalidade da ilustração não é apresentar um registro realista dos artefatos de moda, mas sim, criar, comunicar e “vender” uma fantasia de forma conceitual, que muitas vezes extrapola as próprias roupas ou acessórios.

Sua principal característica é um caráter experimental e idealista que explora diferentes conceitos, estéticas, técnicas ao mesmo tempo que aborda questões culturais e sociais em suas composições, retratando o *zeitgeist* (espírito do tempo) da época de sua criação. (GRAGNATO, 2008).

Essas representações costumam ser mais elaboradas e ambiciosas do que os esboços e croquis, e tem foco na autoralidade e criação de subjetividades. Os artistas possuem uma liberdade maior ao retratar seus assuntos, e podem fazer as escolhas que acharem mais apropriadas para atingirem seus objetivos, seja através de poses marcantes, cenários detalhados, abstrações diversas, utilização de simbolismo ou qualquer outro método.

Figura 4: *Sportmax - Mantelli a ruota in colori flourescenti* - Antonio Lopez, 1983



Fonte: The Antonio Archives <https://www.theantonioarchives.com/>

Por muito tempo, as ilustrações presentes nas revistas de moda foram a principal forma de registro do vestuário e divulgação das tendências, até serem substituídas, gradualmente, pelas fotografias em decorrência de avanços tecnológicos. (DUARTE, 2010; MACAGNAN, MORO E CATAPAM, 2020; MORRIS, 2009). Atualmente, elas retomam espaço como meio de expressão artística por parte dos designers e também como uma forma de criar e exacerbar identidades de marcas, sendo integradas em publicidades, embalagens, divulgações etc. Sobre a coexistência das ilustrações com a fotografia e a relevância das mesmas na contemporaneidade, Luigli (2014) escreve:

> As publicações editoriais, as produções publicitárias e os eventos de moda já contam com cobertura fotográfica para o registro fiel e detalhado dos acontecimentos e dos produtos, bem como para a produção de imagens fotográficas com maior carga artística, mas ainda de forma documental. Por isso, a ilustração não deve pretender atuar nessas frentes, mesmo porque não realizará essa função com tanta excelência, mas sim transcender o registro de imagens e carregar os novos valores associados às marcas em representações figurativas. (LUIGLI, 2014, p.33)

A autora também enfatiza alguns dos principais usos das ilustrações no cenário contemporâneo da moda: o primeiro tipo está relacionado ao registro dos desfiles, que opera em uma lógica muito rápida e resulta em representações fluidas e abstratas. Em uma veia similar, a segunda aplicação é a documentação de eventos, como por exemplo os bastidores de uma campanha ou do lançamento de uma coleção, que busca realçar a atmosfera e o ambiente, assim como a construção de imagem do evento. O terceiro uso remonta a história da ilustração de moda, colocando-a novamente em destaque nas revistas, explorando as temáticas atuais por um prisma autoral, artístico e original, fugindo dos registros ultrarrealistas. A publicidade é o quarto emprego destacado pela autora; na busca por olhares novos e um visual impactante, algumas marcas optam por divulgar seus produtos por meio das ilustrações, diferenciando sua estética do comum. As ilustrações de vitrine também são uma possibilidade, elas servem como ambientação para os produtos expostos, compondo um conjunto atrativo ao espectador e valorizando o que se pretende vender. Os últimos três usos destacados pela pesquisadora são a integração das ilustrações em produtos de moda, mercadorias no geral e suas embalagens, por meio de técnicas de estamparia, apliques etc.

É importante frisar que esses não são todos os usos possíveis da técnica, visto sua versatilidade e porosidade. Um ambiente não explorado no texto de Luigli, por exemplo, é o virtual.

Muitos artistas-designers utilizam as redes sociais como plataforma de divulgação dos seus trabalhos de ilustração de moda, até mesmo fazendo parcerias com marcas da indústria do vestuário em suas postagens.

Figura 5: Ilustração de Pierre Mornet para a capa do 1º volume da revista Silhouette.

Fonte: (MORNET, 2023)

A produção de imagens nesse formato é uma excelente maneira de demonstrar as habilidades de um designer, seu potencial criativo e a capacidade de comunicar suas intenções e mensagens. A forma como as roupas e seus usuários são retratados explicitam, de certa forma, alguns valores do artista e do sistema de moda.

2.2.1. A Representação Dos Corpos e o Cânone De Moda

Uma das principais diferenças entre o desenho e a ilustração focadas no vestuário/moda de outros tipos de representação é a ligação profunda dessas práticas com a figura humana, que se apresenta como ponto focal. O vestuário é projetado com base na sua utilização, portanto é natural que as peças não apareçam de forma isolada, mas em relação ao corpo do usuário. (JONES, 2007).

Os corpos “da moda”, entretanto, possuem formas bastante específicas. Durante muito tempo, o padrão de beleza imposto se baseava fortemente na juventude, magreza, branquitude e cisgeneridade. E, por mais que esses preceitos fossem questionados por alguns indivíduos e comunidades, discursos contrários só ganharam força no *mainstream* em anos recentes (muitas vezes por questões mercadológicas), questionando as fundações do que consideramos belo. (RIBEIRO e MATOS, 2022)

As metodologias de representação das figuras de moda, entretanto, ainda não foram capazes de acompanhar as discussões contemporâneas sobre os padrões de beleza. O cânone do desenho de moda que é ensinado formalmente baseia-se em um corpo dentro dos padrões clássicos europeus e o acentua:

> Essa estilização ou manipulação que gera a figura humana de moda é caracterizada pelo exagero de alguns elementos do desenho: forma e volume que caracterizam a estruturação desse corpo, ou movimento, que caracteriza a gestualidade da figura em termos de posturas e poses. As distorções, no entanto, variam de acordo com a intenção do designer, mas é notória a influência dos padrões de beleza vigentes nas épocas em que o desenho é realizado.

(GRAGNATO, 2008, p.61)

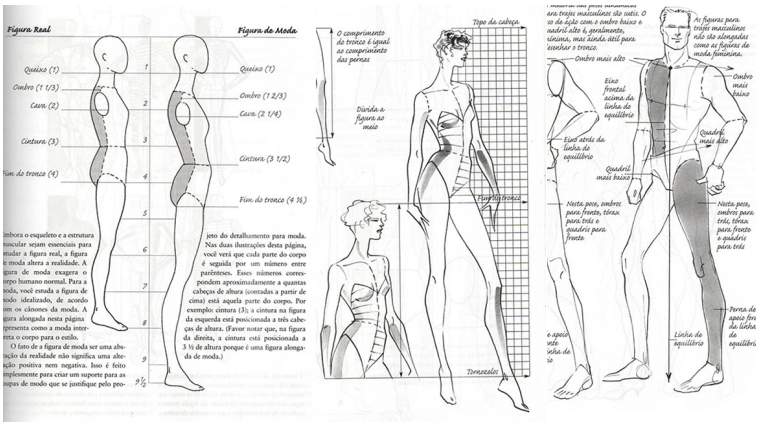
Segundo Morris (2009), os exageros mais comuns na ilustração de moda são o alongamento das pernas e afinamento da cintura na figura feminina e os ombros largos e braços musculosos na figura masculina. Essas constatações podem ser confirmadas ao observarmos os métodos de autores relevantes no ensino de desenho de moda, como os apresentados a seguir.

Bina Abling (2011) afirma que o foco dos desenhos de moda é o mimetismo, porém evitando a forma natural, favorecendo as idealizações acima de tudo.

> Por exemplo, para representar a realidade, o artista desenha a figura com tamanho natural, tronco mais volumoso e quadris mais largos para mulheres. Inversamente, na idealização, o artista desenha a figura feminina com alongamento pouco natural, tronco menos volumoso e quadris também estreitos demais para corresponderem à realidade. (ABLING, 2011, p. 1)

Abaixo, podemos observar as diferenças entre a representação de um corpo com proporções “reais” e uma figura estilizada para a moda, segundo a metodologia de Abling:

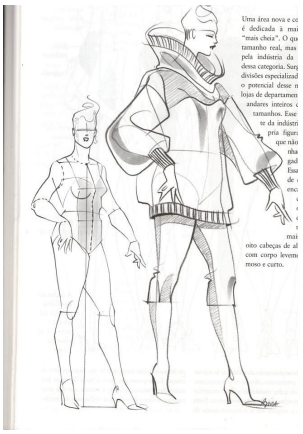
Figura 6 - Proporções Reais x Figura da Moda; Figura Feminina e Masculina segundo a metodologia de Abling.



Fonte Colagem elaborada pelo autor a partir de ABLING, 2011, p. 3, 9 e 125.

Dentro de seu método, que é bastante alinhado ao padrão da indústria, o croqui apresenta a altura de 10 cabeças (em comparação às 7,5 ou 8 das proporções naturais médias), com tronco alongado, pernas extraordinariamente longas e uma cintura muito fina. Mesmo nas representações de corpos gordos, essa idealização opera, resultando em corpos apenas levemente mais largos e com volumes uniformes.

Figura 7 - Proporções da Figura mais largas de Abling.



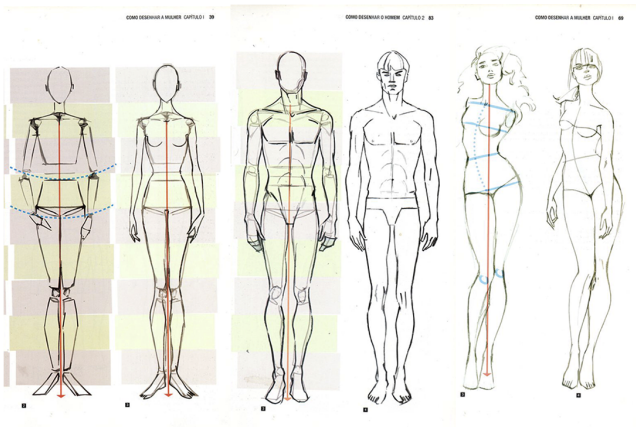
Fonte: (ABLING, 2011, p. 40)

No caso das figuras masculinas, os exageros estão presentes principalmente na estrutura muscular, que é bastante definida, nos ombros largos e no maxilar destacado. A diferenciação de altura não é tão expressiva quanto na representação feminina (possuindo 8 cabeças e meia ou 9 de altura).

A ilustradora afirma que essas abstrações não são positivas ou negativas, apenas uma forma de criar um suporte para o desenvolvimento de roupas. Há de se questionar, entretanto, o impacto que as representações de corpos excessivamente esbeltos e irreais tem na forma como criamos produtos de moda e na forma como eles são recebidos pelo público. Os ideais de beleza impostos pela mídia podem acarretar em dietas irresponsáveis, distúrbios alimentares, procedimentos estéticos invasivos etc.

Em comparação a autora, o método de Bryant (2012), não difere muito das mesmas proporções. Apesar da autora sugerir que atualmente a ilustração de moda incorpora mais a diversidade de corpos e que o artista é responsável por escolher as proporções com as quais irá retratar seu público-alvo, a técnica para a construção da figura humana explicada pela ilustradora parte de um corpo magro de 9 cabeças, com cintura fina e pernas longas no biótipo feminino, e ombros largos e músculos acentuados no masculino. A representação de corpos plus-size, novamente, é ultra idealizada, inferindo um corpo gordo “aceitável” para os parâmetros da indústria da moda.

Figura 8 - Proporções Femininas, Masculinas e “Grandes” na metodologia de Bryant



Fonte: Colagem elaborada pelo autor a partir de BRYANT, 2012, p. 39, 69 e 83.

Observa-se, a partir destas considerações, que o cânone estrutural do desenho e ilustração de moda é excludente. Ao instituir corpos modelo para as identidades femininas e masculinas, ele ignora todo e qualquer corpo divergente, seja ele não-branco, gordo, *queer etc*.

O mais perto que o debate no campo da ilustração chega da não-conformidade de gênero e sexualidade são as representações de corpos andróginos, que permearam os anos 20, 60, 70 e 80. Essas, porém, não possuíam um caráter progressista, mas seguiam uma abordagem mercadológica das subjetividades, baseada mais em tendências do que na reflexão sobre aspectos identitários.

2.3. Semiótica Peirceana

O design de moda é um campo extremamente visual e, como explicitado na discussão sobre desenhos e ilustrações, seu produto é capaz de englobar estéticas e simbolismos diversos. Apesar de existirem debates sobre sua existência como uma linguagem, é inegável que a moda consegue comunicar uma infinidade de mensagens dependendo da forma como é empregada pelos seus usuários dentro de determinado contexto. Produções de moda são, antes de mais nada, produções de imagens que, por sua vez, são imbuídas de ideias e discursos.

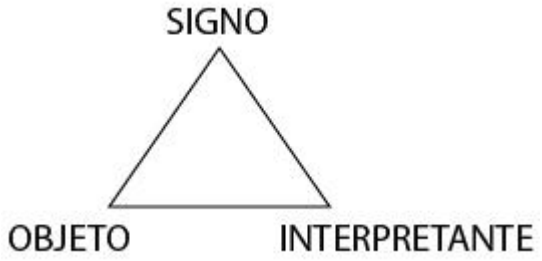
Uma das possíveis lentes pelas quais podemos analisar as produções de moda, sejam elas peças de roupa, fotografias, publicidades ou ilustrações, é a da semiótica. Santaella (1983) define a semiótica como a “ciência dos signos” ou ainda a “ciência de toda e qualquer linguagem”, entendendo a linguagem como qualquer sistema de produção de sentidos. Seu objetivo é examinar as formas de constituição de todos os fenômenos como fenômenos de produção de significações e linguagens, por meio de signos.

O surgimento desse tipo de estudo aconteceu, quase simultaneamente, em três localidades diferentes. Correntes do que entendemos como semiótica na atualidade afloraram, por volta dos anos 60, nos Estados Unidos, na União Soviética e na Europa Ocidental, por meio das pesquisas de Charles Sanders Peirce, A. N. Viesse-lovski, A.A. Potiebniá e Ferdinand de Saussure. (SANTAELLA, 1983).

Para Peirce (2003), a categorização de pensamentos e da natureza se dá em três categorias interpenetráveis e, muitas vezes, quase simultâneas: 1) A primeiridade engloba os fenômenos pré-discursivos, que dizem respeito à qualidade de algo e são assimilados por meio da sensibilidade/sentimento. 2) A secundidade trata da materialidade dos fenômenos e sua relação de dependência, determinação ou ação e reação do signo com seu objeto e outros signos; 3) A terceiridade é a interpretação dos fenômenos apoiada nas camadas anteriores. É a síntese e generalização do fenômeno em novos signos, que produzirão um efeito no intérprete por meio de convenções sociais.

Para além dessas categorias gerais, o autor também estabelece que a construção de significado parte da tricotomia entre signo (*representamem*), objeto e interpretante.

Figura 13 - Tricotomia signo x objeto x interpretante



Fonte: Elaborada pelo autor com base em PEIRCE, 2003 e SANTAELLA, 1983.

Dentro da semiótica peirceana, entende-se signo como a representação de um objeto. É “algo que significa outra coisa para alguém, devido a uma qualquer relação ou a qualquer título.” (JOLY, 2007). Já o objeto é aquilo que o signo pretende substituir ou reproduzir, é a coisa em si. E o interpretante é o que o signo é capaz de produzir na mente de algo (como uma cultura) ou alguém (um observador). (PEIRCE, 2003; SANTAELLA, 1983).

Partindo dessa tricotomia matriz e das categorias previamente determinadas (primeiridade, secundidade e terceiridade), Peirce elabora uma ampla rede de classificações dos signos que seguem a mesma lógica triádica. Dentre elas, as três comumente mais exploradas são a classificação dos signos por sua relação com eles mesmos, por sua relação com o objeto representante e por sua relação com o interpretante.

Figura 14 - Tabela Tricotômica de Peirce

signo 1º em si mesmo	signo 2º com seu objeto	signo 3º com seu interpretante
1.º quali-signo	ícone	rema
2.º sin-signo	índice	dicente
3.º legi-signo	símbolo	argumento

Fonte: (SANTAELLA, 1983)

Os signos em si mesmos podem ser quali-signos, sin-signos e legi-signos.

O quali-signo é o signo como qualidade pura. Ele não pode atuar se não através de sua materialização; é a maior abstração possível de algo, podemos tomar como exemplo uma cor. Um sin-signo é uma coisa existente, que opera como signo por indicar o universo do qual faz parte; é o objeto. E o legi-signo é o signo com propriedades de lei, estabelecido no âmbito sócio-cultural, como um alfabeto, por exemplo.

Quando relacionados ao seu objeto de referência, os signos são classificados como ícone, índice ou símbolo.

Os ícones são quali-signos que mantêm uma relação de analogia com o que é representado. São um tipo de representação que se assemelha ao objeto por conta de suas qualidades, como uma fotografia ou o desenho figurativo de algo. (PEIRCE, 2003; SANTAELLA, 1983).

Já os índices são sin-signos envolvidos em uma relação de contato com aquilo que representa. Como o nome explicita, eles indicam a forma como as qualidades se materializam, por meio da especificidade/singularidade e a conexão com o seu universo. Qualquer criação humana

é, de certa forma, um indício de como foi produzida. (PEIRCE, 2003; SANTAELLA, 1983).

Por fim, os símbolos são legi-signos atrelados ao seus referentes por meio da convenção/lei, apoiados em generalizações. Como por exemplo as palavras ou as bandeiras dos países. (PEIRCE, 2003; SANTAELLA, 1983).

Ligadas ao seu interpretante, isto é, sua significação, o signo pode ser rema, dicente ou argumento.

> Um Rema é um signo que, para seu Interpretante, é um Signo de Possibilidade Qualitativa. Um Signo Dicente é um signo que, para seu Interpretante, é um Signo de existência real [...] necessariamente envolve, como parte dele, um Rema para descrever o fato que é interpretado como sendo por ela indicado [...] Um Argumento é um signo que para seu Interpretante, é Signo de lei [...] é entendido como representando seu Objeto em seu caráter de signo. (PEIRCE, 2003, p. 53).

Ou seja, o rema são as primeiras percepções a respeito de um signo, ideias qualitativas descontextualizadas, que serão interpretadas e confirmadas, formando conexões com a realidade e se transformando em um signo dicente, que, por sua vez, poderá vir a ser um argumento, se entendido pelo seu interpretante como uma verdade dentro de uma convenção social ou lei.

É importante pontuar que os signos podem transitar entre diversas categorias, mesmo dentro de uma mesma tríade.

Nessa pesquisa, as categorias e conceitos peircianos serão utilizados na interpretação de imagens de moda ilustradas, analisando os signos sobre si mesmos e os signos relacionados aos seus objetos.

3.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa aqui desenvolvida tem caráter qualitativo. Essa modalidade de pesquisa, segundo Gil (2022), é essencialmente interpretativa e busca entender a fundo os fenômenos, não alcançando seus resultados por meio de procedimentos estatísticos ou outros meios de quantificação. O autor ainda relata que suas características principais são: o foco no significado e no entendimento das experiências, o pesquisador como instrumento primário da coleta de dados, o processo indutivo de pensamento e descrições extensivas do conteúdo.

De acordo com a sua finalidade, o estudo ainda pode ser categorizado como uma pesquisa aplicada, por ser voltada à obtenção de conhecimentos com o propósito de aplicação em situações específicas. (GIL, 2022).

Sua natureza é exploratória, uma vez que a investigação busca proporcionar um panorama geral acerca de um fato, podendo revelar problemas mais específicos e/ou hipóteses a serem explorados em outros estudos.

Os métodos utilizados também classificam o trabalho como uma combinação de pesquisa pesquisa bibliográfica, ou seja, desenvolvida com base em materiais já publicados, e estudo de caso, visto que analisa minuciosamente quadros específicos, buscando conhecê-los de forma aprofundada. (GIL, 2022).

3.1.1. Protocolo de Análise das Imagens

A presente pesquisa busca abordar as imagens pelo ponto de vista da significação, entendendo-as como elementos heterogêneos capazes de agregar e organizar, dentro dos seus limites, diferentes categorias de signos. (JOLY, 2007). Os desenhos e ilustrações de moda serão entendidos, portanto, como mensagens visuais compostas por uma multitude de signos que podem ser estudadas por várias óticas.

Para a análise das obras desse trabalho, guiada pela teoria semiótica peirceana, cabe o exame dos signos relacionados a si mesmos e destes ligados aos seus objetos, em diferentes níveis (primeiridade, secundidade e terceiridade). Os signos conectados aos seus interpretantes não serão examinados, pois entende-se que o processo desse tipo de significação se dá em uma esfera mais particular e subjetiva do que a dos demais elementos.

No âmbito da primeiridade, serão analisados os quali-signos que compõem a imagem, ou seja, os elementos plásticos e sensoriais das figuras (formas, cores, composição, volumes, linhas, texturas, sensações evocadas etc.). Considerando o objeto dinâmico (o que o signo substitui) e o objeto imediato (como ele é representado), serão observados os elementos icônicos das obras, entendendo a forma que as composições são singularmente construídas, o que buscam retratar, e como o fazem isso de forma efetiva.

No estágio da secundidade, se dará atenção para os sin-signos, que dizem respeito a materialidade da imagem (dimensões, materiais utilizados, vestígios físicos do processo de criação etc.). Ligando esses aos objetos, será investigada a dimensão indicial da obra, aprofundando as constatações feitas sobre os ícones anteriormente, elaborando sobre as intenções dos artistas e possíveis significações dos elementos no contexto da obra.

Por fim, na terceiridade serão abordados os legi-signos, que tratam da categorização das imagens de acordo com convenções sociais, como movimentos artísticos, período, estilos etc. e de questões linguísticas (texto). Atrelada aos seus objetos, serão examinados os aspectos simbólicos incorporados nas composições, a fim de contextualizar partes das obras nos ambientes em que foram concebidas, expandindo as conjecturas de significado levantadas previamente.

Em resumo:

Tabela 1 - Protocolo de Análise Semiótica

	SIGNO X SI MESMO	**SIGNO X OBJETO**
PRIMEIRIDADE	- *Quali-Signo:* elementos plásticos e sensoriais. - Formas, cores, linhas, texturas, sensações etc.	- Características icônicas e composição (o que é representado e como)
SECUNDIDADE	- *Sin-Signo*: aspectos materiais. - Dimensões, matérias-primas e ferramentas utilizadas, vestígios físicos de processo etc.	- Propriedades indiciais (significações no contexto da obra, intenção autoral...)
TERCEIRIDADE	- *Legi-signo*: convenções sociais. - Categorias (movimento artístico, período, estilo etc.) e atributos linguísticos (textos).	- Símbolos (contextualização para além da obra, análise de elementos culturais...)

Fonte: Elaborado pelo autor com base na teoria de Charles Peirce (2003)

Os principais critérios levados em conta na escolha das ilustrações foram: 1) a presença de temáticas relacionadas ao universo *queer; 2)* a autoria por criadores LGBTQIAP+; 3) a presença de informações de moda em destaque; 4) relevância online ou histórica.

Após a inspeção das imagens pelo prisma semiótico, serão tecidos comentários sobre o conteúdo observado, levando em conta as características comuns às obras e a forma como elas representam corpos *queer*. Também serão elaboradas conexões das obras com as representações canônicas dos desenhos e ilustrações moda, tomando como base os métodos das autoras Michele Bryant e Bina Abling como exemplos da “forma padrão" de desenvolvimento de desenhos de moda, devido à prevalência de suas metodologias no ensino de design de moda nacional e internacionalmente.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1. ANÁLISES DE ILUSTRAÇÕES DE MODA

4.1.1. Ilustração A - *Modern Gentlemen* por Marlowe Lune

A primeira obra escolhida para análise (Anexo A) é de autoria do ilustrador estadunidense Marlowe Lune. Lune é um escritor e ilustrador formado na *Art Academy of Cincinnati*. Nascido em 1996 em Providence, Rhode Island, o criador se identifica como um indivíduo transmasculino andrógino e, por meio das suas obras, busca celebrar vivências e desejos *queer*. Suas principais inspirações são as estéticas de períodos históricos (séculos XIX e XX), a era de ouro da ilustração, contos de fadas e outras fantasias. Seu interesse por moda, principalmente do tipo vintage/retrô, também é muito proeminente em seus trabalhos. (LUNE, 2022).

Figura 15 - Ilustração "*Modern Gentlemen*" por Marlowe Lune.

Fonte: (LUNE, 2023)

4.1.1.1. Primeiridade

Na ilustração analisada, dentro da camada da primeiridade, examinando o signo sobre si mesmo, conseguimos identificar de imediato uma miríade de características plásticas. Em um momento inicial, sobressaltam-se o uso de cores terrosas como o verde, o marrom, o bege e o vermelho, todas dentro de um espectro mais quente dessas tonalidades. A iluminação destaca a parte central da obra, e acentua um elemento colorido de forma predominante por tons de bege. O contraste entre as cores claras e escuras é moderado, não sendo uma característica expressiva do desenho. As linhas que o compõem não variam muito em espessura e são majoritariamente curvas e/ou de aparência orgânica, eventualmente se encontrando com traços retos. Igualmente, a maioria das formas possuem aspectos arredondados e "naturais". Texturas gráficas também compostas por formas orgânicas permeiam a obra, ornamentando alguns desses elementos. Enquadrando a composição, centralizado em primeiro plano, existe um grande formato composto pela junção de um círculo e um trapézio dispostos um em cima do outro, nessa ordem. No quadrante superior esquerdo e no inferior central, faixas brancas são adornadas por alguns caracteres. Apesar de assimétrica, o espaço criado por esse enquadramento confere à

composição certo equilíbrio. O conjunto de elementos suscita sensações de conforto, acolhimento e intimidade.

Ainda na primeiridade, ao analisar o signo em relação aos seus objetos, podemos interpretar o que está sendo representado e de que forma. Emoldurado por uma borda florida, que contém os dizeres "*modern gentlemen*" e "*april '23*", no formato de um buraco de fechadura, observamos um cômodo suavemente iluminado no qual um indivíduo branco de aparência masculina está sentado sobre uma cômoda de madeira, em frente a um espelho, apoiando-se em um banquinho com uma das pernas. Ele possui aspecto esguio e jovial, olhos e cabelos curtos castanhos; apresenta pêlos corporais e cicatrizes no peitoral. O jovem fuma um cigarro através de uma piteira e veste roupas íntimas rosadas tipicamente associadas a feminilidade (sutiã, cinta-liga e calçola); sobrepostas a essas peças ainda traja uma camisa branca e um robe verde semi transparente brilhoso ornado com padrões e, nos pés, sapatos masculinos de couro preto adornados por polainas e meias com ligas de couro. Na cena, ainda podemos notar a presença de uma vitrola, vidros de perfume, vasos de flores, um sofá listrado, uma cortina verde e uma xícara.

4.1.1.2. Secundidade

Partindo para a segunda camada do processo de análise, na primeira etapa (signo em si mesmo) observamos os aspectos materiais da imagem. Por se tratar de uma ilustração digital, restam poucas qualidades que possam ser pontuadas. No que diz respeito às dimensões da obra, na rede em que foi coletada, a figura apresenta 1463 pixels de largura por 2048 pixels de altura. É possível que o trabalho original possua um tamanho superior, que foi limitado pelas plataformas em que foi postada. Apesar de não existirem vestígios de processo, podemos afirmar que os pincéis e texturas utilizadas pelo artista buscam simular técnicas de pintura tradicional, similares à utilização de aquarela e lápis de cor.

Estudando o signo relacionado ao seu objeto na secundidade, buscamos as primeiras significações dos elementos, por meio de índices. A estruturação da composição, contendo um título e data, propõe a emulação, por parte do autor, de um tipo de publicação impressa periodicamente. Com base no vestuário e demais elementos de ambientação, podemos deduzir que a cena retratada remonta ao início do século XX, provavelmente na década de 20. O emprego do buraco de fechadura como ferramenta de enquadramento coloca o espectador em um papel *voyeurístico*, de observar um momento de intimidade do sujeito retratado. Ironizando ideais masculinos e explorando a desobediência de normas de gênero, Lune constrói um personagem que transita entre os espectros do que seria feminino e masculino segundo o pensamento hegemônico da contemporaneidade e da época retratada. Orientados pelo título da publicação "cavalheiros modernos" (tradução livre) e das cicatrizes de mastectomia que podem ser observadas, compreendemos que o objeto da ilustração é um indivíduo *queer* transmasculino. Porém, apesar do seu cabelo curto, pelos corporais, postura, porte físico, camisa e sapatos lidos como masculinos, o rapaz tem seu rosto maquiado, fuma através de uma piteira e veste roupas de baixo tipicamente femininas, contestando valores binários de gênero e performando uma masculinidade afeminada. A incompatibilidade da cena de cunho reservado, proibido, exposta na capa de uma publicação fictícia auxilia na transmissão dessa mensagem de transgressão das regras sociais impostas.

4.1.1.3. Terceiridade

Na terceiridade, analisando o signo sobre si mesmo, podemos categorizar a ilustração como uma obra de arte contemporânea, por ser produto do ano de 2023. Figurativa, por representar, com certa fidedignidade, a realidade. Assim como estilizada, por fazê-lo de forma menos rígida, prezando mais pela expressão do artista do que pelo fotorrealismo. Devido ao meio em que foi produzida, também pode ser categorizada como uma ilustração digital. Quanto aos componentes textuais, a imagem carrega dois enunciados. Em menor destaque, na parte inferior, lemos "april '23" (abril de 2023), texto que explicita o mês e ano em que a arte foi divulgada e no

quadrante superior do desenho, com maior evidência, lê-se "*Modern Gentlemen*", que pode ser traduzido para "Cavalheiros Modernos". Como indicado anteriormente, a ilustração faz alusão a um tipo de publicação impressa periodicamente. Assim, os textos assumem respectivamente a função de indicar a data do periódico e intitulá-lo. Em sua postagem na rede social Instagram, a imagem ainda veio acompanhada de uma legenda extensa (ANEXO D), na qual o autor escreve sobre a inspiração e o conceito da ilustração: imaginar uma publicação do início do século XX criada por e para indivíduos transmasculinos, em um universo alternativo.

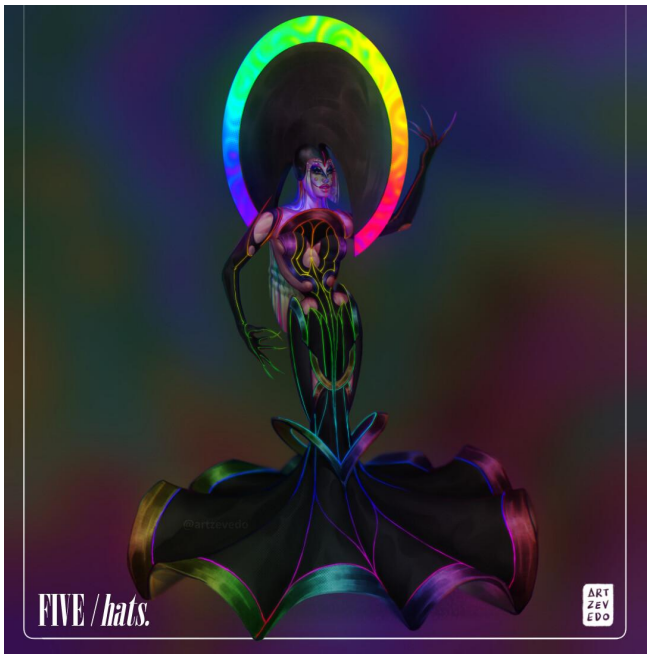
Observando a esfera simbólica da ilustração, de imediato, podemos notar a emulação do estilo do movimento artístico *art nouveau*, facilmente identificado pela ornamentação abundante, que preza por linhas orgânicas delicadas e rítmicas. O emprego dessa estética provavelmente é motivado pela retratação de uma cena ambientada no início do século XX e pela inspiração do artista na era de ouro da ilustração americana, que abarca o final do século XIX e o início do sucessor. Ao emprestar componentes tipicamente avistados em periódicos, e intitulá-lo como "Cavalheiros Modernos", o autor reimagina esse tipo de revista de acordo com preceitos contemporâneos baseados nos avanços das teorias *queer* e satiriza o ideal de "homem moderno" historicamente forjado e difundido em diferentes épocas e culturas, em especial a partir do século XIX. Podemos inferir que na obra analisada, o artista rememora alguma data entre 1910 e 1920, visto a ambientação construída. Nesse período, a ideia de um homem vitoriano ainda era muito proeminente, e o status de poder dos homens na sociedade era reforçado por uma ideologia masculinista que pregava o completo desprezo por qualquer traço de feminilidade e/ou homossexualidade, seja pelo modo de se vestir, forma física, andar, voz ou ainda pela supervalorização de "qualidades masculinas" como a coragem, a força e o heroísmo. (SILVA, 2000).

4.1.2. Ilustração B - *Hats* por João Azevedo

O segundo objeto de análise escolhido é a ilustração *Hats* feita por João Azevedo. João Victor Azevedo é um ilustrador carioca, conhecido pelas artes que posta nas redes sociais. No Instagram, onde o artista possui maior projeção, já conta com cerca de dez mil seguidores (@artzevedo). Seus trabalhos possuem foco na criação de personagens e no design de moda, e em entrevista, o criador revelou que seus trabalhos são fortemente influenciados por animações, pela estética carnavalesca, filmes e pela cultura pop em geral. (AZEVEDO, 2021).

A maior parte do seu reconhecimento, entretanto, vem das ilustrações que desenvolve inspirado no mundo da moda e na arte *drag*, em particular. A arte *drag* pode ser entendida como um tipo de performance espetacularizada de gênero e sexualidade que se utiliza de personas e da corporeidade dos seus intérpretes para transmitir mensagens. Ao construir uma persona e moldar o seu corpo por meio de artifícios como maquiagem, próteses, figurinos etc., o artista subverte de maneira hiperbólica as normas sociais de gênero e gera reflexões sobre a dimensão ficcional dessas identidades. (THÜRLER; AZVDO, 2019). Junto da ascensão dessa forma de expressão artística na mídia por meio do reality show *Rupaul's Drag Race* e da ascensão de personalidades *drags* como Pabllo Vittar e Gloria Groove, uma modalidade de experienciar parte da vivência *drag* exclusivamente pelo design também tomou forma. A comunidade de *"paper drags"* ou *drags* de papel consiste em um grupo de artistas que, através de ilustrações, desenvolve personas *drags* como forma de explorar sua criatividade e se expressar pictoricamente. Azevedo é proeminente nessa comunidade por ter participado e vencido em competições (inspiradas no reality show supracitado) frequentemente organizada por seus membros. As produções nesse meio se interseccionam intensamente com a área da moda e a forma de retratação e estilização das figuras se assemelham aos croquis, em grande medida. Essa conexão é natural, visto que a cultura drag se apropria e manipula os códigos da moda para criar suas narrativas corporais e, em contrapartida, a moda apodera-se, de forma recorrente, dos visuais criados por artistas *drag*, desde a década de 1980.

Figura 16 - Ilustração digital “Hats” de João Azevedo



Fonte: (AZEVEDO, 2021)

4.1.2.1. Primeiridade

Ao analisar a obra na primeiridade, estabelecendo a relação dos signos consigo mesmo, somos postos diante de uma vastidão de cores, pouco saturadas, porém acentuadas em alguns pontos principais, particularmente na parte superior da imagem. No centro da composição, observamos uma figura mais iluminada, composta majoritariamente pela cor preta, entretanto, linhas finas contínuas e orgânicas tornam-na mais definida. A forma possui caráter orgânico, exceto pela parte superior em que uma elipse quase perfeita se faz proeminente. No canto inferior esquerdo, temos a presença de alguns caracteres, e no direito, dentro de um retângulo branco, também. Uma linha branca acompanha as margens da composição, exceto pela superior. Sensorialmente, a imagem causa a ilusão de observar uma cena escura com alguns pontos de luz.

Partindo para o apontamento dos signos relacionados ao objeto na primeiridade, vemos uma figura de aparência feminina no centro da composição. Ela veste um longo vestido preto com recortes e luvas com unhas longas, essas peças são adornadas por linhas quase simétricas, coloridas, saturadas e iluminadas. Em sua cabeça, traja um elmo/chapéu no formato de um disco preto, suas bordas possuem uma faixa luminosa que apresenta o espectro de cores do arco-íris. Seu cabelo é branco, curto na frente com franja e longo nas costas. Seu rosto é adornado por uma maquiagem bastante exagerada. O fundo da composição é composto por manchas nos mesmos tons presentes na figura central, borrados e esmaecidos.

4.2.2. Secundidade

Na secundidade, ao examinarmos o signo por si mesmo, novamente ficamos limitados às dimensões da obra, por ser uma criação digital. Nas plataformas em que foi postada, a ilustração conta com 1080 pixels de largura por 1080 pixels de altura.

Ainda nessa camada de interpretação, podemos começar a conjecturar a respeito das significações dos elementos no contexto da obra, ligando os sin-signos aos seus objetos. Ao adotar uma estética *camp* na retratação de sua persona(gem) Aura, Azevedo explicita que a mesma é idealizada como uma *drag queen*. A exacerbação da figura feminina, o excesso de

maquiagem e a artificialidade proposital do corpo são todos elementos que contribuem para essa visão. As cores de destaque escolhidas pelo autor também podem ser associadas à imagem da bandeira LGBTQIAP+, apesar da incorporação do ciano no desenho.

4.2.3. Terceiridade

Na camada da terceiridade, observando o signo sobre si mesmo, podemos concluir que a categorização da obra é a mesma da anterior. Trata-se novamente de uma ilustração digital contemporânea, devido ao seu suporte e ano de criação (2021). Figurativa, por retratar elementos de forma realista, porém estilizada, não se atendo completamente ao concreto. Na imagem, elementos textuais mínimos se fazem presentes. No canto inferior direito, encontramos a assinatura do artista e no esquerdo, a categoria na qual a ilustração foi desenvolvida dentro de uma competição de *paper drags*, neste caso, chapéus. Na postagem do desenho (ANEXO E), a legenda escrita pelo autor contém a *hashtag* e a conta da competição em que o mesmo foi submetido, a categoria da semana e a inspiração para o adereço de cabeça da figura, um design do estilista Philip Treacy.

Quanto aos signos conectados aos objetos na terceiridade, em *Notes on Camp*, Susan Sontag define *Camp* como um tipo de sensibilidade guiada pelo amor àquilo que é antinatural – o artifício e o exagero - e que prioriza o estilo acima de tudo, mesmo que isso resulte em uma frivolidade absoluta. (SONTAG, 1964). Apesar de Sontag afirmar que o *camp* é necessariamente desengajado, despolitizado e apolítico, a análise crítica dessa estética e acima de tudo, a apropriação dela por grupos marginalizados nos leva a questionar a construção social do que é “bom gosto”, “brega” e quem tem o direito de ditar essas categorias. Weldon (2018) afirma que o brega, ou cafona, como conceito é a resistência ou não-cultivo do bom gosto e que, na maioria das vezes, se refere àquilo que não é adequadamente conservador perante o acordo hegemônico. A autora ainda afirma que “é provável que o cafona seja feminino, étnico, *queer*, desviante; não viril, não prático, não profissional, não sério. Brega, como o inferno, são sempre os outros.” (WELDON, 2018, p. 101).

Ao tomar inspiração no programa televiso *Rupaul 's Drag Race*, as competições de design *drag* realizadas online herdam direta ou indiretamente também a influência da cena *ballroom*. A cultura *ballroom* surge nos subúrbios de Nova York em meados do século XX, encabeçada pelas comunidades *queer,* negra e de imigrantes, e se consolida a partir da década de 1970. Esse movimento se funda na ideia do apoio mútuo entre pessoas marginalizadas, criando espaços de proteção e acolhimento e culmina na realização de bailes como forma de resistência e celebração de seus integrantes. (SANTOS, 2018). Nessas festas, participantes desfilam ou performam em categorias específicas com o objetivo de vender fantasias realisticamente. Como Natalie Wynn (2018) afirma em seu vídeo ensaio *Opulence*, essa habilidade de se transformar possui um subtexto de contestação das injustiças sociais. Nesses ambientes, indivíduos construíam e constroem artificialmente a ilusão de um estilo de vida que os foi negado por sua raça, classe social, sexualidade, identidade de gênero etc., mostrando para sociedade que, dadas as oportunidades, também poderiam ser figuras proeminentes como astros de cinema e executivos (categorias comuns nesses eventos), uma vez que são capazes de se parecer e agir como tais.

Em tempos recentes, a partir dos anos 90, a internet se tornou esse “espaço seguro” para muitos membros da comunidade LGBTQIAP+, proporcionando, em menor medida, o escapismo e acolhimento que agrupamentos como as casas de *ballroom* promoviam. É importante pontuarmos, entretanto, que os contextos em que esses coletivos surgem são muito diferentes e a violência física e questões de raça/classe não são tão centrais nas vivências online quanto no mundo dos *balls*. De qualquer forma, indivíduos marginalizados passaram a viver no virtual aquilo que não conseguem no “mundo real” por conta dos ambientes opressores em que se encontram.

Dentro de coletivos na internet, pessoas *queer* conseguem se conectar com outras que compartilham de suas experiências, e forjar relações significativas. Ao ilustrar sua persona *drag*, Azevedo vocaliza seus desejos e fantasias como indivíduo *queer* de forma pictórica, celebrando a comunidade LGBTQIAP+ de forma pessoal e, ao mesmo tempo, compartilhada com os seus

milhares de seguidores.

4.1.3. ILUSTRAÇÃO C - *Bloomingdale's* por Antonio Lopez

Antonio Lopez (1943 - 1987) foi um multi artista porto-riquenho, muito proeminente entre as décadas de 60 e 80, e reconhecido mundialmente como um dos nomes mais influentes da história da ilustração de moda, tendo seus trabalhos estampados em publicações como *Vogue, Harper's Bazaar, Interview, Elle* e muitas outras. Com seu estilo colorido, versátil e sensual, o artista foi um dos responsáveis por encampar a diversidade na moda, incorporando elementos étnicos, *queer*, da cultura popular e de rua em suas artes. (COCHRANE, 2017; BORRELLI-PERSSON, 2018)

Figura 17 - Ilustração "Bloomingdale's" de Antonio Lopez

Fonte: (LOPEZ, 1982)

4.1.3.1. Primeiridade

Ao analisar os quali-signos do trabalho acima, registramos primeiramente a ausência de cores, visto que a imagem é composta completamente por preto, branco e tons cinzas. O uso de uma paleta monocromática evidencia o grande contraste na retratação de duas figuras, que ocupam a maior parte da tela. As formas e linhas utilizadas são majoritariamente orgânicas, exceto pelas retas dispostas em radial que atravessam o desenho. Um leve granulado texturiza a imagem. Na parte inferior, alguns caracteres brancos estão inscritos.

Passando ao signo relacionado ao seu objeto, identificamos duas figuras brancas e esguias, de aparência feminina. Elas trajam *smokings* (camisas brancas com listras verticais, ternos e calças pretas com faixas na cintura, gravatas borboleta) e chapéus, vestes tradicionalmente masculinas. Seus cabelos são curtos e seus rostos estão maquiados. A personagem na esquerda carrega uma faixa nos ombros e eleva seu chapéu em uma das mãos, observando-o. A da direita segura uma das alças de seu suspensório e ajeita o chapéu na cabeça, um lenço salta do bolso do seu casaco. Feixes de luz intensos as iluminam de cima.

4.1.3.2. Secundidade

Ao estudar o signo por si mesmo nesta obra, dentro da secundidade, precisamos levar em conta que, apesar de ser produzida tradicionalmente, o acesso a ela foi por meio de uma reprodução. No site em que foi retirada, a ilustração possui as dimensões de 1000 pixels de largura por 1135 pixels de altura. O desenho foi criado sobre papel, porém não se tem mais informações públicas a respeito desse suporte ou das técnicas de desenho e pintura utilizadas

nessa ilustração. Pelas texturas e aspecto geral, sua aparência é de uma combinação de grafite com algum tipo de tinta ou marcador.

Conectando os sin-signos ao seu objeto, fazemos especulações iniciais a respeito das intenções autorais e significações. Lopez retrata personagens femininas praticando *cross-dressing*, ou seja, vestidas em roupas do sexo oposto dentro do binarismo feminino-masculino compulsório. O ilustrador faz ainda uso da estética clássica da ilustração de moda para colocar, de modo quase literal, a subversão de gênero nos holofotes.

4.1.3.3. Terceiridade

Quanto às convenções sociais, a ilustração de Lopez pode ser classificada como contemporânea, por ser produto dos anos 80. Figurativa, devido ao seu realismo. E estilizada, por sua maneira de retratar os objetos. Quanto ao seu meio de criação, pode ser qualificada como uma arte tradicional.

Na obra, o único elemento textual é a assinatura do artista, em branco, na parte inferior do papel. No ambiente online em que foi postada, lê-se o seguinte enunciado: *"Bloomingdale's, models unknown,* 1982 (ANEXO F)*. Bloomingdale's* é o nome de uma rede de lojas de departamento de luxo estadunidense. Originalmente, a ilustração foi comissionada por essa marca, e por isso levou esse título no acervo de obras do autor. "models unknown" pode ser traduzido para "modelos desconhecidas", portanto não se tem conhecimento de quem são as pessoas retratadas. Já 1982 indica o ano de produção/divulgação da imagem.

Figura 18 - Legenda da obra Bloomingdale's acervo de obras de Antonio Lopez online

Fonte: (THE ANTONIO ARCHIVES, 2023)

Na segunda etapa de análise na terceiridade, ao observar o universo simbólico da obra conseguimos elaborar de forma mais profunda sobre as temáticas abordadas.

Cross-dressing é uma prática performática de gênero na qual um indivíduo se veste de acordo com a indumentária dedicada ao gênero "oposto" ao qual se identifica. Ela diferencia-se da arte drag por não possuir, necessariamente, um objetivo artístico ou implicar na criação de uma persona. Essa atividade, da forma como entendemos atualmente, remonta ao final do século XIX e início do XX, quando grupos de mulheres, em particular aquelas associadas as subculturas feministas lésbicas nova iorquina e parisiense, passaram a vestir roupas dedicadas ao "sexo oposto" como forma de contestação do papel social designado às mulheres na sociedade. Com o tempo, o vestuário feminino começou a incorporar gradualmente peças tidas como masculinas, com mais vigor após as guerras mundiais (CRANE, 2013). Segundo Crane (2013, p. 265): "Através de um processo de inversão simbólica, itens ligados à indumentária masculina ganharam novos significados – mais especificamente, a independência feminina – que desafiaram as fronteiras de gênero."

A partir de meados do século XX, esse tipo de ressignificação de peças se tornou mais frequente nas passarelas e estilistas vanguardistas passaram a reinterpretar os papéis femininos na tentativa de apresentar visuais anti-hegemônicos, adotando a ambiguidade sexual e a androginia, seja pelo deslocamento de significantes de gênero ou da supressão deles. (CRANE, 2013).

No início dos anos 80, quando Lopez cria a ilustração como divulgação para a *Bloomingdale's*, o terno feminino já era aceito, em alguma medida, com a popularização dos *power suits* no ambiente corporativo. Esses trajes podem ser lidos como uma tentativa de imprimir a identidade de uma mulher poderosa e bem-sucedida na esfera do trabalho. (CRANE, 2013). Os smokings, entretanto, não eram comuns, o que torna a escolha desse figurino pelo artista um convite para a interpretação da cena pela lente da desobediência de gênero.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Antes de iniciar as considerações finais a respeito do que foi observado nas obras, é importante ressaltar dois pontos. O primeiro é que entende-se que a busca por uma retratação unificada de indivíduos *queer* pode ser uma tarefa capciosa, devido as possibilidade reais de resultar em concepções estereotipadas. Deve-se ter sempre em mente que as vivências de uma pessoa jamais caberão dentro de um tipo ilustração ou estética, muito menos as de uma comunidade composta por membros múltiplos e diversos, como no caso da comunidade LGBTQIAP+. O segundo ponto de atenção é que, em determinadas instâncias, o reconhecimento de algumas obras como produtos *queer* requer uma sensibilidade que, normalmente, apenas sujeitos da comunidade ou muito próximos à ela terão. Algumas sutilezas escapam o olhar casual.

Tendo essas ressalvas postas, é possível observar algumas características comuns nos trabalhos abordados pela pesquisa e tantas outras criações que trazem como ponto central pessoas transviadas. As principais características comuns a essencialmente todas as obras desenvolvidas por criadores *queer,* e que abordam a temática, são a incorporação de vivências pessoais nas obras e/ou a utilização de referencial proveniente da comunidade LGBTQIAP+. O artista Lune frequentemente desenvolve composições que abordam os questionamentos a respeito de sua jornada como um indivíduo trans, além de incorporar conhecimentos que obteve sobre hábitos de pessoas LGBTQIAP+ no passado, como utilização de determinadas vestes ou práticas; Azevedo reverencia a cultura drag, pela qual tem tanto interesse e admiração, em suas obras; Lopez reflete o ambiente em que estava inserido, demonstrando, mesmo que de forma mais comedida (devido à época), o período de mudanças que foram as décadas de 60, 70 e 80 com a revolução sexual.

Quanto às possibilidades de representação de corpos *queer* dentro de ilustrações e desenhos de moda, observou-se a prevalência das seguintes frentes: 1) Corporalidade: como pontuado por Preciado (2014), o corpo é onde se cria o gênero. Algumas características físicas, ao serem representadas, denotam a identificação de um indivíduo *queer* dentro do contexto de uma arte. Pode-se citar homens com cicatrizes de mastectomia ou mulheres com pomo-de-adão saliente, por exemplo (esses não são atributos exclusivos de pessoas trans, mas podem ser indicadores usados na representação dessa população). 2) Informações de moda: como descrito anteriormente, o vestuário é uma forma muito efetiva de performar o gênero, dessa forma o emprego de determinadas roupas, cosméticos ou acessórios pode apresentar a identidade de gênero ou sexualidade de um personagem, levando em conta a carga cultural associada a esses itens. 3) Códigos: por muitas décadas, membros da comunidade LGBTQIAP+ se utilizaram de códigos como forma de identificar uns aos outros de forma discreta e segura, e também se apropriaram de muitos deles para lutar por suas causas. (NATIONAL GALLERIES OF SCOTLAND AND HEEHAW, 2022). É possível utilizar de muitos artifícios para passar uma mensagem *queer* de forma não tão explícita, como o emprego da paleta de uma bandeira, a incorporação de elementos historicamente ligados à comunidade LGBTQIAP+ (como penas de pavão, violetas, cravos verdes, triângulos rosas, etc.) ou ainda de alguma referência à mídias *queer*. 4) Contexto:

associado aos códigos, um personagem pode ser inserido em determinada ambientação, e dessa forma ser lido como *queer*. 5) Componentes textuais: por último, a forma mais categórica de ler a representação de uma pessoa como *queer* é com a incorporação de textos que denotam isso na obra.

De qualquer forma, quando observamos as representações de indivíduos *queer*, ainda percebemos uma forte conexão com as representações canônicas da moda. Mesmo quando desenvolvidas por sujeitos minorizados, ainda percebe-se uma forte influência de um padrão de beleza branco, magro, cisgênero e heterossexual. Pode-se presumir que a justificativa para esse comportamento seja apenas a forte presença desses valores no ideário coletivo durante décadas, porém há de se cogitar a existência de repressões por parte de um mercado conservador, receoso com a perda de lucros proveniente de abordar tópicos progressistas. Inseridos num modelo de negócios capitalista, criadores *queer* são obrigados a abrandar a forma como abordam temáticas importantes para si mesmos e suas comunidades, em prol da subsistência. Mesmo na internet, quando esses artistas buscam divulgar seus trabalhos em redes sociais, enfrentam a manipulação algorítmica da entrega de determinados conteúdos; Sabe-se que as empresas responsáveis por essas plataformas, efetivamente boicotam postagens de cunho LGBTQIAP+, diminuindo o alcance delas por meio de uma prática conhecida como *shadow banning* (em tradução livre: banimento às sombras). (JOSEPH, 2019; FOX, 2020). Por isso, procurar por artes relevantes à pesquisa foi um processo surpreendentemente difícil, visto a pouca prevalência das ilustrações no universo da moda atualmente e a natureza nichada das temáticas nesse meio. A vasta maioria das imagens encontradas, que atendiam os requisitos mínimos, ainda refletiam as formas canônicas vistas em Abling e Bryant, provando que ainda existem muitos avanços a serem feitos no quesito diversidade quando falamos de ilustrações de moda. São escassos os retratos de pessoas racializadas, LGBTQIAP+, gordas ou com deficiência que encontramos nas redes, mesmo entre as produções mais atuais.

Com base nos levantamentos dessa pesquisa, fica claro que o campo da ilustração e desenho de moda ainda é um território pouco explorado academicamente. A busca por novas abordagens dessas etapas do processo criativo podem revigorar práticas estagnadas e utilitaristas presentes no sistema de moda atual, porém, é necessário que novas propostas estejam de acordo com debates atualizados a respeito tanto do papel da moda na sociedade, quanto das discussões públicas a respeito de tópicos como diversidade e inclusão, sustentabilidade, novas tecnologias, entre tantas coisas. Em conclusão, a pesquisa atingiu seus objetivos iniciais, aprofundando ligeiramente a discussão a respeito das questões *queer* no universo da moda e evidenciando a necessidade de novas investigações que abordem as ilustrações e desenhos como objetos de estudo, sejam conectados aos assuntos *queer*, ou mesmo de uma forma mais geral, visto que poucos artigos tratam dessas matérias.

REFERÊNCIAS

ABLING, Bina. **Desenho de moda**. São Paulo: Blucher, 2011.

ART NOUVEAU. **Encyclopaedia Britannica**, 19 out. 2022. Disponível em: <https://www.britannica.com/art/Art-Nouveau>. Acesso em: 07 abr. 2023.

Atos performáticos e fenomenologia do gênero em Judith Butler. [Locução de]: Bryan Rangel. [S. l.] Sujeito em Perspectiva, abr. 2021. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/57HFKFSvrdileJVnkEthsS?si=gMbdaopYSveq7FAaXBr6kw>. Acesso em: 24 Out. 2022

AZEVEDO, João Victor. João Victor fala sobre design escolhido por Jaida Essence Hall para final de Drag Race: “Experiência surreal”. Entrevista concedida a Otávio Pinheiro. **Poltrona Vip**, 03 Mai. 2021. Disponível em:<https://poltronavip.com/entrevista-joao-victor-jaida-essence-hall-drag-race/>. Acesso em: 02 abr. 2023.

BENTO, Berenice. **Transviad@s**: gênero, sexualidade e direitos humanos. Salvador: Edufba, 2017.

BONA, S. F.; SILVEIRA, I. S.; RECH, S. R.; SANTOS, C. T. dos. O desenho no design de moda: as diferentes linguagens de representação aplicadas no processo projetual. **Projética**, *[S. l.]*, v. 10, n. 2, p. 63–80, 2019. DOI: 10.5433/2236-2207.2019v10n2p63. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/33012>. Acesso em: 5 nov. 2022.

BORRELLI-PERSSON, Laird. Before There Were Influencers, There Was Antonio, Illustrator Extraordinaire and Arbiter of Style. **Vogue**, [S.L.], 05 set. 2018. Seção *Runway.* Disponível em: <https://www.vogue.com/article/antonio-lopez-1970s-sex-fashion-disco-documentary-by-james-crump>. Acesso em: 23 abr. 2023.

BRYANT, Michele Wesen. **Desenho de Moda:** Técnicas de ilustração para estilistas. São Paulo, SENAC, 2012.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero:** feminismo e subversão da identidade. 16. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

COCHRANE, Lauren. Antonio Lopez: the fashion illustrator who revolutionised the industry. **The Guardian**, [S.L.], 08, out. 2017. Seção Fashion. Disponível em: <https://www.theguardian.com/fashion/2017/oct/08/antonio-lopez-the-fashion-illustrator-who-revolutionised-the-industry>. Acesso em: 23 abr. 2023.

CRANE, Diana. **A moda e seu papel social:** classe, gênero e identidade das roupas. Tradução de Cristiana Coimbra. 2. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2013. 529 p., il. ISBN 9788573598100.

FOX, Chris.TikTok admits restricting some LGBT hashtags. **BBC**, [s.l.], 10 set. 2020. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/technology-54102575>. Acesso em: 14 mai. 2023.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**, 7ª edição. Rio de Janeiro: Atlas, 2022.

GIL, Antonio Carlos. **Como Fazer Pesquisa Qualitativa**, 1ª edição. Rio de Janeiro: Atlas, 2021.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**, 7ª edição. Rio de Janeiro: Atlas,

2019.

GRAGNATO, Luciana. 2008. 85 f. Dissertação - **O desenho no design de moda.** (Mestrado em Design) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008. Disponível em: < https://ppgdesign.com.br/mestrado/dissertacoes/ > Acesso em: 5 nov. 2022.

HOLLANDER, Anne. **O Sexo e as Roupas**: a evolução do traje moderno. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.

KOCHAR, Sayam. Fashion Flat Sketches 101: All You Need to Know. **Techpacker**. 01 out. 2021. Disponível em: <https://techpacker.com/blog/design/what-you-need-to-know-about-fashion-flat-sketches/>. Acesso em: 5 nov. 2022.

JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. 11 ed. Campinas: Papiros Editora, 2007.

JOSEPH, Chanté. Instagram's murky 'shadow bans' just serve to censor marginalised communities. **The Guardian**, [s.l.], 08 nov. 2019. Opinion. Disponível em: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/nov/08/instagram-shadow-bans-marginalised-communities-queer-plus-sized-bodies-sexually-suggestive>. Acesso em: 14 mai. 2023.

LAURETIS, Teresa de. A tecnologia do gênero. In: HOLLANDA, Heloisa (Org.). Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p. 206-241.

LOPEZ, Antonio. **Bloomingdale's**. 1982. Reprodução. Disponível em: <https://www.theantonioarchives.com/new-page-1>. Acesso: 15 abr. 2023.

LOPEZ, Antonio. **Sportmax - Mantelli a ruota in colori flourescenti**. 1983. Reprodução. Disponível em: <https://www.theantonioarchives.com/new-page-1>. Acesso: 5 nov. 2022.

LOURO, Guacira Lopes. "Teoria *queer*: uma política pós-identitária para a educação". **Revista Estudos Feministas**. Florianópolis, 2001, v. 9, n. 2, p. 541-553. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-026X2001000200012>. ISSN 1806-9584. Acesso em: 12 out. 2022.

LUGLI, Daniele. A retomada da ilustração como um recurso para a construção de identidades na moda contemporânea. **Educação Gráfica**, *[S. l.]*, vol. 18, n. 2, p. 23-36, 2014. Disponível em: <http://www.educacaografica.inf.br/artigos/a-retomada-da-ilustracao-como-um-recurso-para-a-construcao-de-identidades-na-moda-contemporanea> Acesso em: 5 nov. 2022.

LUNE, Marlowe. About Marlowe. **marlowelune.com**, 2022. Disponível em: <https://www.marlowelune.com/about>. Acesso em: 10 abr. 2023.

LUNE, Marlowe. Meet The Artist. 5 out. 2022. Instagram: @marlowelune. Disponível em <https://www.instagram.com/p/CjVibFPu0n5/>. Acesso em: 10 abr. 2023.

MENEZES, M.; BECCARI, M. N. A Moda e a Teoria *Queer*: o unissex e o gênero neutro. **dObra[s] – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, *[S. l.]*, n. 32, p. 211–234, 2021. DOI: 10.26563/dobras.i32.1374. Disponível em: <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/1374>. Acesso em: 12 out. 2022.

MORRIS. BETHAN. **Fashion illustrator**: manual do ilustrador de moda. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cosac Nayfy, 2009. 240 p., il., color. ISBN 9788575036952.

MUGLER, Thierry. **Sketches for looks from the spring 1992 Cowboys collection**. 1992. Reprodução. Disponível em:

<https://www.wmagazine.com/story/thierry-mugler-montreal-museum-of-fine-arts-interview>. Acesso: 5 nov. 2022.

NATIONAL GALLERIES OF SCOTLAND AND HEEHAW. **The Queer Code: Secret Languages of LGBTQ+ Art**. Youtube, 24 de fev. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=w447WOQZNNQ&ab_channel=nationalgalleries>. Acesso em: 01 mai. 2023.

NEWTON, Helmut. **Rue Aubriot**. 1975. 1 Fotografia. Disponível em: <https://www.vogue.fr/fashion-culture/article/claudia-schiffer-memories-helmut-newton-documentary>. Acesso em: 23 abr. 2023

NICHOLSON, Linda; SEIDMAN, Steven (org). **Social Postmodernism**: Beyond Identity Politics. 1. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

OLIVEIRA, Mariana Mayumi Abe. **YVES SAINT LAURENT**: coleção pop art e a criação do le smoking para o outono-inverno de 1966. Cadernos de Clio, [S.L.], v. 11, n. 1, p. 118-143, jun. 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5380/clio.v11i1.79392>. Acesso em: 16 abr. 2023.

PEIRCE, C. S. **Semiótica.** Trad. José Teixeira Coelho Neto. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PIERRE MORNET. Pierre Mornet, 2023. Seção *Fashion*. Disponível em: <http://www.pierremornet.com/fashion>. Acesso em: 01 de abr. de 2023.

PRECIADO, Paul Beatriz. **Manifesto contrassexual.** Trad. Maria Paula Gurgel Ribeiro. 1. ed. São Paulo**:** N-1 Edições, 2014.

PRECIADO, Paul Beatriz. **Testo junkie**: sexo, drogas e biopolítica na era farmacopornográfica. Trad. Maria Paula Gurgel Ribeiro. 1. ed. São Paulo**:** N-1 Edições, 2018.

RIBEIRO, J. C. .; MATOS, M. . As performances de influenciadoras digitais de moda plus size na plataforma digital Instagram. **dObra[s] – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, [S. l.], n. 36, p. 125–143, 2022. DOI: 10.26563/dobras.i36.1608. Disponível em: https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/1608. Acesso em: 04 mar. 2023.

SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. 20. reimp. São Paulo: brasiliense, 2004.

SANTOS, Henrique Cintra. **A transnacionalização da cultura dos *Ballrooms***. 2018. 1 recurso online (180 p.) Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem, Campinas, SP. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1633675>. Acesso em: 13 abr. 2023.

SANTOS, Marco Antônio; BOFFI, Leticia Carolina. “Identidade de gênero de homens transexuais à luz de Paul Preciado”. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 30, n. 2, 2022.

SILVA, Sérgio Gomes da. Masculinidade na história: a construção cultural da diferença entre os sexos. **Psicologia:** Ciência e Profissão, [S.L.], v. 20, n. 3, p. 8-15, set. 2000. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s1414-98932000000300003>.

SONTAG, Susan. "Notes on Camp" In: Against Interpretation and Other Essays. Nova York: Farrer Strays & Giroux, 1964. p. 275-292.

THURLER, Djalma; AZVDO, Armando. A Arte é divina demais para ser normal: *drags queers* e políticas de subjetivação na cena transformista. **Revista Crioula**, [S. l.], n. 24, p. 222-238, 2019. DOI: 10.11606/issn.1981-7169.crioula.2019.162603. Disponível em:

<https://www.revistas.usp.br/crioula/article/view/162603>. Acesso em: 9 abr. 2023.

WELDON, Jo. **Fierce**: The History of Leopard Print. Nova York: Harper Design, 2018.

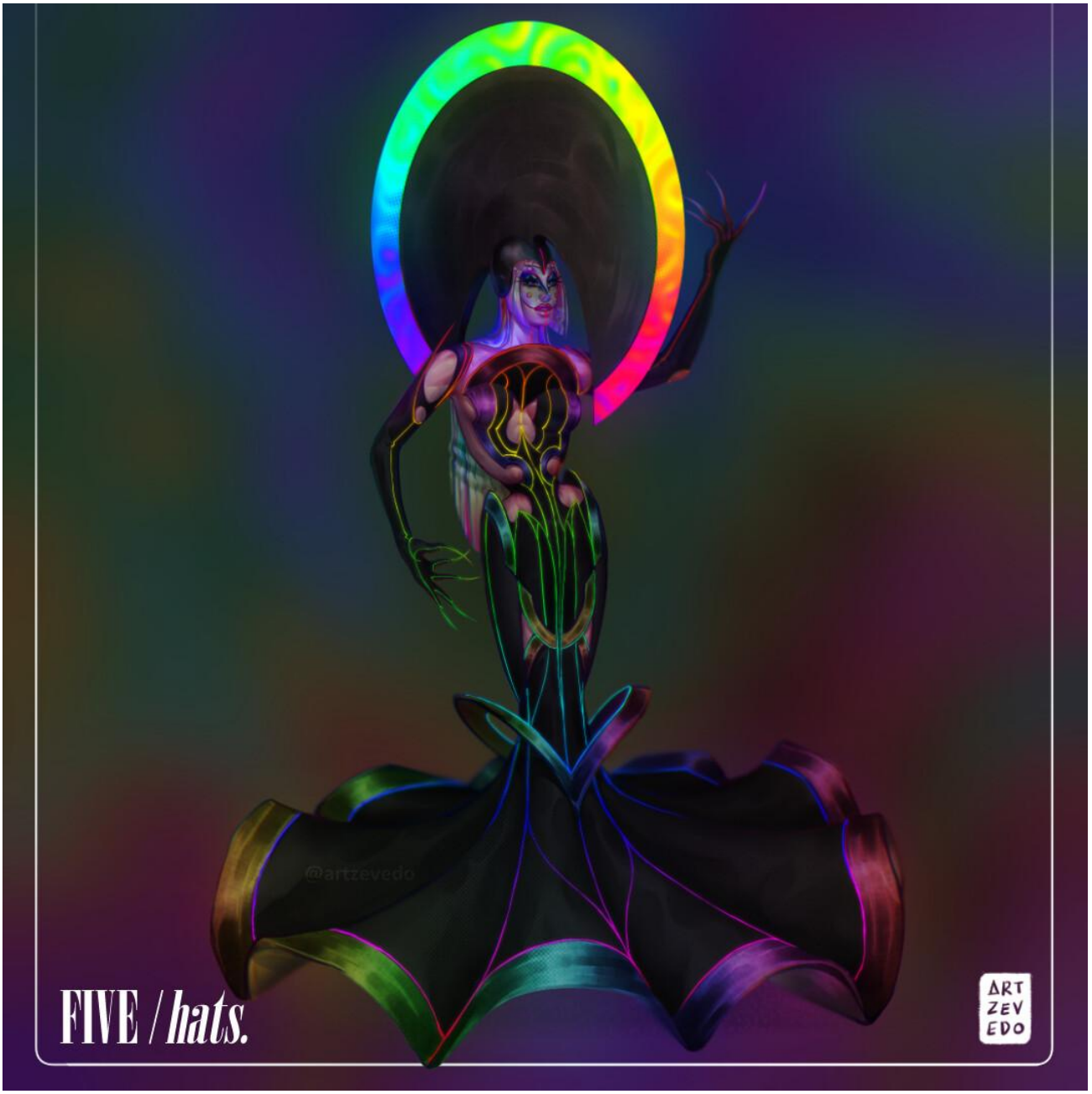
WYNN, Natalie. **Opulence | ContraPoints**. Youtube, 12 de out. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jD-PbF3ywGo&ab_channel=ContraPoints>. Acesso em: 10 abr. 2023.

ANEXOS

ANEXO A - Ilustração digital de autoria de Marlowe Lune, desenvolvida para o projeto *Merry Blackbird Postcard Society* no mês de abril de 2023.

Fonte: LUNE, Marlow, 2023. ***Modern Gentlemen***. Arte Digital. 1463 X 2048 pixels. Disponível em: <https://www.marlowelune.com/?pgid=juabmp64-3ddcf229-2fa9-42b7-9d00-2e3ac71818ac>. Acesso: 03 abr. 2023.

ANEXO B - Ilustração digital “*Hats*” de João Azevedo

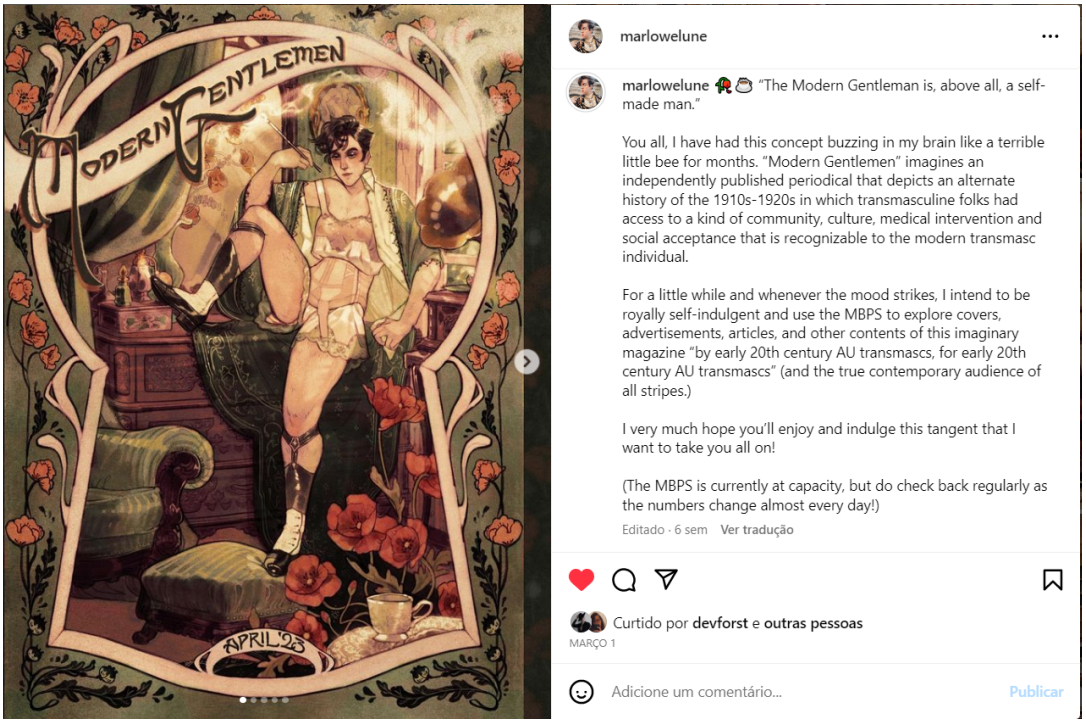


Fonte: AZEVEDO, João. 2021. ***Hats***. Arte Digital. 1080 X 1080 pixels. Disponível em: <https://artzevedo.artstation.com/projects/AqzWyN>. Acesso: 09 abr. 2023.

ANEXO C - Ilustração de Antonio Lopez

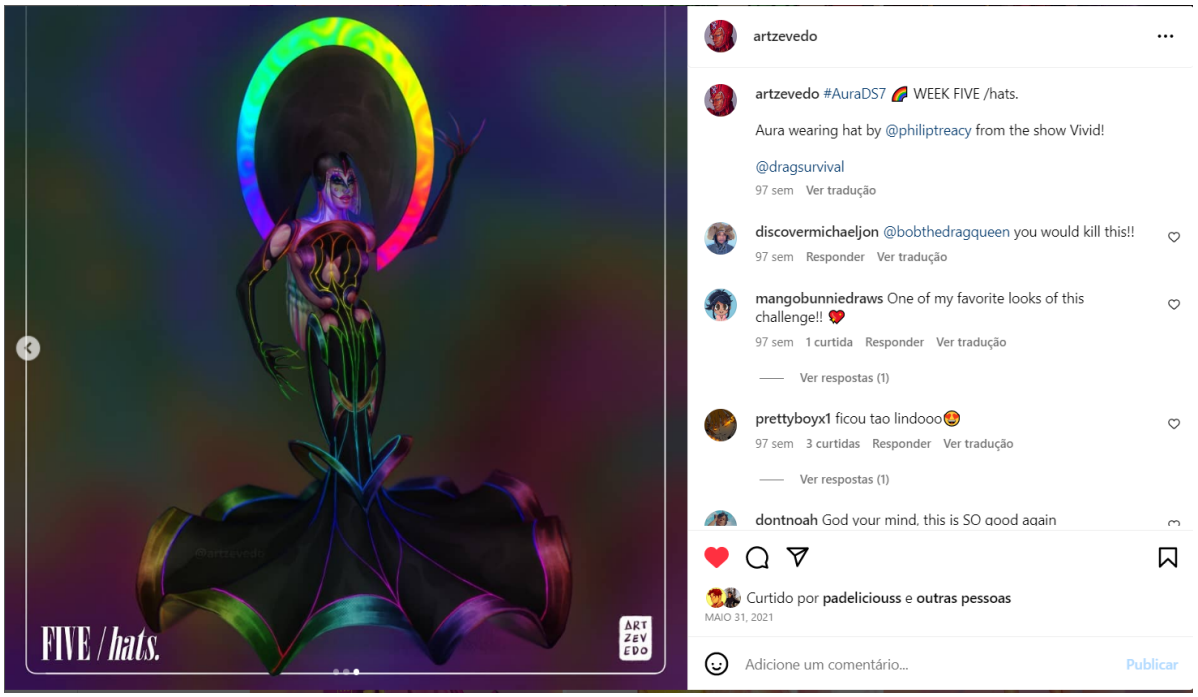
LOPEZ, Antonio. ***Bloomingdale's***. 1982. Reprodução. Disponível em: <https://www.theantonioarchives.com/new-page-1>. Acesso: 15 abr. 2023.

ANEXO D - Captura de tela da postagem da ilustração Modern Gentlemen de Marlowe Lune.



Fonte: LUNE, Marlowe. *Modern Gentlement*. 01 mar. 2023. Instagram: @marlowelune. Disponível em <https://www.instagram.com/p/CpQWgwDO7E5/>. Acesso em: 10 abr. 2023.

ANEXO E - Captura de tela da postagem da ilustração Hats de João Azevedo.



Fonte: AZEVEDO, João. *Hats*. 31 mai. 2021. Instagram: @artzevedo. Disponível em <https://www.instagram.com/p/CPjCnmgJ9ST/>. Acesso em: 10 abr. 2023.