



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

CAMPUS TRINDADE

DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO

CURSO DESIGN

CELSO MATEUS BATISTA JUNIOR

***X-QUISITES: ILUSTRAÇÕES INFOGRÁFICAS SOBRE A  
MONTAÇÃO DE PESSOAS LGBTQIA+ EM FESTAS  
ELETRÔNICAS DE FLORIANÓPOLIS***

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

Orientador: Prof. Dr. Douglas Luiz Menegazzi

Florianópolis

2022

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

Mateus Batista Junior, Celso

X-quisites: ilustrações infográficas sobre a montagem de  
pessoas LGBTQIA+ em festas eletrônicas de Florianópolis /  
Celso Mateus Batista Junior ; orientador, Douglas Luiz  
Menegazzi, 2022.

60 p.

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

Inclui referências.

1. Design. 2. LGBTQIA+. 3. Ilustração . 4. Infográfico.  
5. Montagem. I. Menegazzi, Douglas Luiz . II. Universidade  
Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Celso Mateus Batista Junior

**X-QUISITES: ILUSTRAÇÕES INFOGRÁFICAS SOBRE A MONTAÇÃO DE PESSOAS  
LGBTQIA+ EM FESTAS ELETRÔNICAS DE FLORIANÓPOLIS**

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

Florianópolis, 21 de Março de 2022

Prof.<sup>a</sup> Mary Vonni Meurer de Lima, Dra.  
Coordenadora do Curso de Design UFSC

**Banca Examinadora:**

Prof.<sup>a</sup> Rochelle Cristina dos Santo  
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. André Luiz Sens  
Universidade Federal de Santa Catarina

**Orientador:**

Prof. Douglas Luiz Menegazzi, Dr.  
Universidade Federal de Santa Catarina



Documento assinado digitalmente

Douglas Luiz Menegazzi

Data: 22/03/2022 10:42:42-0300

CPF: 053.935.969-60

Verifique as assinaturas em <https://c.ufsc.br>

**Link de acesso para a exposição:** <https://bit.ly/xquisites>

## Agradecimentos

Agradeço a minha mãe que foi quem me ensinou a pintar, segurou na minha mão, sempre apoiou meu amor pela arte e todos os animes que eu decidi assistir. Encontrei obstáculos quando assista desenhos que eram considerados “do demônio” por uma família cristã, mas minha mãe sempre se colocou na frente e permitiu que eu assistisse aquilo que mais me divertia, esses movimentos me deram não só liberdade como também autonomia para decidir quem eu era e o que eu gostava. Ao meu pai que me proporcionou um ambiente seguro, tempo livre para desenhar e investiu no meu sonho de mudar de Goiás para Florianópolis para estudar Design Gráfico na UFSC, sem esse apoio emocional e financeiro eu jamais seria capaz de estar aqui concluindo esse curso. A minha irmã que, sendo LGBTQIA+ como eu, sempre pegou na minha mão e tentou me proteger dos males do mundo, protegeu-me quando foi necessário e me apoiou nas decisões que tomei na minha vida, você me manteve em segurança de um mundo que me atacava. Ao meu filhote, Guinness, sem os seus "lambeijos" a vida seria mais triste. Vocês são gigantes.

Ao meu orientador neste projeto de conclusão de curso, Douglas Menegazzi, que foi compreensivo com meus problemas relacionados à saúde física e mental no desenvolvimento deste projeto, me deu *insights* poderosos baseados na sua vivência como ilustrador e designer e tornou tudo menos pesado. Durante todo o curso ouvia como você era uma professor incrível e como nunca tive a oportunidade de ser seu aluno, ter sido orientado por você foi uma honra gigantesca.

Aos meus amigos, que longe da minha família, se tornaram meus pilares para a vida nova que comecei longe de casa. Todos os momentos que vocês pegaram na minha mão, me aceitarem como eu sou, saíram comigo, me levaram pra vida e construímos juntos a história de vida mais bonita que eu sonhei em ter. Com um carinho especial para o Francisco e Luciana, que passaram junto comigo essa etapa deste PCC e dividiram cada sufoco. Com todos vocês eu constitui um ambiente seguro onde eu posso ser eu mesmo e isso nada paga. Obrigado também, Naruto, você me ensinou a importância da amizade.

Agradeço a ilustração que me permitiu explorar e demonstrar o mundo fantasioso que vive na minha cabeça para o real. Desenhar sempre foi uma forma de escapar da realidade, me refugiar na fantasia e depois trazer algo de volta comigo. Sempre que eu sentia que minha mão estava solta pelo resto do mundo eu segurava um lápis para desenhar.

Por fim agradeço a UFSC por ter me proporcionado um ensino gratuito de qualidade, espaço para desenvolver minhas habilidades e além disso ser um ambiente de interação social e fomentação cultural. Diferente do que muitos pensam, a universidade é um ambiente para formar não só profissionais mas também seres humanos melhores e isso implica em trocas com pessoas com vivências diferentes das nossas e momentos de descontração. Sentar no gramadão para conversar depois do RU, *happy hours* e eventos culturais me tornaram quem eu sou hoje.

**Resumo:**

Este projeto de conclusão de curso em design apresenta o desenvolvimento de ilustrações infográficas expostas em plataforma digital sobre a montagem de pessoas LGBTQIA+ em festas eletrônicas de Florianópolis. Por meio da metodologia de Tradução Intersemiótica Aplicada ao Design (2016) foram desenvolvidas ilustrações desses jovens adultos no formato de personagens de *anime* e essas ilustrações foram aplicadas dentro de uma infografia que conta com trechos de entrevistas explicando como foi o processo criativo para a roupa escolhida e quais as possíveis referências. Para além disso o projeto conta com uma revisão histórica e cultural que demonstra como a história de outros LGBTQIA+ tiveram impacto nessa cena cultural. Utilizando da plataforma gratuita *Gather Town*, essa exposição seria aberta, online e gratuita.

**Palavras chaves:** Ilustração, Infográfico, Personagens, Anime, Projeto Gráfico, Comunidade LGBTQIA+

**Abstract:**

This design's course conclusion project presents the development of a virtual and infographic illustrations exhibited on a digital platform about the montagem of LGBTQIA+ people at electronic parties in Florianópolis. Through the methodology *Tradução Intersemiótica Aplicada ao Design* (2016) illustrations of these young adults as anime characters were created and applied within infographics that contain quotes explaining from interviews the creative process of the chosen outfit and possible references. The project also has a historical and cultural review that demonstrates how the history of other LGBTQIA+ had an impact on this cultural scene. Using the free *Gather Town* platform, this exhibition would be open, online and free.

**Keywords:** *Illustration, Infographic, Characters, Anime, Graphic Project, LGTQIA+ community*

## Lista de figuras

- Figura 1** - Ballroom no Harlem. Pg. 12
- Figura 2** - Divulgação da nova temporada de Rupaul's Drag Race. Pg. 13
- Figura 3** - Série Pose. Pg. 14
- Figura 4** - Leigh Bowery. Pg. 15
- Figura 5** - Rave em Nova Iorque. Pg. 16
- Figura 6** - Pabllo Vittar. Pg. 17
- Figura 7** - Festa Glitch. Pg. 18
- Figura 8** - Diagrama da metodologia. Pg. 20
- Figura 9** - Tela de login Gather. Pg. 21
- Figura 10** - Mapa de interação da plataforma. Pg. 22
- Figura 11** - Exposição virtual do MoMA. Pg. 23
- Figura 12:** Exposição virtual do Solomon R. Guggenheim Museum and Foundation. Pg. 23
- Figura 13:** Exposição virtual do The Museum of the World. Pg. 24
- Figura 14:** Painel semântico 1. Pg. 27
- Figura 15:** Painel semântico 2. Pg. 27
- Figura 16:** Painel semântico 3. Pg. 28
- Figura 17:** Painel de Paletas do Procreate. Pg. 29
- Figura 18:** Paleta cromática final. Pg. 29
- Figura 19:** Astonishing X-Men #51. Pg. 30
- Figura 20:** Logo do projetos. Pg. 30
- Figura 21:** Rascunhos iniciais. Pg. 31
- Figura 22:** Refinamento. Pg. 32
- Figura 23:** Refinamento de linhas. Pg. 32.
- Figura 24:** Aplicação de sombra e cores. Pg. 33
- Figura 25:** Personagem finalizada. Pg. 34
- Figura 26:** Infográfico Os Segredos do EVA-01. Pg. 35
- Figura 27:** Infográfico Armadura Shun de Andrômeda (Cavaleiros do Zodíaco). Pg. 36
- Figura 28:** Rascunho borda 1. Pg. 36
- Figura 29:** Rascunho da borda 2. Pg. 37
- Figura 30:** Refinamento de borda 1. Pg. 37
- Figura 31:** Refinamento de borda 2. Pg. 38
- Figura 32:** Testes. Pg. 38
- Figura 33:** Borda final Pg. 39
- Figura 34:** Textura de papel plástico amassado. Pg. 39
- Figura 35:** Marssala Frigotto Lovatel. Pg. 40
- Figura 36:** Igor Ribeiro. Pg. 41
- Figura 37:** Joab. Pg. 41
- Figura 38:** Felipe Fonseca. Pg. 42
- Figura 39:** Fatima Mohamed. Pg. 42
- Figura 40:** Luciana Wiener. Pg. 43
- Figura 41:** Infográfico Luciana. Pg. 44
- Figura 42:** Textura distorcida. Pg. 44
- Figura 43:** Infográfico Igor. Pg. 45
- Figura 44:** Infográfico Joab. Pg. 45
- Figura 45:** Infográfico Fatima. Pg. 46
- Figura 46:** Infográfico Felipe. Pg. 46
- Figura 47:** Infográfico Marssala. Pg. 47
- Figura 48:** Contextualização histórica Ball Room. Pg. 48
- Figura 49:** Contextualização histórica Club Kids. Pg. 48
- Figura 50:** Club kid da cena Nova Iorquina. Pg. 49
- Figura 51:** Club kid. Pg. 50
- Figura 52:** Desafio Ballroom. Pg. 50
- Figura 53:** Cena Ballroom Nova Iorquina Pg. 51
- Figura 54:** Mensagem sobre o projeto. Pg. 51
- Figura 55:** Mensagem do autor. Pg. 52
- Figura 56:** Agradecimentos finais. Pg. 52
- Figura 57:** Cena eletrônica em Florianópolis. Pg. 53
- Figura 58:** Poster do projeto X-quisites. Pg. 53
- Figura 59:** Organização do espaço virtual *Gather Town*. Pg. 54
- Figura 60:** Interação de avatar com objetos dentro da exposição. Pg. 55
- Figura 61:** Tela de interação expandida com Infográfico. Pg. 57
- Figura 62:** Tela de interação expandida com poster do projeto. Pg. 56

<b>1. Introdução</b>	<b>11</b>
1.2 A cena da montagem Florianopolitana	18
1.3 Problematização	18
1.3 Objetivos	18
1.4 Justificativa	18
1.5 Delimitação de Projeto	19
1.6 Metodologia	19
<b>2. Estudo da Plataforma e Requisitos para o Projeto</b>	<b>20</b>
2.1 Gather	20
2.2 Entrevistas	21
2.3 Fotos	21
2.4 Ilustrações	21
2.5 Análise de similares	22
2.5.1 MoMA (The Museum of Modern Art)	22
2.5.2 Solomon R. Guggenheim Museum and Foundation	22
2.5.3 The Museum of the World	23
2.6 Direitos de Imagem	24
2.7 Conceitos-chave	24
2.7.1 Cultural:	24
2.7.2 Expressivo:	24
2.7.3 Artístico:	24
2.7.4 Extravagante:	24
2.7.5 Fantasioso:	25
2.7.6 Psicodélico:	25
2.7.7 Anime:	25
<b>3. Geração de alternativas</b>	<b>25</b>
3.1 Tipografia	25
3.1.1 Fonte título	25
3.1.2 Fonte de corpo	26
3.2 Painéis Semânticos	26
3.3 Paleta cromática	28
3.3.1 Paleta final	28
3.4 Naming e logo do projeto	29
3.5 Desenho de personagens	30
3.6 Infográficos	34
<b>4. Resultados finais</b>	<b>40</b>
4.1 Entrevistas	40
4.1.1 Marssala Frigotto Lovatel	40
4.1.3 Joab	41
4.1.4 Felipe Fonseca	42
4.1.5 Fatima Mohamed	42
4.1.5 Luciana Wiener	43
4.2 Infográficos com personagens	43

4.2	Contextualização histórica e mensagens	47
4.2.1	Imagens para contextualização histórica	50
4.3	Cena eletrônica em Florianópolis	53
4.4	Poster da exposição	54
<b>5.</b>	<b>Exposição na plataforma Gather Town</b>	<b>55</b>
5.1	Organização do espaço virtual	55
5.2	Interação com os objetos da sala	55
<b>6.</b>	<b>Considerações finais</b>	<b>57</b>
	<b>Referências</b>	<b>59</b>
	<b>Apêndice: Roteiro de entrevista</b>	<b>61</b>

## 1. Introdução

O termo "montação" é usado dentro do universo drag queen/king que segundo Santos (2014) é caracterizado pelo trabalho artístico, onde se elabora uma personagem performática extravagante, luxuosa, caricata e que através da montagem transformam seu corpos em outros que não são segmentados pelo gênero. Schäfer (2017) se aprofunda um pouco no processo fantasioso e criativo da montagem:

Numa montagem, seja ela drag ou não, os limites estéticos são quase inexistentes, pois há uma espécie de jogo surrealista. Ou seja, é uma prática caracterizada pela livre e espontânea expressão do pensamento que provoca construções originadas pelos impulsos do inconsciente e de desígnios considerados incoerentes ou incompreensíveis aos olhos de quem observa (SCHÄFER, 2017).

Outro ponto relevante para este relatório é a conexão da comunidade LGBTQIA+ com festas eletrônicas e para isso é preciso olhar para a relação histórica do grupo com este ambiente. Segundo Bell (2021) as raízes da música eletrônica conviviam em ambientes LGBTQIA+. Durante o nascimento do Disco anos 70, o estilo crescia em uma cena underground onde festas só para convidados aconteciam e promoviam acolhimento de sexualidades, expressões de gênero e grupos étnicos raciais. Liderados por pessoas pretas e latinas, tanto as festas disco quanto as *ballrooms*<sup>1</sup> eram locais de expressão e diversão. Nesses ambientes pessoas LGBTQIA+ podiam expressar e celebrar suas identidades, vivendo num mundo de fantasia que não lhes era permitido no "mundo real".

Brathwaite (2020) explica que a cena *ballroom*<sup>1</sup> emergiu nos anos 70 em espaços reservados para pessoas pretas e latinas competiam na atitude e nas vestimentas de acordo com uma temática pré-estabelecida. A maioria desses jovens tinham sido expulsos de casa por familiares e desamparados e se juntavam a outros jovens para sobreviver, criando o que chamam de "Casas", grupos que competiam juntos, como uma família, nos desafios lançados nos *ballrooms*. As casas tinham como seus líderes os "Pais" ou "Mães", normalmente outros LGBTQIA+ que eram mais velhos e buscavam acolher esses jovens, e trazer um senso de paternidade/maternidade para os mesmos.

Categorias como "*Executive Realness*,"<sup>2</sup> que interpreta trajes de negócios, e termos como "reading"<sup>3</sup> and "throwing shade"<sup>4</sup> seguiram o seu caminho para dentro da nossa língua, graças a Jennie Livingston, documentário seminal de 1990, *Paris Is Burning*, que proporciona um vibrante olhar da cultural *drag-ball*<sup>5</sup> em Nova Iorque (BELL, 2021).

A ideia das temáticas nos bailes *ballroom* era que esses jovens se expressassem e pudessem ser exatamente o que eles quisessem. Um mundo com arte e fantasia para que diferente do "mundo lá fora" essas pessoas tivessem o protagonismo que mereciam.

É importante lembrar que até hoje essas "Casas" como grupos de arte e de acolhimento existem e participam de competições de ballroom juntas. Um exemplo é a série competitiva entre casas *ballroom* chamada *Legendary* (HBO, 2020) e também *Pose* (Netflix, 2018).

---

<sup>1</sup> Um espaço para competições e acolhimento. As competições consistem em uma linguagem de conceitos, categorias, danças relacionadas a subcultura de pessoas de grupos minoritários.

<sup>2</sup> Expressão usada para descrever a habilidade de incorporar uma versão executiva de uma vestimenta.

<sup>3</sup> Expressão usada cultura de pessoas pretas e latinas originadas em Nova Iorque.

<sup>4</sup> Expressão usada para a arte de jogar indiretas que é parte insulto e geralmente uma piada interna.

<sup>5</sup> Subcultura de afro-americanos e latino americanos que foi originalizada em Nova Iorque.

E com a moda sendo um dos carros-chefes dos *ballrooms*, muitas casas até mesmo tem nome de marcas famosas como Saint Laurent, Balenciaga e etc. Tarantino (2020) discorre sobre a categoria do Vogue, que combina dança com poses muitas vezes vistas nas passarelas.

Em 1981, Paris Dupree, que era mãe da Casa de Dupree, deu o primeiro Paris Is Burning Ball, tornando essa a primeira vez (que nós sabemos) que as categorias eram levadas significativamente mais importantes do que elas costumavam ser. Havia uma enorme quantidade de categorias e variações, de butch realness<sup>6</sup> (representação da feminilidade) para o efeito modelo *serving face*<sup>7</sup>. Categorias muitas vezes servidas com noções de gênero e representação de gênero, raça, e classe - as queens serviam looks executivos (que poderiam completamente passar como uma executiva/empregada de uma corporação). thug realness (representação super-masculina), e étnica (TARANTINO, 2020).

**Figura 1** - Ballroom no Harlem



Fonte: Catherine McGann

O Renascimento do Harlem (1920-1935), exemplificado por Wolde-Michael (2015) como o movimento cultural, intelectual e artístico que intersecciona toda a história contada anteriormente, foi um refúgio onde essas formas de arte oprimidas poderiam ser expressadas. Dentro do *ballroom*, para além da montagem temos também o *Voguing*<sup>8</sup>, dança que juntamente com as categorias estavam presentes dentro do contexto *ballroom*. Tsione elucida o que as batalhas de vogue representavam na cena:

Entre 1960 e os anos 80 as competições de *drag* conhecidas como "*Balls*" transformaram-se de ostentações bem elaboradas para batalhas de "moda", como

<sup>6</sup> Expressão usada para descrever representação da feminilidade.

<sup>7</sup> Um dos cinco elementos do vogue onde as participantes são julgadas pela estrutura do seu rosto.

<sup>8</sup> Expressão usada para dança que simula passos parecidos com poses de modelos.

uma parte dessas batalhas a cultura ballroom, dançarinos de vogue pretos e latinos competiam por troféus e pela reputação de suas "Casas" – grupos que eram parte afiliação de competitiva, parte família substituta. Batizadas com o nome da famosa revista de moda, o vogue tirou as suas poses da alta moda e da arte egípcia, adicionando gestos de mão exagerados para contar uma história e imitar várias performances de gênero em estilos categorizados de *drag* (WOLDE-MICHAEL, 2015).

A cultura *ballroom* estava longe de acabar e foi eternizada até os tempos atuais, se popularizando através de shows que buscam levar essa história adiante. Framke (2021) descreve *Rupaul's Drag Race* como um programa de televisão produzido pela drag queen Rupaul, foi o primeiro show de *drag* queens a estreiar na televisão que se tornou uma fenômeno da cultura pop consumida majoritariamente por pessoas LGBTQIA+. *Rupaul* mantém a tradição em competições voltadas a categorias de vestimentas, dança, *lipsync*<sup>9</sup> entre outras. As participantes do programa são drag queens LGBTQIA+de etnias variadas. O programa também é usado como plataforma para se falar de processos de transição de gênero, lgbtqiafobia, transfobia, HIV entre outros.

Figura 2 - Divulgação da nova temporada de *Rupaul's Drag Race*



Fonte: VH1 Press

Outro fenômeno cultural que reflete a cultura ballroom é a série *Pose* (2018), escrita por Ryan Murphy e o roteirista preto Steven Canals. Treye Green (2021) explica que pose traz um casting majoritariamente LGBTQIA+, preto e latino e reflete a realidade do que foram os *ballrooms* com casas, danças, categorias, vestimentas exageradas e temáticas pertinentes da época como preconceito, explosão do HIV entre essas populações e o acolhimento que a própria comunidade precisou criar uma vez que muitos desses jovens eram expulsos de casa por LGBTQIAfobia. *Pose* foi muito bem recebida pela comunidade que ela representa, trazendo um panorama histórico e servindo de inspiração para uma juventude que ainda vive em sistemas de opressão no ano de 2021.

<sup>9</sup> Termo técnico para combinar os movimentos dos lábios com a voz.

**Figura 3 - Série Pose**



**Fonte:** FX press

Bell (2021) explica que a cultura clubber britânica por sua vez tem início no final dos anos 70 convergia para a chamada New Romantic. Os new romantics eram o começo da era dos Club Kids, que por razões parecidas com as dos ballrooms nova iorquinos começaram a criar espaços para que a juventude pudesse expressar sua androginia. No início eram chamados de *Blitz Kids*, veio por esses jovens frequentarem regularmente uma boate chamada *Blitz*. Nomes de peso como Boy George foram ícones que marcaram o movimento.

Bell (2021) também fala como Leigh Bowery era importante na cena clubber, e em 1985 criou a boate *Taboo*, que era descrita como a boate mais selvagem da cidade e a regra para entrar na boate era "Se vista como se a sua vida dependesse disso ou então nem se dê o trabalho."

**Figura 4 - Leigh Bowery**



**Fonte:** Interview Magazine

Ronson (2008) descreve a boate como:

Taboo e sua radicalmente subversiva e pro estranheza multidão se baseava não só na divertida, decante androginia da cena New Romantic, e depois mantendo o controle da parcela mais descolada — Ela pegou sua estética e a mergulhou em plástico, vinil, ou pele falsa de dálmatas, espalhou quantidades abundantes de maquiagem de corpo cartunista sobre eles e os jogou na pista de dança para se deleitar com todo o seu glamour louco (vezes movido a drogas) psycho-glamour (RONSON, 2008).

A boate, que tocava Hi-NRG (estilo música que depois se tornaria o House music) e Italo, foi fechada pela polícia em 1986 mas eternizou Bowery como um ícone na cultura clubber.

Nos próximos anos começaria a "*Acid House Craze*" (House Acid Mania), o que elevaria a cultura rave no Reino Unido. Festas como *Queer nation*, *The Fridge* e *The Soundcraft* foram palcos desse novo movimento.

Bell (2021) descreve o nascimento das *raves queer*<sup>10</sup> em Manchester's veio como uma resposta a lei Seção 18, a primeira lei anti-gay em 100 anos e que foi aplicada pelo governo de Thatcher. Em resposta a essa lei, quase 20,000 pessoas LGBTQIA+ foram para as ruas protestar, desse protesto nasce a ligação que manteve a cultura queer e os forçaram a criar espaços para celebrar suas identidades e sexualidades. A frase "*Obrigado por não ser heterossexual*" foi popularizada nesses ambientes e vinham como uma forma de reação dessas pessoas para a sociedade conservadora.

No início dos anos 80 a cultura *rave* do Reino Unido começava a se espalhar internacionalmente e voltava para a cena de Nova Iorque, onde a montagem começou.

Essa "loucura" pelo voguing também encontrou o seu caminho para dentro da cultura *rave* entre estilos de dançar e formas usadas pelos ravers, apesar de que nessa forma era mais sobre se perder no ritmo e a euforia da rave do que batalhar na pista de dança. A cena nova iorquina do *Club*

---

<sup>10</sup> *Rave* é um evento festivo dançante de longa duração no qual predominam músicas eletrônicas, geralmente ocorre longe dos centros urbanos. Muitas *raves* têm enfoque no público LGBTQIA+.

*Kids* começou com Michael Alig, James St. James, RuPaul, Julie Jewels, DJ Keoki, Ernie Glam, Amanda Lepore, Waltpaper e Sophia Lamar.

*Club Kids* eram grupos de nova-iorquinos que frequentavam espaços regados ao uso de drogas, looks feitos a mão, festas loucas e liberdade para corpos que não se encaixavam dentro da normatividade. Com roupas extravagantes, maquiagens coloridas e a mistura de outros movimentos artísticos essas pessoas se encontravam num mundo de fantasias e alegria.

**Figura 5** - Rave em Nova Iorque



Fonte: NYPOST

Segundo Schmid-ress (2019) a figura mais importante dessa cena, com certeza, era Michael Alig, que juntamente com o seu amigo James St. James procurava ressuscitar esses espaços. Como uma reação ao fim da discoteca Studio 54, uma que era uma balada de Manhattan e também a morte de Andy Warhol, essas pessoas queriam trazer à tona a estética das discotecas dos anos 70 mas agora com música eletrônica e uma pegada mais radical e fashionista.

Hannah Schmidt-rees explica qual era a atuação de Alig dentro do movimento que ele buscava trazer de volta:

Depois de dar várias pequenas festas, a escandalosa estética de Alig e ideias loucas construíram um movimento crescente lento e que resultou em ele ser saudado como o 'líder dos club kids'. Seus rostos eram cobertos por abundantes quantidades de maquiagem, seus looks eram criados de sua própria imaginação. A música que tocava nunca parava, drogas rodavam na mão de todos e o céu seguro que Alig e St. James criaram, atraiu jovens de todo o país (SCHMIDT-RESS, 2019).

Alig se juntou a figuras poderosas de festas nova-iorquinas para ser reconhecido como o rei dos club kids. Além das boates, ele dava festas em lugares notáveis e fora da lei como igrejas abandonadas e estações de metrô.

As festas chegaram ao seu auge e renderam aos *club kids* a fama que Alig esperava. Envolvido em um assassinato, alig levou consigo a cultura dos *Club Kids* originais.

O impacto cultural ballroom e club kids inspira até hoje dentro da cultura pop. A ascensão do

movimento *Drag* que hoje, ainda por causa de um club kid original, influencia jovens do mundo todo com o programa de televisão *Rupaul's Drag race*.

As últimas décadas também foram marcadas por extravagâncias artísticas lideradas por figuras como Lady Gaga, que desde o início da sua carreira busca pautar essa cultura e se expressar com figurinos fora da caixa, e também Pablló Vittar, cantora drag queen que conseguiu espaço não só dentro da comunidade como também no mainstream brasileiro, sendo reverenciada por suas roupas extravagantes e coragem de quebrar padrões de gênero e sexualidade dentro do país.

Sendo o Brasil o país com o maior número de mortes por pessoas transsexuais e transgeneras do mundo (EXAME, 2020) e no contexto do governo de Bolsonaro, que segundo a *Human Rights Watch* (2021) ameaça a liberdade e expressão de minorias, Pablló ainda consegue ser a *Drag Queen* mais seguida do mundo no instagram e ter músicas que tocam em festas e nas rádios do País (AIRES, 2019).

**Figura 6 - Pablló Vittar**



**Fonte:** Fernanda Tiné para Paper Magazine

Além da popularização da arte *Drag*, Pablló também busca trazer ritmos antes não popularizados no país. O exemplo disso é o Álbum "Batidão Tropical" onde a drag queen resgata suas raízes e tem o maior estreia de um disco pop em solo brasileiro (Rolling Stone, 2021) com tecnobrega e forró romântico nos principais aplicativos de *streaming* (Spotify e Apple music). Outros nomes como Adore Delano e Gloria Groove também fazem parte dessa revolução montada.

O intuito do projeto X-quisites é fazer um aparato histórico e cultural sobre a expressão de jovens LGBTQIA+ através do tempo nas suas montações e como isso tem um impacto direto em como jovens adultos de Florianópolis se montam em festas eletrônicas da cidade, dando visibilidade que falta para essa cena cultural. Transformar estes jovens em personagens ilustrados somado a entrevistas sobre seus processos criativos e referências serve como uma documentação da continuidade desse movimento cultural e faz uma ponte com diferentes gerações. A exposição será online e aberta para o público com a intenção de alcançar o seu público-alvo.

Existem algumas festas na ilha que se propõem a seguir o legado deixado pela cultura ballroom e club kids. O exemplo mais forte é a festa Bateu que, como consta em no seu site, se define como um movimento que visa construir uma cena eletrônica em Florianópolis pautada em inclusão, acolhimento, liberdade e representatividade. A Bateu não acontece com frequência e tem suas datas marcadas de surpresa, a festa acontece na praia mole e não é permitido tirar foto dentro do evento. A ideia é que com a ausência de câmeras as pessoas possam se expressar da forma mais livre possível, principalmente quando se trata de vestimenta. O evento tem como enfoque o público LGBTQIA+ e atrai muitas pessoas que gostam e querem se montar.

Outras festas como Brasa e Glitch também tomam conta das noites florianopolitanas com a premissa de ser um espaço seguro para aqueles que estão em busca de se expressar. Richard Nunes, um dos idealizadores da Glitch, fala um pouco sobre a relação da festa com grupo minoritários para o Portal [Yasss](#):

É importante que existam festas, coletivos e quaisquer tipos de manifestações artísticas produzido e pensado por minorias; existe espaço para todo mundo e precisamos fomentar a cena independente, já que existe pouco (ou nenhum) espaço para nós em clubes tradicionais. A Glitch, desde a sua formação, busca incluir minorias nos painéis das festas e dar espaço para que esses artistas explorem seus potenciais. Hoje, nós dialogamos e colaboramos com diversos produtores da cena noturna da cidade (NUNES, 2021).

**Figura 7 - Festa Glitch**



**Fonte:** Lara Albrecht para a Glitch Simulator

### 1.3 Problematização

- Preconceito X visibilidade da comunidade LGBTQIA+
- Evanescente da cultura da montagem X documentação dos objetos culturais
- Documentação da cena em Florianópolis

**Problema:** Como contribuir com a visibilidade aos movimentos de montagem da cultura LGBTQIA+ de Florianópolis?

### 1.3 Objetivos

#### 1.3.1. Objetivo Geral

Expor em plataforma virtual ilustrações infográficas sobre a cena da montagem em festas eletrônicas de Florianópolis.

#### 1.3.2. Objetivos Específicos

- Fazer levantamento histórico da cultura da montagem;
- Coletar documento e dados acerca da temática (fotos, entrevistas etc);
- Desenvolver ilustrações e infografia para dar visibilidade ao tema;
- Projetar uma exposição em ambiente virtual;

### 1.4 Justificativa

Espaços voltados para o público LGBTQIA+ não tem a visibilidade necessária para fomentar esses centros culturais como um espaço para que todos tenham contato com essa população. Para além da visibilidade, a ideia de fazer uma exposição informativa virtual em um contexto epidêmico é também dar a oportunidade que as pessoas consigam acessar a cultura de suas casas.

### 1.5 Delimitação de Projeto

O *X-quisites* é um projeto de infografia que delimita-se a expor em plataforma virtual ilustrações infográficas autorais como seu conteúdo principal. A exposição será feita em uma plataforma virtual e será aberta ao público gratuitamente, já que faz parte do projeto visibilizar a cultura da comunidade LGBTQIA+. O conteúdo das ilustrações e infografias será composto por contextualização histórica da cultura montagem dentro da comunidade LGBTQIA+, fotos, relatos e ilustrações de jovens adultos de Florianópolis dentro desse contexto. A exposição contará com uma identidade visual seguindo os conceitos de design e pesquisas de público-alvo para coesão e unidade para o trabalho.

### 1.6 Metodologia

Este projeto terá como metodologia base a junção de etapas projetuais sugeridas por Medeiros, Texeiras e Gonçalves (2016). As etapas são necessidade do projeto, conceitos-chave, mídia, painéis visuais, geração de alternativas e solução e validação. Esse processo visa alcançar um bom processo de tradução intersemiótica no design gráfico.

A necessidade do projeto é a primeira etapa e visa conhecer e analisar o que precisa ser traduzido, buscar informações sobre a execução e geração de requisitos. Essa etapa é onde se faz pesquisas aprofundadas sobre o projeto para o embasamento das fases posteriores.

Os conceitos-chave são resultado de uma sintetização das informações da fase anterior, nessa etapa são coletadas de cinco a dez conceitos e palavras-chave que serão usados como elementos principais na tradução icônica.

A definição de mídia precisa ser clara e detalhada, essa mídia vai interferir em toda a estrutura do projeto e terá impacto direto nas etapas criativas.

A criação de painéis semânticos é uma ferramenta de para organização da informação referencial para cada signo do projeto. Traços, cores, texturas e conceitos visuais são tirados desses painéis. É nessa etapa que os conceitos-chave começam a ganhar representação visual.

A geração de alternativas é o resultado das etapas anteriores, onde o visual retirado dos painéis semânticos viram definição do projeto, diretrizes, predefinições, *roughs*, desenhos, tipografia, ilustração etc.

A última etapa é a definição da alternativa mais adequada para o projeto proposto, e a escolha do resultado passa por uma validação do público para depois ser produzida. Essa validação é necessária para saber se todos têm o mesmo entendimento das peças criadas.

**Figura 8** - Diagrama da metodologia



## 2. Estudo da Plataforma e Requisitos para o Projeto

Para que a exposição aconteça é necessário uma plataforma que possa suportar as imagens e que os usuários possam visualizar e interagir com as ilustrações. Foi escolhida a plataforma Gather, um espaço que ganhou visibilidade no contexto pandêmico já que permitia que as pessoas fizessem reuniões de forma mais interativa, usando avatares para se locomover e interagindo com outros usuários por vídeo quando o seu personagem se aproxima do outro.

### 2.1 Gather

A plataforma *Gather Town* é um mundo virtual criado para suprimir a necessidade da relação presencial. A plataforma usa mecanismos de outras plataformas de reuniões virtuais (*Google Meet*, *Zoom* etc) mas com tem no seu diferencial a forma de interação.

*Gather Town* é todo em 8 BIT<sup>11</sup> e conta com salas onde você cria um personagem para interagir dentro dessas salas. As salas podem ser editadas e estilizadas da forma que o administrador preferir. Essa estilização permite que você espalhe objetos variados pela sala, cada objeto pode oferecer um tipo de interação diferente como adicionar imagens, vídeos do Youtube, links externos, redirecionamento para uma ligação externa e notas.

Nesse projeto usaremos objetos já presentes na plataforma para expor as ilustrações e infográficos. Os arquivos serão fechados em PNG<sup>12</sup> para garantir boa qualidade para os visitantes da exposição.

<sup>11</sup> Estética associada a restrição cromática

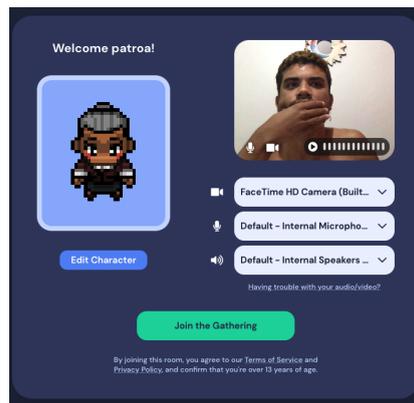
<sup>12</sup> Formato de arquivo computacional

É possível convidar outras pessoas para utilizar a mesma sala que você, a interação entre usuários é efetuada por aproximação, assim toda vez que você se aproxima de um usuário a sua câmera/microfone se abrem e é possível conversar entre si. A plataforma só pode ser acessada via *web* e não tem versão para celular.

Para esse trabalho será feito upload de imagens dentro dos objetos, essas imagens precisam estar no formato PNG e serem no máximo 2000 x 1200 pixels para facilitar o carregamento para os usuários. As artes também serão feitas no sentido horizontal para que o visitante não precise rolar muito a página para ver a ilustração inteira.

As salas disponibilizadas gratuitamente são salas relativamente simples e não haverá um nível de personalização grande das salas na exposição.

**Figura 9** - Tela de login Gather



Fonte: Gather Town

**Figura 10** - Mapa de interação da plataforma



Fonte: Gather Town

## **2.2 Entrevistas**

Para ir de encontro com a necessidade de dar visibilidade para pessoas LGBTQIA+ e como elas se expressam em ambientes de festas eletrônicas se vê a necessidade de entrevistas com pessoas reais para inspirar os personagens ilustrados. As entrevistas ocorrerão por meio de plataformas de comunicação em tempo real, como o Google Meet, serão gravadas e depois transcritas, partes dessas entrevistas serão usadas no projeto.

## **2.3 Fotos**

As fotos dos participantes para os personagens serão coletadas através de google forms, também serão buscadas fotos em sites para a contextualização histórica de eventos relacionados a cultura da montagem.

## **2.4 Ilustrações**

As ilustrações serão feitas digitalmente no aplicativo Procreate. Procreate é um aplicativo feito para ilustradores e criativos desenvolverem suas ideias de forma ágil e digital, o aplicativo será usado em um iPad juntamente com uma Apple Pencil. A diagramação e outros grafismos serão adicionados como vetores no Adobe Illustrator.

Todas as ilustrações e diagramações serão feitas em 2000 x 1200 px, 300 DPI e em RGB. O formato horizontal, como citado acima, será utilizado para otimizar a experiência do usuário evitando que se precise rolar muito a página para ver toda a informação. O projeto contará com 12 artes diferentes, nestas serão incluídas ilustrações de personagens e diagramações de informações introdutórias sobre a cultura da montagem.

## **2.5 Análise de similares**

Essa etapa visa entender melhor o universo de mídias expostas em plataformas virtuais e como elas funcionam.

### **2.5.1 MoMA (*The Museum of Modern Art*)**

O MoMA tem uma parceria com o *Google Arts and Culture* que disponibiliza exposições online onde há fotos, vídeos e informações sobre artistas do museu. O Similar analisado foi a exibição da artista e designer Sophie Tauber-Arp. A plataforma interativa guia o visitante por uma linha do tempo contando a história da artista e suas obras.

**Figura 11** - Exposição virtual do MoMA

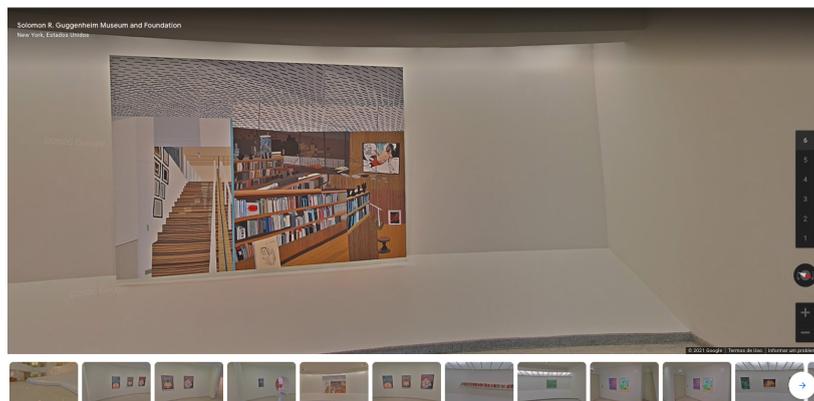


Fonte: Google Arts and Culture

### 2.5.2 Solomon R. Guggenheim Museum and Foundation

Através da plataforma *Google Arts and Culture* o *Guggenheim Museum* oferece uma tour virtual pelos seus corredores com um áudio que os guia e informa sobre as obras. É possível usar o sistema do google maps para transitar virtualmente dentro do museu, o que deixa a experiência mais interativa e próxima do real.

**Figura 12** - Exposição virtual do Solomon R. Guggenheim Museum and Foundation



Fonte: Google Arts and Culture

### 2.5.3 *The Museum of the World*

O Museu Britânico *Museum of the World* lançou em fevereiro de 2020 uma timeline interativa onde os usuários podem utilizar uma timeline para visualizar conexões entre os diferentes itens históricos do museu. A plataforma também contém áudios descritivos sobre as obras.

**Figura 13:** Exposição virtual do The Museum of the World



**Fonte:** The Museum of the World

**Síntese: quadro comparativo**

	<b>Navegação</b>	<b>Forma de exposição das mídias</b>
<b>MoMA</b>	Slider simples	Informações em textos ao lado de obras
<b>Solomon</b>	Sistema de navegação 360° do google maps	Áudio contando a história de cada obra visualizada no passeio virtual
<b>The Museum of the World</b>	Página web com timeline interativa parecida com um jogo	Áudio e contando a história das obras selecionadas

**2.6 Direitos de Imagem**

Um termo de consentimento livre e esclarecido será enviado para todos os participantes do projeto antes das entrevistas com a intenção da cessão de direitos de entrevistas e imagens para finalidade não comercial deste projeto.

**2.7 Conceitos-chave**

Partindo de conceitos retirados de dentro da própria revisão histórica, juntamente com as entrevistas e a idealização do cliente - nesse caso, eu - para o projeto foram definidos os seguintes conceitos-chave:

**2.7.1 Cultural:**

*O projeto pretende fazer um registro cultural da expressão artística LGBTQIA+ - montagem, dentro de Florianópolis, por isso a necessidade de ter este conceito.*

#### **2.7.2 Expressivo:**

*Para traduzir a auto-expressão dos entrevistados na hora de se vestir e todas as consequências dessa expressão.*

#### **2.7.3 Artístico:**

*Porque o projeto tem como objetivo expor artes digitais em ambiente virtual.*

#### **2.7.4 Extravagante:**

*O embasamento teórico, histórico e atual do projeto é referente à extravagância na hora de se montar para um evento.*

#### **2.7.5 Fantasiado:**

*Um mundo fantasiado como uma ferramenta para representar uma subcultura pouco representada, com a intenção de criar uma narrativa visual diferente de fotografias.*

#### **2.7.6 Psicodélico:**

*Termo usado para a manifestação da mente que produz efeitos profundos sobre a experiência sensorial e pode ou não ser causada por substâncias alucinógenas. O conceito busca trazer um visual distorcido, surreal, com cores vibrantes para provocar no espectador a experiência alucinógena de forma gráfica.*

#### **2.7.7 Anime:**

*Anime é a expressão usada para descrever animações japonesas. A ideia de criar um universo com personagens com anatomia, cores e traços parecidos com essas animações. O traço de ilustração do cliente - nesse caso, eu - é parecido com o de ilustradores japoneses. Para além dos personagens as identidades visuais gráficas das animações também foram usadas como inspiração para layout, tipografias e etc.*

Esses conceitos vão guiar todo o projeto e serão traduzidos para dentro do âmbito icônico.

### **3. Geração de alternativas**

Nessa etapa está agrupada toda a geração de alternativas que resultaram das pesquisas e painéis anteriores. Essas alternativas serão refinadas até o resultado final do projeto.

#### **3.1 Tipografia**

As fontes foram escolhidas de acordo com a matriz para seleção tipográfica desenvolvida por Meurer e Gonçalves (2014) que leva em consideração fatores de legibilidade, expressão, família,

qualidade e direito de uso. Segundo esse método, cada fator deve ter um peso de acordo com a necessidade do projeto e para cada fonte é dada uma nota e depois da somatória temos como resultado a fonte mais adequada para o projeto.

### 3.1.1 Fonte título

	<b>Legibilidade 3</b>	<b>Qualidade 3</b>	<b>Expressão 5</b>	<b>Família 1</b>	<b>Direito de uso 3</b>	
<i>Tecnocratica</i>	5	4	4	5	0	<b>52</b>
<i>Magenta</i>	4	5	5	5	5	<b>72</b>
<i>Nasalisation</i>	5	5	3	5	5	<b>55</b>

Para títulos foram escolhidas fontes que estão de acordo com os painéis semânticos pesquisados e apresentados neste relatório. A expressão buscada nessas fontes foram fontes futuristas, geométricas e com estética *sci-fi* que se mostra coesa com o conceito anime e também encontrada por semelhança em posters de baladas eletrônicas. A fonte *Magenta* levou a maior pontuação por ser uma fonte completamente grátis, ao contrário da *Tecnocratica* que é uma fonte disponível somente para o uso pessoal. A *Nasalisation* teve uma boa pontuação e também será usada como fonte de apoio ao projeto.

### 3.1.2 Fonte de corpo

	<b>Legibilidade 5</b>	<b>Qualidade 3</b>	<b>Expressão 3</b>	<b>Família 4</b>	<b>Direito de uso 3</b>	
<i>Epilogue</i>	5	5	4	5	5	<b>87</b>
<i>Open Sans</i>	5	5	2	5	5	<b>81</b>

Para a fonte de corpo foram selecionadas duas fontes sem serifa, variáveis, gratuitas e com uma grande cobertura de acentos e pontuações. Ambas as fontes seriam adequadas em quase todos os critérios, perdendo apenas na expressão. A *epilogue* se sobressaiu por ser uma fonte cuja geometria é mais arredondada, fazendo assim um contraste melhor com a fonte escolhida para títulos.

## 3.2 Painéis Semânticos

Os painéis foram baseados nos conceitos-chaves do projeto para servir como referência tanto estético como simbólica e alinhar os conceitos com a proposta inicial do projeto.

Figura 14: Paineis semântico



Fonte: Imagens disponíveis no Google Imagens, Behance e Pinterest - compilação feita pelo autor.

Figura 15: Paineis semântico 2



Fonte: Imagens disponíveis no Google Imagens, Behance e Pinterest - compilação feita pelo autor.

**Figura 16:** Painel semântico 3



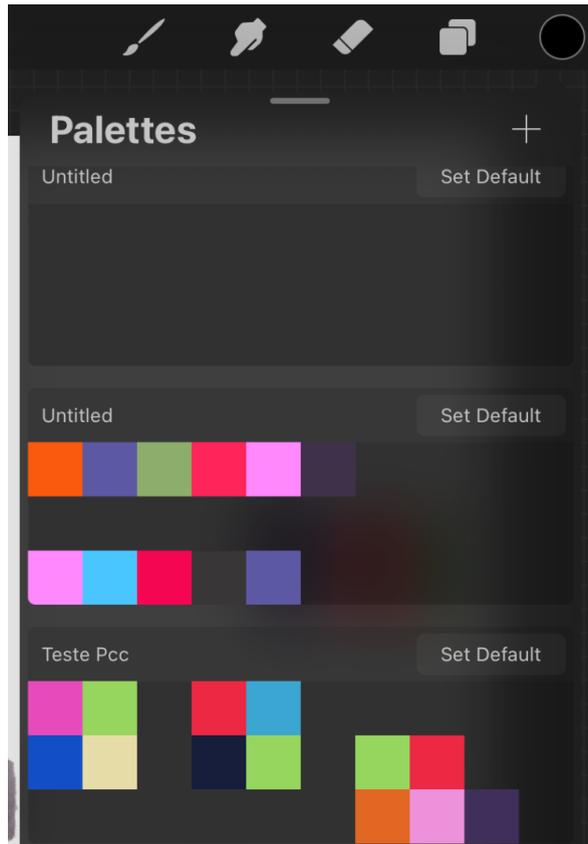
**Fonte:** Imagens disponíveis no Google Imagens, Behance e Pinterest - compilação feita pelo autor.

Nos painéis foi possível identificar distorção, desfoque gaussiano e de movimento, cores saturadas, aplicação de materiais como metal cromado em tipografias que dão efeito 3D, brilho externo em figuras geométricas, tipografias geométricas, abstratas e futuristas, uso de gradientes, desfoque e ruídos.

### 3.3 Paleta cromática

A paleta cromática foi retirada dos painéis semânticos utilizando de duas ferramentas diferentes do aplicativo de ilustração *Procreate* usando a ferramenta de criação automática de paletas a partir de imagens dentro do *software*;

**Figura 17:** Painel de paletas do Procreate



**Fonte:** Captura de tela feita pelo autor

### 3.3.1 Paleta final

Dentro de todas as opções cromáticas que apareceram nos painéis foi necessário fazer uma seleção e pequenas alterações das que mais faziam sentido para o projeto. A paleta final buscava manter cores saturadas que traduzissem a maioria dos conceitos e uma cor fria com menos brilho para fazer uma ponte com os posters de baladas eletrônicas. Essas cores serão aplicadas em elementos gráficos diferentes, o que pode resultar em variações das cores principais. A paleta será usada na composição gráfica dos infográficos mas não nas ilustrações em si.

**Figura 18:** Paleta cromática final



**Fonte:** Arte desenvolvida pelo autor

### 3.4 Naming e logo do projeto

O nome X-quisites, faz uma referência a percepção que as pessoas em geral tem de pessoas LGBTQIA+ montadas serem “esquisitas” resultando no segregamento sofrido por essa população, a apropriação do termo visa trazer um olhar positivo para a expressão. O “X” faz uma referência a *X-men (1981)*, HQ que fala sobre jovens mutantes e o preconceito e segregação que eles sofrem pelos não-mutantes e por serem diferentes. Segundo Sara Century (2019) a obra sempre foi progressista e apresentou sub-contextos queer desde os anos 80, sendo interpretada pela comunidade LGBTQIA+ e fãs como uma metáfora para a vivência de grupos minoritários na sociedade. O nome utiliza o “e” no final como uma forma de manter a palavra gênero neutro.

Figura 19: Astonishing X-Men #51 (2012)



Fonte: Marvel Comics

O logo do projeto foi feito por similaridade de outras logos encontradas nos painéis.

Figura 20: Logo do projeto



Fonte: Autor

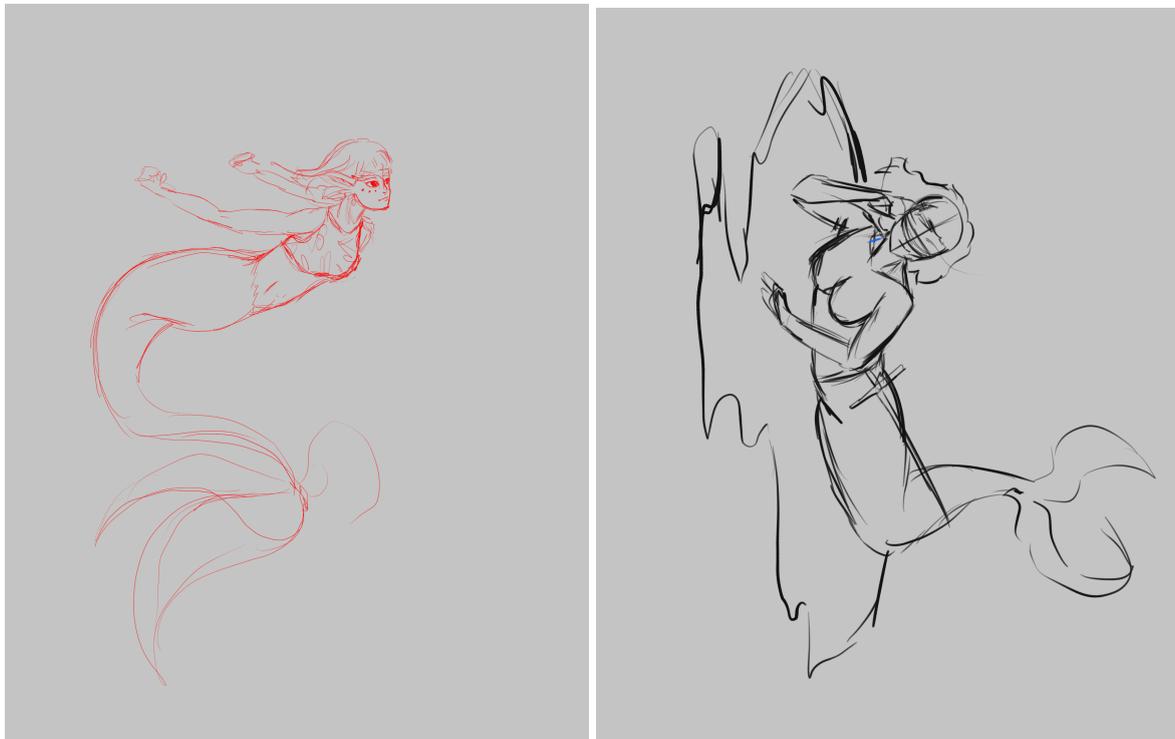
Neste logo foi utilizada a fonte Magenta combinada com um "X" da fonte *Dash Early*, fonte gratuita que só é usada no logotipo. Nele também foi aplicado um efeito metálico.

### 3.5 Desenho de personagens

Os rascunhos iniciais foram baseados nos primeiros participantes do projeto e tiveram como enfoque determinar diretrizes para a ilustração dos personagens que vão ser desenvolvidos. Definições como expressão corporal, espessura, tipo de pincel de traço e testes de pintura digital. As ilustrações foram desenvolvidas em um canvas de 3920 px de largura e 3080 px de altura, com 400 dpi, a intenção era criar um arquivo em boa qualidade para que não sofresse alteração de qualidade quando fosse ser trabalhado dentro do layout de apresentação do projeto.

O rascunho da participante Luciana (figura 20) foi feito sem referência, como uma forma de desenvolver a ideia principal do personagem. Esse personagem tinha como enfoque ser uma sereia alien com cores fortes baseadas na montagem da participante em uma festa eletrônica em um barco. Na figura 20 foi feito o refinamento usando referência fotográfica da própria participante.

**Figura 21:** Rascunhos iniciais



**Figura 22:** Refinamento

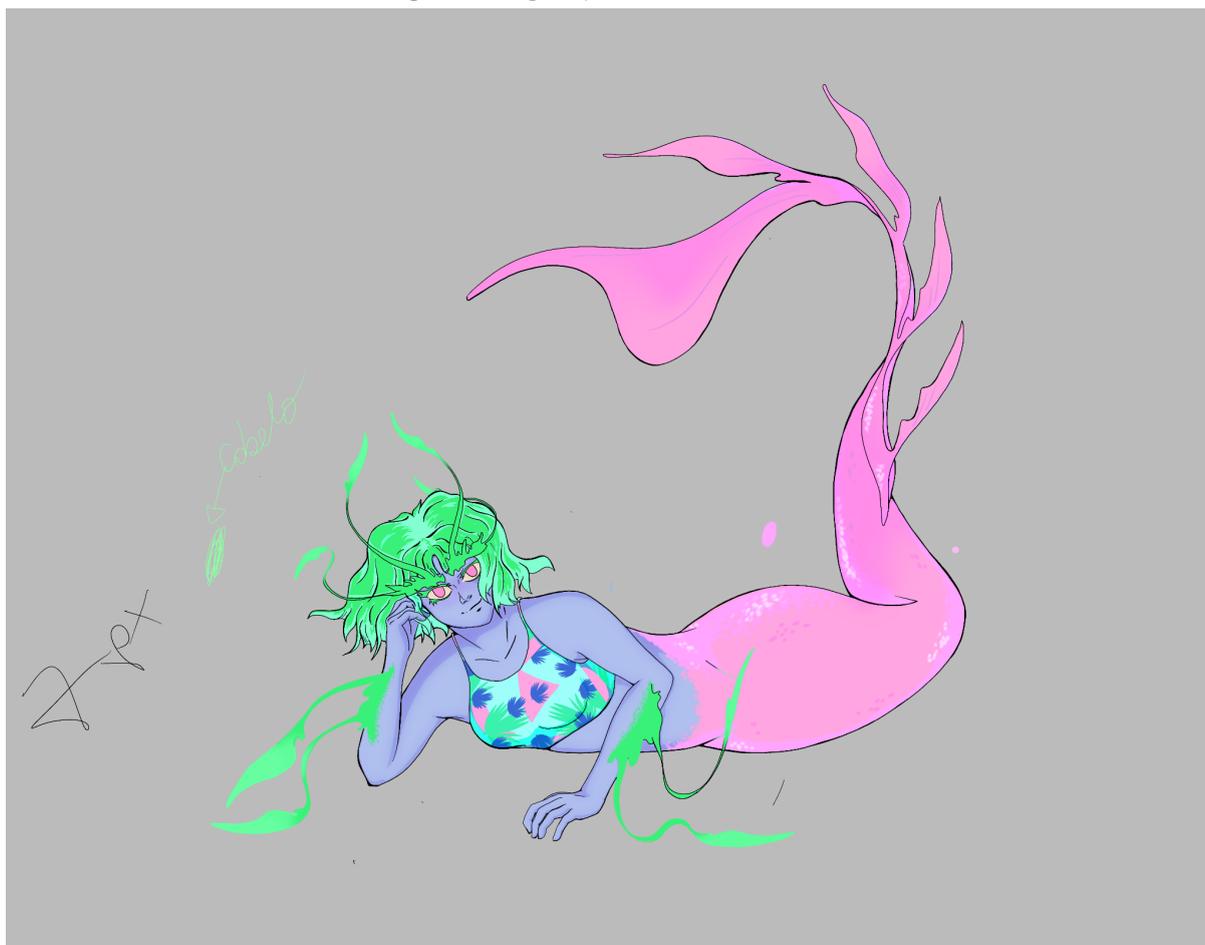


**Figura 23:** Refinamento de linhas



A figura 22 apresenta o refinamento final das linhas da da personagem, etapa na qual o rascunho selecionado é finalizado com mais qualidade de traço. Nessa etapa já refinada é possível notar o avanço do rascunho e as formas finais resultantes deste processo. Detalhes como alteração na anatomia para que ficasse mais fiel ao corpo real da participante, detalhes como as sobrancelhas e detalhes do braço que lembram aos barbilhões (popularmente conhecido como o bigode) de um peixe bagre, que é um peixe com a anatomia um pouco mais interessante que a de outros peixes. A ideia da calda com nadadeira de ponta única foi replicar a cauda de uma enguia, outro peixe que também tem características que se diferenciam visualmente de outros peixes.

**Figura 24:** Aplicação de cores e sombras



Na figura 23 a personagem já tem cores e sombras aplicadas. As cores são em tons próximos dos usados na roupa original da participante do projeto. Texturas de escama também foram adicionadas à calda, o cabelo foi sombreado com uma cor análoga, com menos brilho e mais saturação para ser coesa com a ideia inicial do projeto de usar cores vibrantes nos personagens. Esse mesmo processo será replicado em todos outros personagens desenvolvidos no projeto.

**Figura 25:** Personagem finalizada



Na figura 24 é apresentado o resultado final de todas as etapas. Cores análogas e saturadas foram adicionadas ao *lineart* de acordo com o preenchimento, quebrando o preto total que antes tinha em todo o *lineart*. O efeito de aberração cromática foi aplicado ao final, dando um visual distorcido para a ilustração. Esses métodos foram replicados em todas as outras ilustrações, variando apenas na especificidade de cada uma.

### **3.6. Infográficos**

Para as referências do layout e diagramação do infográfico foi feito uma pesquisa de infográficos que tinham como função principal pontuar características específicas de uma ilustração central como nas imagens a seguir:

Figura 26: Infográfico Os Segredos do EVA-01

**INFO POP**

## OS SEGREDOS DA EVA-01

Saiba como funciona o mecha de Shinji Ikari na aclamada série *Neon Genesis Evangelion*

reportagem Saulo Sobanski  
ilustração e design Thales Molina  
edição Victor Bandhin e Bruno Lazaretti

**VIVO E PERIGOSO**  
Por baixo de suas armaduras, as Unidades Evangelion, ou EVAs, são **genes biológicos vivos**, criados a partir da tentativa de clonar os Anjos (monstros gigantes que são os vilões principais do anime)

**CASCA GROSSA**  
Todas as EVAs possuem uma **armadura** uma contenção criada pelos humanos para protegê-las e permitir o controle dos pilotos

**Núcleo**  
Assim como os Anjos, as EVAs possuem um "coração". Se for destruído, elas morrem. É esse o coração dos Anjos e das EVAs

**EVAs**  
precisam de uma alma para funcionar. A EVA-01 possui a alma de Shinji, Yui Ikari, que foi absorvida pelo mecha

**MODO FATAL**  
Quando seu piloto está em perigo, a Unidade-01 entra em **estado Berserk**, no qual se move sozinha e consegue destruir com as mãos e até e devorar certos Anjos

**IMPENETRÁVEL**  
**AT-Field** é um campo de força externo que pode ser usado tanto como escudo defensivo quanto como arma. Neste segundo caso, o campo é invertido e utilizado para perfurar o AT-Field do oponente

**Faca progressiva**  
Fica armazenada na torre utilitária do braço esquerdo. Suas partículas vibram em alta frequência, o que permite que ela corte objetos em nível molecular

**ENTRY PLUG**  
Os pilotos entram nas EVAs por meio do Entry Plug. Trata-se de um **compartimento cilíndrico** onde se situa a cabine de controle do piloto

Por medida de segurança, os Entry Plugs podem ser ejetados pela Ponte de Comando, à distância

**LÍQUIDO RESPIRÁVEL**  
Os pilotos ficam submersos no **LCL**, uma substância que aumenta a sincronia com sua unidade. O líquido entra pelo nariz e preenche os pulmões do piloto, facilitando a sincronização dos impulsos nervosos com a EVA. Enquanto imerso, ele consegue respirar normalmente

Depois de ativado, o LCL adquire transparência e possibilita ao piloto ter uma visão panorâmica do exterior

**Fonte do Poder**  
O suprimento das EVAs é o **Cabo Umbilical**, que garante energia para o funcionamento pleno. O cabo pode ser retirado remotamente pela central de controle ou pelo próprio piloto. Sem ele, as EVAs conseguem operar com uma bateria interna por cinco minutos em condições normais ou apenas um minuto em força máxima

5 min condições normais  
1 min força máxima

**Os pilotos controlam as EVAs pelo pensamento. Quanto melhor a sincronização, maior a responsividade**

Revestimento é inteiro de metal, mas a proteção real vem do AT-Field

**Handgun**  
**Pallet Gun**

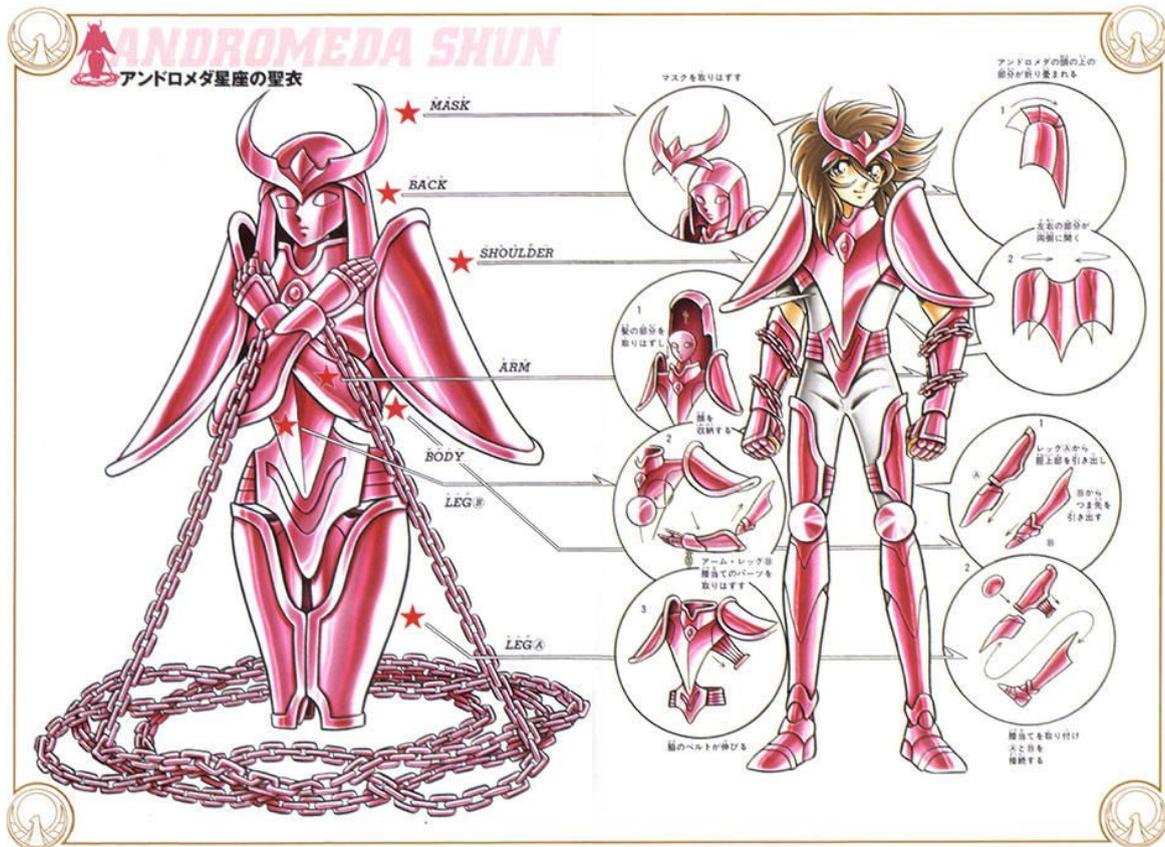
**PESO** 12,5 t  
**VELOCIDADE MÁXIMA** 340,29 m/s (velocidade do som)  
**ALTURA** 9,0 m

FONTES Anime Neon Genesis Evangelion, sites Evogeeeks Wiki, Evangelion Wiki e Neon Genesis Evangelion Wiki

DEZEMBRO 2015 • ME 15

Fonte: Thales Molina para a revista Mundo Estranho

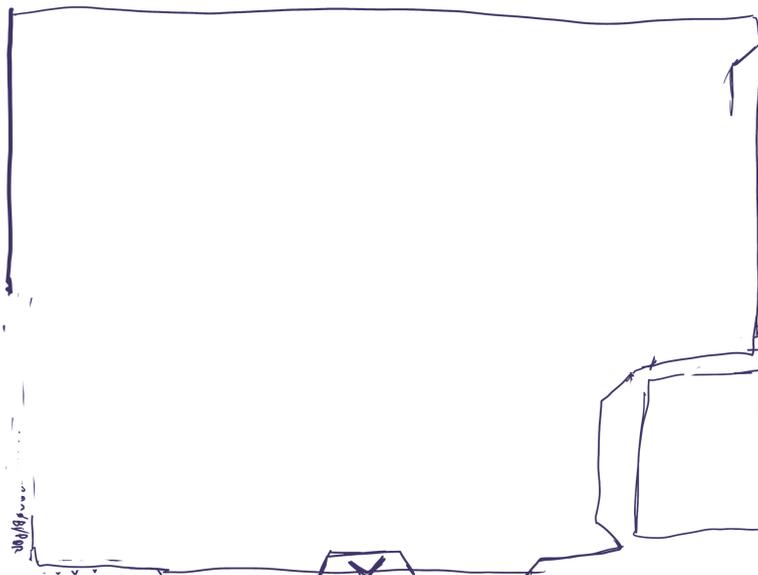
Figura 27: Infográfico Armadura Shun de Andrômeda (Cavaleiros do Zodíaco)



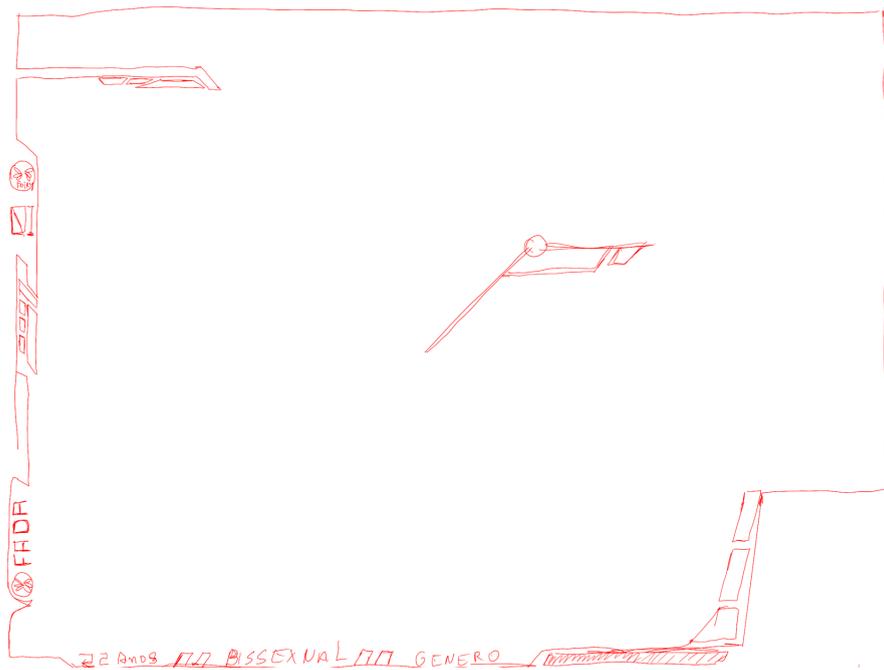
Fonte: Bandai

O desenvolvimento começou feito por um *sketch* das bordas que seriam aplicadas no infográfico. Como se trata de uma exposição de arte a ideia era comunicar uma borda de pintura mas com estética moderna e de acordo com os conceitos e painéis propostos.

Figura 28: Rascunho borda 1



**Figura 29:** Rascunho borda 2



Na próxima etapa esses rascunhos foram passados para o *Adobe Illustrator* a fim de deixar as formas mais definidas e preenchidas. Assim os testes poderiam ser feitos em cima das ilustrações.

**Figura 30:** Refinamento de borda 1



Figura 31: Refinamento de borda 2

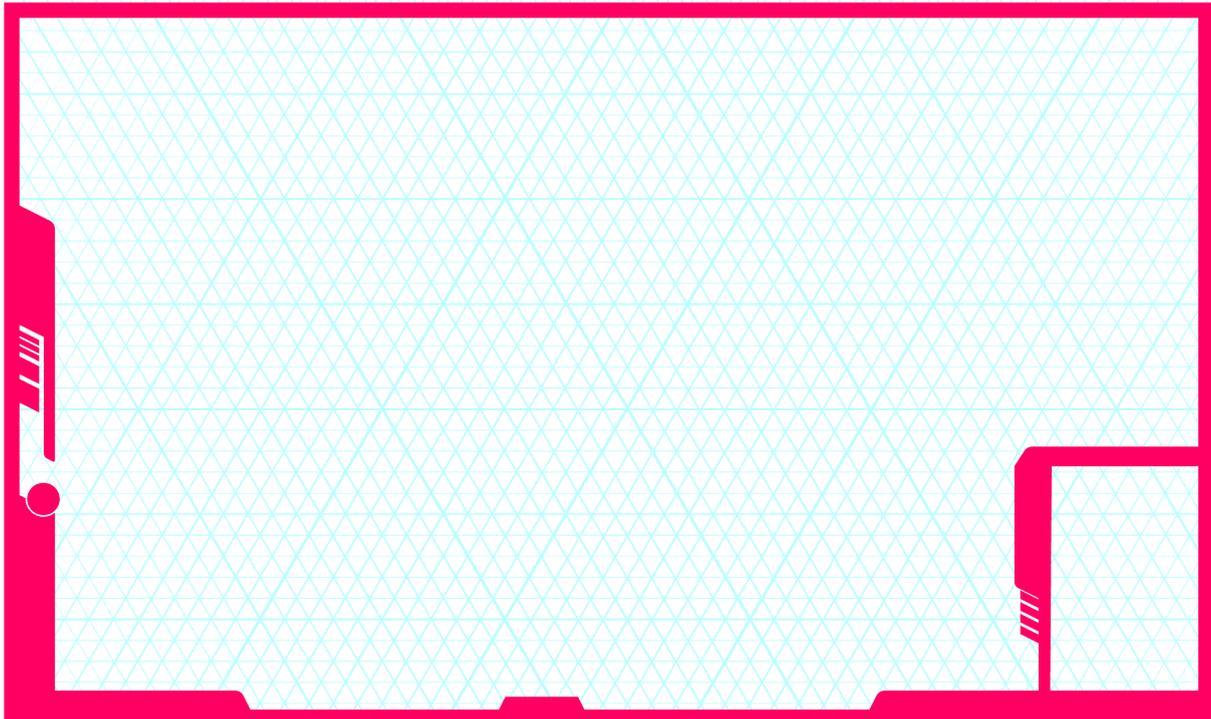
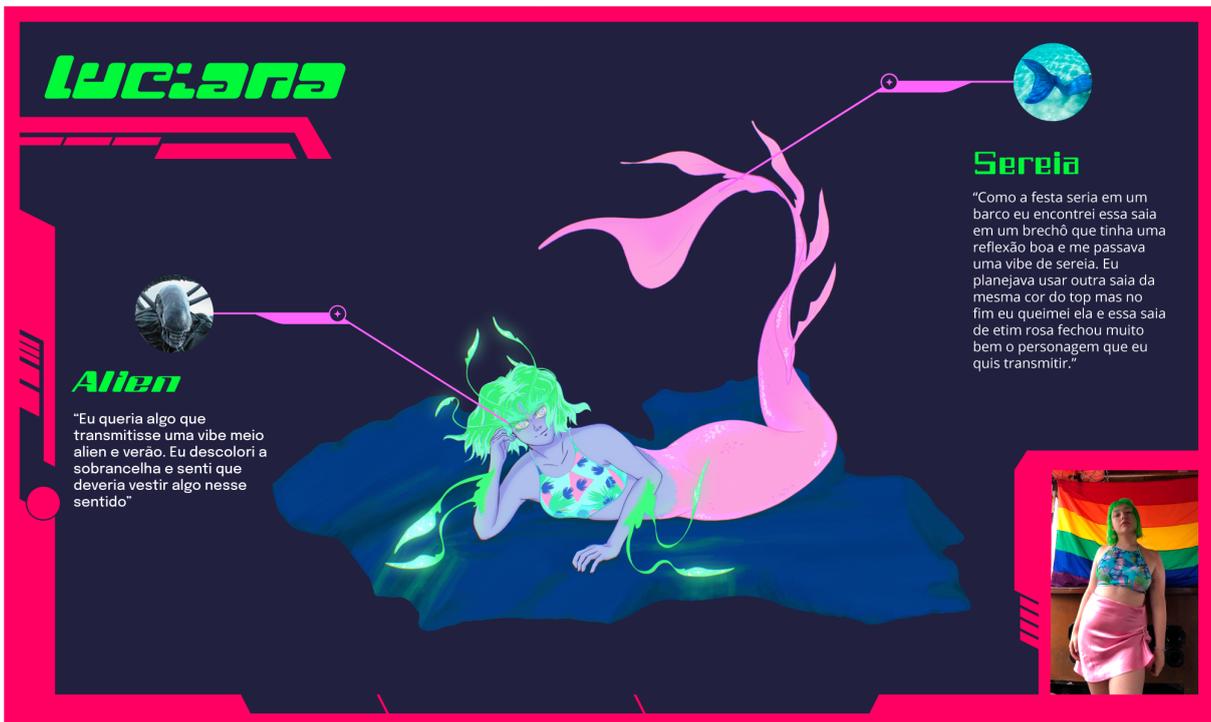
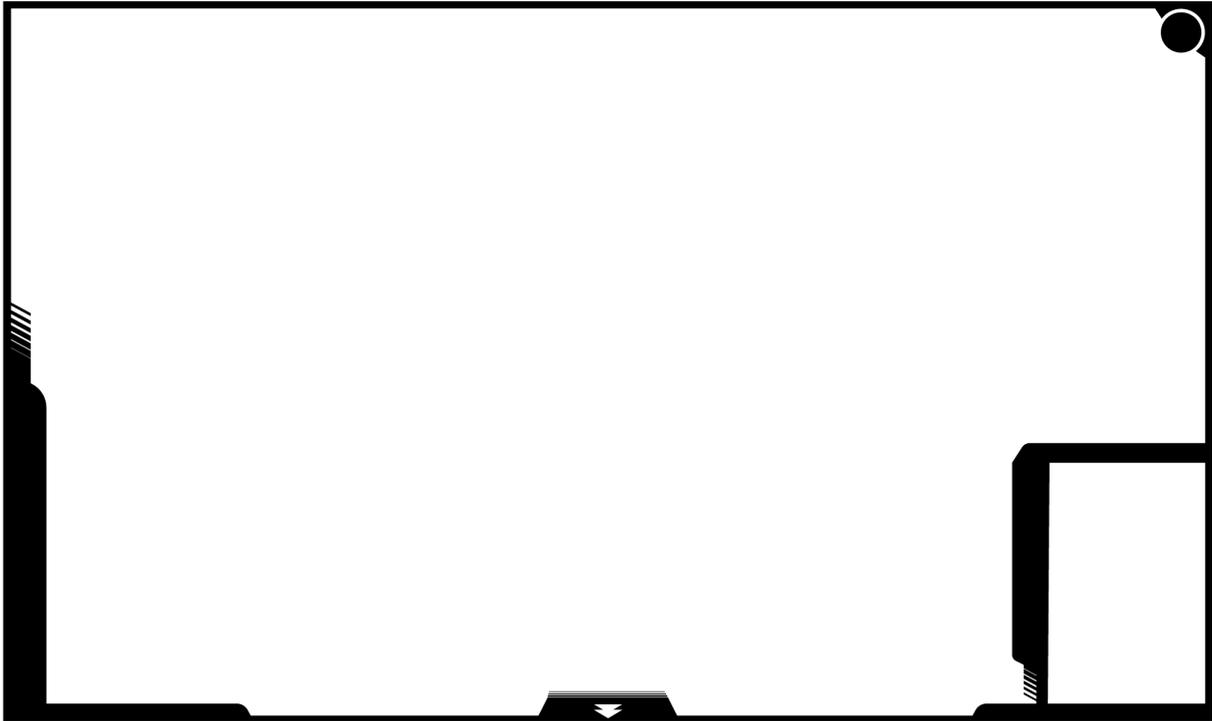


Figura 32: Testes



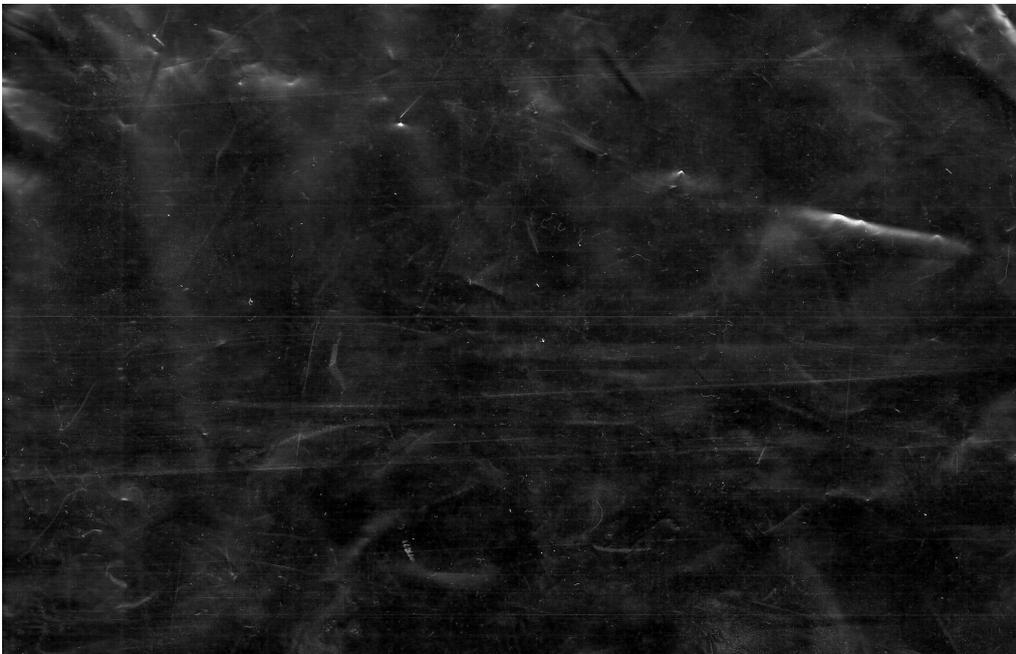
Testes foram feitos para verificar como a mancha gráfica interage com a informação e ilustração de dentro. Foi notado que a borda estava com muita informação e que precisava passar por uma redução e refinamento para que não brigasse tanto com os elementos de dentro da composição.

**Figura 33:** Borda final



A versão final e chapada da borda ficou com menos elementos que pudessem tirar a atenção da informação principal.

**Figura 34:** Textura de papel plástico amassado



**Fonte:** Unsplash

A camada foi colocada em modo multiplicação e teve sua opacidade reduzida para aderir bem ao fundo chapado, deixando apenas um pouco de sua textura evidente.

## 4. Resultados finais

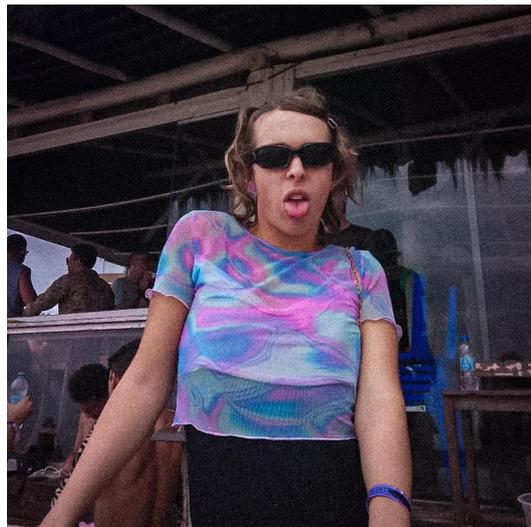
### 4.1 Entrevistas

Os participantes das entrevistas já eram conhecidos pelo autor por serem do mesmo ciclo social que ele, assim eles foram selecionados de acordo com sua disponibilidade. Durante o período de outubro a dezembro de 2021 os participantes foram convidados via instagram para participarem do projeto. O projeto inicial contava com dez participantes mas o número foi para seis por questões de disponibilidade dos mesmos.

As entrevistas foram feitas por chamada de vídeo, na plataforma gratuita *Google Meet*. As entrevistas foram gravadas em forma de áudio e depois transcritas pelo autor. As perguntas investigavam sobre informações do participante, sexualidade, identidade de gênero, como descobriu a cultura da montagem, como enxerga esta cena cultural dentro de Florianópolis e descrição de processo criativo/referências para a roupa escolhida. Ao fim destas entrevistas era disponibilizado um link Google Forms para que este participante enviasse as fotos da roupa.

#### 4.1.1 Marssala Frigotto Lovatel

**Figura 35:** Marssala Frigotto Lovatel



**Fonte:** Marssala Frigotto Lovatel

*“Marssala Frigotto Lovatel, 20 Anos, nascida em Caxias do Sul - RS e moradora há 10 anos de Florianópolis - SC. Me entendo como travesti. Me montei pela primeira vez em uma ball de vogue em 2018.”*

#### 4.1.2 Igor Ribeiro

**Figura 36:** Igor Ribeiro



**Fonte:** Igor Ribeiro

*“Igor Ribeiro, 21 Anos, nascido em Itajubá -MG e morador de Florianópolis. Sou um homem cisgênero e gay. A primeira vez me montando eu tinha acabado de chegar na cidade grande.”*

#### 4.1.3 Joab

**Figura 37:** Joab



**Fonte:** Joab

*“Joab, 26 Anos, nascido em Campo Belo - MG, morador de Florianópolis. Me considero uma pessoa não-binária e bissexual. A primeira vez que montei de verdade foi em fevereiro de 2016.”*

#### 4.1.4 Felipe Fonseca

**Figura 38:** Felipe Fonseca



**Fonte:** Felipe Fonseca

*“Felipe Fonseca, tenho 25 anos, sou natural de São Paulo - SP e radicado em Floripa há 6 anos. Sou um homem cis, bicha, negro de pele clara e sem deficiências. Me monto desde que comecei a sair com 14 anos, sempre tive um olhar avant garde pelo meu contato com moda e arte mas só encontrei minha identidade na montagem em 2019, na Bateu.”*

#### 4.1.5 Fatima Mohamed

**Figura 39:** Fatima Mohamed



**Fonte:** Fatima Mohamed

*“Fatima Mohamed, 21 Anos, de Chapecó para Florianópolis. Sou uma mulher cis e lésbica. A minha primeira vez com um look bafinho foi na Bateu.”*

#### 4.1.5 Luciana Wiener

**Figura 40:** Luciana Wiener



**Fonte:** Luciana Wiener

*“Luciana , 21 Anos, nasci em Tapera - RS mas moro em Florianópolis há 10 anos. Sou uma mulher cis e bissexual. A primeira vez que fiz uma montagem completa foi em uma Bateu.”*

#### 4.2 Infográficos com personagens

Em sua versão final, o infográfico conta com uma borda metálica com cores do projeto. As cores aplicadas variam com a peça gráfica. Esse efeito foi alcançado através do chanfro e entalhe, nas opções de mesclagem da camada e depois foi aplicado um mapa de gradiente com as cores necessárias. A borda conta com um espaço para fotos e textos na fonte *Nasalisation* sinalizando o nome da participante e usuário do *Instagram* do autor deste projeto.

Figura 41: Infográfico Luciana



Linhas foram puxadas indicando partes específicas da roupa que a parte diagramada da entrevista ao lado. No fim dessa linha têm estrelas que são usadas como setas para o título. A diagramação foi realizada no *Adobe Illustrator* e conta com títulos na fonte *Magenta* e corpo e texto na fonte *Epilogue*.

Além disso, em volta da ilustração temos objeto desfocado com a mesma cor utilizada no resto da prancha, esse brilho teve o efeito vento do *Photoshop* aplicado, resultando em uma espécie de distorção que vai de encontro aos elementos encontrados nos painéis. Como máscara foram aplicadas linhas dissolvidas que dão uma ideia de derretimento.

Figura 42: Textura distorcida



Esse modelo foi utilizado em todos os infográficos de personagens, variando apenas entre as cores verde e laranja.

**Figura 43: Infográfico Igor**

**Luvas artesanais**

"As luvas eu mesmo fiz e gosto do contraste que ela dá com a roupa bem escura."

**Corsete não tem gênero**

"Usar o corset, que é uma peça considerada feminina, foi especial por estar me permitindo experimentar peças que jamais pensei em usar. No geral, queria algo bem sofisticado e glamoroso mas que não ficasse careta para uma festa eletrônica."

**Glam Sofisticado**

"O que foi interessante de criar o look pra mim é que vesti itens que eu já tinha. O terno foi o mesmo que usei na minha formatura, então foi legal ressignificar o que era uma peça tão séria e masculina em algo mais glam sofisticado sem atrelar algum gênero necessariamente à vestimenta."

@celsomon

Igor

X-quisites

**Figura 44: Infográfico Joab**

**Reutilizar**

"Usei uma blusinha baby look que eu já tinha no meu armário e tingi de roxo pra combinar com o sapato e um óculos referência anos 00. É muito legal esse processo de criar algo a partir de peças antigas, deixando de lado essa ideia de sempre precisar comprar algo novo para montar um look."

**Anos 90 e 00**

"As referências chave partem dos anos 90 e 00. O slip dress é uma peça chave dos anos 90 que voltou como tendência a partir de 2016, e eu tinha esse garimpo guardado há meses. Linkei essa referência com as bonecas bratz, que são bonecas famosas por terem expressões exageradas, para compor esse look."

@celsomon

Joab

X-quisites

Figura 45: Infográfico Fatima



**Corpo, cores e texturas**

"Vou falar sobre o meu último look, eu estou apaixonada por ele devido a diversos motivos. Ele foi criado com muito carinho pelo meu grande amigo Carlos, nós sempre trabalhamos juntos e o resultado fica sempre impecável. Nossas collabs me emocionam porque é sempre muito gostoso criar e descobrir diversas coisas sobre o meu corpo, cores, texturas. Juntos, temos um processo delicioso!"

**Alívio e expressão**

"Foi o primeiro role em que eu servi um look bapfo depois da flexibilização do isolamento, então isso torna tudo muito mais especial também, estar com a vida voltando ao normal e poder ficar mais tranquila me deixa muito feliz e aliviada, como se estivesse sem ar há muito tempo e que agora uma pedra saiu de cima do peito. Isso tudo reflete na roupa, não só nas peças, mas em como eu me sinto vestido o look como um todo, peças de roupas e acessórios, como eu me porto com elas e etc. tentando servir o conjunto inteiro."

@celsomon

X-quisites

Fatima

Figura 46: Infográfico Felipe



**Os nós de nós**

"Os acessórios foram coisas que eu já tinha em casa, como as luvas de lavar louça, a meia arrastão na cabeça e o elástico amarelo que usei pra simbolizar as amarras as quais nós, LGBTI+, nos emaranhamos ao longo da vida. E foi bem legal porque eu brinquei com esses elásticos a noite toda, as pessoas vinham brincar de puxar, fazer nós e se enrolavam também. E na make, quis algo bem cartunesco: meu cabelo estava curtinho, perolado, e passei um branco no rosto como uma máscara nos olhos e a boca bem grande e vermelha. Então pra mim é sobre isso, a moda é sobre subjetivação. Eu busco criar personagens que muitas vezes já estão dentro de mim."

**O herói e o vilão**

"Eu me inspiro muito na estética dos desenhos animados, sempre gostei muito. Então pensei nesse personagem que transita entre o herói e o vilão. O macacão eu costurei, a bota eu tinha acabado de comprar em uma promoção no site da Melissa."

@celsomon

X-quisites

Felipe

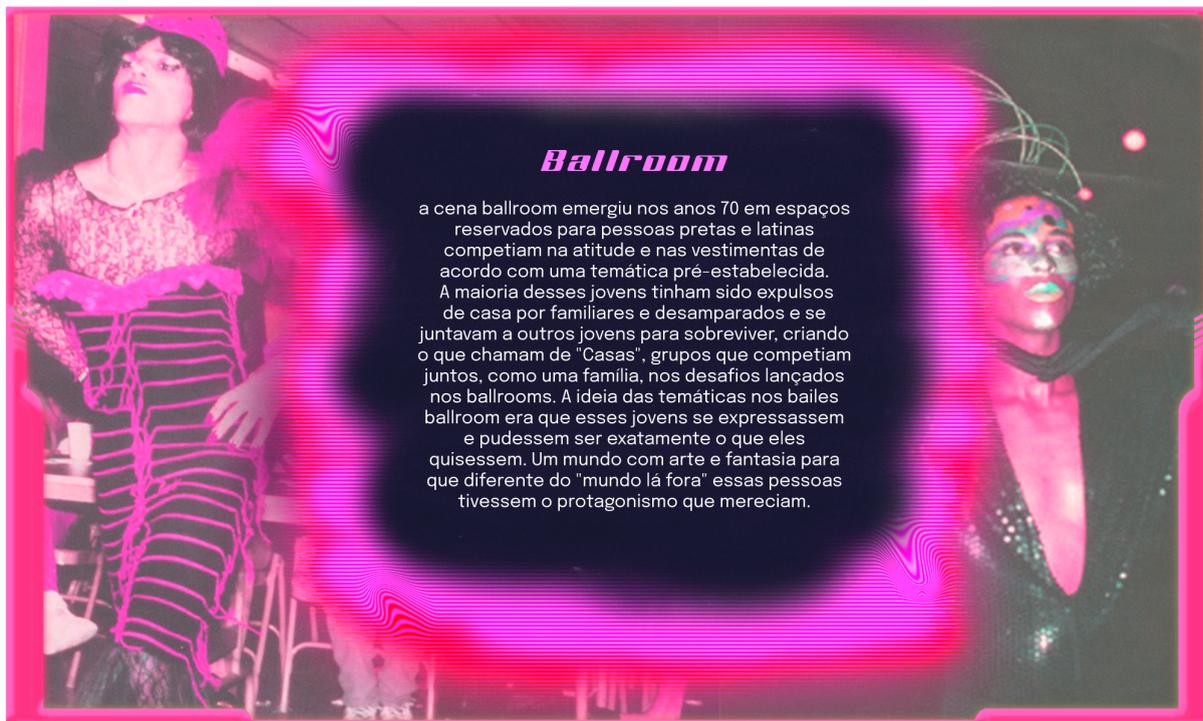
Figura 47: Infográfico Marssala



## 4.2 Contextualização histórica e mensagens

Na contextualização histórica e apresentação do projeto foi usada uma borda parecida com a borda dos personagens, variando um pouco no seu formato. Essa borda também teve efeito metálico aplicado e utiliza um mapa de gradiente com as cores rosa e magenta do projeto. Todos tem uma caixa delimitadora para textos com o mesmo brilho distorcido utilizado em volta das ilustrações.

**Figura 48:** Contextualização histórica Ballroom



**Figura 49:** Contextualização histórica Club Kids



Essas pranchas também contam com fotos fora da caixa delimitadora de texto que ilustram o assunto que está sendo tratado.

A seguir temos as imagens usadas para a ilustração da contextualização histórica:

**Figura 50:** Club kid da cena Nova Iorque



**Fonte:** Alexis Dibiasio para a Dazed Digital

**Figura 51:** Club kid



**Fonte:** Mark Barker para o The Guardian

**Figura 52:** Desafio Ballroom



**Fonte:** Documentário Paris is Burning

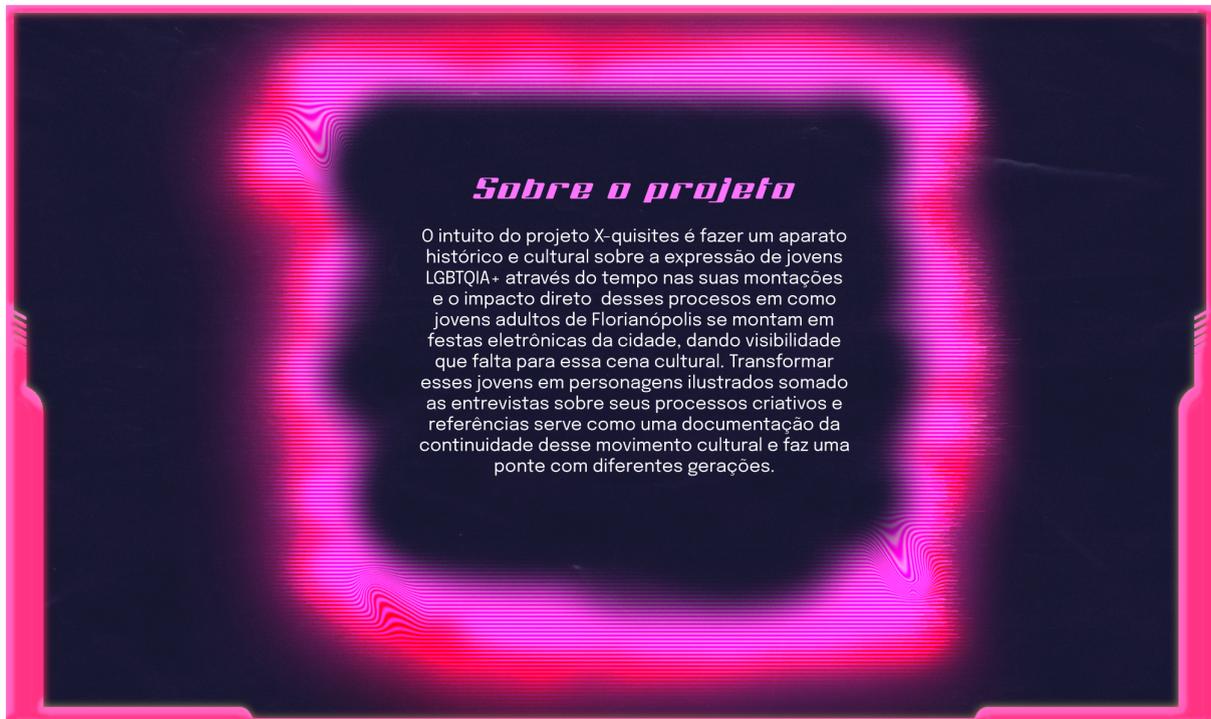
**Figura 53:** Cena Ballroom Nova Iorque



**Fonte:** Chantal Regnault

Pranchas sobre o projeto, sobre o artista e de agradecimento seguem o mesmo modelo estabelecido acima mas podendo não contar com fotos.

**Figura 54:** Mensagem sobre o projeto



### *Sobre o projeto*

O intuito do projeto X-quisites é fazer um aparato histórico e cultural sobre a expressão de jovens LGBTQIA+ através do tempo nas suas montações e o impacto direto desses procesos em como jovens adultos de Florianópolis se montam em festas eletrônicas da cidade, dando visibilidade que falta para essa cena cultural. Transformar esses jovens em personagens ilustrados somado as entrevistas sobre seus processos criativos e referências serve como uma documentação da continuidade desse movimento cultural e faz uma ponte com diferentes gerações.

**Figura 55: Mensagem do autor**



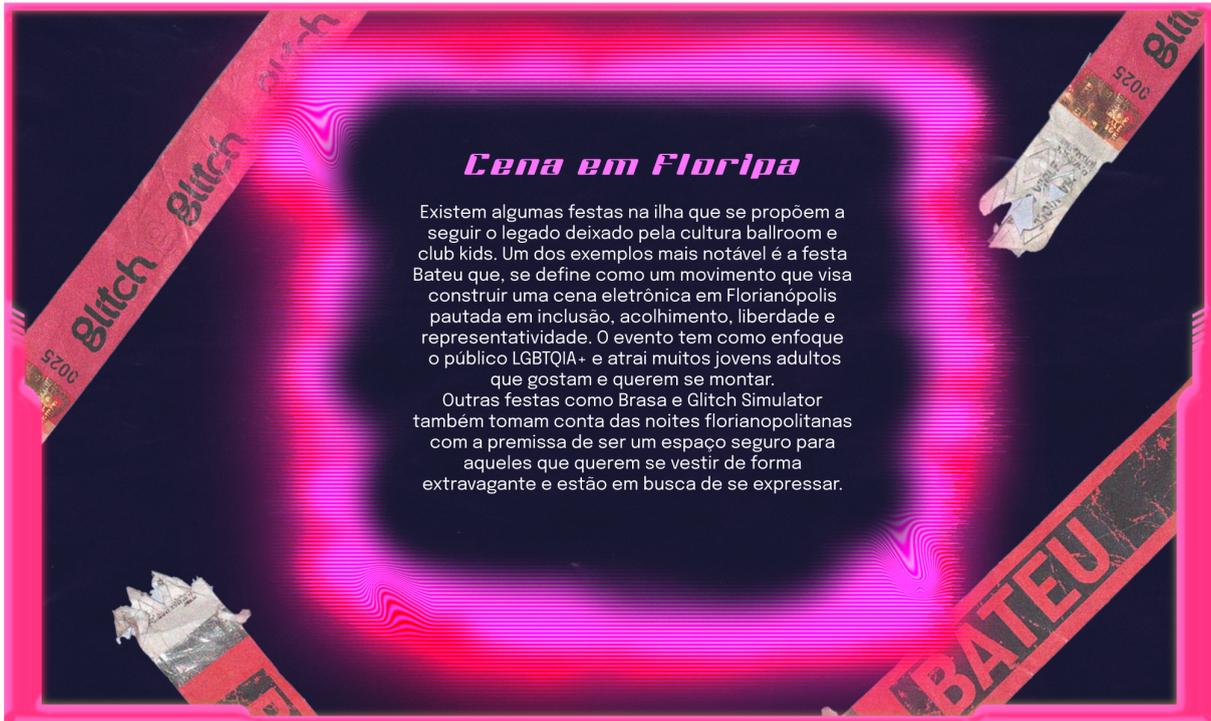
**Figura 56: Agradecimentos finais**



### **4.3 Cena eletrônica em Florianópolis**

Essa prancha segue o mesmo modelo das de contextualização histórica, com o diferencial que foram usados scans de pulseiras de algumas das festas citadas no texto para ilustrar o assunto.

Figura 57: Cena eletrônica em Florianópolis



#### 4.4 Poster da exposição

No poster temos a imagem do rosto dos personagens com mapa de gradiente aplicados dentro de objetos desfocados com o efeito distorcido usado em volta dos personagens e nas caixas de texto.

Figura 58: Poster do projeto X-quistes



## 5. Exposição na plataforma *Gather Town*

A disposição foi projetada dentro da plataforma *Gather Town*, contou com um mapa simples que traçava a exposição na ordem em que ela deveria ser vista.

### 5.1 Organização do espaço virtual

A disposição dos elementos no mapa do *Gather Town* foi pensado para que o visitante consiga ver o conteúdo na ordem cronológica certa. O ambiente foi projetado de forma simples para não tirar a atenção dos objetos principais. As imagens foram adicionadas aos objetos pela sala com o pôster sendo o primeiro em um monitor simples e o resto da exposição em um monitor com a bandeira LGBTQIA+ que é disponibilizado pela plataforma.

Figura 59: Organização do espaço virtual *Gather Town*



Fonte: *Gather Town*

Pegadas foram colocadas no chão da sala como uma forma de mostrar o caminho a ser percorrido pelo visitante.

### 5.2 Interação com os objetos da sala

Ao passar do objeto mais próximo de você a plataforma te sinaliza que utilizando a tecla “X” você interage com ele. Também é dada uma prévia da imagem que o objeto possui.

**Figura 60:** Interação de avatar com objetos dentro da exposição



Fonte: Gather Town

Ao interagir com o objeto uma janela com toda a imagem em tamanho de tela cheia é mostrada, possibilitando que o visitante consiga ver o conteúdo.

**Figura 61:** Tela de interação expandida com Infográfico



Fonte: Imagem criada pelo autor

**Figura 62:** Tela de interação expandida com poster do projeto



**Fonte:** Imagem criada pelo autor

**Link de acesso para a exposição:** <https://bit.ly/xquisites>

## 6. Considerações finais

O processo de criação das ilustrações infográficas expostas em plataforma digital *X-quisites* teve como intenção documentar a expressão artística da montagem de pessoas LGBTQIA+ de Florianópolis. Até então, estas expressões só haviam sido documentadas individualmente por acervos pessoais de participantes de festas em clubes da cidade. O autor do projeto foi capaz de imergir em processos criativos por meio de entrevistas e de traduzir isso para ilustrações e peças gráficas.

Visando a documentação destas cenas da montagem por meio da ilustração, foi utilizada a de Tradução Intersemiótica Aplicada ao Design Gráfico para guiar o projeto. Em uma das etapas iniciais, pesquisa de referências, entendeu-se também que estas ilustrações não precisavam ser completamente fiéis aos *looks* e poderiam ter um toque de fantasia, uma vez que o projeto também faz uma intersecção com o universo dos animes, tendo em vista o interesse prévio do autor pela temática e, por consequência, o estilo de traço de suas ilustrações.

Durante o desenvolvimento, foi levado em conta que as ilustrações deveriam também ser pensadas para que alguns destes participantes, que são artistas e precisam divulgar o seu trabalho, pudessem usá-las para divulgação profissional e por isso algumas características físicas dos *looks originais* podem ter sido alteradas para que a ilustração expressasse melhor a atual forma de vestir destas pessoas. O desenvolvimento das peças gráficas também foi de contribuição para o conhecimento técnico do autor do projeto, que precisou desenvolver, para além das ilustrações, também suas técnicas em softwares como *Adobe Photoshop* e *Adobe Illustrator*, bem como outros conhecimentos pragmáticos do design, como tipografia, técnicas de composição, infografia etc.

O contato próximo com os participantes foi essencial para que as vivências e experiências pudessem ser materializadas por meio da metodologia aplicada e resultar na criação de peças coesas de acordo com a ideia inicial do projeto.

No momento da entrega deste projeto de conclusão de curso à banca de avaliação, a exposição destas ilustrações ainda não foi realizada, tendo em vista que espera-se o olhar especializado e as

contribuições dos demais professores-pesquisadores que atuam em áreas convergentes a esta proposta. Mesmo assim, é possível afirmar que o autor foi capaz de atingir o seu objetivo de desenvolver as peças gráficas de acordo com o planejado e organizar o espaço virtual onde a exposição ilustrada X-quisites irá acontecer em seguida de forma aberta ao público, mantendo os princípios de ser uma exposição gratuita, virtual e de visibilidade para a cena da montagem em Florianópolis.

## Referências

AIRES, Jonathan. A Visibilidade de Pablo Vittar Na Mídia. UNICEUB, Brasília, p. 1-60, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/prefix/14041/1/21603827.pdf>>. Acesso em: 15 de set. de 2021.

BELL, Emma. Google Arts & Culture, 2020. Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/story/club-kids-queer-pioneers-from-ballroom-disco-to-cybergoths-psytrance/EgUREYLZH7U13g>>. Acesso em: 09 de ago. de 2021.

CENTURY, Sara. X-men as a queer metaphor. SYFY WIRE, 2019. Disponível em: <[X-Men as a queer metaphor | SYFY WIRE](#)> Acesso em: 03 de Jan. de 2022.

FRAMKE, Caroline. VOX Culture, 2018. Disponível em: <<https://www.vox.com/culture/2018/3/22/17144202/rupauls-drag-race-history-season-10>>. Acesso em: 16 de Jun. de 2021.

GONÇALVES, Marília; MEDEIROS, Diego; TEIXEIRA, Felipe. Metodologia de Tradução Intersemiótica Aplicada ao Design Gráfico. Revista Vinci, Criciúma, v. 1, n.1, p.23-38, jan./jul., 2016. Disponível em: <<http://revistavincci.satc.edu.br/ojs/index.php/Revista-Vincci/article/view/48/6>>. Acesso em: 23 de Ago. de 2021.

GREEN, Treye. 'It made my walk a little taller': the inspiring LGBTQA legacy of Pose. **The Guardian**. 08 de Jun. de 2021. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2021/jun/08/pose-tv-show-fx-lgbtq-legacy/>>. Acesso em: 16 de Jun. de 2021.

LIMA, Mary; GONÇALVES, Berenice. MATRIZ PARA SELEÇÃO TIPOGRÁFICA: construção e aplicação. Blucher Design Proceedings. v.1, n.4. set/out., 2014. Disponível em: <<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/matriz-para-seleo-tipogrifica-construo-e-aplicao-12633>>. Acesso em: 18 de Dez. de 2021.

NUNES, Richard. Yasss, 2021. Disponível em: <<https://yasss.com.br/glitch>>. Acesso em: 10 de Mar. de 2021.

NEHN, Amauri. Humans Rights Watch. Disponível em: <<https://www.hrw.org/pt/news/2021/09/15/379911>>. Acesso em: 10 de set. de 2021.

RONSON, Mark. Interview Magazine, 2008. Disponível em: <<https://www.interviewmagazine.com/culture/taboo>>. Acesso em: 24 de Jun. de 2021.

SANTOS, Cristiane. SER DRAG E VIVER QUEEN: Estereótipos e configuração do artista performático em Maceió. 18º Redor. Nov, 2014. Disponível em: <<http://www.ufpb.br/evento/index.php/18redor/18redor/paper/viewFile/2262/717>>. Acesso em: 15 de Mar. de 2022.

SCHÄFER, Matheus. IVENTAR O MUNDO: A MONTAÇÃO. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. p. 1-58, 2017. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/172654/001060225.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 14 de Mar. de 2022.

SCHMIDT-REES, Hannah. Perspex. Disponível em: <<https://www.per-spex.com/articles/fashion-history/2019/2/16/party-monster-the-history-of-the-club-kids>>. Acesso em: 24 de Jun. de 2021.

TARANTINO, Luisa. Dress To Kill Magazine, 2020. Disponível em: <<https://dresstokillmagazine.com/fashion-flashback-ballroom-culture/>>. Acesso em: 11 de Jun. de 2021.

WOLDE-MICHAEL, Tsione. Museum of African American History and Culture, 2015. Disponível em: <<https://nmaahc.si.edu/blog-post/brief-history-voguing>>. Acesso em: 15 de Jun. de 2021.

## **Apêndice: Roteiro de entrevista**

1. Qual seu nome e idade?
2. Onde nasceu e onde mora atualmente?
3. Quando e como foi a primeira vez que você se montou?
4. Agora, por favor, descreva como foi o processo criativo e quais referências você teve na hora de montar o seu look escolhido.