

Centro de Tecnologia da Indústria Química e Têxtil

Faculdade SENAI CETIQT

Curso de Bacharelado em Design

Lucas Grosskopf da Costa Gama

Inferno

Desenvolvimento de coleção através do feio

Rio de Janeiro

2022

Centro de Tecnologia da Indústria Química e Têxtil

Faculdade SENAI CETIQT

Curso de Bacharelado em Design

Lucas Grosskopf da Costa Gama

Inferno

Desenvolvimento de coleção através do feio

Trabalho de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Design, da Faculdade SENAI CETIQT, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design.

Prof^a Luisa Helena Silva Meirelles

Rio de Janeiro

2022

Ficha Catalográfica

Grosskopf, Lucas

Inferno: Desenvolvimento de coleção através do feio / Lucas Grosskopf da Costa Gama. – Rio de Janeiro, 2022.

114 p.

Trabalho de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Design, da Faculdade SENAI CETIQT, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design.

1. Design. 2. Coleção I. Título.

Lucas Grosskopf da Costa Gama

Inferno

Desenvolvimento de coleção através do feio

Trabalho de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Design, da Faculdade SENAI CETIQT, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design.


Luisa Helena Silva Meirelles
Mestre em Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
Docente, SENAI CETIQT

Data de Aprovação: 30/11/2022.


Rosanna Naccarato
Especialista em Educação Estética, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro
Docente, SENAI CETIQT


Ana Paula Chaves Mello
Doutora em História e Crítica da Arte, Universidade Federal do Rio de Janeiro
Docente, SENAI CETIQT


Victória Fernandez Bastos

Coordenadora do Bacharelado em Design

Victoria Fernandez Bastos
Coordenadora Acadêmica do Curso de
Design de Moda
SENAI CETIQT

Dedicatória

Dedico esse trabalho para meu irmão, Igor Grosskopf, pois sem ele esse sonho não seria possível.

Agradecimento

Em primeiro lugar, quero agradecer minha família e principalmente ao meu irmão, Igor Grosskopf por me apoiar e me dar suporte para que esse sonho fosse possível, obrigado por acreditar em mim. Quero agradecer aos meus pais, Katia Grosskopf e Nelson Martins por sempre me incentivarem a seguir meu sonho não importasse o quão difícil parecesse e por se dedicarem a me ajudar nos momentos mais difíceis e também minha irmã Patrícia Grosskopf por estar sempre ao meu lado.

Também agradeço a todos que acreditaram em mim e estiveram comigo nessa jornada, minha amiga Tamires Simões por me escutar nos momentos mais difíceis e dar forças para continuar, agradeço minhas amigas de grupo: Fernanda Teixeira sempre ao meu lado em todos os trabalhos, Larissa Fernandes sempre quando preciso e ter aceito o compromisso de ser minha modelo e seu incentivo quando parecia impossível.

Agradeço todos os professores do curso design de moda do SENAI CETIQT que passaram pela minha turma, Claudia Mendes, Barbara Pucci, Breno Abreu, João Dalla Rosa, Solange Mezabarba, Ana Paula Carvalho, Lorelaine Taurino, Marcelo Silva, Gabriel Gimmler, Marco Aurélio, Bruna Luz, Diva Costa, Cristiane de Carvalho, Marilene Machado, Carla Costa, Tatiana Rissin, Amanda Vasconcelos, Rosa Basin, Ana Carolina, Rogerio Santini, Iria Wessler, Nathallia Guimaraes e Reginaldo Silva, e especialmente a minha orientadora, Luisa Meireles por me conduzir na minha pesquisa e por me manter motivado durante o processo e desenvolvimento, as professoras Ana Chaves e Rosanna Naccarato que assim como Luisa, me marcaram com seus ensinamentos acadêmicos tanto profissionalmente como pessoalmente, compartilhando seus conhecimentos sempre incentivando os alunos a conhecer mais e por aceitarem participar da minha banca. A todos os professores, obrigado por todo conhecimento compartilhado e dedicação por terem ajudado na minha caminhada como profissional.

Obrigado a todos que contribuíram para esse sonho se tornar realidade.

A beleza pode vir dos lugares mais estranhos.
E as coisas feias são as que mais olho, porque
as outras pessoas tem tendência a ignorar
coisas feias. Eu acho beleza no grotesco.
(Alexander McQueen)

Resumo

Esse trabalho tem como objetivo a identificação do feio na arte e na moda para assim desenvolver uma coleção de moda com inspiração no inferno de Dante Alighieri. Baseando-se em estudos bibliográficos que busca o feio ao longo da história procurando seu oposto, o belo, buscamos o belo segundo Aristóteles, o belo segundo Santo Agostinho e o belo segundo De Bruyne, para assim identificarmos o feio. Na arte, estudos das obras de Francis Bacon e seu retrato do feio. Na moda trazemos as peças e as peças de Alexander McQueen e sua visão de beleza. Um resumo do inferno de Dante com as gravuras de Gustave Doré para um melhor imaginário do leitor. Apresentamos os experimentos feitos buscando texturas e novos olhares de modelagem onde ao final apresentamos os resultados a coleção que se baseia.

Palavras-chave: Design. Feio. Inferno Dantesco. Coleção

Abstract

This work aims to identify the ugly in art and fashion for the development of a fashion collection inspired by Dante Alighieri's inferno. Based on bibliographic studies that seek the ugly throughout history, seeking its opposite, the beautiful, due to the lack of studies on the subject, we seek the beautiful according to Aristotle, the beautiful according to Saint Augustine and the beautiful according to De Bruyne to identify the ugly. . In art, studies of Francis Bacon's works and his portrait of the ugly. In fashion we bring Alexander McQueen's pieces and shows and his vision of beauty. A summary of Dante's inferno with engravings by Gustave Doré for a better reader's imagination.

Key-words: *Design. Ugly. Dante's Hell .Collection*

Sumário	Introdução	12
	1. Moda e arte: Integração através do feio	13
	1.1 O que é Feio?	13
	1.2 Francis Bacon: O pai do feio na arte	17
	1.3 Alexander McQueen: Moda do Feio	19
	2. Inferno de Dante	28
	2.1 Círculos do inferno	28
	2.2 Inferno na arte	39
	3. João Pimenta	41
	3.1 A marca	41
	3.2 Produto	41
	3.3 Preço	43
	3.4 Praça	43
	3.5 Promoção	43
	3.6 Público	45
	4. Coleção	48
	4.1 <i>Sketchbook</i>	48
	4.2 Cartelas	51
	4.3 Experimentos	54
	4.4 Release	74
	4.5 Coleção	85
	4.6 Fichas de desenvolvimento	88
	4.7 Desenvolvimento do protótipo	100
	4.8 Editorial	104
	5. Considerações finais	109
	Referencias	111

SENAI CETIQT

 **SENAI**
Iniciativa da CNI - Confederação
Nacional da Indústria

Introdução

Nos últimos tempos com o avanço das redes sociais, Instagram principalmente, observo o mundo em que as pessoas sempre estão buscando pelo belo e perfeito, um mundo onde não tem espaço para “outras belezas”, apenas o que a maioria considera belo. Por esse motivo trago como tema “Inferno: Desenvolvimento de coleção através do feio” em que busco através da moda e da arte elementos visuais que me auxiliem na busca do feio para assim no final do projeto eu seja capaz de desenvolver uma coleção inspirada no Inferno da Divina Comédia (1304-1321) de Dante Alighieri (1265-1321), com peças conceituais e experimentais traduzindo os elementos encontrados no que é considerado feio. O objetivo é apresentar uma coleção de moda autoral baseada no Inferno de Dante Alighieri, buscando um novo olhar para o feio onde ele se torna belo, voltada para o público feminino e masculino com peças experimentais. Identificando elementos visuais que são relacionados ao feio e grotesco, pesquisar e analisar marcas e estilistas que já trabalharam/trabalham com o este tema, como Alexander McQueen. Analisar formas, cores, texturas de artistas que transmitem o medo em suas artes, mais especificamente em Francis Bacon e artistas que já trabalham com o tema do Inferno de Dante, como Doré e Botticelli. Experimentar novas modelagens através de técnicas como *moulage* e estudos voltados para alfaiataria, empregando diferentes materiais, têxteis e não têxteis.

O mercado da moda está sempre pensando no lado comercial e deixando muitas vezes a criação em segundo plano e assim repetindo os padrões estéticos do belo. Buscando pela beleza no feio, o trabalho foca na criatividade e criação de novas peças, mesmo que não sejam “comerciais”, através de modelagens, cores e texturas que traduzam o tema da coleção, Inferno de Dante. Com o problema de como encontrar beleza no que é considerado feio e como traduzir o feio em uma coleção de moda? Qual o público vou atingir com essa coleção? Quando uma “coisa” é bem-feita, majestosa, mesmo que ela seja considerada feia, ela tem sua beleza aos olhos de “alguém”. Pessoas que fogem do padrão seriam atraídas pela coleção. A pesquisa será feita bibliograficamente em livros como História da Feiura de Umberto Eco e Poética de Aristóteles, sites e vídeos, e criativa, com experimentação da modelagem através de *moulage* com tecidos e outros materiais, cores, texturas e formas. Pesquisa de público com questionários *online* para encontrar possíveis clientes.

1. – Moda e arte: Integração através do feio

No mundo onde o belo é frequentemente almejado pela maior parte da população e recentemente a busca do belo e perfeito parece ter ganho mais força com o avanço das redes sociais, principalmente o Instagram, onde cada vez mais pessoas usam filtros para corrigir suas “imperfeições”, algo que a própria rede social parece encorajar quando em 2016 retirou a postagem de linha cronológica colocando um algoritmo, que até hoje não se sabe ao certo como funciona, selecionando as imagens para que apareça primeiro para seus usuários (EXAME, 2020).

Indo contra esse avanço, queremos buscar o belo no feio, mas para isso, precisamos definir e entender o que é feio.

1.1 – O que é Feio?

Antes de entender o que é feio, precisamos entender seu oposto, o belo. Muito se fala do belo no campo da estética e discussões ao longo do tempo em volta do assunto, mas, o que é o belo?

Belo é considerado, tudo o que nos agrada através dos

sentidos: visão, audição, olfato, paladar e tato que nos proporcionando o prazer sensível e/ou espiritual (SUBLIME FILOSOFIA, 2022). Vários pensadores se debruçaram ao longo do tempo para refletir a respeito do belo. Para Platão, o belo existe apenas no mundo intangível (perfeito), mundo esse que a alma já havia contemplado o belo antes de se unir com o material. Um cavalo só é belo no mundo intangível, sendo o cavalo do mundo sensível (imperfeito) apenas uma imitação do cavalo que existe no mundo intangível (SUASSUNA, 2013, p. 27). Já para o filósofo e religioso Santo Agostinho de Hipona, existia o paradoxo, pensado na ambiguidade, o pequeno e o grande, o bem e o mal, o belo e o feio. Ele define o belo “como um todo harmonioso, que possui unidade, proporção, igualdade e ordem, já que o belo é reflexo da criação divina e da perfeição de Deus, que é belo, bom e verdadeiro” (SUBLIME FILOSOFIA, 2022). Aranha (1997) diz que para Kant, o belo é “aquilo que agrada universalmente, ainda que não possa justificá-lo intelectualmente”, ou seja, o belo é o resultado da relação sujeito, quem contempla, e objeto, o contemplado, sempre que algo for satisfatório para alguém, este será belo.

O conceito de belo se modifica ao longo da história, sendo para os gregos antigos, belo aquilo que está relacionado com mundo intangível, sendo impossível o belo no mundo sensorial. Na Idade

Média, o belo era definido ao sagrado e a Deus, o que não tinha ligação com o sagrado era feio. Atualmente, o belo se torna subjetivo, já que a visão de belo varia de ser para ser.

Assim, podemos afirmar que o feio está no indivíduo, assim como o belo, ao contemplar o objeto, sem uma definição do que é feio. Mas para esse estudo, vamos procurar o que seria feio visualmente, em específico no campo da arte. Primeiro precisamos entender a diferença de arte “feia”, quando a arte é falha, mal realizada ou quando o artista não tem conhecimento da técnica e dos materiais escolhidos para a representação da sua ideia, e a arte “do feio”, quando o assunto a ser trabalhado é o feio, “da boa Arte que cria a Beleza através do Feio, e não do Belo [...]” (SUASSUNA, 2013, p. 119).

Os gregos que seguiam os pensamentos de Belo como Platão, eliminavam arte feia e a arte do feio, já que para eles “a Arte é uma tentativa de aproximação dos arquétipos, dos modelos ideais de todas as coisas, os seres feios devem ser colocados de lado, porque somente os belos refletem com mais intensidade a Beleza ideal, absoluta” (SUASSUNA, 2013, p. 119). Também na Grécia antiga, Aristóteles já identificava o que pode ser considerado feio na arte quando diz:

Parece ter havido para a poesia em geral duas causas, causas essas naturais. Uma é que imitar é natural nos

homens desde a infância e nisto diferem dos outros animais, pois o homem é o que tem mais capacidade de imitar e é pela imitação que adquire os seus primeiros conhecimentos; a outra é que todos sentem prazer nas imitações. Uma prova disto é o que acontece na realidade: as coisas que observamos ao natural e nos fazem pena agradam-nos quando as vemos representadas em imagens muito perfeitas como, por exemplo, as reproduções dos mais repugnantes animais e de cadáveres (ARISTÓTELES, 2008, p. 42)

Aristóteles já identificava que certos artistas tinham mais interesse em representar animais repugnantes e cadáveres do que o Belo. Porém é só Santo Agostinho, um dos primeiros a definir o que é feio na arte, como afirma Suassuna (2013, p. 119-120). Para ele o feio, na arte, só existia para enfatizar o belo, sendo o belo ligado ao bom e o feio ligado ao mal, pensamento esse que levamos até os dias atuais. Edgard de Bruyne (1930, p. 319-320) acrescenta, através do pensamento de Santo Agostinho, que o feio surge na arte para nos fazer admirar a “vitória” e como a forma do Belo se destacar e de nos fazer compreender o sentido da vida, “contemplar coisa que a vida ordinária não nos permite admirar” (apud. SUASSUNA, 2013, p. 122). Ele se aprofunda no pensamento de como o feio nos faz contemplar a vida, continua:

Nos causa essa singular mistura de sentimentos de horror, de temor, de repulsa, de piedade, de curiosidade? É porque ele nos revela o profundo mistério da nossa realidade complexa, porque ele nos faz sentir, num mistério estranho, o valor da nossa vida, a miséria que nos espreita e que contradiz tão cruelmente nossos desejos, nossas esperanças e nossos pensamentos... Quando o Feio surge na Arte, é um meio de... nos fazer captar de modo intuitivo, o sentido da vida. (DE BRUYNE, 1930, p. 319-320, apud SUASSUNA, 2013, p. 122).

Porém, não necessariamente precisa existir o Belo no quadro, apenas o Feio como no quadro “Criança Morta” de 1944 do pintor Candido Portinari, que representa a Morte, o espectador observa e admira sem precisar passar por ela mesmo que seja algo inevitável da vida, então o Feio pode ser Belo apenas por ser Feio.

Umberto Eco em uma entrevista para Edney Silvestre (2007) diz como fomos moldados ao longo da história a identificar o feio como inimigo de duas maneiras diferentes, a primeira que quem é feio é inimigo, nesse caso ele cita as bruxas que eram caçadas apenas por serem mulheres idosas e de aspectos feio e queimadas em fogueiras, e a outra é tornando o inimigo feio. Nesse segundo caso ele cita os cartazes da Segunda Guerra Mundial onde os Judeus eram caracterizados de forma exagerada e racista. Ainda na entrevista, o escritor diz que as vanguardas do século 20, Surrealismo, Dadaísmo, Cubismo, Expressionismo entre outras, que se propuseram a ir contra os padrões estéticos da época, contestando o que é Belo e o que é

arte, propiciando que nos dias atuais pudéssemos termos um “politeísmo” da beleza.

Desarmônico, assimétrico, desproporcional, profano, mal, inquietante são alguns adjetivos que podemos então ligar ao Feio. Podemos afirmar que seria uma forma de curiosidade, repulsa e fascinação que atrai os olhares para a arte do feio, e que podemos achar beleza nela, mesmo que uma beleza mórbida.

Vários são os artistas que trabalharam através do feio em suas obras, para esse estudo separamos três: Francisco de Goya em suas representações de bruxas e seres monstruosos; Pablo Picasso com suas musas em formas desproporcionais e assimétricas e Junji Ito que em seus livros ilustrados com representações de *body horror* (horror corporal ou horror biológico) como podemos ver nas imagens a seguir (figuras 1, 2 e 3). Para trabalho de conclusão de curso, vamos utilizar o “Pai” do feio na arte, Francis Bacon.

Figura 1 - El Aquelarre



Fonte: Arte e Artistas (2021)

Uma das diversas obras de Francisco de Goya representando bruxas, além de seres mitológicos e guerras que também era retratado.

Figura 2 - Les Demoiselle d'Avignon



Fonte: Artrianon (2021)

As musas deformadas e assimétricas produzida por Pablo Picasso, aparecem vestindo apenas máscaras assustadoras.

Figura 3 - Uzumaki



Fonte: Retrofuturista (2022)

Junji Ito com suas representações de *body horror*, transforma temas cotidianos em histórias aterrorizantes com imagens bizarras e belas.

1.2 – Francis Bacon: O pai do feio na arte

Francis Bacon foi um artista anglo-irlandês nascido em 28 de outubro de 1909, e expulso de casa aos 17 anos por seu pai, militar, que não aceitava sua sexualidade. Bacon passou por Berlim e Paris antes de voltar para Londres, teve um curto período trabalhando como decorador de interior. Inspirado por Pablo Picasso e de maneira autodidata, começou a fazer alguns quadros cubistas até chegar nos quadros surrealistas (ESCOLAS DAS ARTES, 2020).

Uma de suas inspirações era o corpo humano: ossos, músculos e vísceras, ele dizia que via beleza nas carnes penduradas nos açougues nas suas cores e aparências. A boca era outra inspiração, não uma boca sorridente e alegre, mas sim uma boca que grita e sofre, muito vindo do filme “O Encouraçado Potemkin” de 1925, que viu quando jovem, em específico na cena em que uma mulher é morta a tiros e tem um plano fechado em seu rosto. Um de seus fascínios era o quadro “Retrato de Inocêncio X” de 1650 do artista Diego Velázquez, Bacon fez aproximadamente 40 releituras segundo Patrícia de Camargo (2019), umas dessas releituras, e a mais conhecida, é “Estudo após Retrato de Velázquez do Papa Inocêncio X” de 1953 onde podemos encontrar também o fascínio de Bacon pela boca.

Depois dessa introdução ao artista, escolhemos três obras de

Francis Bacon para análise, são elas: “Estudo após Retrato de Velázquez do Papa Inocêncio X” de 1953, “Três estudos para uma Crucificação” de 1962 e “Autorretrato” de 1971.

Figura 4 - *Study After Velázquez's Portrait of Pope Innocent X* (1953)



Fonte: Francis Bacon (2018)

Partimos então para uma pequena análise na obra em si, “Estudo após Retrato de Velázquez do Papa Inocêncio X” de 1953 (figura 4). Na releitura, além da boca aberta de dor ou nesse caso atormentador, Bacon usa cores complementares, o roxo na vestimenta do papa e o amarelo na sua “cadeira elétrica”,

que apesar de harmônicas, transmitem desconforto, linhas delimitam o espaço, dando uma sensação de claustrofobia para quem a vê, também há uma espécie de cortina entre o quadro e o leitor.

Figura 5 - *Three Studies for a Crucifixion* (1962)



Fonte: Art Blart (2009)

Outro quadro que usaremos para estudo é “Três estudos para uma Crucificação” de 1962 (figura 5), um tríptico, muito utilizado por Bacon em suas obras. Na primeira imagem, podemos identificar a visão de uma criatura deitada na cama e observamos parte de sua perna putrefata mostrando sua carne e osso, há também duas figuras humanas, mesmo que não tenha uma forma definida e aparentemente

distorcidas, as figuras parecem estar em uma espécie de quarto, que mesmo com janelas e porta, estão enclausuradas. Na segunda parte, vemos o ser em posição fetal deitado na cama com todo seu corpo já pútrido, com sangue e vísceras ao seu redor, pintada de formas que não identificamos no primeiro olhar. Na terceira parte fica claro seu fascínio pela carne, podemos ver o corpo morto do ser crucificado em uma espécie de altar com seu interior exposto, carne, tórax e coluna vertebral com o restante do corpo deformado. Os três quadros usam cores análogas, um vermelho que lembra o sangue e o laranja, no último quadro. Bacon usa cores complementares, mesmo que em uma pequena parte do quadro. Todo o tríptico parece contar uma história de doença e morte do ser humanoide confinado nos três quadros.

A última obra que analisaremos é “Autorretrato” de 1971 (figura 6). Nela Bacon usa cores mais frias e tristes, tons de azuis e preto, quase uma paleta de cor única. O rosto deformado que parece misturar corpo e alma, como uma transcendência do corpo, uma imagem fantasmagórica. É possível identificarmos um rosto, mas as formas são desproporcionais, desarmônicas, feias.

Figura 6 - Self-portrait (1971)



Fonte: Francis Bacon (2018)

Francis Bacon enxergava beleza onde para muitos não há e conseguia trazer tal beleza para suas artes. Contrariando a ideia de que Beleza é simétrica e harmônica, Bacon trazia seres humanoides disformes, criaturas indescritíveis, o pior do homem, carne, osso, podridão e doenças, mesmo trabalhando com cores complementares ou análogas, consegue imprimir sua beleza.

Não só nas artes plásticas o feio é explorado, na música, o trítone pode ser considerado um tom feio já que é um tom desarmônico e causa um certo incômodo em quem ouve. Muito usado por bandas de metal como Black Sabbath e pela banda Metálica na música *Enter Sandman*. Na moda, John Galliano explora sua criatividade na *Maison Margiela* com roupas de alta costura consideradas feias pelas suas formas e texturas ou Comme des Garçons com estruturas que ultrapassam a silhueta do corpo humano, porém, ninguém trabalhou melhor o feio do que Alexander McQueen.

1.3 – Alexander McQueen: O feio na moda

Nenhum estilista expressa melhor o feio, o grotesco, o medo na moda com Alexander McQueen, gênio que sempre impressionava de modo positivo, ou negativo, o público em seus shows, agonia, angústia e medo eram algumas palavras usadas para definir seus desfile ou suas peças.

Lee Alexander McQueen, foi um estilista nascido em 17 de março de 1969, Inglaterra. Começou como assistente de alfaiate na *Savile Row*, rua de Londres conhecida por seus alfaiates, aos 16 anos. Mais tarde formou-se na *Central Saint Martins*, sua coleção de conclusão, inspirado na história do assassino “Jack o estripador” com o nome de “*Jack the Ripper stalks his victims*” (Jack o estripador persegue suas vítimas) já mostrava o DNA de suas criações. (FOX, 2012, p. 9-16)

Estupro, morte, guerra, manicômio, doença, bruxas seres híbridos, inteligência artificial e até mesmo filmes como *The Shining* (O Iluminado) de 1980 ou *Taxi Driver* de 1976 foram dos alguns dos temas que serviram de inspiração para McQueen em suas coleções. Além das roupas, ele pensava em seus desfiles que eram verdadeiras apresentações teatrais, tanto em questão de cenário quanto da atuação das próprias modelos. Algo muito esperado por quem via seus desfiles era seu final em que McQueen, na maioria deles, trazia

uma performance como encerramento

Para expor melhor o uso do feio em suas coleções, faremos a análise de três desfiles, “Joan” de 1998, “Voss” de 2001 e “The horn of plenty” de 2009.

Figura 7 - Joan Runway



Fonte: Art Blart (2009)

Começaremos com “Joan”, coleção de inverno de 1998 em que McQueen conta do seu ponto de vista a história de Joana d’Ark, santa canonizada pela igreja católica após a mesma tê-la queimada viva em uma fogueira. Na passarela, cinzas que lembravam um vulcão que acabara de adormecer, as modelos usavam lentes de contato e cabelos com corte medieval e às vezes a falta dele, transformava as modelos em seres infernais. A alfaiataria e roupas com modelagens

assimétricas em tom de preto e vermelho que lembram o fogo, o sangue, a carne; couro com textura de réptil, cota de malha e o tartan escocês, um xadrez típico escocês, com referência à rainha Maria da Escócia, perseguida e morta assim como Joana. Além disso há a presença de estampas com fotografias da família Romanov. (LONG LIVE MCQUEEN, 2013)

Figura 8 - Joan look 2

Três peças se destacam na coleção, o primeiro, um vestido longo sem mangas de gola alta e com um véu feito todo em cota de malha fazendo uma clara referência à armadura usada por Joana nas guerras (figura 8).



Fonte: Long Live McQueen (2013)

Figura 9 - Joan look 78



O segundo é um vestido curto que cobre todo o rosto e cabeça, as mangas longas e uma capa toda em renda vermelha, lembrando carne humana ao ser queimada, com se a modelo estivesse em carne viva (figura 9).

Fonte: Vogue Runway (2015)

A última peça, a que encerra o desfile, é um vestido sem manga, como o anteriormente mencionado, cobre todo o rosto e a cabeça, bordado com canutilhos vermelhos que parece se “desfazer” quanto mais se aproxima de sua barra dando a sensação que a modelo está sendo queimada viva. Essa imagem é reforçada com a apresentação da modelo em um círculo, feito no chão, que logo começa a pegar fogo, a ideia fica mais clara com os movimentos de dor até sua “consagração divina” ao final do show (figura 10).

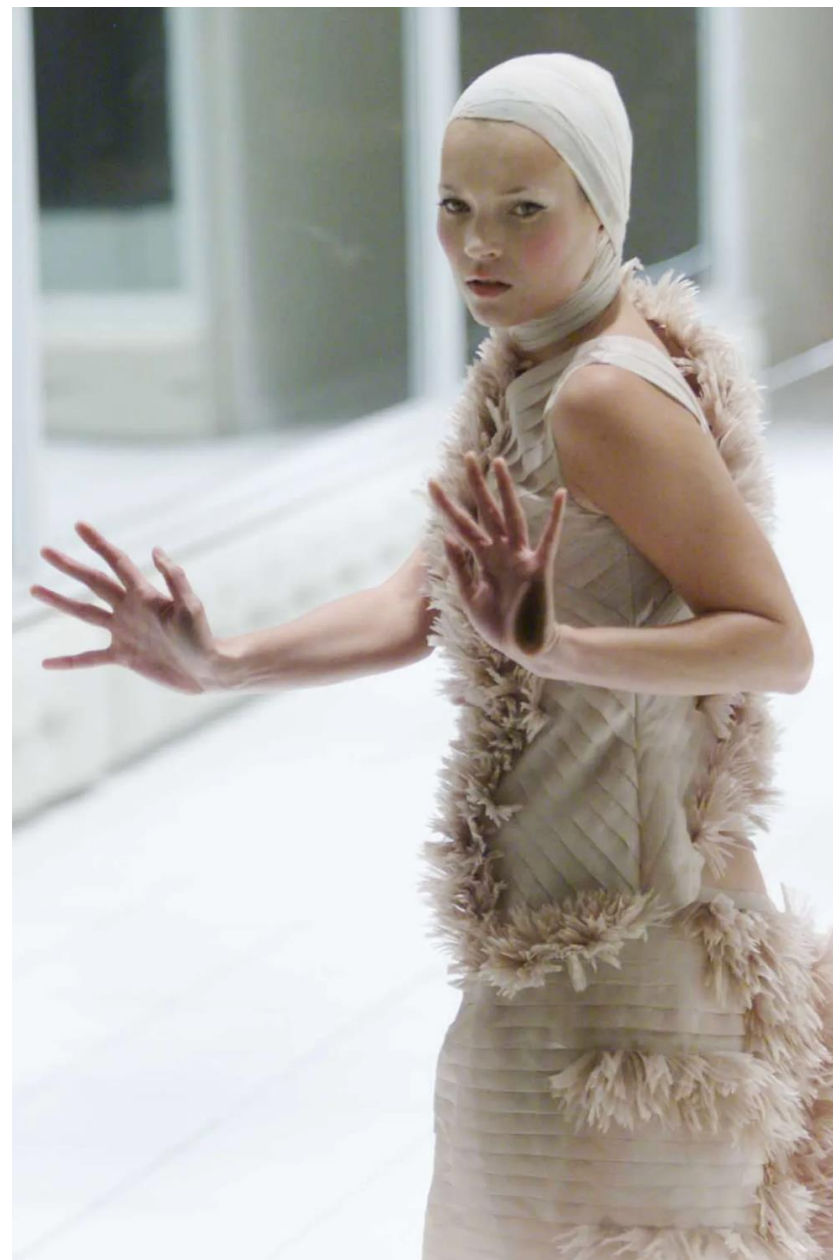
Figura 10 - Joan look 82



Fonte: FFW (2020)

O segundo show que iremos analisar é “Voss”, coleção primavera/verão de 2001, sendo um de seus desfiles mais lembrados. A loucura, o insano, o doentio guia McQueen nessa coleção, a passarela era uma caixa espelhada onde os espectadores eram obrigados a se observar até o começo do desfile, auto-observação propositalmente pensada por Alexander já que a maior parte do público eram jornalistas e críticos de moda. Quando as luzes do interior da caixa se acendem as modelos entram e o público passa a vê-las como estivessem no quarto de um manicômio, mas elas não podem ver a plateia. A parte superior dessas “paredes” é acolchoada e toda branca, existe uma caixa menor no meio que agora é apenas uma parte do cenário. As modelos com as cabeças enfaixadas, umas andam desnorreadas pela caixa e batendo no vidro quase com um paciente que acabara de sair de uma cirurgia e outras rindo como pacientes de um hospício. Nas peças, apesar de cores sóbrias e tons de azuis e verdes quase imperceptíveis, há uma diversidade de materiais: penas, plumas, acrílico, madeira, peças de quebra-cabeça e conchas, revelando não existir limites para sua criatividade neste desfile. Mais uma vez a alfaiataria está presente, sobretudo feita de flores bordadas, vestidos que cada vez mais vão se enchendo de babados. (LONG LIVE MCQUEEN, 2013) Muitas peças são únicas e fascinantes, destacamos três *looks* para análise dessa coleção.

Figura 11 - Kate Moss Voss



Fonte: GATA Magazine(2021)

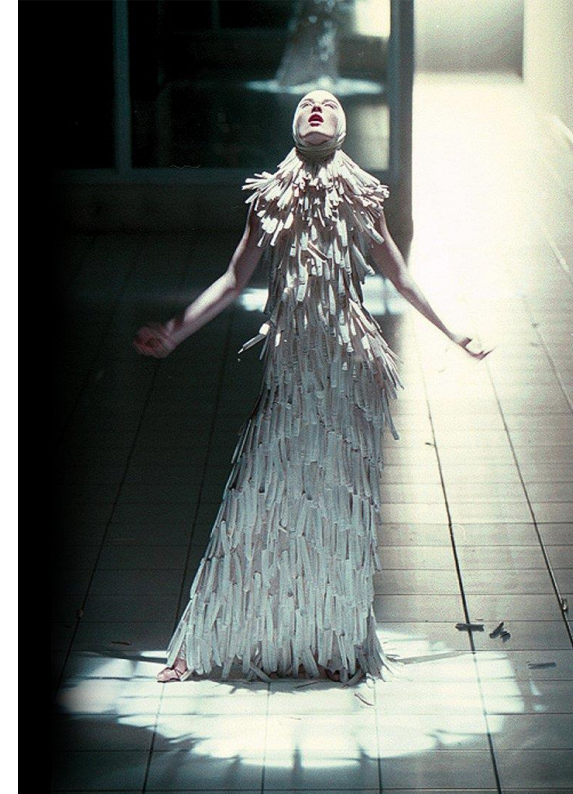
Figura 12 - Voss look 10



Fonte: MET Museum (2011)

O primeiro, inspirado pelas vestimentas do oriente, uma “camisa de força quimono” em tom de cinza azulado e todo bordado com pássaros, flores e musgos e uma *headpiece*, outra característica do estilista, muitos desenvolvida em parceria com o chapeleiro inglês Philip Treacy, também bordado com musgos (figura 12).

Figura 13 - Voss look 33



Fonte: SHOWStudio (2019)

O segundo, um vestido longo reto sem manga e com gola alta inteiramente bordado com conchas de mexilhões, esse com uma apresentação própria, a modelo que entra com dificuldade no desfile devido ao peso do próprio, ao chegar no meio da “passarela”, as luzes se apagam apenas com foco na modelo que começa a destruir o vestido, puxando as conchas, como se estivesse arrancando a própria pele. (figura 14)

Figura 14 - Voss look 76



Fonte: Harper's Bazaar Germany (2015)

No final do desfile as paredes da caixa do centro se quebram revelando uma mulher gorda, inclinada sobre um divã feito de chifres e peles de animais, vestindo apenas uma máscara de respiração com mariposas ao seu redor, representando a beleza vista por McQueen (Figura 16), uma releitura de uma fotografia “*Sanitarium*” de 1983 do fotógrafo Joel Peter Witkin (figura 17) (McQueen, 2018).

O último, um vestido evasê assimétrico com gola alta bordada com lâminas de microscópio pintadas de vermelho, a saia confeccionada com penas de avestruz vermelhas e pretas trabalhando a dualidade com a leveza das penas e a rigidez das lâminas (figura 15).

Figura 15 - Voss finale



Fonte: FFW (2020)

Figura 16 - *Sanitarium* 1983



Fonte: Etherton Gallery (2022)

O último desfile que iremos analisar é “*The horn of plenty*” 2009. Nessa coleção, McQueen parece buscar transformar o “belo” da moda, inspirado por estampas de silhuetas clássicas de Coco Chanel, Christian Dior, Cristóbal Balenciaga, Yves Saint Laurent e até mesmo em alguns de seus trabalhos passados. Começando pelo cenário que apresentava um “lixão” no centro, onde é possível ver peças de seus outros desfiles, todas pintadas de preto (figura 18). As modelos pareciam seres vindos de outro planeta, com a pele pálida, sem sobrancelha e bocas enormes. Peças composta por três cores, preto, branco e vermelho, com muita variedade de texturas: couro, pelo, pelugem, seda, penas, além das variedades de estampas, listras, arlequins, *pied de poulet*. Além disso, uma estampa que se transforma, foi inspirada nas gravuras de Maurits Cornelis Escher, e estampas com caleidoscópicas de serpentes e ossos. Acessórios de cabeça feitos de latas de refrigerante, guarda-chuva, calota de roda e formas indescritíveis (LONG LIVE MCQUEEN, 2015). Assim como as análises anteriores, destacamos três peças.

Figura 17 - *the horn of plenty runway*



Fonte: Joseph Bennett (2022)

Figura 18 – *The Horn of Plenty* Look 22



Fonte: *Vogue Runway* (2009)

A primeira, um vestido godê armado longo com calda e sem alça, uma referência ao *New Look* de Christian Dior, como uma crítica à indústria da moda, o acessório na cabeça lembra um guarda-chuva preto aberto (Figura 19).

No segundo, ele traz uma peça já usada na coleção “*Eye*” primavera/verão de 2000 (figura 20), uma espécie de armadura que cobre todo rosto feita de placas de metal com uma gema vermelha no meio de cada placa, mas dessa vez a modelo usa um vestido longo com estampa digital de serpente feita em caleidoscópio (figura 21)

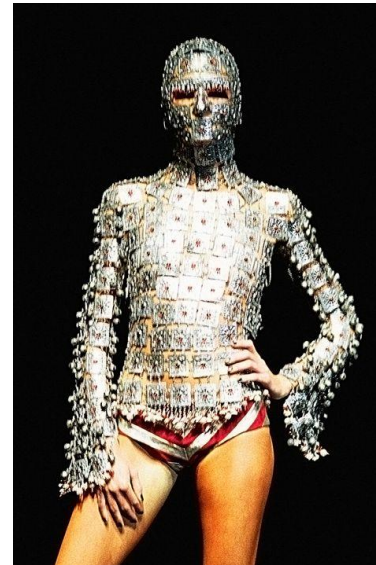
Figura 20 – *The Horn of Plenty* Look 42



Fonte: *Vogue Runway* (2009)

Peça que McQueen usou em duas coleções distintas com pequenas alterações.

Figura 19 – *Eye* 2000



Fonte: *Harper's Bazaar* (2015)

Figura 21 – *The Horn of Plenty* Look 43

Por último, um vestido de seda preto todo distorcido, o aspecto da seda faz com que o mesmo pareça ser feito de saco de lixo com um casaco com textura de plástico bolha (Figura 22). Esse é um dos poucos desfiles que não tem uma performance ao final, porém ao longo de toda a apresentação McQueen traz a dualidade entre a elegância e o lixo, quase como se fossem a mesma coisa.



Fonte: Vogue Runway (2009)

Alexander McQueen enxergava beleza no estranho, grotesco, bizarro, no feio e reproduzia sua visão de beleza através de suas criações que ficaram marcadas no mundo da moda. Ao olhar para suas criações haverá um sentimento, bom ou ruim, que era o que ele mais buscava com suas obras

Figura 22 - *the horn of plenty finale*



Fonte: Élanstreet (2017)

2. – Inferno de Dante

Segundo a BBC (2012), cerca de 31,5 % da população mundial se considera cristã, isso inclui católicos romanos, ortodoxos e protestantes. No Brasil esse número é de 81% somando católicos e evangélicos, como aponta o G1 (2020). Trazendo o pensamento de Santo Agostinho(ano) em que o belo é harmônico, simétrico e divino, pensamento que encontra-se até os dias atuais dentro e fora de grupos religiosos cristãos, e relacionando-o com os dados da população cristã no Brasil, podemos supor que, no Brasil, o desarmônico, assimétrico e profano, está associado ao que é feio e à noção de inferno.

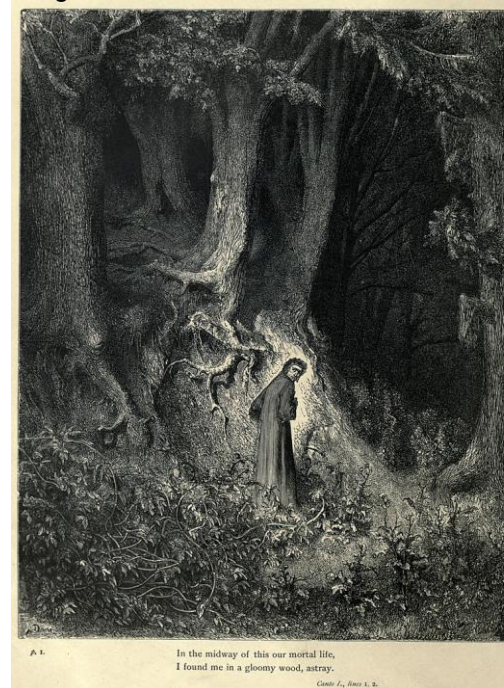
O lugar para onde os mortos vão aparece em muitas religiões ao redor do mundo, *Duat* para os egípcios antigos, o reino de Hades para os gregos ou *Niflheim* para os nórdicos, cada um com seu diferencial porém todos são o destino dos mortos de cada religião. No entanto, temos no inferno cristão, um “lugar” muito conhecido de grande parte da sociedade ocidental e descrito por Dante Alighieri em seu livro *A Divina Comedia* (1304 - 1321), que influencia o imaginário que temos até os dias atuais.

2.1 – Círculos do inferno

A *Divina Comedia* é um poema escrito por Dante Alighieri entre 1304 e 1321, dividido em três partes: Inferno, Purgatório e Paraíso. Para nós, a parte que mais importa, o Inferno, está dividida em 34 cantos, onde é narrada a viagem de Dante até o inferno, guiada por Virgílio, poeta Romano.

Esses cantos fizeram com que Dante se tornasse o principal responsável pelo imaginário do inferno cristão ocidental que temos

Figura 23 - Dante canto 1



Fonte: Wikimidia (2022)

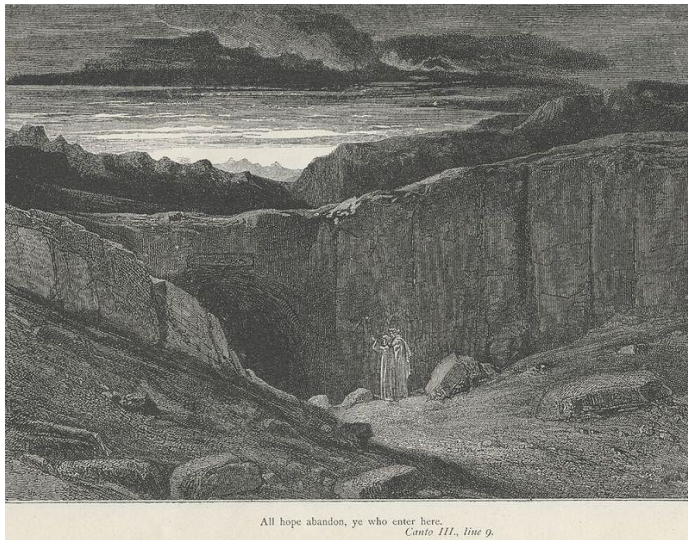
até os dias atuais. Dante divide o inferno em nove círculos, três vales que se encontram no sétimo círculo e dez bolgias (fossos) no oitavo círculo. Dante define a criação e a geografia do inferno com a queda de Lúcifer do céu, se tornando mais profundo a cada círculo e quanto mais profundo mais grave seria o pecado cometido.

Para uma visualização dos cantos, traremos ao longo do

capítulo as gravuras feitas por Gustave Doré para ilustrar a obra de Dante.

O poema começa com Dante perdido em uma floresta escura sem saber ao certo como se encontrara ali, após subir um monte ele encontra uma pantera, símbolo da luxúria e da fraude, um leão, símbolo da soberba e da violência e uma loba, símbolo da avareza e da incontinência, até que encontra Virgílio, que aqui representa a razão, distinguindo bem e mal, e propõe a Dante uma viagem pelo inferno. Para Renata Peluso (2019), a floresta significa uma “crise da meia idade” de Dante, que por ser encontrar exilado de Florença

Figura 24 - Dante canto 3



Fonte: Wikimidia (2022)

começa uma reflexão sobre a vida. Ela diz que a ideia do inferno “não é assustar, é você perceber que a forma que você vive a sua vida tem consequências além da própria vida”.

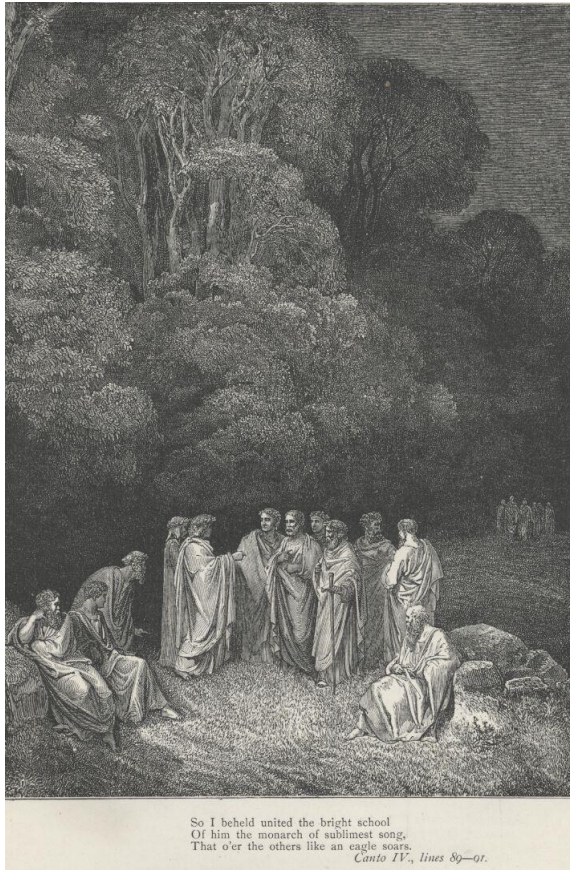
Virgílio e Dante então caminham em direção a porta no inferno onde está escrito “Deixai toda esperança, vós que entrais”. Após adentrarem por ela, Dante e Virgílio estão no átrio do inferno onde encontram-se os ignavos, que seriam os infiéis a Deus mas também não foram rebeldes, indecisos, covardes, os que não se posicionaram, esses estariam condenados a não ir para o paraíso e nem para inferno, dos seus olhos saiam sangue que se mistura com lágrimas e atormentados por moscas e vespa, seus pés são comidos por vermes. Adiante chegam às margens do rio Aqueronte, onde o barqueiro Caronte faz a travessia das almas até o inferno.

Figura 25 - Dante canto 3 parte 2



Fonte: Wikimidia (2022)

Figura 26 - Dante canto 4



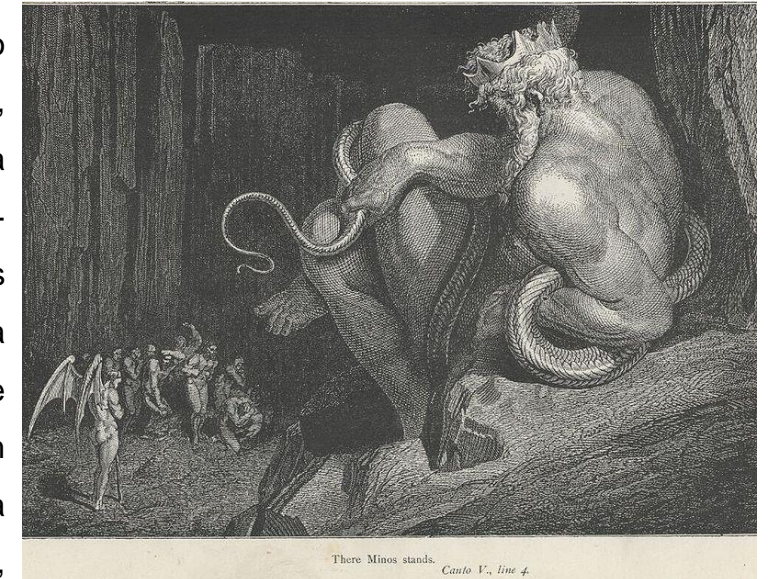
Fonte: Wikimidia (2022)

Como dito anteriormente, a cada círculo descido mais grave é o pecado cometido, Costa (2014) diz que a divisão dos círculos se baseia na ideia aristotélica de moralidade. Do segundo ao sexto círculo o pecado deriva da incontinência, como a luxúria, gula, avareza, ira e heresia; no sétimo círculo a violência; no oitavo a fraude e no nono a traição (COSTA, 2014). Essa ideia é sustentada por

O poema continua com Dante e Virgílio chegando no primeiro círculo do inferno, o Limbo, aqui se encontram os que não foram batizados, os que não conheceram a Deus (cristianismo), não há choros ou gritos, apenas suspiros de desesperança, Daniel costa diz que a punição seria psicológica já que as almas aqui, não poderiam entrar no paraíso mesmo sendo bons em vida (COSTA, 2014.)

Peluso ao dizer que até o Sexto círculo “as pessoas pecavam por ignorância, não tinham intenção necessariamente [...]” e a partir do sexto, são os pecados que as pessoas “fazem de propósito e elas sabem o que estão fazendo.” (PELUSO, 2019).

Figura 27 - Dante canto 5



Fonte: Wikimidia (2022)

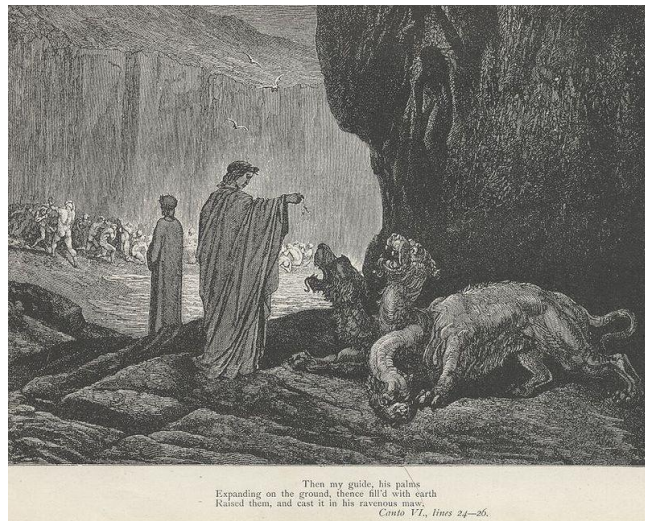
O segundo círculo, a Luxúria, onde se encontra Minos, o rei semi-deus filho de Zeus na mitologia grega, que determina em qual círculo a alma ficará, enrolando sua calda ao redor do corpo de quem está jugando, cada volta representaria um círculo para qual a alma do condenado passaria a eternidade. Aqui também se encontra o vale dos luxuriosos, que são levados por um turbilhão de vento e arrasta as almas, assim como em vida, elas se deixaram levar pela luxúria, submetendo a razão ao desejo.

Figura 28 - Dante canto 5 parte 2



Fonte: Wikimidia (2022)

Figura 29 - Dante canto 6



Fonte: Wikimidia (2022)

Figura 30 - Dante canto 6 parte 2



Fonte: Wikimidia (2022)

No terceiro círculo, dos gulosos, Dante e Virgílio se deparam com Cérbero, cão de três cabeças da mitologia grega, que late, uiva enquanto “rasga, esfola, atassalha a triste gente” (ALIGHIERI. 2020. p. 42), uma chuva de granizo, neve e água cai sobre os condenados, sempre de forma igual. Peluso faz a comparação de que o guloso está fugindo do tédio por isso aqui ele está condenado àquilo que procurava se livrar (PELUSO, 2019).

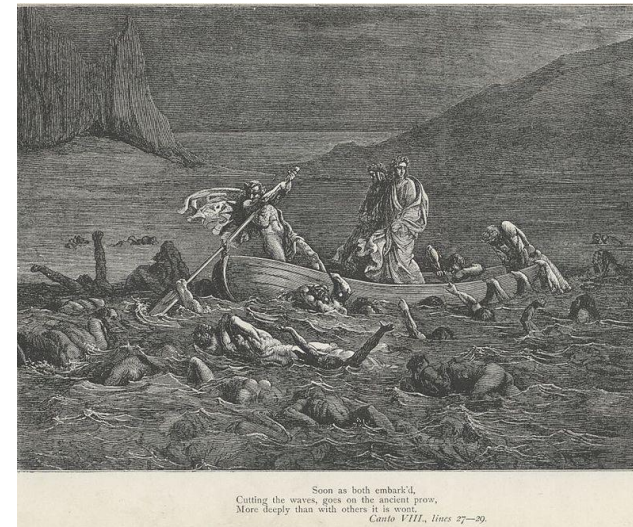
Figura 31 - Dante canto 7



Fonte: Wikimidia (2022)

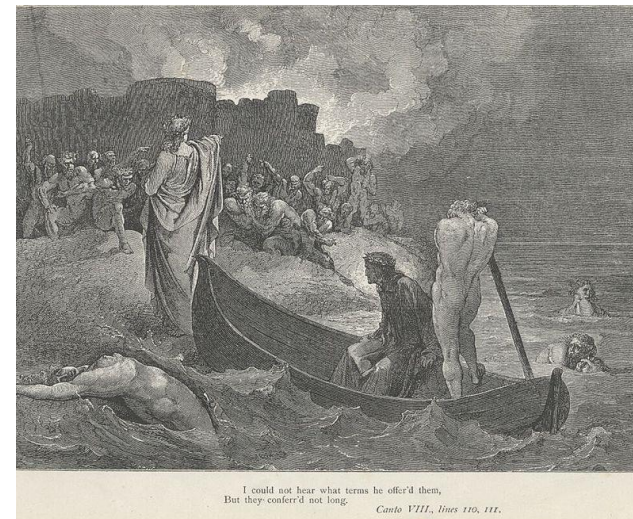
Dante e Virgílio conhecem Plutão, deus do submundo na mitologia Grega, no quarto círculo, o dos pródigos e avarentos, ambos com ganância, porém, com pensamentos diferentes, aqui não há elementos ou monstros castigando os condenados, mas eles mesmos, quando se encontram empurrando pesos uns contra os outros, enquanto os avarentos gritam “porque desperdiçar?” os pródigos respondiam “porque guardar?”

Figura 32 - Dante canto 8



Fonte: Wikimidia (2022)

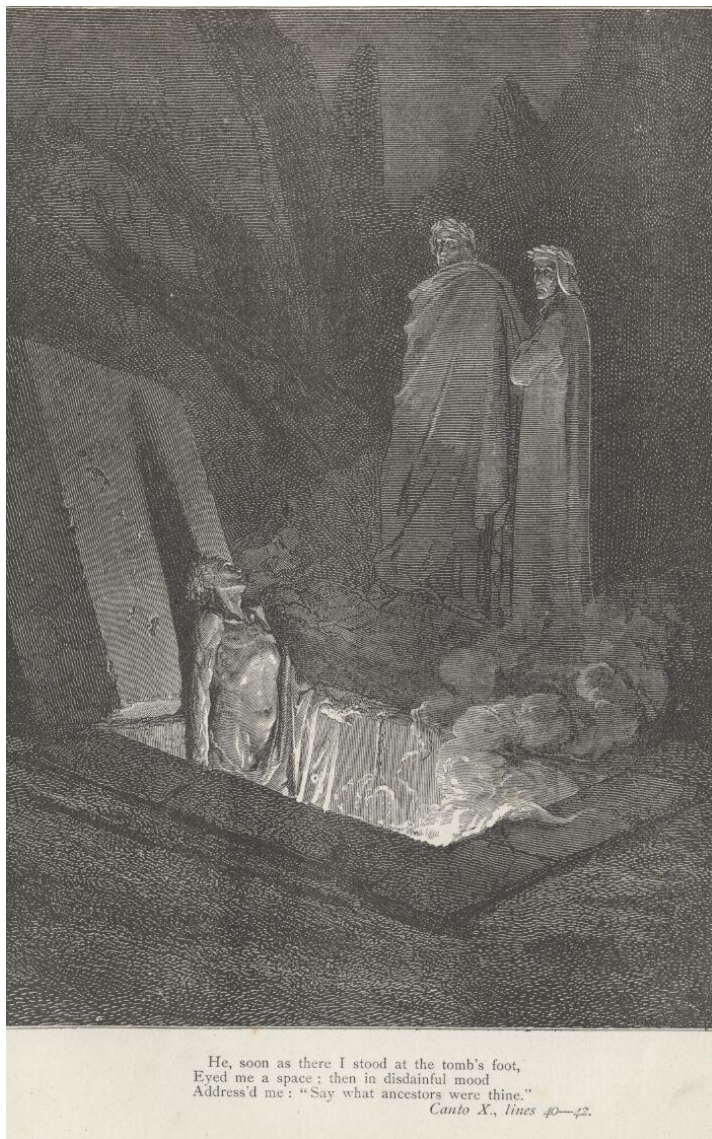
Figura 33 - Dante canto 8 parte 2



Fonte: Wikimidia (2022)

No quinto círculo, Ira, está o rio Estiges, fervente de cor escura que se encontra com as almas dos irados que lutam por um espaço na superfície. Dante e Virgílio encontram Flégias que os conduz até a cidade de Dite, lá encontram Três Fúrias, seres mitológicos romanos, personificação da vingança, guardam as portas da cidade que divide os pecados dolosos dos culposos, como dito anteriormente.

Figura 34 - Dante canto 10



Fonte: Wikimidia (2022)

Passando pelo portão da cidade de Dite, chegam ao sexto círculo, dos hereges, são os que se afastaram ou foram contra o ensinamento cristão, aqui os condenados ficam em tumbas abertas com fogo queimando pela eternidade, sem o direito de sair delas.

Figura 35 - Dante canto 12



Fonte: Wikimidia (2022)

Dante e Virgílio encontram Minotauro, criatura metade homem e metade touro na mitologia grega, guardião do sétimo círculo, dos violentos, que é dividido em três vales, o primeiro: vale do rio Flegetonte, onde estão os que foram violentos contra o próximo, condenados ao rio de sangue fervente e quanto mais grave o pecado mais submerso a alma se encontra, aqueles que tentam lugar que não lhes cabe, são atingidos pelas flechas dos centauros, criatura metade homem e metade cavalo na mitologia grega, que observam e punem aqueles que se erguem do rio acima do que foi designado.

Figura 36 - Dante canto 13



Fonte: WikiArt (2021)

O segundo vale, Floresta dos suicidas, onde estão os que foram violentos contra si mesmo, os suicidas são transformados em árvores retorcidas onde nascem folhas negras nas quais as hárpias se alimentam causando dor e sofrimento aos condenados.

Figura 37 - Dante canto 14



Fonte: WikiArt (2021)

Terceiro e último vale, estão os que foram violentos contra Deus, a natureza e a arte, existe um deserto de areia quente onde chove fogo, os blasfemadores permanecem deitados sobre a areia, os sodomitas correm pelo deserto e os usurários ficam sentados sob chuva de fogo.

Figura 38 - Dante canto 15



THE DESCENT ON THE MONSTER
Onward he goeth, swarming slowly, slowly; / Wheels and descends (Inf. XVII,
115, 116).

Fonte: WikiArt (2021)

Da fraude o vulto imundo aproximava! A cabeça avançou e o torpe busto, porém pendente a cauda lhe ficava. A cara assomos tinha de homem justo, tanto era o parecer ben'i'no e brando! No mais serpe, movia horror e susto. (ALIGHIERI. 2020. p. 114)

e assim sob o dorso da criatura são levados ao outro lado do rio, para o próximo círculo.

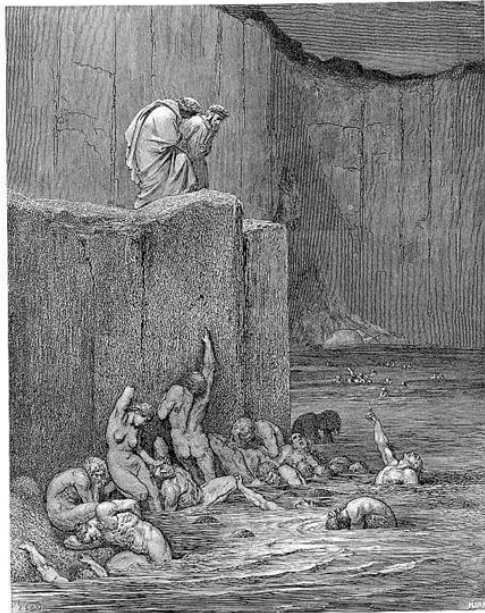
Figura 39 - Dante bolgia 1



Fonte: WikiArt (2021)

O oitavo círculo, chamado de Malebolge, dedicado aos fraudulentos, está dividido em dez bolgias (fossos), que são ligados por pontes. Na primeira bolgia, estão os alcoviteiros, rufiões, sedutores que são golpeados por chicotes controlados por demônios

Figura 40 - Dante bolgia 2



PARAMOURS AND FLATTERERS
I see a people smothered in a flood / That eat of human excrement to food
(Inf. XVII, 113-114).

Fonte: WikiArt (2021)

Na segunda bolgia estão os adúlteros, que por passarem suas vidas enganando e bajulando agora, condenados a ficarem sob seu próprio excremento. Na terceira bolgia estão os simoníacos ficam em buracos de cabeça para baixo com apenas os pés e pernas do lado de fora, são “batizados” ao contrário, seus pés são queimados pôr fogo. Na quarta bolgia (essa sem gravura feita por Doré) estão os adivinhos que buscavam o futuro, agora estão com a cabeça retorcida para trás, com suas lágrimas umedecendo suas nádegas, sendo obrigados a caminhar de costas.

Figura 41 - Dante bolgia 3



Fonte: WikiArt (2021)

Figura 42 - Dante bolgia 5



Fonte: WikiArt (2021)

Figura 43 - Dante bolgia 6

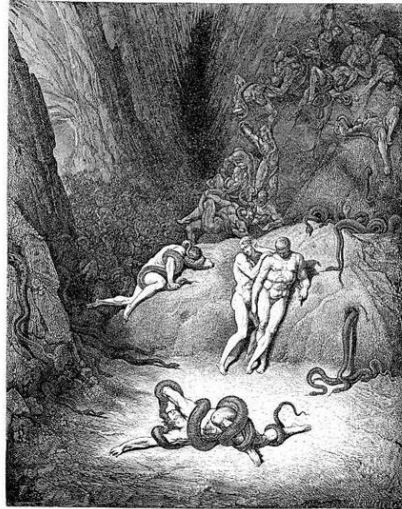


THE HYPOCRITES
They had on mantles with the hoods low down / To hide their eyes (Inf. XXIII, 41-42).

Fonte: WikiArt (2021)

Na quinta bolgia encontram-se os corruptos e trapaceiros, mergulhados em um rio de piche fervente e quando tentam ir para a superfície, demônios os torturam até voltar para dentro do rio. Na sexta bolgia estão os hipócritas, vestem capas pesadas como chumbo, neste lugar está Caifás, sacerdote responsável pela crucificação de Jesus, crucificado ao chão sendo pisoteado por outros condenados.

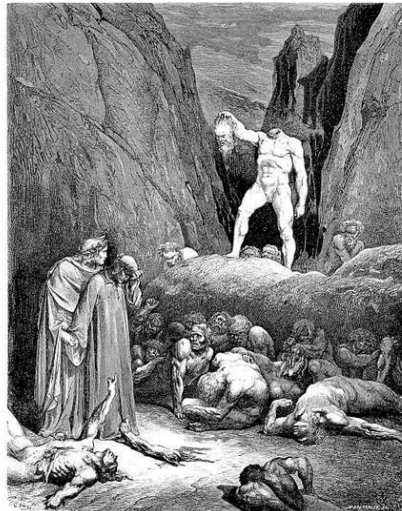
Figura 44 - Dante bolgia 7



TRANSFORMATION INTO SNAKES
"O me, Agrippa, how this changes! / Behold, how now art neither man nor one!"
(Inf. XXV, 46-49)

Fonte: WikiArt (2021)

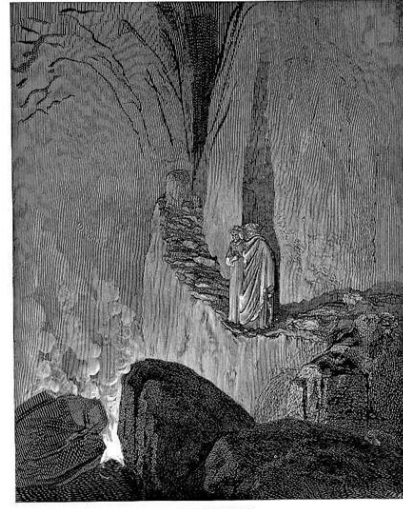
Figura 46 - Dante bolgia 9



RETRAM DE ROBIN
By the hair it hold the head discovered, / Hung from the head in fashion of a banner,
/ And that upon its gird and side: "O me!" (Inf. XXVIII, 121-126)

Fonte: WikiArt (2021)

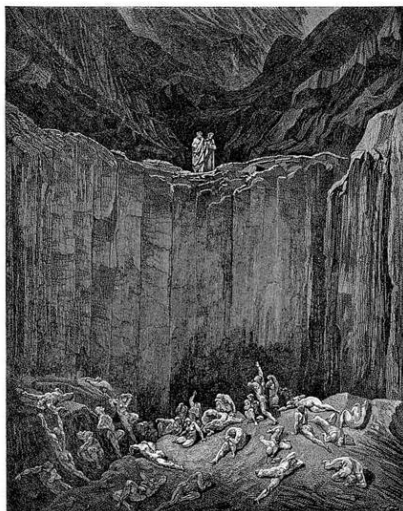
Figura 45 - Dante bolgia 8



EVIL COUNSELLORS
"Within the fire the spirit stirs, / Each victim burnt with that infernal fire"
(Inf. XXVII, 47-49)

Fonte: WikiArt (2021)

Figura 47 - Dante bolgia 10



FORCERS
Such a stretch came from it / As from perforce limbs is wont to issue (Inf. XXX,
46-51)

Fonte: WikiArt (2021)

A sétima bolgia estão os ladrões, com serpentes que roubam seus traços humanos que os atravessam e os desintegram. Na oitava bolgia estão os maus conselheiros que induziram a fraude e agora ardem no fogo que domina todo seu corpo. Na nona bolgia encontram-se os semeadores de cismas e escanados, que são esquartejados por um demônio, alguns sem partes do corpo outros com suas entranhas para fora. Na décima e última bolgia estão os falsários, punidos com úlceras e enfermidades por todo seu corpo.

Figura 48 - Dante canto 32



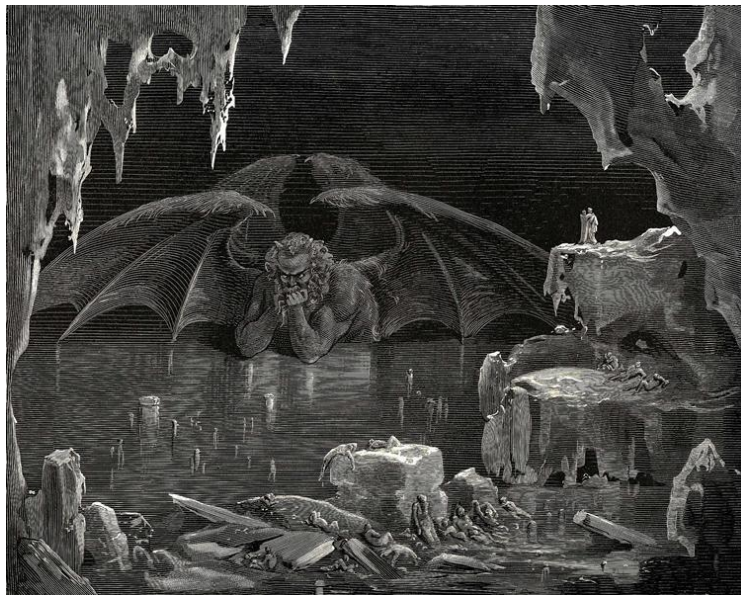
Fonte: WikiArt (2021)

Figura 49 - Dante canto 32 parte 2



Fonte: WikiArt (2021)

Figura 50 - Dante canto 33



Fonte: WikiArt (2021)

Dante e Virgílio chegam ao nono e último círculo do inferno, conhecido como lago Cócito, um lago congelado formado pelas lágrimas dos que ali permanecem além dos rios vistos anteriormente que desaguam no lago, aqui são punidos os traidores, esse divide-se em quatro partes, são elas:

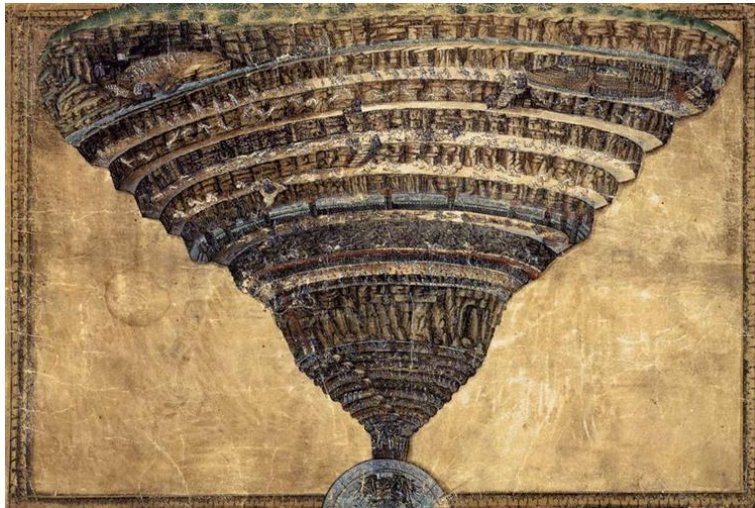
Caina, de Caim, que matou o irmão, estão os traidores do próprio sangue; na Antenora, de Antenor, traidor que ajudou os Gregos a conquistar Traia, os traidores da pátria e do próprio partido; na Ptolomeia, de Ptolomeu, que traiu Pompeu, os traidores dos amigos; na Judeca, de Judas, traidor Jesus, os traidores dos benefícios e dos seus senhores. (ALIGHIERI. 2020. P. 219)

Os condenados de Caina, permanecem com parte do tórax para fora do rio, já os que estão Antenora ficam submersos até o pescoço, os que permanecem na parte Ptolomei estão apenas com os rostos para fora do lago e na última parte, a Judaica, estão com todo o corpo submerso, no centro está Lúcifer congelado até o meio do tórax, Dante o descreve como uma criatura de três cabeças e três pares de asas que pareciam de morcego que ao moverem proviam rajadas de vento gélido, em cada cabeça devorava um traidor, Judas, Brutos e Cássio, traidores de Júlio César. E assim encerra-se a viagem de Dante e Virgílio pelo inferno, porém sua viagem continua por uma passagem que os levam ao purgatório.

2.2 – Inferno na arte

Como dito anteriormente, o inferno de Dante foi o grande responsável pelo imaginário de inferno que temos até hoje, por isso é de se esperar outras interpretações do inferno de dantesco, a mais conhecida é O Abismo do Inferno, que mapeia o inferno feito pelo pintor, também florentino, Sandro Botticelli em que representa minuciosamente os nove círculos com seus rios e bolgias. Ela faz parte de uma série de mais de 100 pinturas feitas para ilustrar a Divina Comédia. Hoje, parte dessas obras se encontram no Museu de Impressão e desenhos de Berlim e outra parte na Biblioteca Apostólica Vaticana de Roma (LETRAS IN.VERSO E RE.VERSO, 2021).

Figura 51 - O Abismo do Inferno



Fonte: WikiArt (2020)

Figura 52 - Dante e Virgílio no Inferno



Fonte: WikiArt (2021)

Outra obra muito conhecida é Dante e Virgílio no Inferno, de William-Adolphe Bouguereau, representando o oitavo círculo, mais especificamente a décima bolgia, em que no primeiro plano está representado Capocchio, alquimista de Siena queimado vivo, sendo torturado por Gianni Schicchi, florentino que fingiu-se de outra pessoa. Na pintura é possível ver,

e até sentir, a dor de Capocchio em sua expressão facial e com as mãos de Gianni cravada em sua pele, a ira de Schicchi em seu rosto e nas veias que saltam de seus braços e perna. Em um segundo plano, é retratado Dante assustado com a cena em sua frente, buscando proteção em Virgílio que se encontra horrorizado com a mão em sua boca. No terceiro plano, um demônio parece se divertir com a cena além de outras almas sendo torturadas e se torturando.

Figura 53 - Posta do Inferno



Fonte: Sartle (2022)

Salvador Dalí e William Blake também foram outros artistas que fizeram suas interpretações da Divina Comédia, porém não apenas nas artes plásticas que a Divina Comédia foi “traduzida”. Influenciado pela Porta do Paraíso de Lorenzo Ghiberti, Gustave Rodin criou a

Porta do Inferno, inspirado no inferno de Dante, a porta feita de bronze traz relevos de figuras de diversos tamanhos (Historia das Artes, 2017). Rodin traz um inferno mais sexual onde algumas figuras parecem se satisfazer com a dor da condenação. Outras obras famosas do escultor surgiram no Portão do Inferno e foram reproduzidas em tamanhos maiores como: As Três Sombras, localizada acima da porta, O Beijo, na parte inferior direita, e O Pensador, ao meio na parte superior.

Na música, a Divina Comédia serviu de inspiração para Franz Liszt, Giovanni Pacini e Tchaikovsky que imaginaram como seria a sinfonia da caminhada de Dante entre inferno, purgatório e paraíso, além da banda de *heavy metal* Sepultura que fez sua versão no álbum Dante XXI de 2006. Filmes, livros, revistas em quadrinho, desenho animado é até jogos eletrônicos se inspiraram na obra de Dante de forma direta, como o filme L'Inferno (1911) do diretor Giuseppe de Liguoro e do jogo eletrônico Dante's Inferno (2010), ou de forma indireta, como o filme Hellraiser (1987) do diretor Clive Barker e o livro Inferno (2013) de Dan Brown.

Mesmo depois de mais 700 anos, a obra de Dante Alighieri continua relevante e influenciando a arte, cultura pop e o imaginário de algumas religiões ocidentais.

3 – João Pimenta

Para encontrar um possível público, optamos pela análise da marca em que o tema e a proposta escolhidas se adaptassem. Levamos em consideração, marcas brasileiras presentes em metrópoles, como Rio de Janeiro e São Paulo, que é onde imaginamos encontrar nosso público e após realizar pesquisas preliminares optamos pela marca João Pimenta que é a que mais se aproxima do público imaginado por nós.

3.1 – A Marca

Fundada em 2003 pelo estilista João Pimenta, a marca leva o nome de seu criador. Destaca-se por suas criações ousadas voltada ao público masculino. Nascido em Minas Gerais, encontrou na moda sua principal forma de expressão, começou suas criações no Mercado Mundo Mix, com mini saias feitas usando uma diversidade de materiais como: seringas e lâminas de barbear, como o próprio estilista conta em sua entrevista para Graça Cabral (2019). Começou seus experimentos em roupas conceituais e logo abriu seu atelier voltado para alfaiataria onde depois começou a desfilar suas coleções na Casa de Criadores e mais tarde, convidado do São Paulo Fashion Week onde permanece até os dias atuais.

3.2 – Produto

A marca se destaca com suas criações ousadas para o público masculino. Após perceber um público invisibilizado pela moda, Pimenta se dedicou a um novo olhar para o vestuário masculino. A marca resgata os babados, rendas, bordados, plissados para o vestuário masculino, mesclando com cores fortes e a alfaiataria desconstruída. A marca não se define com gênero, porém, flerta com elementos do vestuário feminino trazendo para o masculino. o estilista diz:

Eu sempre tive muita afinidade com o conceitual, e a marca foi um laboratório para achar novos caminhos. Durante um grande período, as pessoas se incomodavam com isso, esperavam uma roupa mais pronta para vestir, que criasse um desejo de consumo imediato. Mas eu sempre acreditei em moda mais como linguagem do que como produto. Agora, com a crise, as pessoas já não têm olhado para o *fast fashion* como antes, estão valorizando a roupa feita à mão. (PIMENTA, 2016, p. 1).

Sua fala fica evidente em sua entrevista para Cabral (2019), João Pimenta afirma não ter interesse em industrializar sua marca, por isso suas peças são feitas de forma manufaturada, e cada modelo é produzido no máximo seis peças de cada, o que traz exclusividade para a marca. Ainda nesta mesma entrevista, Pimenta comenta suas inspirações que antes o envergonhavam, por ser do interior de Minas

Gerais, hoje ele traz como suas principais inspirações nas coleções indo de política e religião até o folclore brasileiro.

Em uma análise do elementos de design da marca podemos notar que as padronagens, textura e formas são os mais utilizados em suas coleções como veremos a seguir:

Figura 54 – João Pimenta 1



Fonte: João Pimenta (2022)

Padronagem

A Marca utiliza um mix de patronagem, principalmente aquelas que se assemelham ao jacquard (método de tecelagem), por fazer alusão à arquitetura barroca brasileiro muito presente na região de origem do estilista. Outras padronagens presentes são os listrados e xadrezes, esses geralmente com contrastes de cores fortes como vermelhos, roxos e azuis.

Figura 55 – João Pimenta 2



Fonte: João Pimenta (2022)

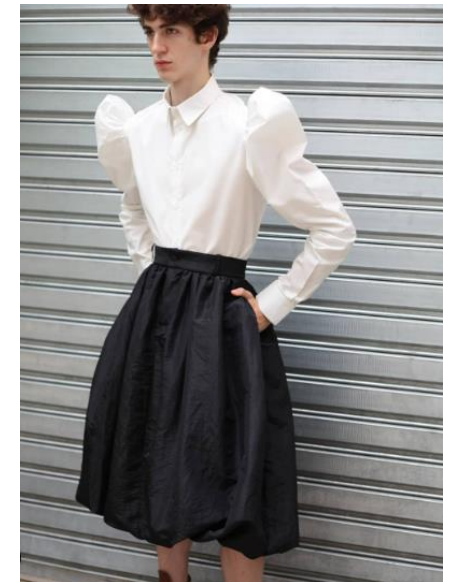
Formas

A alfaiataria é o forte da marca, com linhas retas e sóbrias, porém as concilia com formas mais experimentais e com volumes através de pregas, plissados e tecidos mais estruturados.

Texturas

O estilista busca diferentes texturas para suas coleções, desde tecer seu próprio tecido, misturas de diferentes tecidos, rendas, paetês e bordados, usando inclusive materiais alternativos como alfinetes e correntes nesse tipo de enobrecimento. Ossos humanos e de animais e órgãos e fazem parte das texturas presentes no DNA da marca.

Figura 56 – João Pimenta 3



Fonte: João Pimenta (2022)

No período de análise (dia 15 de setembro de 2022), foram contabilizadas um total de 79 peças disponíveis em seu *e-commerce* sendo 37 *tops* 40 *bottons* e 2 inteiros e divididos por categorias que são: bermudas, blazer, calças, camisas, camisetas, casacos, colete, *cropped*, jaquetas, macacão, macaquinho, moletom, outros, paletó, regatas, saias, sem categorias, short, terno e vestidos.

3.3 – Preço

Os preços variam entre 150 reais, um short com amarração na cintura e cós de elástico, até 3.200 reais, blazer de poliéster pintado à mão e feito sob medida. Considerando todo o processo de produção e por ser peças feitas, em sua maioria, à mão o preço se adequa ao produto um preço justo.

Figura 57 – Peça mais barata



Fonte: João Pimenta (2022)

Figura 58 – Peça mais cara



Fonte: João Pimenta (2022)

3.4 – Praça

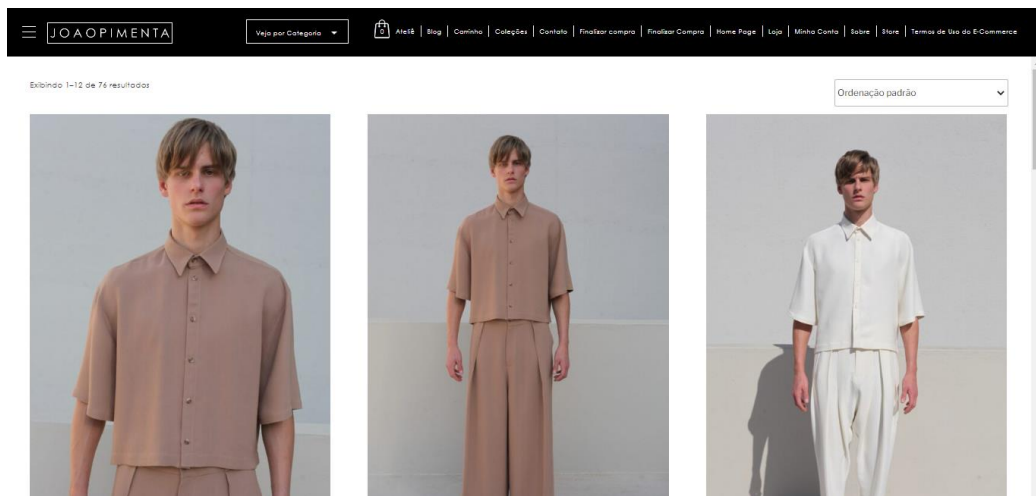
A marca não tem o intuito de se industrializar, por isso possui apenas uma loja/ateliê em Pinheiros, São Paulo, porém, vende suas peças também em outras lojas. A marca também possui o *e-commerce*, onde faz a divulgação de suas peças pelo Instagram e assim o cliente pode fazer sua compra pelo site ou se preferir, pelo WhastApp.

3.5 – Promoção

Além do *e-commerce*, a marca se promove através de suas contas no Facebook e do Instagram, além de sua loja/atelier localizada em Pinheiros, São Paulo.

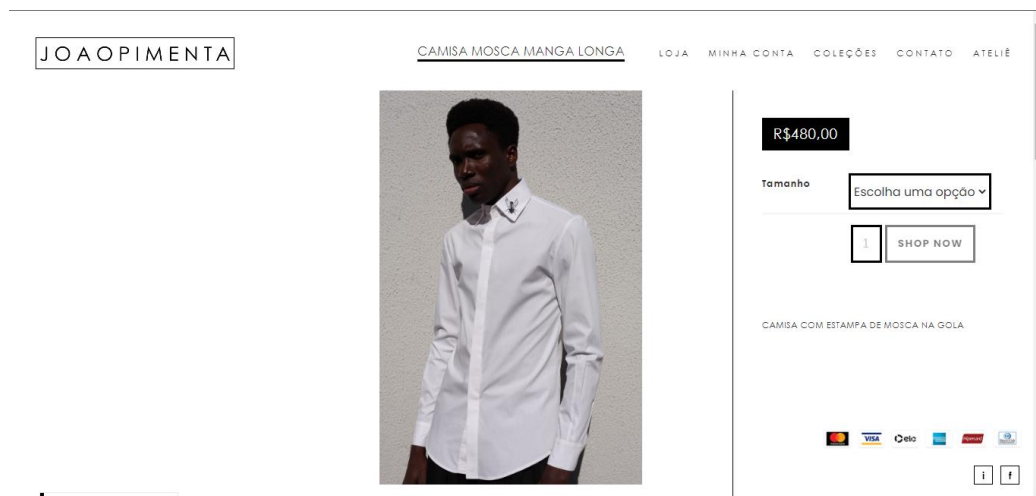
No *e-commerce*, já nos deparamos com as peças disponíveis para vendas e algumas categorias como: ateliê, carrinho, coleções, contato, finalizar compra, *home page*, loja, minha conta, sobre *store* e os termos de uso do *e-commerce*. Apesar de ter as categorias ateliê, *home page*, sobre e *store* elas não possuem nenhuma informação e o *blog* não é atualizado desde 2018 contanto com apenas dois *posts*, assim como coleção que está desatualizada. Na parte de compra, a maioria das peças contam com uma tabela de tamanho e nem todas contam com as informações completas.

Figura 59 – João Pimenta e-commerce



Fonte: Site João Pimenta (2022)

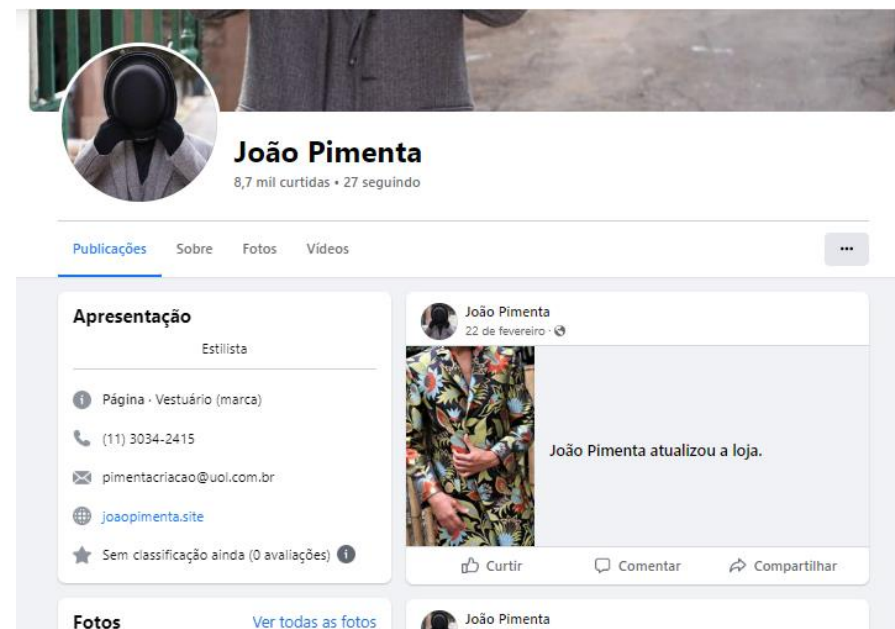
Figura 60 – João Pimenta e-commerce compra



Fonte: Site João Pimenta (2022)

A compra também pode ser feita pela canal do WhatsApp da marca.No Facebook, a marca não é muito ativa, com última atualização em 22 de fevereiro de 2022, mas conta com cerca de 8.700 seguidores.

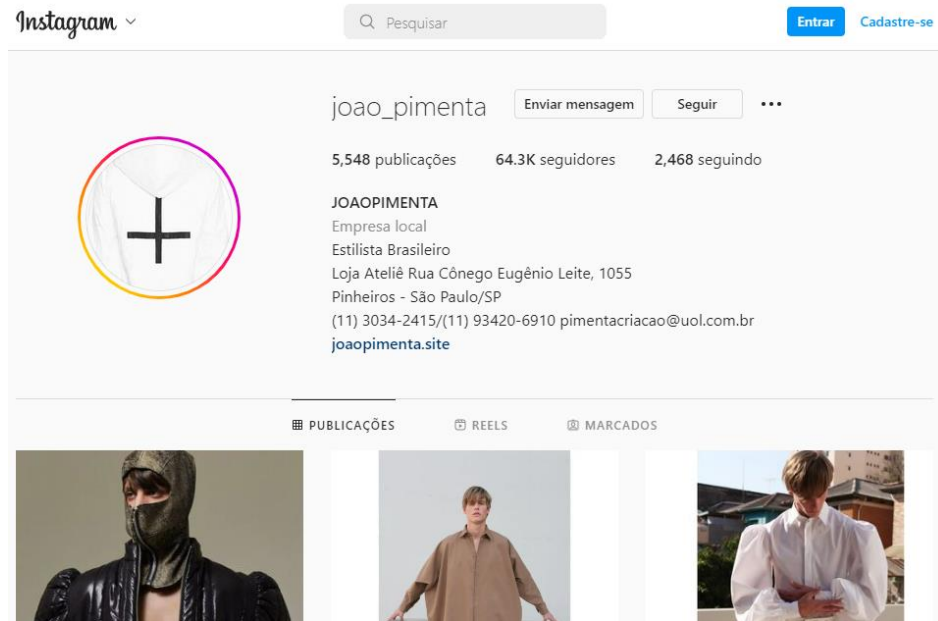
Figura 61 – João Pimenta Facebook



Fonte: Facebook João Pimenta(2022)

No Instagram, a marca é mais ativa, atualizando o *feed* com frequência, contando com 64.304 seguidores e interage mais com seu público repostando seu conteúdo na página da marca no seu *feed* e nos *stories*.

Figura 62 – João Pimenta Facebook



Fonte: Print elaborado pelo autor (2022)

3.6 – Público

A marca encontrou seu público após o estilista perceber a falta de opções para o público masculino, chegando a comentar que “é um público que está estragado pela indústria e pelos estilistas, porque ninguém quer inovar para o homem, tem medo de inovar” (PIMENTA, 2016). Assim, João encontrou seu diferencial fugindo do estereótipo masculino de camisa polo e calça jeans. A marca alcança, principalmente, homens de 25 à 40 anos, classe B, com uma vida noturna mais ativa que vivem em grandes metrópoles e trabalham ou

têm algum envolvimento com arte, como cantores e atores, porém o estilista conta que também atinge empresários que vão até seu atelier com sua esposas para comprarem saias, por exemplo (PIMENTA, 2019).

Figura 63 – Público João Pimenta



Fonte: moodboard elaborado pelo autor

Após a análise e o entendimento de seus clientes, criamos duas fichas de personas para o público o qual pretendemos atingir baseadas nas informações obtida na pesquisa da marca João Pimenta.

Figura 64 – Persona 1

Nome: Alex

Idade: 37

Cidade: São Paulo

Profissão: Arquiteto

Hobbies: festivais culturais, museus, viagens

Redes sociais: Facebook, Youtube, WhatsApp

Musica: Bjork, Enya, Maria Betânia



Alex tem 38 anos, trabalha com arquiteto em seu próprio escritório, casado e planeja em ser pai em um futuro próximo, mora em um apartamento em São Paulo e tem uma renda de nove mil reais ao mês. Aos finais de semana, gosta de ir a museus e festivais culturais. Nas férias viaja para lugares históricos como Minas Gerais e Bahia. Casualmente sai com amigos para restaurantes ou organiza jantares em sua casa e é engajado em causas minoritárias e proteção ambiental.

Seu consumo de peças é consciente, buscando marcas que se preocupam com o meio ambiente.

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 65 – Persona 2

Nome: Aline

Idade: 25

Cidade: Rio de Janeiro

Profissão: Designer ilustradora

Hobbies: shows, jogar vídeo games, filmes

Redes sociais: Instagram, Tiktok, Discord

Musica: Grimes, Arca, Namasenda



Aline tem 25 anos, trabalha como ilustradora digital *freelancer* e consegue uma renda de aproximadamente seis mil reais ao mês, mora com os pais no Rio de Janeiro. Expõe seus trabalhos nas redes sociais, principalmente Instagram e Tiktok. Gosta de jogar jogos eletrônicos com os amigos e ir a shows de artistas que admira ou grandes festivais como Rock in Rio e Lollapalooza, também gosta de ficar em casa e assistir filmes de terror de onde vem suas inspirações para seu trabalho.

Gosta de se vestir roupas mais autorais, com personalidade fugindo do “padrão”.

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Após a análise e estudo da marca João Pimenta, podemos dizer que encontramos um público que nos atingiríamos diretamente, mesmo não sendo uma coleção criada para a marca João Pimenta, o público se assemelha com aqueles que buscamos alcançar.

Logo conhecendo o público e tendo construído as personas da marca, que estão alinhadas com o nosso projeto, podemos partir então para a coleção em si.

4 – Coleção

Uma coleção pode ser definida como um “conjunto de roupas e/ou acessórios que tem relações entre si” (AUDACES, 2022, p.1) guiada ou não por um tema central ou diversos. Coleções mostram uma ideia, historia ou um conceito que o *design* quer passar para o seu público.

Após análise de tema e de um possível público, podemos então partir para o desenvolvimento da coleção.

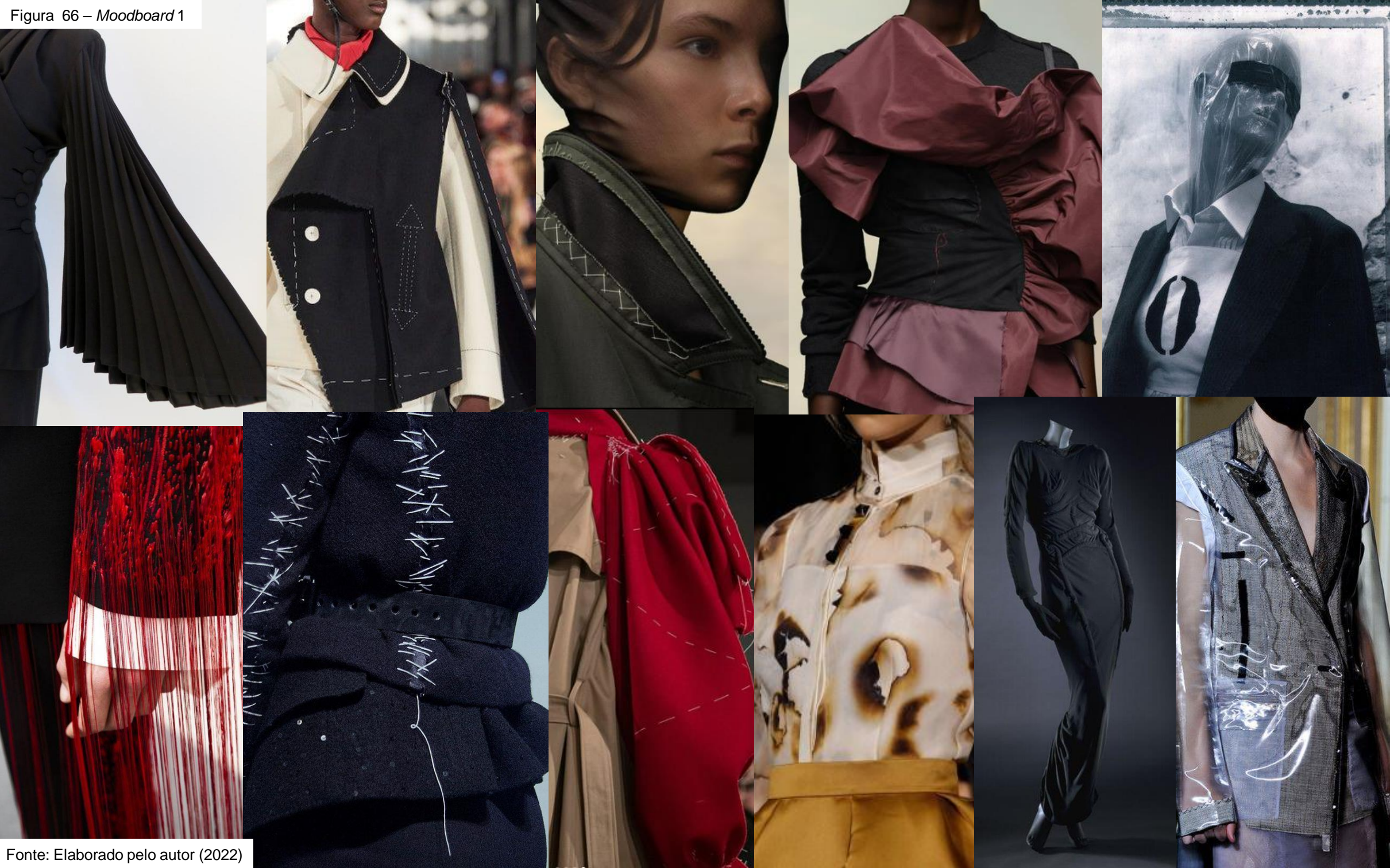
4.1 – *sketchbook*

Nossa busca de trazer o inferno dantesco para uma coleção de moda, pensamos em usar o tema de forma alegórica, assim nossa coleção narrará a decomposição de um corpo humano onde cada etapa representará um circulo do inferno de Dante, para isso, buscamos primeiro referencias de formas e texturas que remetessem ao corpo humano e suas partes, pele, ossos e músculos por exemplo, e então criado dois *moodboards*.

O primeiro referencias as imagens com peças de alfaiataria descontruídas e costuras “feias”, com um “mal” acabamento para refletir esse corpo que aos poucos vai morrendo e se desfazendo

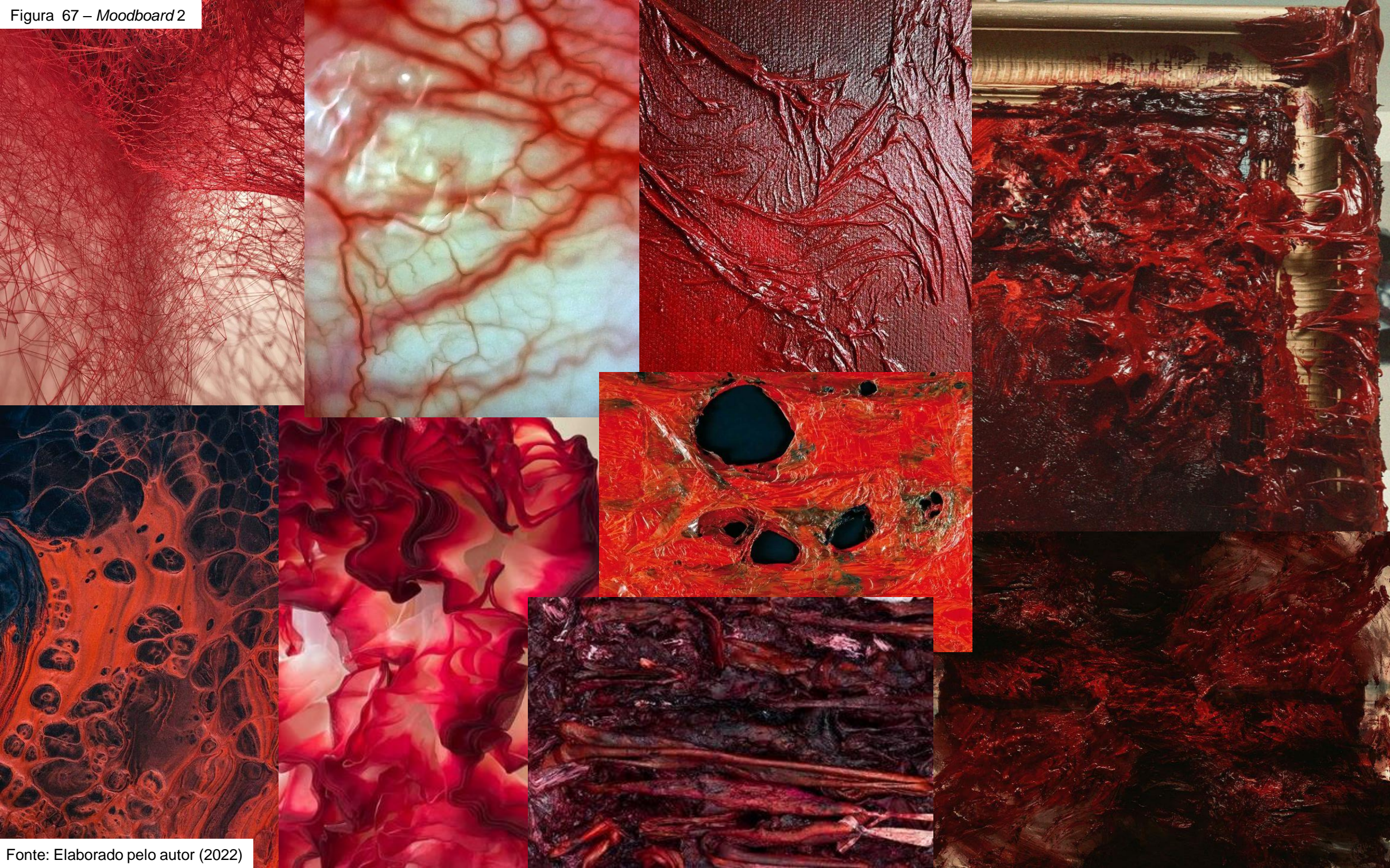
O segundo, as texturas do que poderia ser encontrado na parte interna de um corpo humano, carne, veias, nervos, sangue de forma traduzida com tinta acrílica e fios.

Figura 66 – Moodboard 1



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 67 – Moodboard 2



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

4.2 – Cartelas

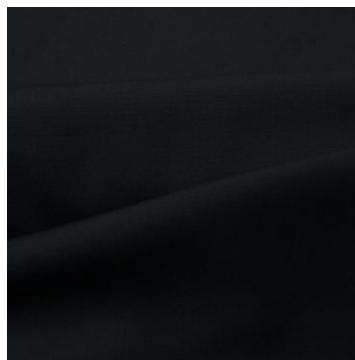
Cartela de tecidos

Os materiais usados buscam o requinte da alfaiataria, escolhemos tecidos já conhecidos na área, como a lã fria e o tricoline presente nas peças mais comerciais, ternos e camisa presentes no coleção, tecidos como couro, malha e o tule de malha entram como forma de representação da pele, músculos nervos, por último o plástico que entra tanto no começo como no final da coleção de formas diferentes. Um mix de tecido/materiais que passam pela sofisticação até a contemporaneidade.

Cartela de aviamento

Os aviamentos foram escolhidos de forma a contempla a peça, forro para as peças mais elaboradas, para fechamento das peças zíper, zíper invisível e botões e barbatanas para estruturar peças, também utilizamos linhas de sutura e corante vermelho para as peças mais vanguardistas.

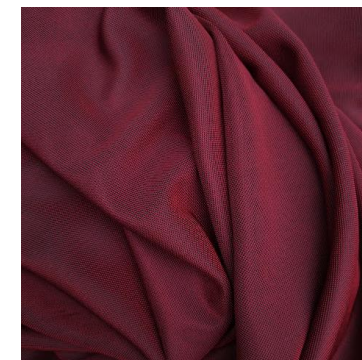
Figura 68 – cartela de tecidos



Lã fria
100% Lã



Couro mestiço 0.5
100% couro (Ovino)



Malha menegotti
51% Viscose
45% elastano
4% elastano



Tule de malha
94% poliamida
6% Elastano



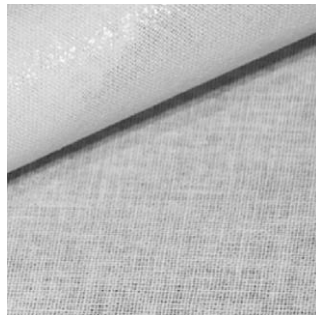
Tricoline
100 % algodão



Plástico PVC 0.10mm
100% PVC

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

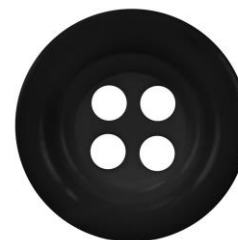
Figura 69 – Cartela de aviamentos



Entretela



Velcro
100% Nylon



Botão



Fio de bordado



Forro bemberg
100% Poliéster



Barbatana de aço 5mm



Zíper invisível



Fio de sutura nylon



Forro de malha
100% Poliéster



Zíper



Corrente 2 mm



Corante alimentício em gel

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Cartela de Cor

Extraímos as cores pensando nos quadros e afresco do período renascentistas, principalmente das obras do artista Rafael Sazio que trazia o equilíbrio das cores em sua arte. Na coleção, as cores predominantes são os tons de vermelhos para remeter ao interior do corpo humanos e alusão a carne e ao sangue, os tons de azuis e cinzas entram como forma de opção ao cliente.

Figura 70 –cartela de aviamentos



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

4.3 – Experimentos

Partimos então para alguns experimentos feito em *moulage* onde pegamos um pedaço de tecido drapeamos e mexemos em diferentes posições para assim obter novas ideias, caminhamos com a ideia dos ossos como a caixa torácica e a coluna vertebral. Também utilizamos uma camisa onde buscamos forma e caimento.

Outros testes com tinta acrílica foram feitos em plástico e em tecido onde buscamos encontrar uma “textura de pele”. A tinta acrílica em tecido não obtemos um resultado satisfatório já que enrijeceu o tecido deixando incapaz de usar, o teste com o plástico teve um resultado mais positivo porém pouco maleável. Um teste de queima foi feito no plástico e apesar de encontrarmos um bom resultado, fugiu da proposta inicial. Com o plástico fizemos mais um teste com lã e cola para representar veias e artérias e um teste com linhas de sutura, ambos os testes encontrados ótimos resultados. Um experimento com filme plástico também foi feito com diferente espessura, cinco, dez e quinze camadas além do uso da fita adesiva,

Ainda com plástico, pensamos em “bolsas de sangue”, para isso, unimos as laterais de dois pedaços de maneira térmica deixando um lado aberto para colocar o corante alimentício, representando o

sangue, fizemos três experimentos com diferentes diluições do corante onde todos nos agradaram, o primeiro lembra um sangue fresco e o segundo e terceiro um sangue coagulado porém com diferentes texturas, sendo o terceiro mais denso que o segundo. Mesmo após um mês do teste, as “bolsas de sangue” não vazaram, então em um primeiro momento não encontramos problemas para usá-los em uma peça vanguarda para desfile.

Após os testes, tiramos formas para possíveis propostas de *looks* da coleção além de mais teste no *photoshop* e de maneira física.

Figura 71 – Experimentos 1



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Começamos os experimentos com algo que lembrasse um tórax humano através de pregas simples e pregas machos onde obtemos um resultado mais agradável. Movemos para outras partes do manequim para obter outras formas.

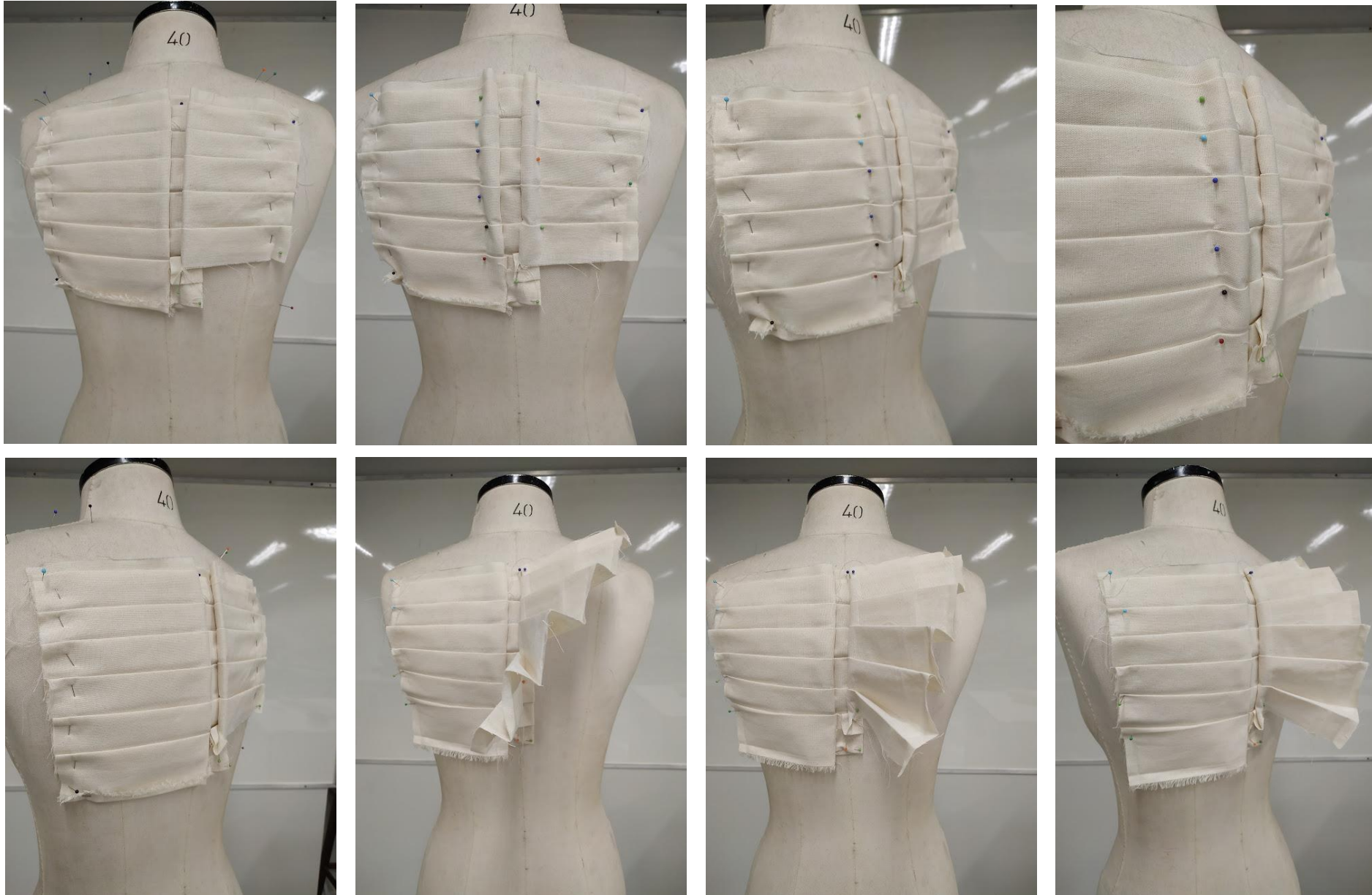
Figura 72 – Experimentos 2



Nas costas, procuramos formas que levassem ao imaginário de uma coluna vertebral. Testamos três formas diferentes, uma sem enchimento, outra com uma estrutura por baixo e outra com uma estrutura maior que a anterior tendo obtendo o melhor resultado no segundo experimento.

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 73 – Experimentos 3



Ainda nas costas, ajustando de diferentes maneiras, uma forma se destacou, algo como uma asa ou uma águia de sangue, tipo de tortura nórdica, e a levamos para outras partes do manequim.

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 74 – Experimentos 4



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Levando o experimento para o ombro, obtivemos uma “ombreira de osso”, resultado que levamos para o coleção.

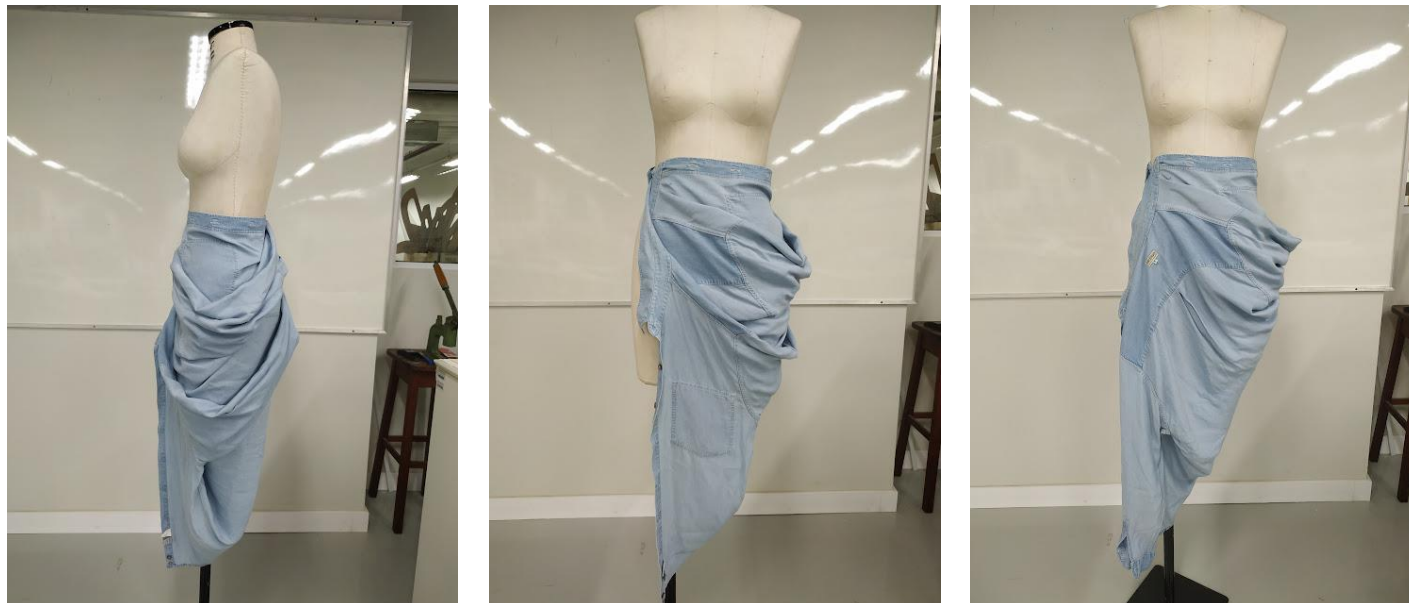
Figura 75 – Experimentos 5



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Por último, buscamos uma textura no próprio tecido, algo que lembrasse músculo ou veias.

Figura 76 – Experimentos 6



Também fizemos experimentos com uma peça pronta, uma camisa, para procurar novas formas de modelagem.

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 77 – Experimentos 7



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Fizemos uma modelagem de manga ligada por fios de linha de pesponto para dar ai ilusão de um musculo resgado segurando das duas partes do “braço”.

Figura 78 – Experimentos 8



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Partimos então para experimentos com outros materiais, fizemos experiências com plástico e algodão cru, O primeiro, procurando algo que remetesse ao sistema nervoso humano, usamos lã e cola , o segundo tinta acrílica, o terceiro também com tinta acrílica, porém no algodão cru e o quarto a queima do plástico. Os experimentos feitos em plástico foram os mais notáveis.

Figura 79 – Experimentos 9



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

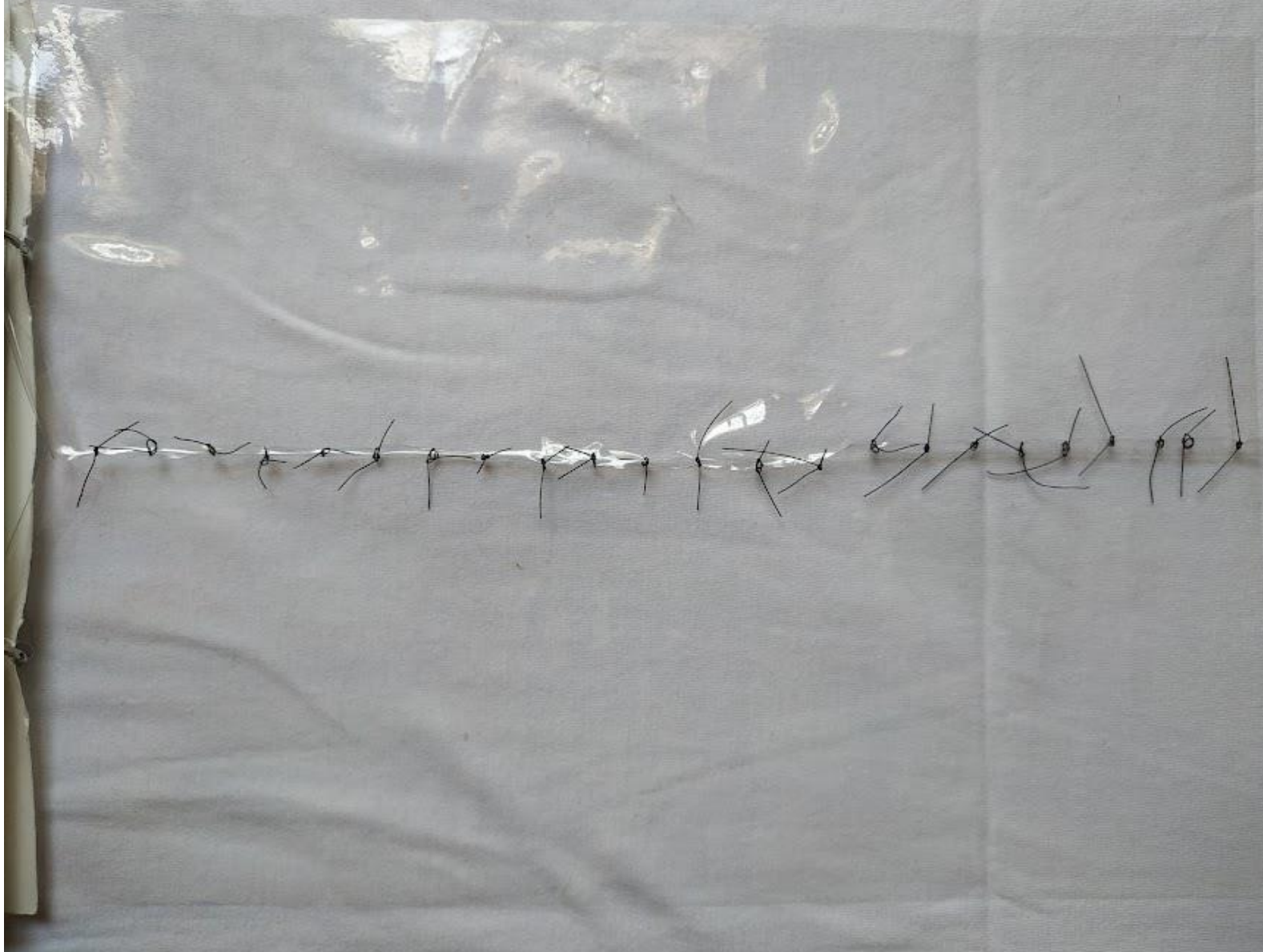
Figura 80 – Experimentos 10



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Os 3 experimentos à esquerda foram feitos com filme plástico procurando uma “pele”, um teste com cinco, dez e quinze camadas de filme. O da direita foi feito com fita adesiva

Figura 81 – Experimentos 11



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Fizemos um teste com linha de sutura buscando uma “costura feia”.

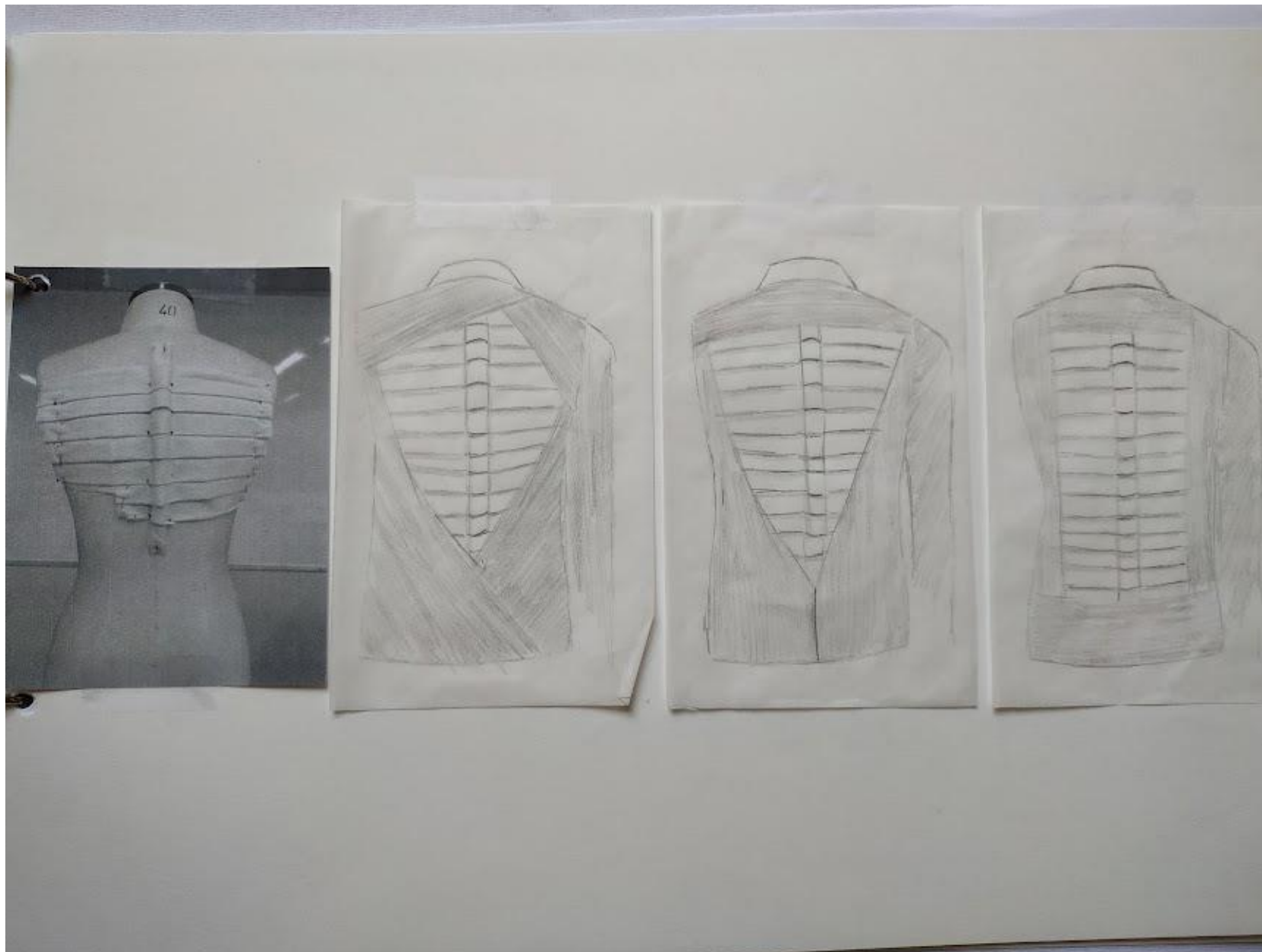
Figura 82 – Experimentos 12



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

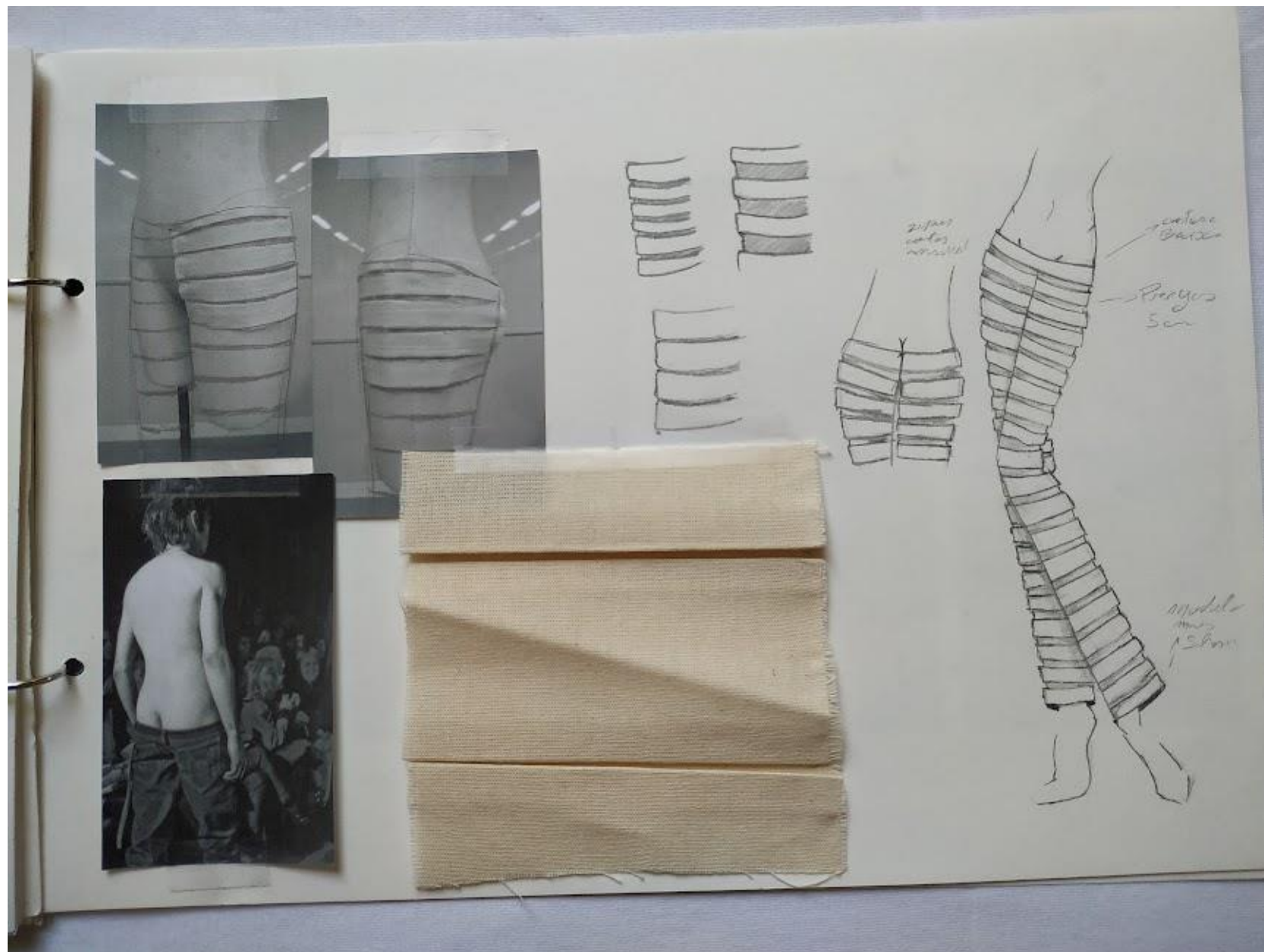
Algo usando “sangue” foi pensado, para isso, fizemos um experimento com plástico onde o “sangue” foi colocado dentro, como uma bolsa de sangue, resultado satisfatório para o que estávamos imaginando.

Figura 83 – Desenho 1



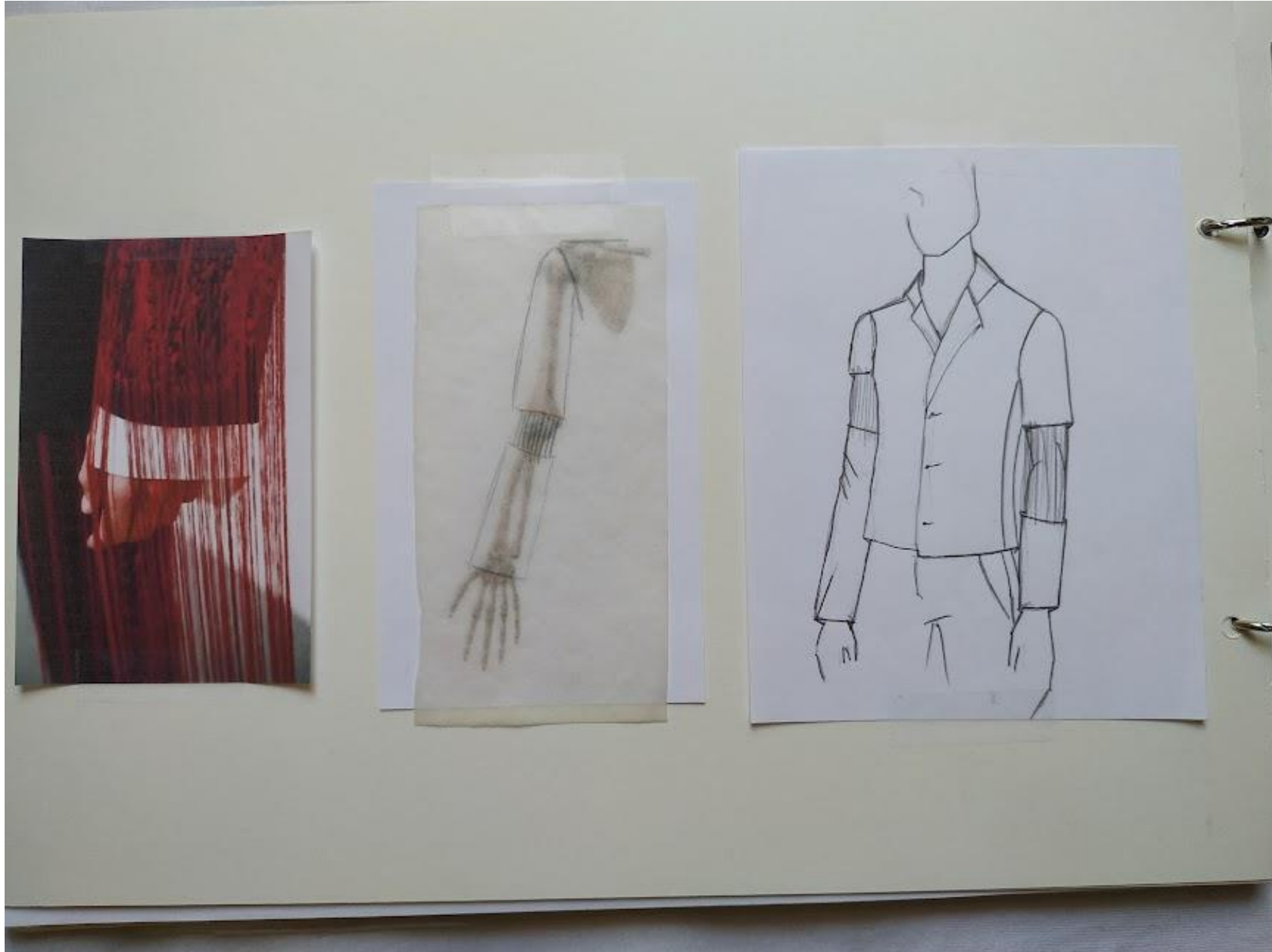
Após os experimentos feitos, começamos a pesquisa de formas, para um possível produto que partisse dos resultados obtidos.

Figura 84 – Desenho 2



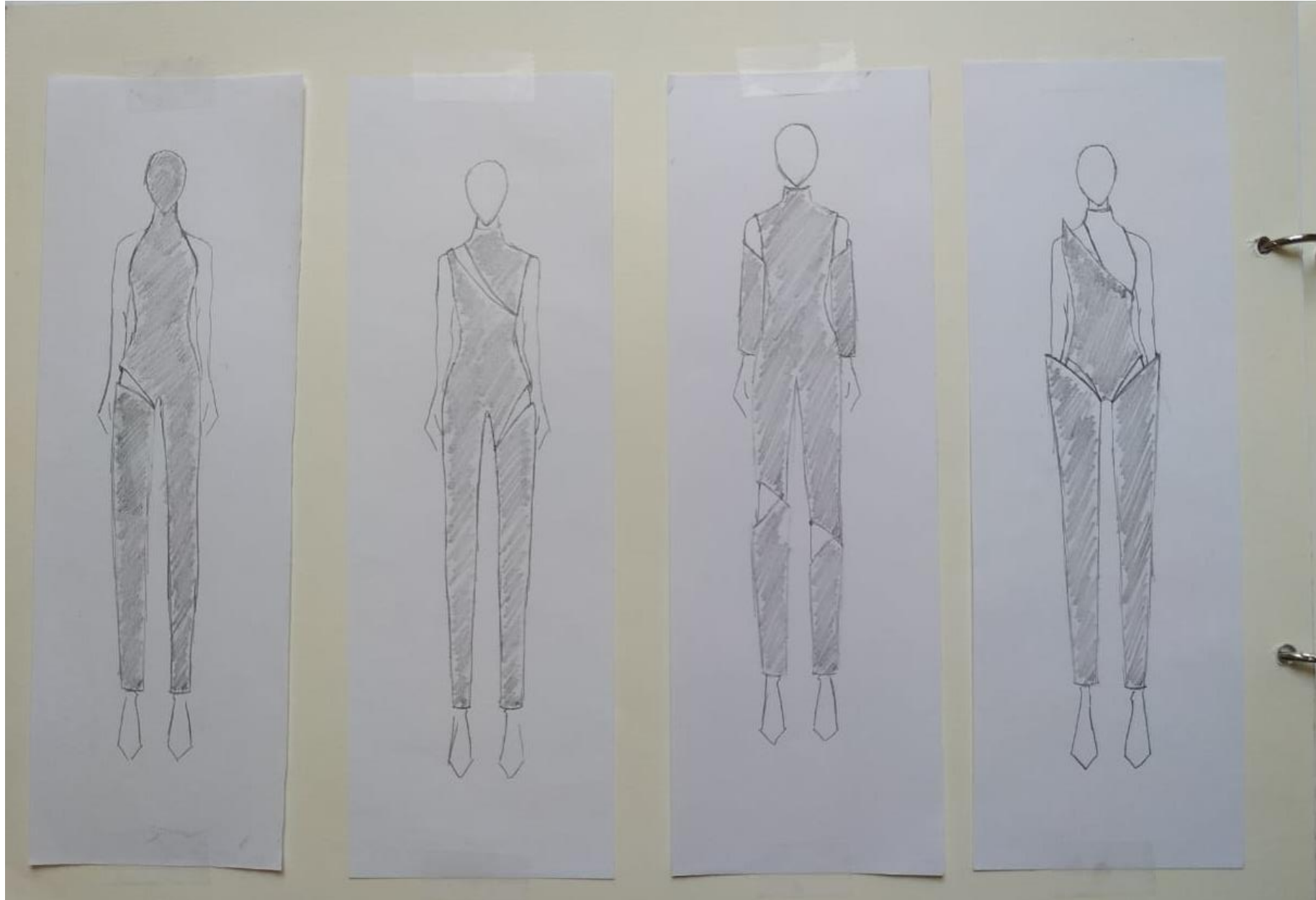
Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 85 – Desenho 3



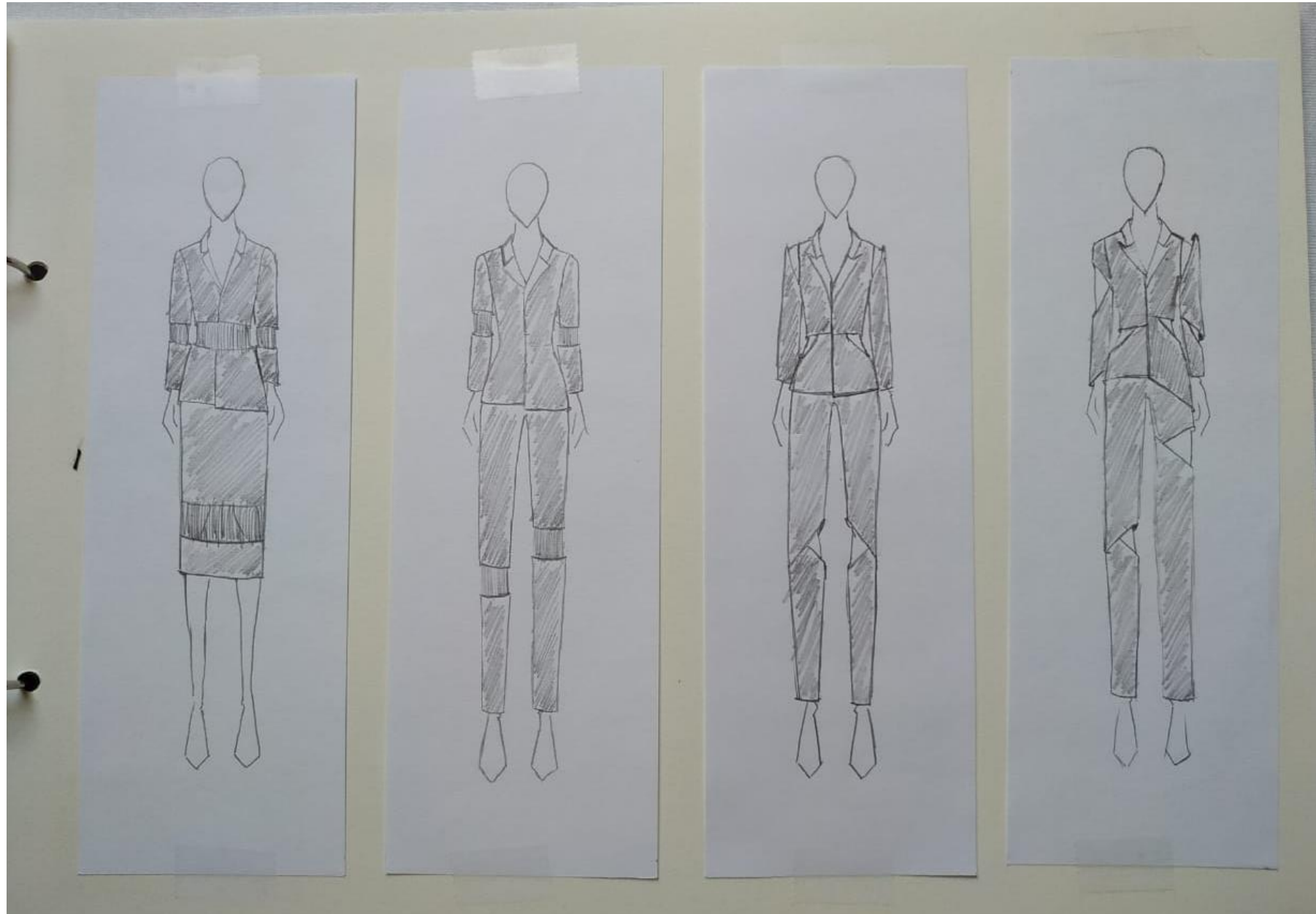
Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 86 – Desenho 6



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 87 – Desenho 7



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 88 – Desenho 4



Assim como experimentos de formas digital partindo das formas encontradas nos testes feitos na *moulage*.

Figura 89 – Desenho 5



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Ao finalizar os experimentos, tivemos muitos resultados positivos que entraram para a coleção, mesmo que de forma indireta, essas possibilidades trouxeram estruturas que remetem a ossos, texturas líquidas que lembram o sangue, tramas que compõem os nervos e sobreposições.

4.4 – Release

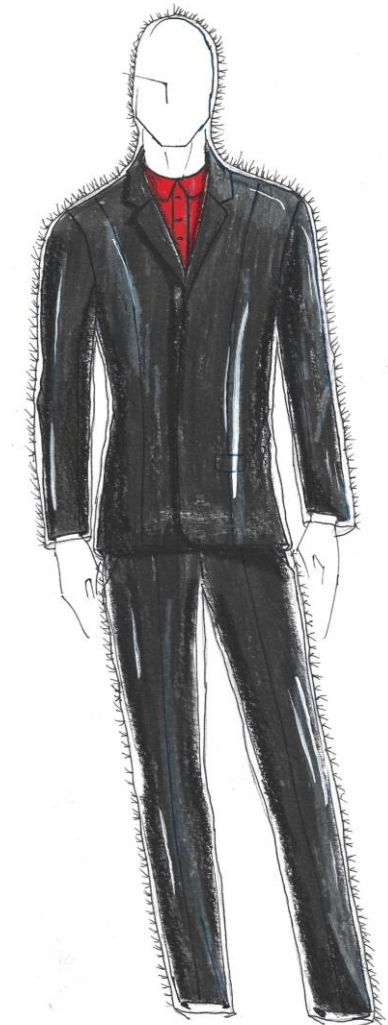
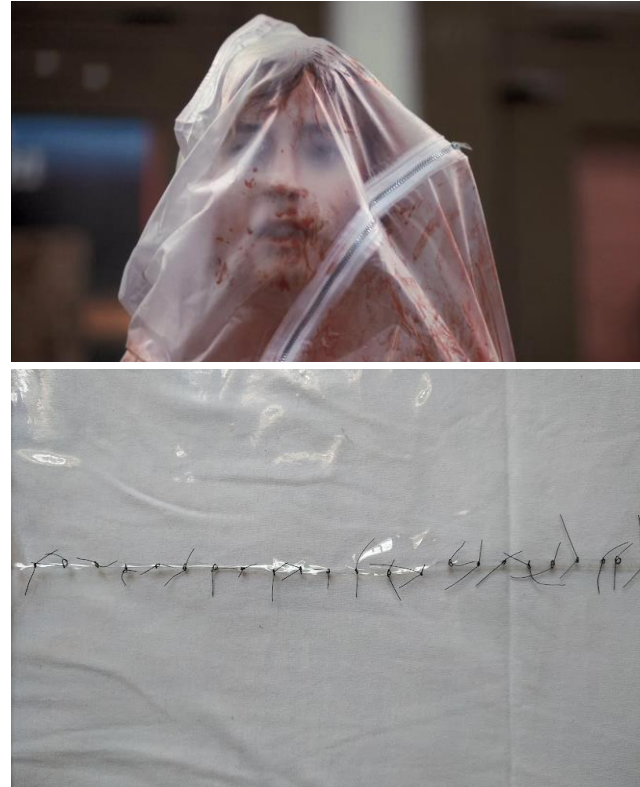
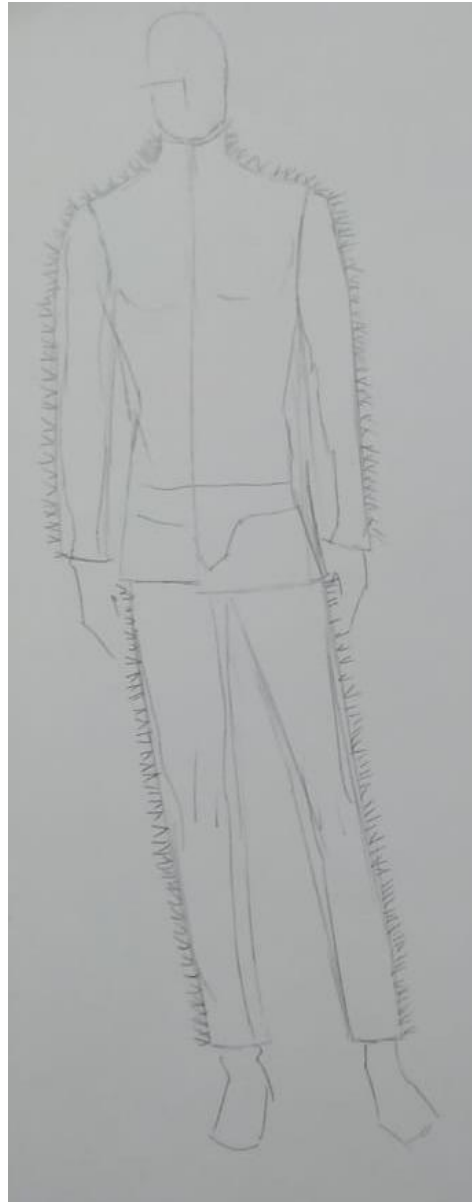
A coleção traz o inferno de Dante de forma alegórica em relação a um “inferno interior” onde os círculos do inferno dantesco são representados pelas camadas do corpo humano de um ser que acabara de falecer. Ao logo da coleção, acompanhamos seu corpo putrefar observando sua pele, ossos, músculos e nervos se desfazendo e levando o ser ao estado da sua não existência, a decomposição e feita de maneira não biológica, onde ela acontece com uma liberdade criativa do design. Tecidos como o couro foram usados para remeter a pele humana assim como o plástico, linhas para representar o musculo e linhas de sutura com para o aspecto do mal acabado.

Figura 90 – Porta do Inferno



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

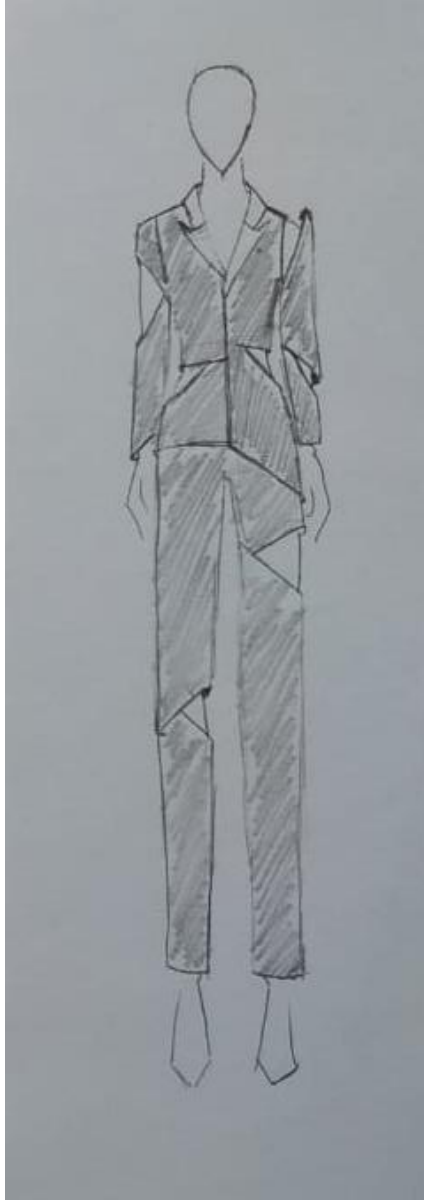
Figura 91 – Look 1



A primeira peça é um terno simétrico com recortes e coberto com outra peça de plástico com pontos de suturas nas laterais.

Representando o ser que acabara de falecer, a peça transparente representa os sacos para cadáver e os pontos de sutura nas laterais simboliza uma esperança da alma que ainda quer ser curada e trazida de volta à vida. Inspirado no começo da Divina Comédia onde Dante se encontra perdido assim como um ser que não sabe seu destino ao falecer.

Figura 92 – Look 2



O segundo *look* é um conjunto assimétrico com recortes em diferentes partes feitos de couro com o blazer sendo de duas cores.

Aqui o corpo começa sua fase de decomposição com os ligamentos das articulações se soltando e sua carne começa aos poucos a aparecer. Representando o segundo círculo, da luxúria, em que a carne não quer deixar o corpo.

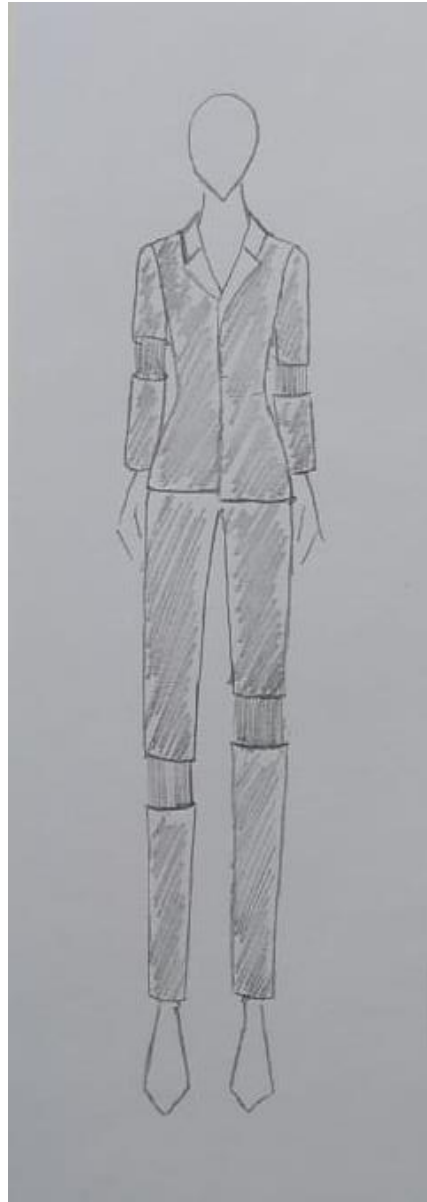
Figura 93 – Look 3



No terceiro *look*, um conjunto simétrico com recortes ligados por linhas de pesponto.

Os músculos, veias e pele ainda ligados, se desmanchando aos poucos tentando resistir à morte. Também inspirado pela luxúria.

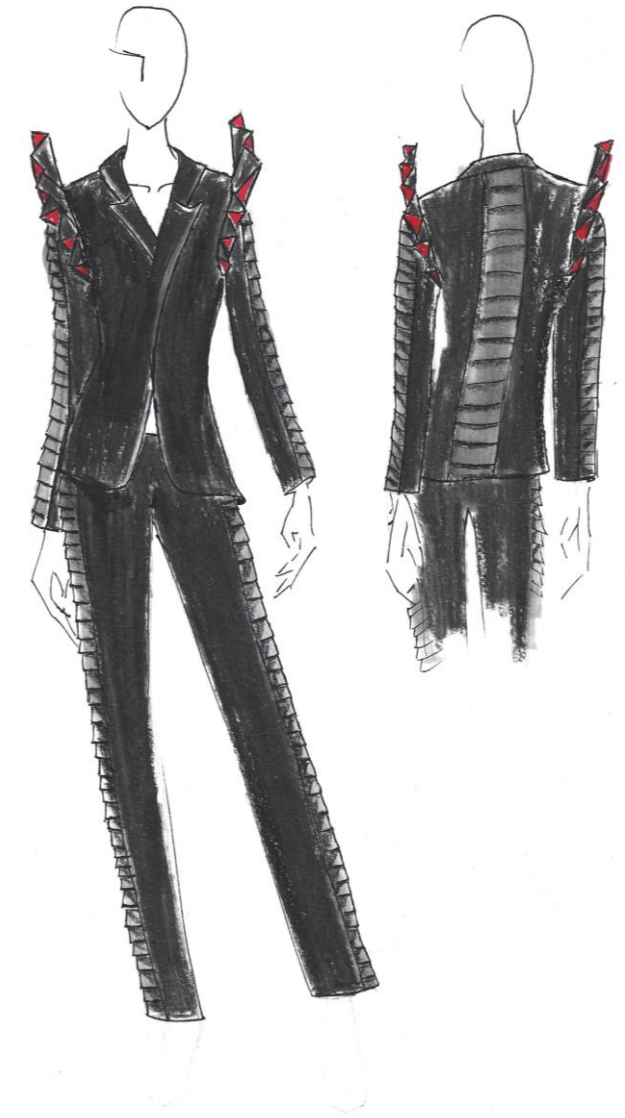
Figura 94 – Look 4



Conjunto assimétrico com detalhes na manga e costas.

No quarto *look* já podemos ver os ossos que começam a aparecer. Inspirado pela sétima bolgia do oitavo círculo, em que o corpo é açoitado pelos demônios que lá estão.

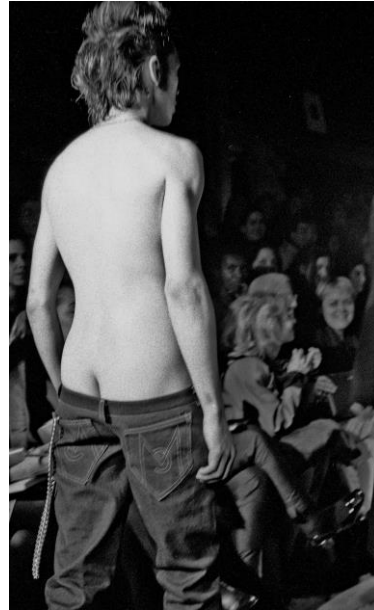
Figura 95 – Look 5



O quinto *look* um conjunto simétrico com pregas nas laterais e costas dando volume ao ombro

Os ossos aparecem de maneira mais explícita. Inspirado nas hárpias presentes no segundo vale do sexto círculo, onde a prega no ombro faz alusão às asas da criatura mitológica

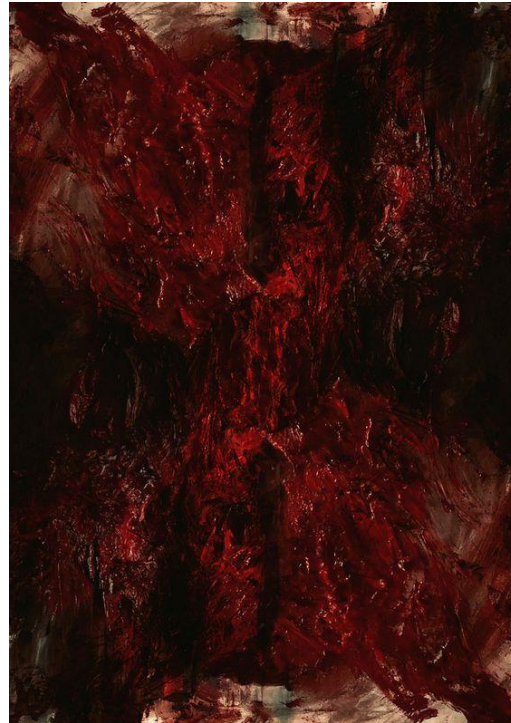
Figura 96 – Look 6



Composto por três peças, uma calça de pregas, uma jaqueta curta desconstruída e uma blusa de gola alta sem manga

O sexto *look* a transição dos ossos para carne que aparece com a desesperança do corpo voltar à vida. A inspiração vem da terceira bolgia do oitavo círculo, onde o corpo é queimado de cabeça para baixo.

Figura 97 – Look 7



O sétimo *look* é um vestido tubinho curto sem manga que cobre todo o rosto.

Não há mais rosto, pele nem osso, apenas a carne que aos poucos está apodrecendo e logo também não existirá mais. A inspiração vem da quarta bolgia do oitavo círculo em que os condenados têm suas cabeças viradas para trás.

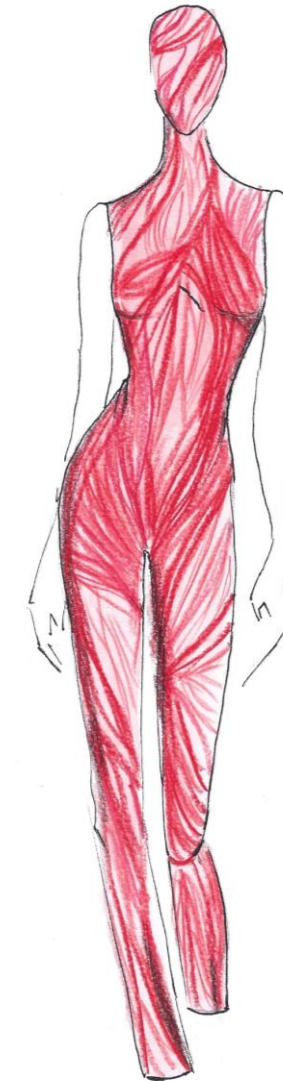
Figura 98 – Look 8



O oitavo *look* é um conjunto com a parte superior assimétrica e com um top em tule de malha bordado. Sua carne decomposta dá lugar à última das camadas, seus nervos, veias, artérias. Inspirado no segundo vale do sétimo círculo, A Floresta dos Suicidas.

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 99 – Look 9



Macacão confeccionado todo em tule, sem manga e cobrindo todo o rosto

No nono *look* sua existência é quase nula, artérias e veias são apenas o que resta do corpo que um dia se encontrava vivo.. A inspiração vem das doenças presentes na décima bolgia do oitavo círculo.

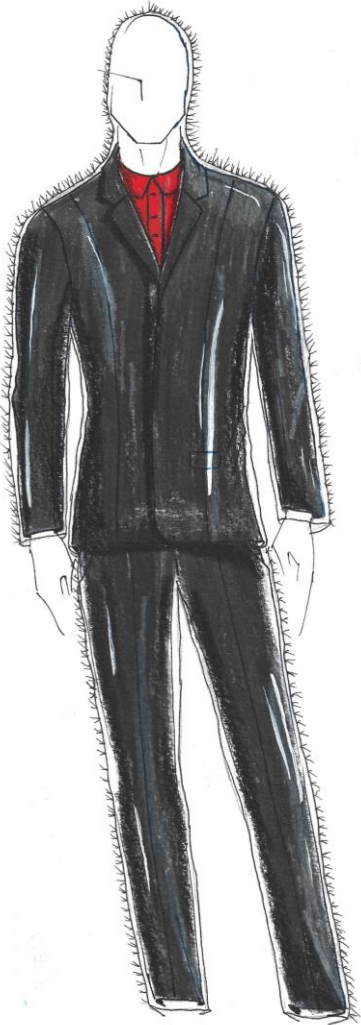
Figura 100 – Look 10



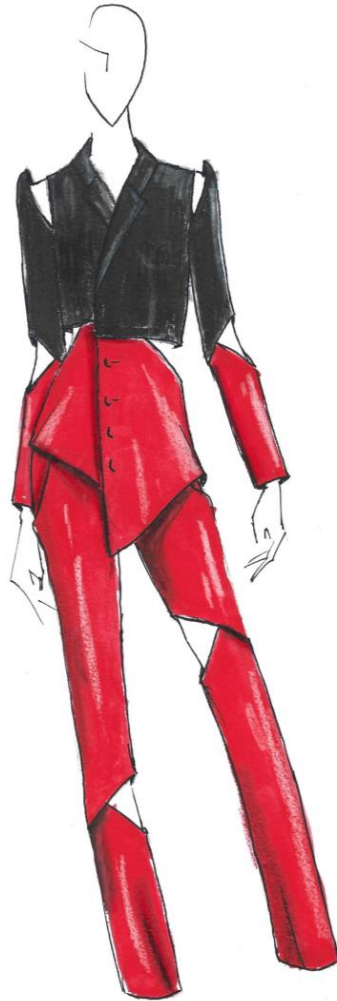
O último *look*, um conjunto feito com plástico cristal PVC e com corante alimentício representa o sangue que antes dava vida ao corpo e agora é apenas o último traço de humanidade do ser que não se encontra mais aqui. A inspiração vem dos rios de sangue presentes nos infernos dantesco

4.5 – Coleção

Figura 101 – Looks 1-5



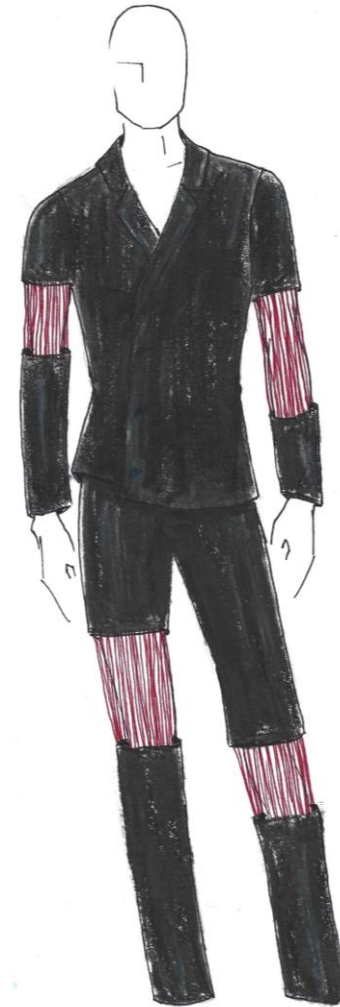
Look 1



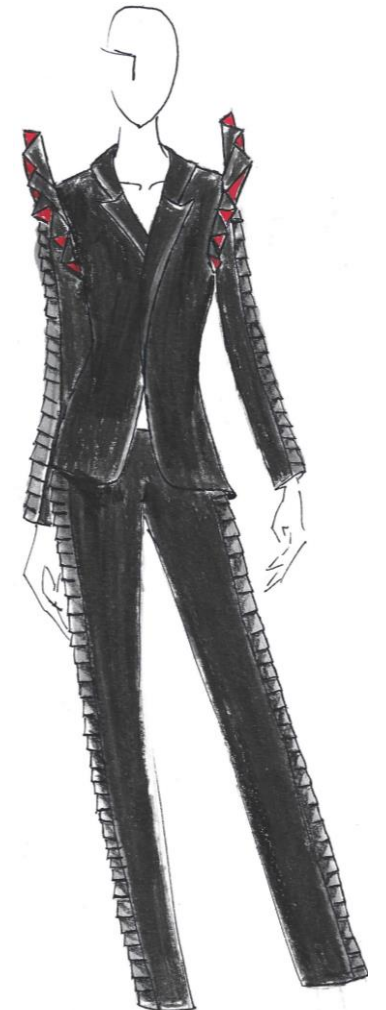
Look 2



Look 3



Look 4

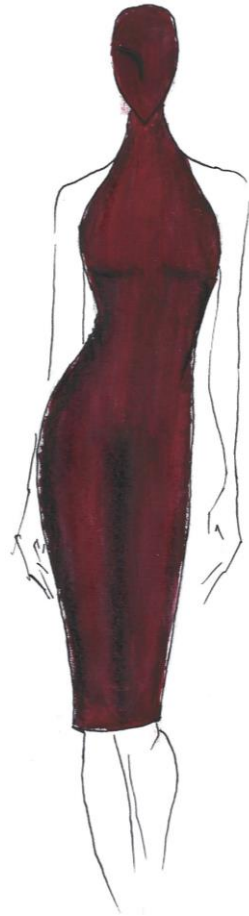


Look 5

Figura 102 – Looks 6-10



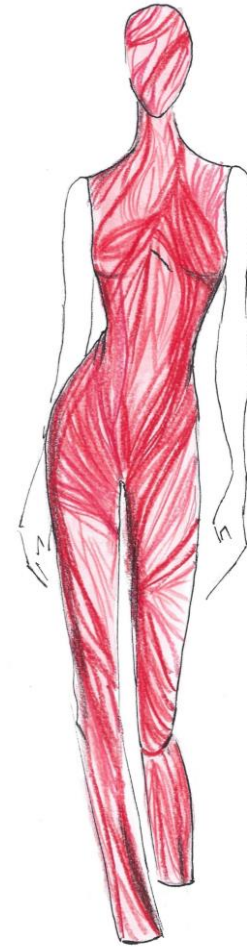
Look 6



Look 7



Look 8



Look 9



Look 10

Coleção completa


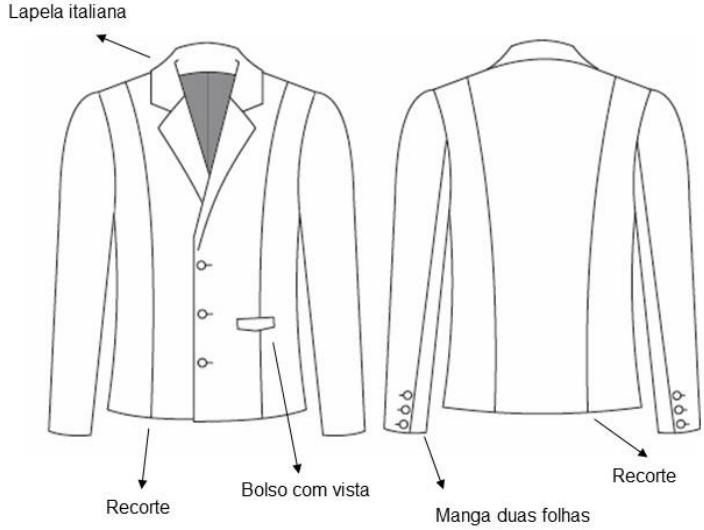






Figura 103 – Coleção



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)


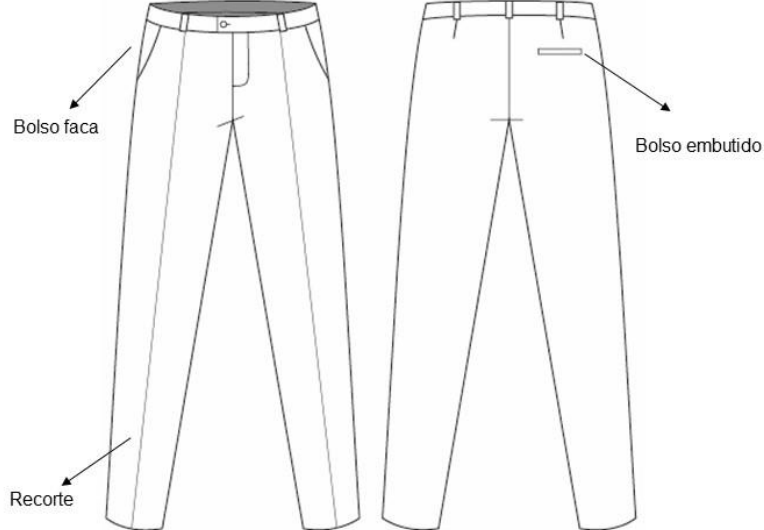




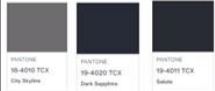

4.6 Fichas de desenvolvimento

Figura 104 – Ficha 1

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 1	Peça: Blazer
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Masculino
	Descrição: blazer com recorte frente e costas, bolso lateral e manga duas folhas.	
Desenho técnico		
		
Material	Aviamentos	Cores
 Lã fria 100% Lã  Forro bemberg 100% Poliéster	 Botão Plástico 4 furos 2 cm  Entretela	 


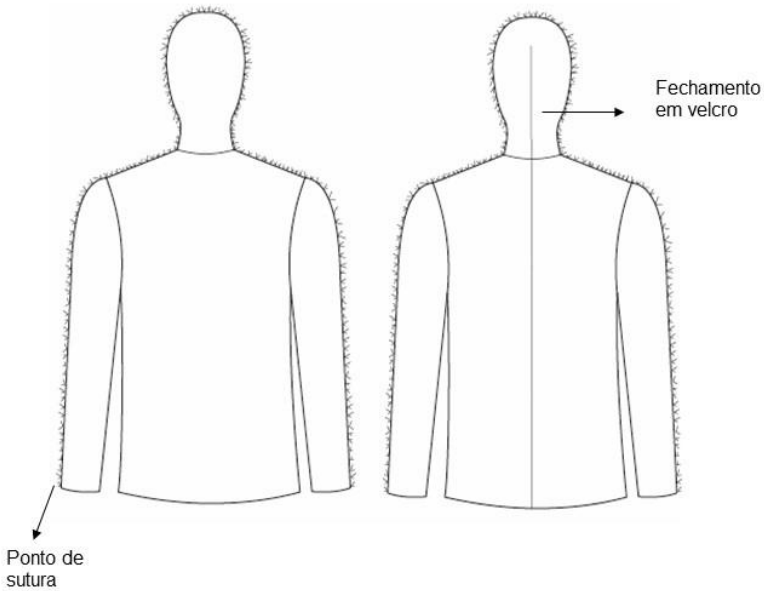



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 105 – Ficha 2

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 1	Peça: Calça
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Masculino
	Descrição: Calça de alfaiataria com recorte central frente, bolso boca e bolso embutido único traseiro.	
Desenho técnico		
		
Material	Aviamentos	Cores
 Lã fria 100% Lã  Forro bemberg 100% Poliéster	 Botão Plástico 4 furos 2 cm  Zíper nylon	 


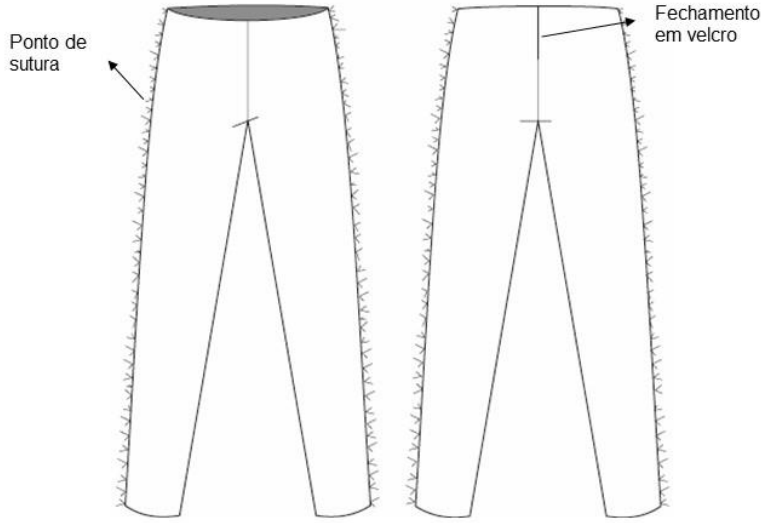



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 106 – Ficha 3

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 1	Peça: Capa
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Masculino
	Discrição: capa em plástico cristal e costura com sutura.	
Desenho técnico		
		
Material	Aviamentos	Cores
 Plástico cristal PVC 0.10mm 100% PVC	 Fio de sutura 100% nylon  Velcro 2 cm 100% nylon	





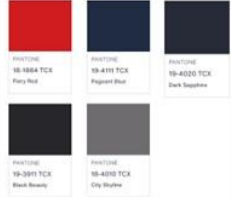
Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 107 – Ficha 4

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 1	Peça: Calça
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Masculino
	Discrição: calça em plástico cristal e costura com sutura.	
Desenho técnico		
		
Material	Aviamentos	Cores
 Plástico cristal PVC 0.10mm 100% PVC	 Fio de sutura 100% nylon  Velcro 2 cm 100% nylon	


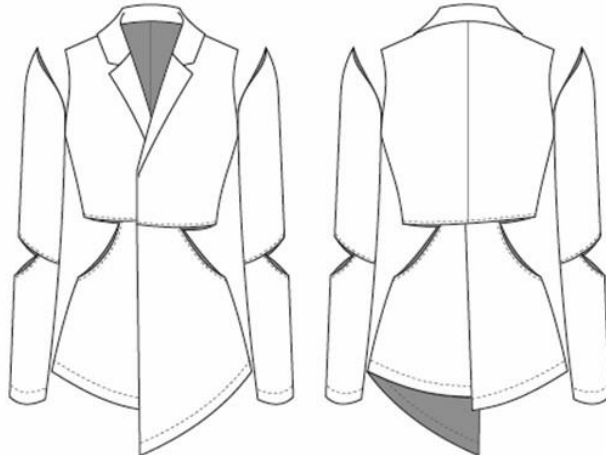



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 108 – Ficha 5

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 1	Peça: Camisa
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Masculino
	Discrição: Camisa manga longa e pala nas costas.	
Desenho técnico		
		
Material	Aviamentos	Cores
 <p>Tricoline 100 % algodão</p>	 <p>Botão Plástico 4 furos 2 cm</p>	


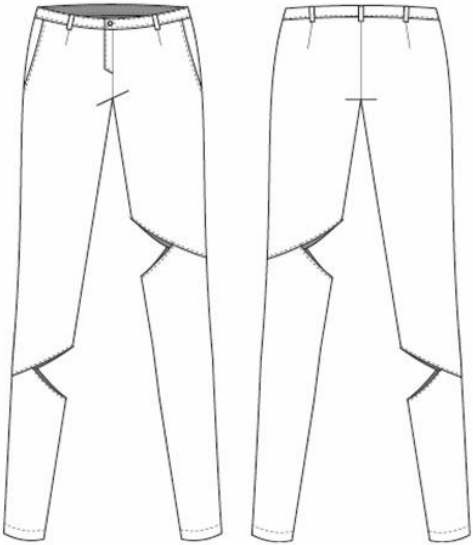




Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 109 – Ficha 6

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 2	Peça: Blazer
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Feminino
	Discrição: blazer assimétrico com recortes nas "articulações".	
Desenho técnico		
		
Material	Aviamentos	Cores
 <p>Couro mestiço 0.5 100% couro (Ovino)</p>	 <p>Botão metal Prata</p>	


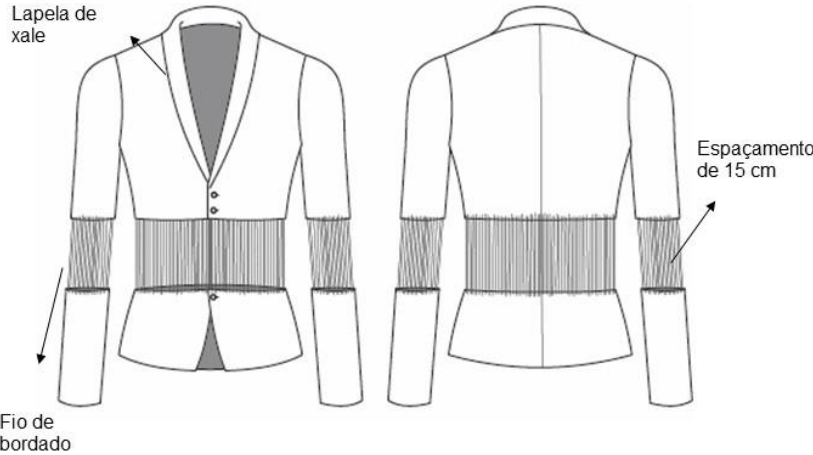






Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 110 – Ficha 7

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 2	Peça: Calça
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Feminino
	Discrição: Calça assimétrica com bolso boca e recorte entre perna.	
Desenho técnico		
		
Material	Aviamentos	Cores
 <p>Couro mestiço 0.5 100% couro (Ovino)</p>	 Botão metal Prata  Zíper nylon	


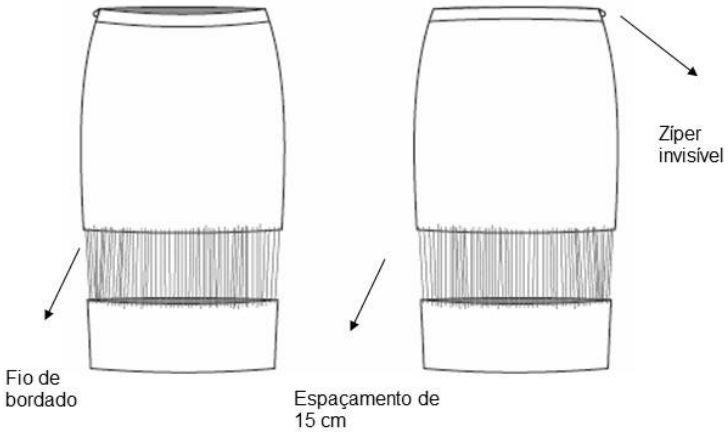






Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 111 – Ficha 8

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 3	Peça: Blazer
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Feminino
	Discrição: Blazer corte no meio ligado com fios.	
Desenho técnico		
		
Material	Aviamentos	Cores
 Lã fria 100% Lã  Forro bemberg 100% Poliéster	 Botão Plástico 4 furos 2 cm  Corrente 2 mm  Fio de bordado 100% Algodão	


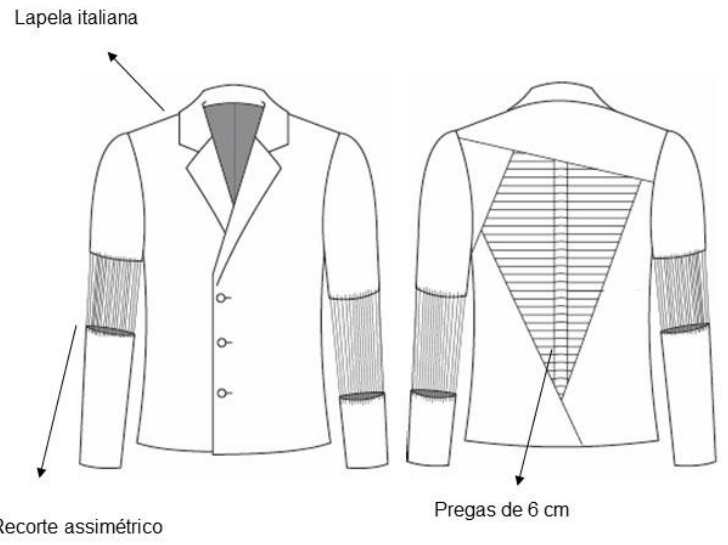






Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 112 – Ficha 9

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 3	Peça: Saia
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Feminino
	Discrição: Saia lápis com recorte de fios.	
Desenho técnico		
		
Material	Aviamentos	Cores
 Lã fria 100% Lã  Forro bemberg 100% Poliéster	 Zíper invisível 100% Poliéster  Corrente 2 mm  Fio de bordado 100% Algodão	


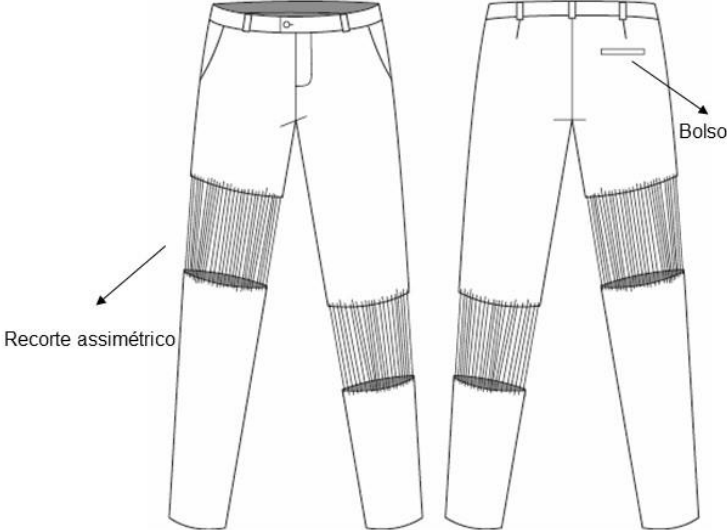




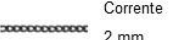


Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 113 – Ficha 10

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 4	Peça: Blazer
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Masculino
	Discrição: Blazer com recorte de fio e detalhe nas costas.	
Desenho técnico		
		
Material	Aviamentos	Cores
 Lã fria 100% Lã  Forro bemberg 100% Poliéster	 Botão Plástico 4 furos 2 cm  Corrente 2 mm  Fio de bordado 100% Algodão	


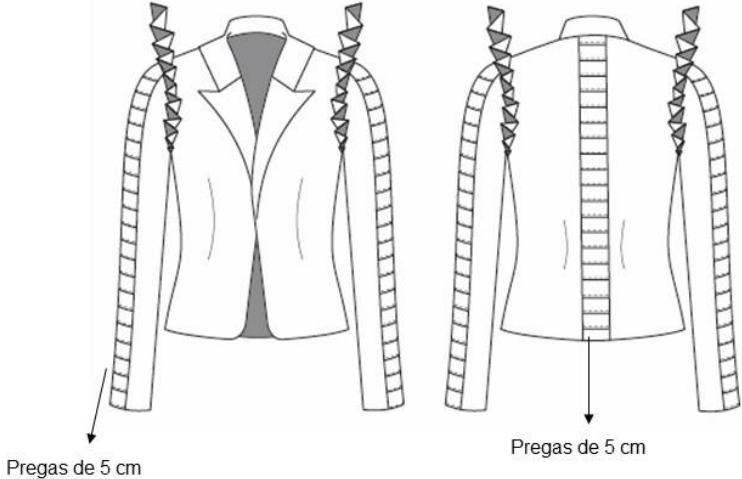





Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 114 – Ficha 11

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 4	Peça: Calça
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Masculino
	Discrição: Calça bolso boca e recorte ligado por fios.	
Desenho técnico		
		
Material	Aviamentos	Cores
 Lã fria 100% Lã  Forro bemberg 100% Poliéster	 Botão Plástico 4 furos 2 cm  Fio de bordado 100% Algodão  Corrente 2 mm  Zíper 100% Nylon	


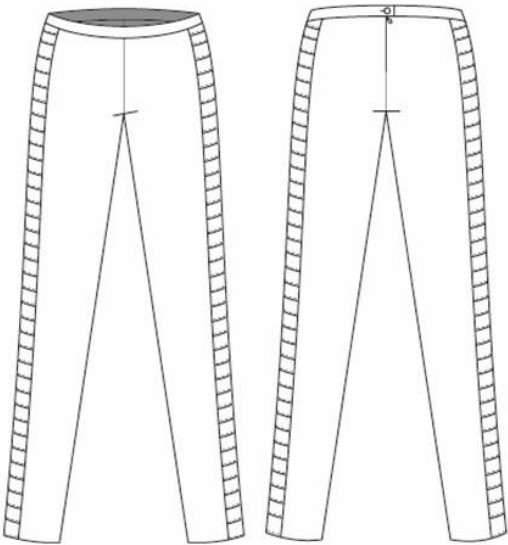





Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 115 – Ficha 12

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 5	Peça: blazer
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Feminino
	Discrição: Blazer com detalhe de pregas nos ombros e nas costas com "asa".	
Desenho técnico		
		
Material	Aviamentos	Cores
 Lã fria 100% Lã  Forro bemberg 100% Poliéster	 Barbatana de aço 5mm  Entretela Autocolante	


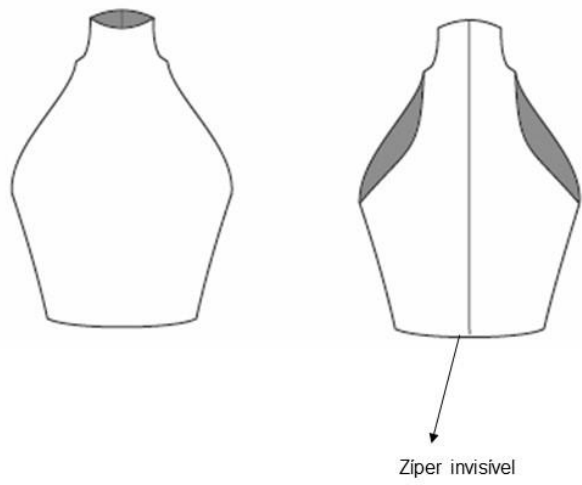




Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 116– Ficha 13

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 5	Peça: Calça
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Feminino
	Discrição: Calça com detalhes de pragas nas laterais.	
Desenho técnico		
 <p>Pregas de 5 cm</p>		
Material	Aviamentos	Cores
 Lã fria 100% Lã  Forro bemberg 100% Poliéster	 Botão metal Prata  Zíper nylon	


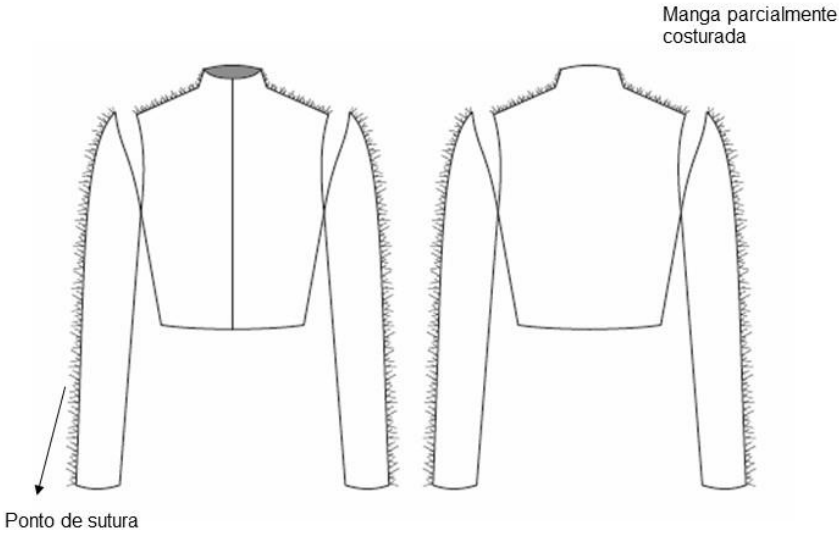


Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 117 – Ficha 14

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 6	Peça: Top
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Feminino
	Discrição: Top tipo nadador com gola alta bordado.	
Desenho técnico		
 <p>Zíper invisível</p>		
Material	Aviamentos	Cores
 Tule de malha 94% poliamida 6% Elastano	 Fio de bordado 100% Algodão  Zíper invisível 100% Poliéster	


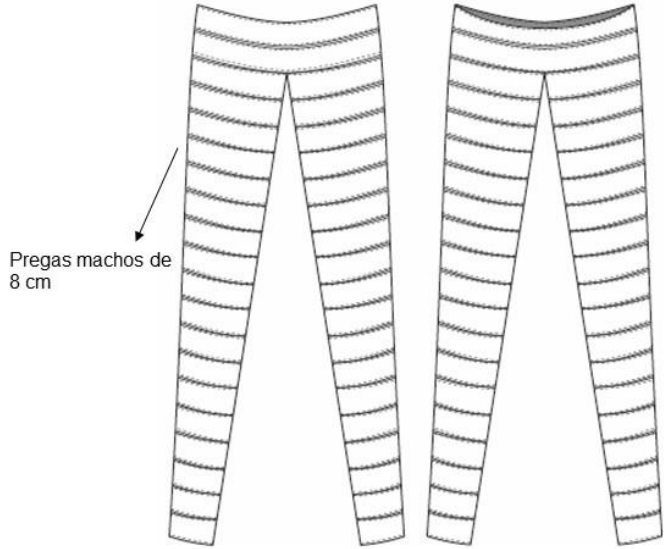



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 118 – Ficha 15

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 6	Peça: Jaqueta
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Feminino
	Discrição: jaqueta em plástico cristal e costura em sutura.	
Desenho técnico		
 <p>Manga parcialmente costurada</p> <p>Ponto de sutura</p>		
Material	Aviamentos	Cores
 <p>Plástico cristal PVC 0.10mm 100% PVC</p>	 <p>Fio de sutura 100% nylon</p>	


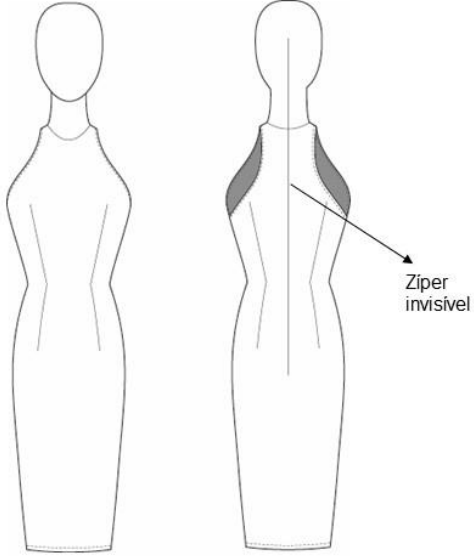




Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 119 – Ficha 16

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 6	Peça: Calça
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Feminino
	Discrição: Calça cintura baixa em pregas.	
Desenho técnico		
 <p>Pregas machos de 8 cm</p>		
Material	Aviamentos	Cores
 <p>Lã fria 100% Lã</p>	 <p>Zíper invisível 100% Poliéster</p>	 <p>PRETO 100% POLIÉSTER</p>


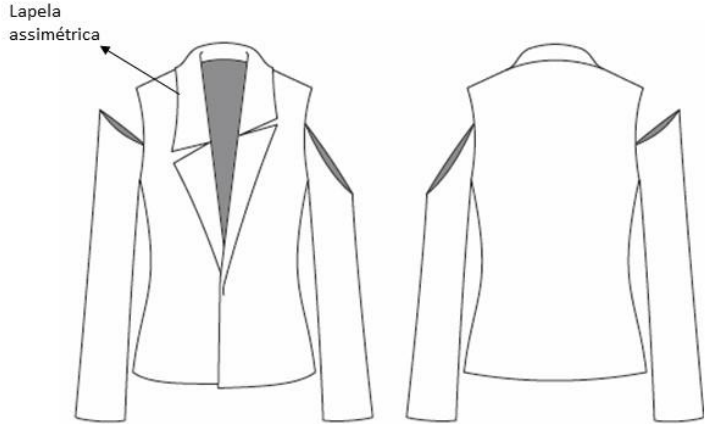




Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 120 – Ficha 17

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 7	Peça: Vestido
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Feminino
	Discrição: Vestido tubinho com "capuz".	
Desenho técnico		
		
Material	Aviamentos	Cores
 Malha menegotti 51% Viscose 45% elastano 4% elastano  Forro de malha 100% Poliéster	 Zíper invisível 100% Poliéster	


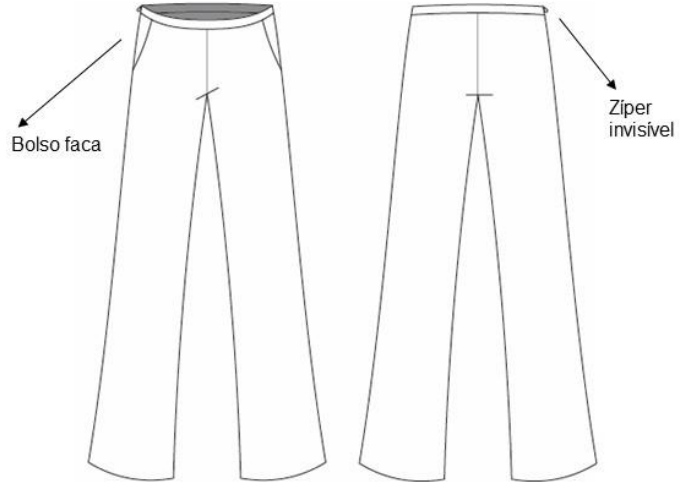




Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 121 – Ficha 18

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 8	Peça: Blazer
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Feminino
	Discrição: Blazer em malha assimétrico e com recortes.	
Desenho técnico		
		
Material	Aviamentos	Cores
 Malha menegotti 51% Viscose 45% elastano 4% elastano  Forro de malha 100% Poliéster	 Entretela	


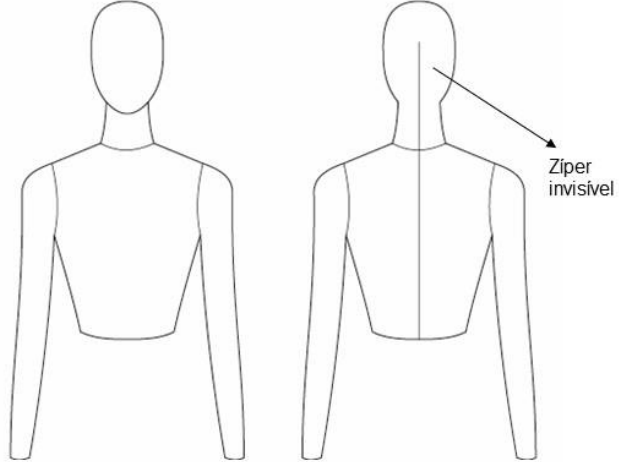




Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 122 – Ficha 19

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 8	Peça: Calça
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Feminino
	Discrição: calça em malha e bolso boca.	
Desenho técnico		
		
Material	Aviamentos	Cores
 Malha menegotti 51% Viscose 45% elastano 4% elastano  Forro de malha 100% Poliéster.	 Zíper invisível 100% Poliéster	


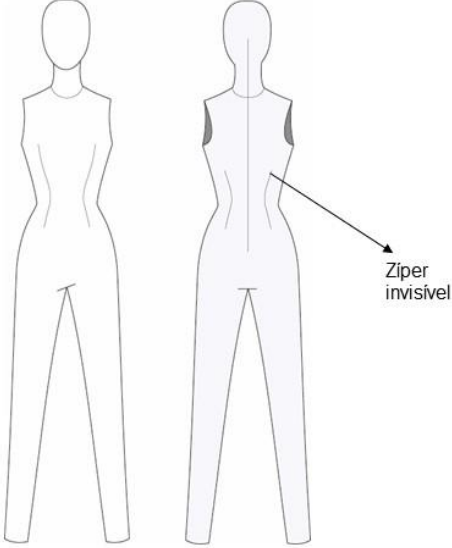





Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 123 – Ficha 20

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 8	Peça: Top
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Feminino
	Discrição: Top em tule de malha com bordado.	
Desenho técnico		
		
Material	Aviamentos	Cores
 Tule de malha 95% poliâmida 5% Elastano	 Zíper invisível  Lã 100% acrílico	


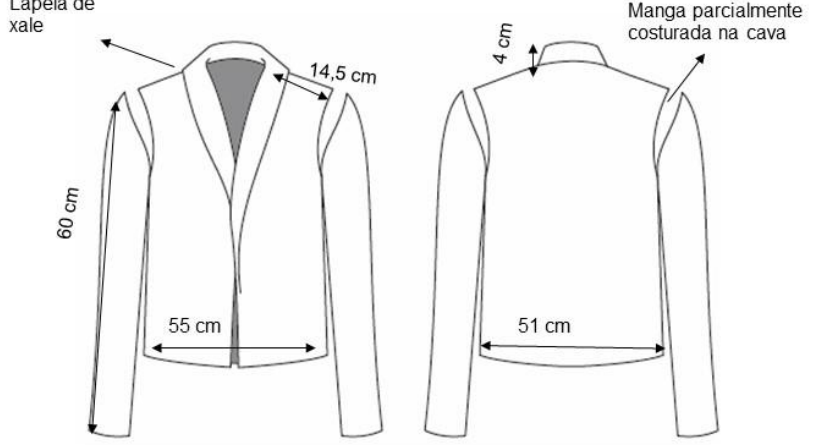


Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 124– Ficha 21

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look: 9	Peça: Macacão
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Feminino
	Discrição: Macacão sem manga em tule de malha bordado com linha e lã.	
Desenho técnico		
		
Material	Aviamentos	Cores
 <p>Tule de malha 95% poliamida 5% Elastano</p>	 Zipper invisível  Lã 100% acrílico  Linha para bordado 100% algodão	 <small>PANTONE 18-1664 TCX Pony Red</small> <small>RGB: 206 28 31 HEX: D01C1E</small>


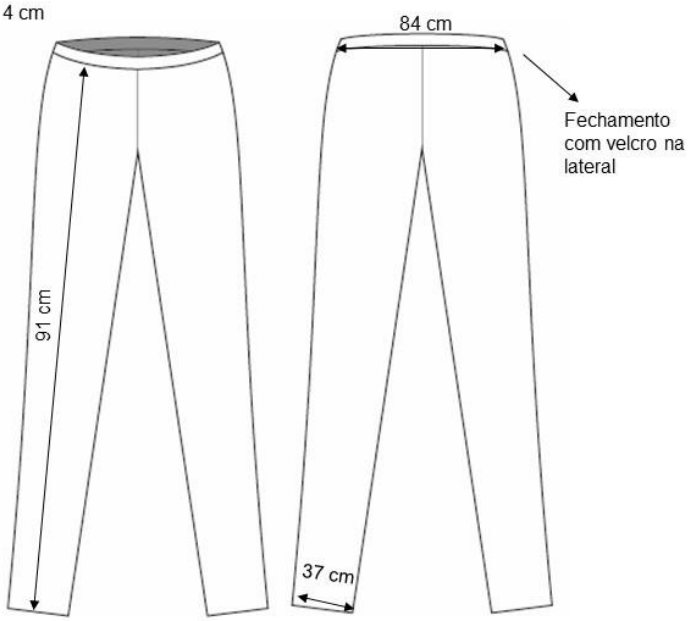



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 125 – Ficha 22

Ficha de desenvolvimento60		
Croqui	Look:	Peça: Blazer
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Feminino
	Discrição: Blazer em plástico cristal e "sangue"	
Desenho técnico		
		
Material	Aviamentos	Cores
 <p>Plástico cristal PVC 0.10mm 100% PVC</p>		 <small>PANTONE 18-1664 TCX Pony Red</small> <small>RGB: 206 28 31 HEX: D01C1E</small>

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 126 – Ficha 23

Ficha de desenvolvimento		
Croqui	Look:	Peça: Calça
	Referencia: inv.09.22	Segmento: Feminino
	Discrição: Calça em plástico cristal e "sangue".	
Desenho técnico		
		
Material	Aviamentos	Cores
 <p>Plástico cristal PVC 0.10mm 100% PVC</p>	 <p>Velcro 2 cm 100% nylon</p>	 <p>ESANTONE 18-1864 TEX Flare Red</p> <p>RGB: 208 28 21 HEX: #D01C14</p>

4.7 Desenvolvimento do protótipo -

A peça escolhida foi o *look* 10, composta por uma calça e um blazer desconstruído ambos feitos em plástico cristal PVC. A modelagem foi feita sob medida para a modelo.

Modelagem

Após tirar suas medidas da modelo (tabela 1) e fazer a modelagem da peça, fizemos um primeiro teste para saber quais ajustes precisariam ser feitos. Apesar da peça ser feita em plástico cristal, optamos por fazer a primeira em algodão cru com uma gramatura mais elevada para que se assemelhasse ao plástico cristal.

Tabela 1 - Medidas

Tabela de medida	
Pescoço	37 cm
Busto	97 cm
Cintura	77 cm
Quadril	96 cm
Punho	26 cm
Joelho	22 cm
Boca de calça	18 cm
Centro frente	33 cm
Centro Costas	35 cm
Comprimento da manga	60 cm
Saia	59 cm
Calça	102 cm

Fonte: Desenvolvida pelo autor (2022)

Figura 127 – Teste de modelagem



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Após o teste no algodão cru e verificado que a modelagem não precisava de modificação, cortamos no plástico cristal 0.10 de espessura. Para obter o efeito desejado pensamos em trabalhar com duas camadas de plástico preenchidas com corante, por isso cortamos duas partes de cada modelagem.

Figura 128 – Modelagem



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Em um pedaço de tecido, marcamos a margem de costura com 2 centímetros, e costuramos para agilizar o processo de montagem da peça.

Figura 129 – Tecido auxiliar



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Preparando a superfície. O fechamento das partes componentes foi todo feito com calor, juntamos duas partes do PVC, colocamos sob um tecido de algodão, que tinha a função de proteger o plástico da ação direta do calor do ferro de passar roupas. Selamos todas as laterais com o ferro de passar, deixando um espaço para que mais tarde fosse inserido o líquido na roupa.

Figura 130 – Fechamento



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Em seguida, inserimos o nosso “sangue” que foi feito com parte de xarope de glucose, água e corante alimentício vermelho. Após essa etapa fechamos novamente com o ferro as aberturas.

Figura 131 – Preparação



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Após os moldes prontos, partimos para a arte da costura onde deixamos uma margem de dois centímetros onde em um centímetro costuramos a peça na maquina e os outros um centímetros restantes, colamos com cola de PVC assim como as bainhas de toda peça para um melhor acabamento.

Tabela 2– Sequência blazer

Sequência operacional (Blazer)		
Sequencia	Operação	Maquinário
1	Fechar modelagens deixando um lado aberto	Ferro de passar
2	Colocar liquido dentro da modelagem	
3	Fechar lado aberto	Ferro de passar
4	Costurar lapela	Reta
5	Colar lapela	
6	Costurar ombros e lapela	Reta
7	Colar ombros e lapela	
8	Costurar laterais	Reta
9	Colar laterais	
10	Costurar manga	Reta
11	Colar manga	
12	Costurar manga na cava	Reta
13	Colar bainhas	

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Tabela 3– Sequência calça

Sequência operacional (Calça)		
Sequencia	Operação	Maquinário
1	Fechar modelagens deixando um lado aberto	Ferro de passar
2	Colocar liquido dentro da modelagem	
3	Fechar lado aberto	Ferro de passar
4	Costurar laterais	Reta
5	Colar laterais	
6	Costurar entrepernas	Reta
7	Colar entre pernas	
8	Costurar gancho	Reta
9	Colar gancho	
10	Costuras cócs	Reta
11	Colar cócs	
12	Colar velcro na lateral	
13	Fazer bainha com cola	

Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Peça finalizada

Figura 134 – Peça pronta

Frente



Costas



Lateral



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 135 – Peça pronta detalhes

Detalhe frente



Detalhe ombro



Detalhe calça



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

4.8 Editorial

Figura 136 – Editorial 1



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 137 – Editorial 2



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

Figura 138 – Editorial 3



Fonte: Elaborado pelo autor (2022)

5 – Considerações finais

Esse projeto teve como objetivo principal, desenvolvimento de coleção através da busca do que é considerado feio, buscamos por pensamentos de filósofos que discutiram o que é belo para então achar o feio.

Ao longo do tempo muitos filósofos estudaram o conceito de belo, porém, não tiveram o mesmo cuidado em relação ao feio, o que já nos indica que o feio não é interesse de estudo, justamente por ser feio. Os poucos pensadores que definiram o feio, apontam como algo perigoso ou profano, pensamento que querendo ou não, permanece até os dias atuais na maior parte da população. O feio é enxergado como algo que não devemos nos relacionar, não devemos olhar, porém há algo de curioso no feio em que todos, mesmo sabendo que é “proibido”, viram seu olhar para ele.

Mesmo que hoje, temos a noção de belo e feio como algo particular, onde aquele que vê, toca, ouve ou sente, age como seu próprio juiz e determina o que é feio e belo para si, ainda temos um resquício do que era definido feio e belo ao longo do tempo, principalmente o pensamento da igreja católica onde o feio é ligado ao impuro, à mentira, ao mal e ao profano.

Entendendo o conceito de um “feio coletivo”, pesquisamos a

relação do feio na arte e na moda

Nas artes, para uma maioria o feio é visto como um coadjuvante do belo, onde ele existe apenas para o enfatizar, Movimentos como o Surrealismo, Dadaísmo, Cubismo, expressionismo entre outros que foram contra a “perfeição” das artes expostas em museus abrindo espaços para artistas que trabalham o feio de forma principal e não de forma e exaltar o belo, que trabalha o feio por ser feio, como Francis Bacon que hoje é reconhecido e tem suas telas expostas em grandes museus. Na moda, Alexander McQueen abriu espaço para um novo olhar sobre beleza enxergando o belo no grotesco e traduzindo sua visão em suas coleções conceituais que encantavam, ou amedrontavam, o público. Sua relação com desfiles conceituais, elevaram suas peças à obras de arte que hoje, assim como Bacon, encontram-se expostas em museus.

Depois de uma definição de que pode ser feio no imaginário da coletivo, determinado como algo ligado ao profano, e após encontrar um possível público através de pesquisa da marca João Pimenta, definimos nosso tema como “Inferno”, uma coleção baseada do inferno de Dante Alighieri. Partimos para buscar inspiração em *moodboards* para assim começar nossas pesquisas de *moulage* e texturas procurando o feio nesses experimentos. Na maioria das

vezes obtivemos resultados relevantes para a pesquisa, mesmo naqueles que não foram usados, encontramos novas formas, algo que buscamos em paralelo ao trabalho desenvolvido. Os testes feitos em materiais alternativos foram primordiais no processo criativo, saindo do pensamento convencional de que roupas só podem ser feitas de tecidos. O *sketchbook* foi uma ferramenta criativa fundamental no processo de concepção da coleção, já que nele foram colocados os diferentes experimentos realizados com os diversos materiais. Mostramos que é possível desenvolver produtos conceituais com excelente resultado porém, é preciso conhecer a técnica que se adeque ao material escolhido, o que indica que o próprio processo criativo não é totalmente livre, já que o próprio material aponta caminhos e imprime limitações.

O desenvolvimento da peça piloto ocorreu de forma como planejamos, mas como todo projeto foram necessárias algumas alterações no protótipo devido à modelagem, ao material escolhido e à vestibilidade da peça. Em função disso mudamos a parte da lapela, que inicialmente seria no modelo italiano feita em duas partes, porém, devido ao material escolhido que não tem flexibilidade para costura, alteramos para uma lapela de xale para um melhor acabamento. Outra alteração foi em relação à cava em que optamos por deixar uma abertura na altura do ombro, ficando a

manga parcialmente costurada na cava.

O protótipo desenvolvido é de uma peça feita com “sangue” que mescla a alfaiataria clássica levemente desconstruída com a inspiração principal, os rios de sangue do inferno dantesco.

Atingimos o objetivo do projeto ao desenvolver uma coleção autoral, voltada para uma marca de moda brasileira, composta por peças conceituais e comerciais.

Esperamos que com esse trabalho possamos contribuir com o pensamento de design e do processo criativo de um projeto de coleção, de forma a buscar outras formas de experimentar materiais e de olhar o mundo compreendendo e sentido beleza no feio.

Referências

50% dos brasileiros são católicos, 31%, evangélicos e 10% não têm religião, diz datafolha. **G1**, 2020. disponível em : <https://g1.globo.com/politica/noticia/2020/01/13/50percent-dos-brasileiros-sao-catolicos-31percent-evangelicos-e-10percent-nao-tem-religiao-diz-datafolha.ghtml>. Acessado em: 19 set 2022.

ALEXANDER McQueen aw 1998 “joan”. **Long Live Mcqueen**, 2013. Disponível em: <https://the-widows-of-culloden.tumblr.com/post/61132965894/alexander-mcqueen-aw-1998-joan-inspired-by-the>. Acesso em: 29 out. 2022.

ALEXANDER McQueen horn of plenty. Joseph Bennett. Disponível em: <http://josephbennett.co.uk/fashion-shows/alexander-mcqueen-horn-of-plenty>. Acesso em: 29 out. 2022.

ALEXANDER McQueen fall 1998 ready-to-wear. **Vogue Runway**,2015. Disponível em: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-1998-ready-to-wear/alexander-mcqueen>. Acesso em: 29 out. 2022.

ALGARITIMO do instagram favorece nudez e padrões de beleza, diz estudo. **Exame**, 2021. Disponível em: <https://exame.com/tecnologia/algorithm-do-instagram-favorece-nudez-e-padroes-de-beleza-diz-estudo/>. Acessado em: 19 set 2022.

APÓS cristãos e muçumanos, sem-religião são 3º maior grupo no mundo. **BBC Brasil**, 2012. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2012/12/121218_religioes_mundo_mm. Acessado em: 19 set 2022.

ARANHA, Maria Lucia de Arruda. **Filosofando, introdução à filosofia**. São Paulo: Editora Moderna, 1997.

ARÍSTATOLES. **Poética**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian,2008.

BIOGRAFIA de Francisco de Goya e suas principais obras. **Arte & Artista** , 2021. Disponível em: <https://arteeartistas.com.br/biografia-de-francisco-de-goya-e-suas-principais-obras/>. Acesso em: 30 out. 2022.

BIBLIOGRAFIA Francis Bacon. **Escola das artes**, 2020. Disponível em: <https://www.escoladasartes.com/post/biografia-francis-bacon>. Acessado: 06 jun. 2022.

Bok, Von Anna. Ausstellungstipp London: The World Of Mcqueen. **Harper’s Bazaar Germany**, 2015. Disponível em: <https://www.harpersbazaar.de/zeitgeist/ausstellungstipp-london-world-mcqueen>. Acesso em: 29 out. 2022.

CABRAL, Graça. **Podcast SPFW - Uma conversa de Graça Cabral com João Pimenta**. Youtube, 2019. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=osE1lll6pm4&t=505s>. Acessado em: 18 set 2022.

COSTA, Daniel Lula. A representação do inferno dantesco: uma leitura de sua paisagem e seus pecados. **Academia**, 2014. Disponível em:

https://www.academia.edu/80858933/A_representa%C3%A7%C3%A3o_do_inferno_dantesco_uma_leitura_de_sua_paisagem_e_de_seus_pecados_Daniel_Lula_Costa. Acessado em: 7 ago 2022.

DANTE Alighieri. **Wikimedia Commons**, 2022. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/Dante_Alighieri. Acesso em: 29 out. 2022.

DANTE and Virgil. **Wikart**, 2020. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/william-adolphe-bouguereau/dante-and-virgil-1850>. Acesso em: 29 out. 2022.

DANTE nas artes plásticas. **Letras in.inverso e re.verso**, 2021. Disponível em: <https://www.blogletras.com/2021/09/dante-nas-artes-plasticas.html>. Acesso em: 29 set. 2022.

DE CAMARGO, Patrícia. **Francis Bacon - o artista que pintou a carne humana | Top100Arte #91**. Youtube, 03 Mar 2019. Disponível:

https://www.youtube.com/watch?v=Dk_ADKIBFek. Acessado em: 06 Jun 2022.

ECO, Umberto. História da Feiura. Rio de Janeiro: Grupo Editorial Record, 2007.

ENSEMBLE, voss, spring/summer 2001. **MET Museum**, 2011. Disponível em: <https://blog.metmuseum.org/alexandermcqueen/ensemble-voss-3/>. Acesso em: 29 out. 2022.

ERIN O'connor. **SHOWStudio**, 2019. Disponível em: https://www.showstudio.com/contributors/erin_o_connor. Acesso em: 29 out. 2022

FOX, Chloe. **Alexander McQueen**. São Paulo: Editora Globo, 2012.

GUSTAVE Dore: Series - The Divine Comedy. **Wikiart**, 2022. Disponível em: https://www.wikiart.org/en/gustave-dore/all-works#!#filterName:Series_the-divine-comedy,resultType:masonry. Acesso em: 29 out. 2022.

GOUMERTEROTICO. **Umberto Eco: O belo e o feio (história da beleza e história da feiura)**. Youtube, 5 Jan 2009. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=OOIOkc6fSuE>. Acessado em: 05 Jun 2022.

IMBROISI, Margaret. **PORTA DO INFERNO E O PENSADOR, AUGUSTE RODIN**. 2017. Disponível em: <https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/porta-do-inferno-e-o-pensador-auguste-rodin/>. Acesso em: 28 set. 2022.

JOÃO pimenta e o novo masculino. conversamos com o estilista!. **Topview**, 2016. Disponível em: <https://topview.com.br/fashion/entrevista-joa%CC%83o-pimenta/>. Acessado em: 18 set 2022.

JOEL-Peter Witkin. **Etherton** Gallery,2022. Disponível em: <https://ethertongallery.com/artists/47-joel-peter-witkin/works/>. Acesso em: 29 out. 2022.

KARMALI, Sarah. All that glitters: Alexander McQueen and Swarovski. **Harper's Bazaar**, 2015. Disponível em: <https://www.harpersbazaar.com/uk/fashion/fashion-news/news/g33932/all-that-glitters-alexander-mcqueen-and-swarovski/?slide=3>. Acesso em: 29 out. 2022.

LOJA. **Site João Pimenta**, 2022. Disponível em: <https://joapimenta.site/?product=blazer-pintado-a-mao>. Acesso em: 29 out. 2022.

MCQUEEN. Direção: Ian Bonhôte, Petter Etedgui. Produção de Ian Bonhôte, Andee Ryder, Nick Taussing, Poul van Carter. Reino Unido: Lionsgate, 2018.

MENDONÇA, Rosial. #DFB: 'Moda define o estado de espírito', diz o estilista João Pimenta. **Acritica.com**. 2018. Disponível em: <https://www.acritica.com/opiniao/dfb-moda-define-o-estado-de-espírito-diz-o-estilista-jo-o-pimenta-1.217095>. Acessado em: 18 set 2022

MOWER, Sarah. Alexander McQueen Fall 2009 Ready-to-Wear. **Vogue Runway**, 2009. Disponível em: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2009-ready-to-wear/alexander-mcqueen>. Acesso em: 29 out. 2022.

OBRA de arte da semana: 'les demoiselles d'avignon' de picasso. **Artrianon**, 2021. Disponível em: <https://artrianon.com/2021/01/26/obra-de-arte-da-semana-les-demoiselles-davignon-de-picasso/>. Acesso em: 29 out. 2022.

PELUSO, Renata. **Série: A DIVINA COMÉDIA I - O INFERNO de DANTE - Prof. Renata Peluso**. Youtube, 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tdFLnjaVTWY>. Acessado em: 7 ago 2022.

POST. **Instagram João Pimenta**, 2022. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Cfpd6b7r2QX/>. Acesso em: 29 out. 2022.

PIMENTA, João. **#PIRATARIA - Episódio 3 - Entrevista com o estilista João Pimenta**. Youtube, 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ehyldfJealo&t=177s>. Acessado em: 18 set 2022.

RODRIGUES, João Paulo. **Kant – O belo e sublime**. Sublime filosofia, 2022. Disponível em: <https://sublimefilosofia.com.br/kant-o-belo-e-o-sublime/>. Acesso em: 29 maio 2022.

RODRIGUES, João Paulo. **O bolo na antiguidade e na modernidade**. Sublime filosofia, 2022. Disponível em: <https://sublimefilosofia.com.br/o-belo-na-antiguidade-e-na-modernidade/>. Acesso em: 29 maio 2022.

SAIBA quais os processos envolvidos na criação de uma coleção de moda. **AUDACES**, 2022. Disponível em: https://audaces.com/colecao-moda/#O_que_e_e_como_funciona_uma_colecao_de_moda. Acesso em: 29 out. 2022. Acessado em: 19 set 2022.

SUAREZ, Adriana Rodrigues *et al.* **Apreciação estética do belo e do feio: Representação imagéticas e suas complexidades**. 2021. Disponível em: <file:///C:/Users/User/Downloads/1993-Texto%20do%20artigo-5176-1-10-20210804.pdf>. Acesso em: 29 maio 2022

SUASSUNA, Ariano. **Iniciação à estética**. Rio de Janeiro: Editora José Olympio, 2013. (https://facbel.edu.br/wp-content/uploads/2020/07/ARIANO_SUASSUNA_iniciacao_a_estetica_12a.pdf)

THE Abyss of Hell. Wikiart 2018. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/sandro-botticelli/the-abyss-of-hell-1480>. Acesso em: 29 out. 2022.

TYAGI, Abhilasha. Fashion Revolutionaire: The Legendary Alexander McQueen. **Élanstreet**, 2017. Disponível em: <http://elanstreet.com/blog/fashion-revolutionaire-legendary-alexander-mcqueen/>. Acesso em: 29 out. 2022.

UZUMAKI by Junji Ito, Review. **Retrofuturista**, 2022. Disponível em: <https://retrofuturista.com/uzumaki-by-junji-ito-review/>. Acesso em: 29 out. 2022.

VARELLA, Paulo. **8 fatos curiosos sobre Francis Bacon, o Artista das figuras distorcidas**. 2020. Disponível em: <https://arteref.com/arte-no-mundo/8-fatos-curiosos-sobre-francis-bacon-o-artista-das-figuras-distorcidas/>. Acesso em: 06 jun. 2022.

VOSS - Remembering Alexander Mcqueen's S/S 2001 Show. **GATA Magazine**, 2021. Disponível em: <https://gatamagazine.com/articles/fashion/voss-alexander-mcqueen>. Acesso em: 29 out. 2022.

YAHN, Camila. 10 anos sem Alexander McQueen: relembre seus desfiles mais históricos. **FFW**, 2020. Disponível em: <https://ffw.uol.com.br/noticias/moda/10-anos-sem-alexander-mcqueen-relembre-seus-desfiles-mais-historicos/>. Acesso em: 29 out. 2022.