UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO – UFPE
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE – CAA
NÚCLEO DE DESIGN & COMUNICAÇÃO
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

STARGENDER:
DE ZIGGY À SUPERFÍCIE

ELIZEU EMERSON SILVA GALVÃO

CARUARU, 2017

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO – UFPE
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE – CAA
NÚCLEO DE DESIGN & COMUNICAÇÃO
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

STARGENDER:
DE ZIGGY À SUPERFÍCIE

Monografia apresentada à Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, como pré-requisito para a conclusão do Curso e obtenção do título de Bacharel em Design, sob orientação do Prof. Dr. Marcelo Machado Martins.

ELIZEU EMERSON SILVA GALVÃO

CARUARU, 2017

Catalogação na fonte:
Bibliotecária – Simone Xavier CRB/4 - 1242

G182s Galvão, Elizeu Emerson Silva.
Stargender: de Ziggy à superfície. / Elizeu Emerson Silva Galvão. – 2017.
169f. ; il. : 30 cm.

Orientador: Marcelo Machado Martins.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2017.
Inclui Referências.

1. Estampas. 2. Design. 3. Estamparia. 4. Semiótica. 5. Stardust, Ziggy (personagem fictício). I. Martins, Marcelo Machado (Orientador). II. Título.

740 CDD (23. ed.) UFPE (CAA 2017-317)

ELIZEU EMERSON SILVA GALVÃO

STARGENDER: DE ZIGGY À SUPERFÍCIE

Monografia aprovada como requisito parcial para a conclusão do Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco – Centro Acadêmico do Agreste, pela banca examinadora formada por:

_____

Prof.ª Ms. Larissa Fernanda de Barros Mota (Membro Externo)

_____

Prof.ª Dra. Daniela Nery Bracchi (Membro Interno)

_____

Prof. Dr. Marcelo Machado Martins (Orientador)

Caruaru, _____ de Novembro de 2017.

Ninguém se faz sozinho:
sempre é preciso um olhar de apoio,
uma palavra de incentivo,
um gesto de compreensão,
uma atitude de amor.

- LIMA e SILVA, 2016

AGRADECIMENTOS

Sou grato a Deus pelas oportunidades e desafios que são postos como provas para me fazer crescer. Agradeço a minha maravilhosa família, Pedro (pai), Marilú (mãe), Ezequiel (irmão), Edgar (irmão), Abinailma (cunhada) e minha doce Cecília (sobrinha) pelo apoio imensurável, amor, força e constante encorajamento para que eu consiga realizar meus sonhos e atingir minhas metas. Não tenho palavras para expressar o tamanho da minha gratidão por todo o esforço e trabalho que vocês tiveram, independente das dificuldades, para me ensinar e proporcionar a melhor estrutura para a minha construção pessoal e educacional.

O quarteto: Vocês me acompanharam por toda trajetória acadêmica e são de grande importância para mim. Naely, Nayara e Cimário, muito obrigado por tudo! Sucesso a nós!

Aos Gustavos:

Gustavo Santos não tenho palavras para descrever a sua contribuição com os meus sonhos. Não tenho palavras que expressem a minha gratidão! Obrigado por tudo!

Gustavo Henrique, o alicerce, que com seu precioso apoio e atenção me ajudou nessa trajetória monográfica. Um apoio inestimável. Gratidão meu amigo!

Bruna Melo, muito obrigado por toda a disponibilidade e cooperação na produção dos protótipos, na confecção das peças de vestuário e em toda assistência referente a moda.

Sobre o editorial: Catherine de Lima, agradeço a sua boa vontade e preciosa contribuição com seu talento e profissionalismo fazendo as maquiagens. Obrigado ao Filipe Honorato e Julius Fielder por toda a boa vontade e enorme contribuição como modelos. Gratidão ao Valmir Lira pelo seu olhar incrível para fotografar e sua boa vontade de abrir as portas do seu estúdio acolhendo o projeto.

À Universidade Federal de Pernambuco, aos amigos e professores pela oportunidade de conhecer um novo mundo (o do Design).

Minha eterna gratidão ao amigo e prof. Dr. Marcelo Machado pela sua gentileza, alegria, paciência e inigualável capacidade de transmitir boas energias quando essa longa caminhada se demonstrava difícil de ser trilhada. Sou grato pela sua enorme colaboração, pelo seu empenho e dedicação neste trabalho, principalmente por acreditar em mim e no meu trabalho; seus conselhos e orientações acrescentaram-me academicamente e como ser humano. Pessoas como o senhor são raras!

RESUMO

O presente trabalho tem como finalidade a criação de uma coleção de estampas têxteis direcionadas para o público-alvo consumidor genderless, inspirada nos conceitos que constituíram o personagem Ziggy Stardust, performado pelo artista David Bowie nos anos 1972 e 1973, tomando os elementos que compunham a sua caracterização, como maquiagens, cabelos, figurinos e acessórios, como referências visuais para o desenvolvimento das estampas. Para dar cabo a este conteúdo, foi necessário analisar o visual do personagem e seu contexto performático, e isso foi realizado por meio da aplicação dos conceitos da semiótica peirceana. Assim, o trabalho é dividido em sete partes: A primeira introduz todo o Trabalho de Conclusão de Curso; a segunda contempla a fundamentação teórica sobre o contexto cultural, social e midiático em que o personagem estava inserido; a história e obra de Ziggy; o figurino como elemento de composição e comunicação de personagens; os fundamentos da semiótica peirceana através de alguns dos seus principais teóricos; os fundamentos do Design de Superfície, estamparia têxtil e técnicas projetivas; encerrando a abordagem teórica com a temática de linguagem, composição visual e fundamentos do Design. Na terceira parte, são explanados os procedimentos metodológicos relacionados à análise visual de imagens e ao desenvolvimento criativo em Design de Superfície. Na quarta parte, são apresentados os materiais imagéticos de duas maquiagens, um cabelo e dez figurinos que foram analisados e utilizados como referências visuais. Na quinta parte, são apresentadas as adaptações e aplicações das metodologias. Na sexta parte, apresentamos os resultados das análises que desenvolvemos a partir da metodologia do DNA da Imagem de Moda, que utilizamos como instrumento analítico, e o relatório projetual contendo todo o desenvolvimento da coleção que parte de uma abordagem criativa em Design de Superfície. Por fim, na última parte, concluí-se o trabalho apresentando as seis estampas e todo o material desenvolvido para a coleção intitulada de **STARGENDER**.

PALAVRAS–CHAVE:

Estampa. Ziggy Stardust. Semiótica Peirceana.

ABSTRACT

The present work has as purpose the making of a collection of textile prints aimed to the genderless consumer target audience, inspired in the concepts that composed the character Ziggy Stardust, performed by the artist David Bowie in the years 1972 and 1973, taking the elements that composed his characterization, as make-up, hair, costume and accessories, as visual reference to the development of prints. In order to finish this content, it was necessary to analyze the visual of the character and his performatic context, and this was accomplished through the application of the concepts of the Peircean semiotics. Thus, the work is divided into seven parts: the first one introduces all the Final Course Assignment; the second contemplates the theorical foundation about the cultural, social and mediatic context in which the character was inserted; the history and work of Ziggy; the costume as an element of composition and communication of characters; the foundations of Peircean semiotics through some of its main theorists; the fundamentals of the Surface Design, textile print and projective techniques; closing the theorical approach with the theme of language, visual composition and fundamentals of Design. In the third part, the methodological procedures related to the visual analysis of images and to the creative development in Surface Design are explained. In the fourth part, are presented the imaging materials of two make-ups, one hair and ten costumes that were analyzed and used as visual references are presented. In the fifth parth, the adaptations and applications of the methodologies. In the sixth part, we present the results of the analyzes that we developed through the methodology of the Fashion Image DNA, which we used as na analytical instrument, and the project report containing all the development of the collection that comes from na creative approach in Surface Design. Finally, in the last part, the work is concluded presenting the six prints and all the material developed to the collection entitled **STARGENDER**.

KEY WORDS:

Print. Ziggy Stardust. Peircean Semiotics.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – O personagem Alex no filme Laranja Mecânica [...] 27
Figura 2 – A influência de Ziggy Stardust nas fotografias [...] 28
Figura 3 – A aparência próxima com o visual de Ziggy Stardust [...] 29
Figura 4 – Inspiração do visual de Ziggy Stardust [...] 29
Figura 5 – Modelo que desfilou a coleção de primavera-verão [...] 30
Figura 6 – Capas dos álbuns que fizeram parte da trajetória musical [...] 32
Figura 7 – Diagrama sintético do signo 41
Figura 8 – Estampas com motivos florais em primeiro plano [...] 44
Figura 9 – Padrões geométricos com composições estática e dinâmica [...] 45
Figura 10 – Estampas com motivos figurativos 45
Figura 11 – Estampas étnicas 46
Figura 12 – Módulo contendo um elemento (pássaro) com repetição em bloco 48
Figura 13 – Módulo contendo um elemento (pássaro) com repetição [...] 49
Figura 14 – Módulo contendo um elemento (pássaro) com repetição tijolo 49
Figura 15 – Módulo contendo um elemento (pássaro) com repetição rotativa 50
Figura 16 – Módulo contendo um elemento (pássaro) com repetição espelhada 50
Figura 17 – Painel de imagens 01 para mostrar, de ângulos diferentes [...] 62
Figura 18 – Painel de imagens 02 para mostrar, de ângulos diferentes [...] 63
Figura 19 – Painel de imagens 03 para expor o cabelo de Ziggy Stardust. [...] 65
Figura 20 – Painel o de imagens 04 que apresenta o figurino composto [...] 66
Figura 21 – Painel de imagens 05 que apresenta o figurino composto [...] 67
Figura 22 – Painel de imagens 06 que apresenta o traje espacial 68
Figura 23 – Painel de imagens 07 que apresenta o catsuit/macacão assimétrico 69
Figura 24 – Painel de imagens 08 que apresenta o *Space-samurai* 70
Figura 25 – Painel de imagens 09 que apresenta o *Tokyo Pop* 71
Figura 26 – Painel de imagens 10 que apresenta o bodysuit com franjas 72
Figura 27 – Painel de imagens 11 que apresenta o kimono com capa 73
Figura 28 – Painel de imagens 12 que apresenta o macacão [...] 74
Figura 29 – Painel de imagens 13 que apresenta a blusa transparente [...] 75
Figura 30 – Paleta de cor 138
Figura 31 – Continuação da paleta de cor 139
Figura 32 – Paineis de imagens impressos utilizados no desenvolvimento [...] 140

Figura 33 – Cópias dos elementos referentes aos paineis [...] 140
Figura 34 – Composição visual da estampa ORIENTAL GAZE 144
Figura 35 – Adobe Illustrator com a função de criar padrão 145
Figura 36 – Funções e especificações do tipo de *rapport* 145
Figura 37 – Adobe Illustrator com a estampa criada 146
Figura 38 – Layout de apresentação da estampa ORIENTAL GAZE 147
Figura 39 – Layout de apresentação da estampa TOMORROW SOLDIER 148
Figura 40 – Layout de apresentação da estampa IT GLOWS 149
Figura 41 – Layout de apresentação da estampa INTO THE LIGHT 150
Figura 42 – Layout de apresentação da estampa FROM SPACE 151
Figura 43 – Layout de apresentação da estampa MACHINE EYES 152
Figura 44 – Produção: Sublimação dos tecidos 153
Figura 45 – Assinatura da coleção, gradação de suas cores [...] 154
Figura 46 – Fotografias do editorial da coleção STARGENDER 155
Figura 47 – Aplicação gráfica (mockup) do folder 156

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Síntese das propriedades sígnicas [...] 39
Quadro 2 – Ideia de como abordar o processo criativo [...] 60
Quadro 3 – Desenhos gerados a partir da cópia e utilizados [...] 142
Quadro 4 – Desenhos manuais trabalhados digitalmente [...] 143

SUMÁRIO

1.	**INTRODUÇÃO**	14
1.1	**Objetivos**	16
1.1.1	***Objetivo geral***	16
1.1.2	***Objetivos específicos***	16
1.2	**Justificativas**	17
2.	**FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**	19
2.1	**Contextualização cultural, social e midiática**	19
2.2	**A era Ziggy**	30
2.3	**Figurino: composição e comunicação de personagens**	33
2.4	**Semiótica Peirceana**	35
2.5	**Design de superfície**	41
2.6	**Fundamentos do design de superfície, estamparia têxtil, técnicas projetivas e atuação do designer**	43
2.7	**Linguagem e composição visual; fundamentos do design**	51
2.8	**Moda agênero**	53
3.	**PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**	55
3.1	**Instrumentos e métodos utilizados**	55
3.2	**Análise: DNA da imagem de moda**	57
3.3	**Projetação: processo criativo**	58
4.	**MATERIAIS IMAGÉTICOS: REFERÊNCIAS VISUAIS - MAQUIAGENS, CABELO E FIGURINOS**	61
4.1	**Maquiagens**	61
4.2	**Cabelos**	64
4.3	**Figurinos: vestuários e acessórios**	65
5.	**ADAPTAÇÕES E APLICAÇÕES DAS METODOLOGIAS**	77
5.1	**Análises das maquiagens, do cabelo e dos figurinos: DNA da imagem de moda**	77
5.2	**Projetação: abordagem ao processo criativo em design de superfície**	79
5.2.3	***Técnicas de rapport***	80
6.	**DESCRIÇÕES DOS RESULTADOS**	81

6.1 **Análise das maquiagens, do cabelo e dos figurinos: DNA da imagem de moda – Semiótica Peirceana** 81
6.1.1 ***Maquiagem 01*** 81
6.1.1.1 *Interpretação* 85
6.1.1.1.2 *Os signos com relação ao seu objeto: alguns efeitos de sentido* 86
6.1.2 ***Maquiagem 02*** 88
6.1.2.1 *Interpretação* 91
6.1.2.1.2 *Os signos com relação ao seu objeto: alguns efeitos de sentido* 92
6.1.3 ***Cabelo*** 92
6.1.3.1 *Interpretação* 94
6.1.3.1.2 *Os signos com relação ao seu objeto: alguns efeitos de sentido* 94
6.1.4 ***Figurino 01*** 95
6.1.4.1 *Interpretação* 97
6*.1.4.1.2* *Os signos com relação ao seu objeto: alguns efeitos de sentido* 97
6.1.5 ***Figurino 02*** 98
6.1.5.1 *Interpretação* 100
6.1.5.1.2 *Os signos com relação ao seu objeto: alguns efeitos de sentido* 101
6.1.6 ***Figurino 03*** 101
6.1.6.1 *Interpretação* 104
6.1.6.1.2 *Os signos com relação ao seu objeto: alguns efeitos de sentido* 104
6.1.7 ***Figurino 04*** 105
6.1.7.1 *Interpretação* 108
6.1.7.1.2 *Os signos com relação ao seu objeto: alguns efeitos de sentido* 108
6.1.8 ***Figurino 05*** 109
6.1.8.1 *Interpretação* 111
6.1.8.1.2 *Os signos com relação ao seu objeto: alguns efeitos de sentido* 112
6.1.9 ***Figurino 06*** 112
6.1.9.1 *Interpretação* 115
6.1.9.1.2 *Os signos com relação ao seu objeto: alguns efeitos de sentido* 115
6.1.10 ***Figurino 07*** 116
6.1.10.1 *Interpretação* 118
6.1.10.1.2 *Os signos com relação ao seu objeto: alguns efeitos de sentido* 119
6.1.11 ***Figurino 08*** 119

6.1.11.1 *Interpretação* 123
6.1.11.1.2 *Os signos com relação ao seu objeto: alguns efeitos de sentido* 123
6.1.12 ***Figurino 09*** 124
6.1.12.1 *Interpretação* 126
6.1.12.1.2 *Os signos com relação ao seu objeto: alguns efeitos de sentido* 127
6.1.13 **Figurino 10** 127
6.1.13.1 *Interpretação* 129
6.1.13.1.2 *Os signos com relação ao seu objeto: alguns efeitos de sentido* 130
6.1.14 ***Relatório conclusivo das análises*** 131
6.2 **Relatório projetual** 136
6.2.1 ***Fase 1: conceituação*** 136
6.2.1.1 *Conceitos* 136
6.2.1.2 *Nome da coleção* 136
6.2.1.3 *Release* 137
6.2.2 ***Fase 2: desenvolvimento*** 138
6.2.2.1 *Paleta de cor* 138
6.2.2.2 *Composição visual: abordagem ao processo criativo em design de superfície* 139
6.2.2.3 *Técnicas de repetição do módulo: rapport* 145
6.2.2.4 *Apresentação das estampas – Coleção Stargender* 146
6.2.3 ***Fase 3: produção*** 153
6.2.4 ***Fase 4: pós-produção*** 154
7. **CONCLUSÕES E PERSPECTIVAS FUTURAS** 157
REFERÊNCIAS 159
REFERÊNCIAS DE FIGURAS 162
APÊNDICES 171

1. INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso visa analisar o personagem Ziggy Stardust, idealizado e personificado pelo artista David Bowie nos anos de 1972-73, objetivando aprofundar-se nos elementos plásticos que compunham o seu visual para detectar todas as suas possíveis significações e aplicá-los no desenvolvimento criativo de uma coleção de estampas têxteis direcionadas para o público de moda genderless.

Abordar uma figura como Ziggy Stardust que foi tão marcante visualmente, principalmente para a sua época, é mergulhar em um universo feérico repleto de referências visuais. Penetrar no seu "ser" e encontrar as particularidades que o definiram como um personagem repleto de significações é decifrar o mistério que envolvia essa criatura considerada tão estranha e, ao mesmo tempo, tão atraente.

A utilização dessas referências de Ziggy para o desenvolvimento da referida coleção de estampas, é uma forma de justificar a importância de um estudo que se aprofunde nas manifestações histórico-culturais de uma sociedade que foram refletidas na construção deste personagem.

Foi utilizada uma abordagem criativa em Design de Superfície para o desenvolvimento desta coleção de estampas.

O personagem é um ser projetado para comunicar uma identidade, seja real ou irreal, a um público. Nesse processo de comunicação, o figurino exerce papel importante, pois já "diz alguma coisa" ao receptor da mensagem antes mesmo que o emissor possa utilizar de outros artifícios comunicáveis, como a fala. Sendo assim, a utilização dos componentes visuais do figurino são cruciais para a transmissão da mensagem e a produção de significados.

Para esta finalidade de compreender todo o processo de significação dos elementos visuais dos figurinos, utilizar de uma análise visual, empregando a semiótica como ferramenta é, sobretudo, crucial para entender como funciona o sistema de códigos significativos contidos na formação estética do referido personagem.

Esta abordagem sobre o visual de Ziggy Stardust, cuja sua aparência é composta por maquiagens, cabelo e figurinos, é bastante coerente, pois o próprio artista que deu vida a essa persona, David Bowie, afirmou que, independentemente de ser um personagem construído para ser do meio musical, ele seria concebido, principalmente, para ser visualmente impactante. Bowie, em entrevista, corrobora sobre, afirmando que:

> According to Bowie, the name "Ziggy" came primarily from the title of a London tailor's shop (called "Ziggy's") that Bowie observed from a train one day. In an interview he said that it was his private joke that because Ziggy Stardust was going to be largely about clothes, he had named him "Ziggy"[1].

Tomando a citação acima como fundamento, compreendemos que Ziggy Stardust foi um personagem desenvolvido pelo artista David Bowie que afirmou que o visual (especificamente as roupas) seria o item principal que personificaria as características da personalidade de Ziggy. Portanto, os elementos que constituíam tal visual (o figurino, a maquiagem e o cabelo) foram os responsáveis por comunicar todos os atributos significativos que esse personagem tinha.

Assim, observamos duas maquiagens, um cabelo e dez figurino através de painéis de imagens que, além de terem sido analisados denotativa e conotativamente, foram utilizados como elementos de inspiração para o desenvolvimento da coleção. Para todo o constructo teórico, realizamos pesquisas bibliográficas que abrangeram áreas de semiótica, Design de Superfície, estamparia têxtil, história, cultura, moda, música, comunicação e do campo do Design.

A partir do que se foi apresentado, questiona-se:

Como podemos identificar e atribuir sentidos de comunicação/significação para os elementos visuais que constituem os figurinos de Ziggy Stardust e que serviam para personificar suas características?

Quais componentes desses figurinos podemos selecionar e utilizar como referências para o desenvolvimento de uma coleção de superfícies/estampas têxteis para o público-alvo de moda genderless?

Quais técnicas devem ser utilizadas na criação das superfícies e estampas têxteis e em sua produção?

---

[1] De acordo com Bowie, o nome "Ziggy" veio principalmente do título de uma alfaiataria de Londres (chamada "Ziggy's") que Bowie observou enquanto passava em um trem. Em uma entrevista, ele disse que Ziggy Stardust estaria relacionado em grande parte sobre roupas e por isso ele o chamou de "Ziggy". Essa era sua piada interna – Tradução livre. (www.5years.com/costume.htm. Acesso em 22/07/2017).

1.1 OBJETIVOS

A partir do que foi apresentado anteriormente, o presente Trabalho de Conclusão de Curso visa atingir os seguintes objetivos:

1.1.1 OBJETIVO GERAL

Identificar elementos da linguagem visual dos figurinos (vestuário, acessórios, maquiagem e cabelo) de David Bowie na constituição do visual artístico do personagem Ziggy Stardust para, assim, compreender as características personificadas nele e aplicá-los no desenvolvimento/criação de uma coleção de superfícies composta por seis estampas têxteis.

1.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

a) Mapear o contexto cultural/social/midiático e os acontecimentos relevantes da época (em uma relação tempo-espaço) que refletiram na criação do personagem e posteriormente na sua consolidação midiática;
b) Descrever a conjuntura e conceituar o Design de Superfície, referenciando suas teorias e técnicas de criações de estampas têxteis;
c) Identificar os figurinos mais representativos e divulgados do personagem, que tiveram aparições de destaque na mídia fotográfica, audiovisual etc., para detectar os elementos visuais que deles fazem parte;
d) Explorar o processo de produção de sentido dos componentes dos figurinos, por meio de uma análise semiótica, partindo do contexto em que o personagem está inserido e, consequentemente, debruçar-se sobre seus elementos visuais;
e) Utilizar os elementos identificados como referências visuais para o desenvolvimento criativo, provendo significado (conceitos a partir da análise de sentido explanada no tópico anterior que visa detectar as características personificadas em Ziggy) para cada uma das seis estampas que constituem a coleção destinada ao público-alvo de moda genderless (tecidos têxteis que são utilizados para vestuários considerados sem-gênero).

1.2 JUSTIFICATIVAS

O investimento em um trabalho projetual que une o Design de Superfície com um ícone artístico, o David Bowie, ressaltando a cultura pop e suas ramificações – rock, underground etc. –, os fatores culturais, sociais e midiáticos que refletiram na criação de um personagem, que se tornou espelho do contexto dos anos 1970, proporciona um conteúdo que potencializa todo esse cenário culturalmente significativo em que Ziggy Stardust estava inserido.

Compreender as possíveis relações dos sistemas de signos presentes nos elementos que constituem os figurinos do personagem Ziggy possibilita um conteúdo intrinsecamente rico em fontes históricas, abrangendo as suas possíveis interpretações, partindo de um cenário cultural que fornece informações e justifica os "porquês" de cada componente dos trajes de cena e a repercussão significativa que estes tiveram.

Utilizar a semiótica, por meio da vertente peirceana, como ferramenta de análise de figurino do personagem Ziggy Stardust, é bastante produtivo para o resultado positivo do trabalho que envolve análise visual. Incluí-la como instrumento que faz parte de um sistema metodológico para a projetação da coleção de estampas têxteis só reforça a importância do papel desempenhado pela semiótica no presente trabalho.

O Design de Superfície ocupa um espaço singular dentro da área do Design, visto que possui elementos, linguagem visual e ferramentas/metodologias projetivas próprias, produzindo conteúdos capazes de "[...] fundamentar e qualificar projetos de tratamentos de superfícies do ambiente social humano". (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 25) Além disso, o Design de Superfície trabalha com os fundamentos que comumente são referentes aos projetos em Design Gráfico, sendo que esses contribuem de forma significante para o Design de Superfície, colaborando com a sua estrutura através da hierarquia visual/informacional, equilíbrio, harmonia visual, ritmo e movimento, trazendo coerência na composição visual. (LUPTON, 2008) Dessa forma, esses fundamentos colaboram com a função prática da superfície – composição visual –, e com a sua função simbólica, visto que toda superfície traz consigo uma expressão significativa no âmbito em que está/será inserida.

Levando em consideração as amplas áreas que o Design de Superfície abrange, o segmento têxtil é a que ganhou mais relevância, isso por causa do seu principal recurso, o tecido. Este elemento tornou-se um diferencial pela sua potencialidade de aplicação nos mais variados artefatos, como em indumentárias, acessórios, ambientes etc. É justamente

por essa versatilidade de incorporar e adaptar-se às variadas formas que esse artefato tornou-se tão importante para o segmento têxtil e para o Design de Superfície. (BRIGGS-GOODE, 2014) Além disso, através das técnicas têxteis, a estamparia tem poder indescritível de idealizar e tornar um tecido repleto de simbologia, que, por sua vez, estará atrelada à identidade do sujeito que a porta.

As técnicas de repetição, ou *rapport*, somadas aos fundamentos de linguagem visual, atreladas ao uso da criatividade de maneira metódica, auxiliam na estruturação e no planejamento da coleção de estamparias (bidimensionais) têxteis. As estampas que compõem a coleção que aqui será apresentada ganham conotações conceituais provindas das análises dos figurinos de Ziggy Stardust, na década de 1970.

Assim, o projeto gera resultados positivos, visto que devido à boa aceitação do público, que, por meio da coleção de estampas conceituais com abordagem criativa e, ao mesmo tempo, comercial, sentir-se-á atraído pela harmonia contida na padronização, conferindo resultados eufóricos à mensagem transmitida através de cada estampa, cumprindo sua finalidade estética e de detentora dos valores que estão em uma dimensão simbólica.

O papel do *designer* se torna fundamental para o planejamento e criação de estampas que sejam cada vez mais inovadoras, levando em consideração a capacidade de atrair o público-alvo e, através de métodos específicos em projeto de Design de Superfície, oferece um novo discurso para o indivíduo que busca, por meio dos artefatos que carregam estampas, uma nova forma de interagir e de se expressar diante do mundo.

Arrematando, o Trabalho de Conclusão de Curso que aqui ganha estampa também transita entre os campos do Design Gráfico e do Design de Moda, permeando pela Comunicação e Linguagem Visual que dialogam com a Cultura Pop e Midiática, ganhando relevância pelo seu resultado que referencia, através da estampa/superfície, um personagem que, na década de 1970, tornou-se repleto de significados estabelecendo diálogos com o contexto sócio-cultural em que estava inserido.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO CULTURAL, SOCIAL E MIDIÁTICA

A proposta do presente Trabalho de Conclusão de Curso é desenvolver uma coleção na área de Design de Superfície (estampas têxteis voltadas ao público de moda genderless) inspirada nos elementos e nas composições de linguagem visual que foram utilizadas por David Bowie para constituir e legitimar o personagem Ziggy Stardust, nos anos de 1970 (1972-73).

O artista britânico David Robert Jones, conhecido popularmente pelo seu nome artístico David Bowie, renomado por sempre buscar trabalhar a sua imagem mergulhando em diversas áreas de representações culturais como a arte, teatro e o cinema, tornou-se o "camaleão do rock" pela sua versatilidade e inovação, principalmente por utilizar dessas várias referências artísticas – arte, teatro, música, filmes e dança – para criar personagens que dessem o visual que a composição dos seus álbuns e a performance dos seus espetáculos precisavam. O biógrafo Peter Doggett diz que essa necessidade de personificar suas canções foi o que tornou Bowie "[...] um astro em ascensão" (DOGGETT, 2014, p. 27), simplesmente porque sua alma artística, que era considerada "inquieta e criativa", como afirmado por alguns amigos íntimos (DOGGETT, 2004), fez com que ele buscasse no teatro o aprendizado de interpretar a si mesmo, por meio de personagens construídos através de uma narrativa. Tudo isso para contar histórias e transmitir suas reflexões acerca da vida e dos momentos que ele vivia.

O astronauta Major Tom, ainda em 1969, foi o precursor de muitos personagens que viriam a surgir. O primeiro sucesso da sua carreira emplacado em massa foi a música *Space Oddity*, por meio da qual Bowie ganhou destaque por essa figura astronáutica desenvolvida para essa canção, que foi lançada no mesmo período da chegada do homem à Lua, dando um destaque esplendoroso a David Bowie e à sua obra durante aquele ano.

Mas Bowie, como um jovem ambicioso que ele era, não estava satisfeito apenas com um sucesso. Após essa experiência em 1969 com o seu primeiro personagem, David, que era "[...] cantor, compositor, poeta, dramaturgo, ator, mímico [...]" (DOGGETT, 2014, p. 27), juntou seu amplo gosto musical com o seu talento ao cantar, somados a sua imensurável vontade de atuar, para encarnar o seu personagem mais famoso e que o levou ao sucesso mundial.

Nascia Ziggy Stardust, o seu "principal" personagem que nasceu e ganhou notoriedade na década de 1970. Assim, nessa nova configuração artística que surgiu após o

sucesso do Major Tom, Bowie, partindo da idealização de uma atmosfera espacial e onírica, ampliou o alcance de sua linguagem visual ao concebê-la a partir do conceito de um personagem: Um alienígena marciano, estrela e messias do *Rock'n'Roll*, carregado de elementos figurativos na sua construção, que tornaram sua aparência impactante e repleta de relações significativas.

Assim, Bowie tornou-se referência no quesito estilo, musicalidade, performance e moda. (BROACKES, 2014)

O contexto vivido durante os anos que antecederam os 12 meses de existência do personagem Ziggy Stardust foi totalmente relevante para a criação das características particulares do personagem e, consequentemente, para a tão calorosa aceitação do público.

De acordo com Doggett, "desde o final dos anos 60, a noção de que a humanidade se via diante de um fim apocalíptico infectava todas as artérias da sociedade ocidental". (2014, p. 13)

A ideia do medo e a paranoia coletiva acerca de um suposto fim dos tempos que se aproximava, principalmente pelos alardes sobre os desastres ambientais "[...] uma nova era do gelo, aquecimento global, fome generalizada, fim das reservas de água potável, alimentos ou combustíveis [...]" (DOGGETT, 2014, p. 14), norteadas por argumentos alarmistas que tomaram conta da imprensa popular, tornaram a sociedade do início da década de 1970 propícia para a absorção de informações a respeito daquilo envolvesse o apocalipse. (DOGGETT, 2014)

O fator acima explanado justifica uma das características marcantes que constituía o personagem: A sua figura messiânica. Ziggy começava a se tornar um reflexo da sua era e refletia os conflitos que norteavam a sociedade em que ele estava inserido.

Outros fatores catastróficos marcaram essa transição entre o fim dos anos 1960 e início dos 1970. Ainda sobre a sombra da Segunda Guerra Mundial, a sociedade presenciou vestígios dos bombardeios, a Grã-Bretanha testemunhava a pior crise econômica – desde a referida guerra –, a sensação do medo de que a tecnologia computacional poderia se tornar uma ferramenta de repressão, o aumento do terrorismo no Ocidente (DOGGETT, 2014) e uma era da Guerra Fria selaram esses períodos densos. O historiador Andy Beckett escreveu que:

> A noção de declínio era o estado de espírito estabelecido na mente britânica [...] mas, em meados dos anos 70, tal noção tornou-se predominante no consciente nacional [...]. A noção obscureceu a obra de artistas, romancistas, dramaturgos,

> cineastas e músicos pop [...]. E mudou de tom: do ansioso ao apocalíptico. (BECKETT, 2009, *apud* DOGGETT, 2014, p. 16)

Essas circunstâncias nos fazem entender as situações e o esgotamento que as pessoas vivenciaram naquele período. Como disse o músico Gary Kemp da banda Spandau Ballet, no documentário *DAVID Bowie e a História de Ziggy Stardust*, de James Hale, "[...] acredito que o que David e Ziggy ofereciam era uma criatura fantasiosa para nos salvar". (BBC, 2012)

A euforia de atingir uma desconstrução pessoal, focando num ideário construído pela contracultura Hippie na década de 1960 – de não pertencer aos padrões e transformar a sociedade, até então construída sob objetivos lucrativos e de consumo –, começou a perder sentido a partir do momento em que as pessoas que partilhavam desses valores alcançavam essa liberdade de se desprender das normas familiares, das regras da sociedade e de qualquer outro paradigma imposto. Com essa tal liberdade alcançada, esses valores tornaram-se insignificantes e, consequentemente, não havia mais propósito para que a geração do início dos anos 1970 continuasse a compartilhar desses ideais.

Dessa forma, a sociedade do início da década de 1970 se abria para novos valores que começavam a surgir nesse período. Os anos 1970 foram marcados, segundo o comentarista cultural Tom Wolfe, como a "década do eu" (DOGGETT, 2014, p. 20), uma verdadeira cultuação à individualidade. De acordo com o escritor Christopher Lasch, esse fenômeno poderia ser justificado pelas "[...] ansiedades de uma cultura que acreditava carecer de significado" (LASCH, 1979, *apud* DOGGETT, 2014, p. 20), já que os ideários da cultura Hippie não faziam mais sentido para essa nova geração.

Assim, os cenários culturais e suas diversas manifestações começavam a se tornar enfadonhos, visto que os participantes desse contexto estavam buscando por novas experiências.

Esse desejo por mudanças na adoção dos valores refletiu diretamente nas expressões que cercavam essas novas abordagens culturais. Assim, o cenário do *Rock'n'Roll* foi uma das expressões que promovia e ansiava por uma transformação. Essa afirmação pode ser corroborada por Doggett, pesquisador da carreira de Bowie, quando ele defende que:

> Até então, a cena do rock em 1970 era da cor azul do jeans. Todos vestiam jeans. Todos tinham o cabelo grande. E a música refletia, em grande medida, esse tipo de cultura monótona. (Peter Doggett, doc. *DAVID Bowie e a História de Ziggy Stardust*, Direção: HALE, JAMES. [S.I]: BBC UK, 2012)

Os componentes dessa sociedade dos anos de 1970 que não suportaram essa zona invariável de uma cultura monótona começavam a buscar por mudanças, tornando essa procura um aspecto circunstancial daqueles que vivenciaram esse período. Tal momento fez-se apropriado para a inserção de novos valores, linguagens e significados nessa sociedade e, respectivamente, nas manifestações e expressões que a norteavam, incluindo o *Rock'n'Roll*.

A contracultura, tendo Nova Iorque como cenário, possuiu seus representantes, desde a idealização de uma sociedade regada ao "paz e amor" proposta pelos Hippies nos anos 1960 até a extravagância da cultura *underground* nos anos 1970. Ambos valores compartilhados por cada "grupo" eram considerados *subversivos*. Este último, representado pelo teatro *underground* que influenciou Bowie na construção de Ziggy, ganhou mais notoriedade em diversos âmbitos e, inclusive, novamente, o universo do *Rock'n'Roll* se tornou aberto para mudanças e absorveu esse movimento.

Das transformações que o contexto do *Rock'n'Roll* começava a passar, a indumentária foi um dos aspectos que mais ostentou essas mudanças, ganhando novos elementos visuais e características de estilo, como as cores, modelagens, tecidos, homens usando composições com vestuários considerados femininos, botas etc. Da mesma forma, com relação à beleza, elementos como maquiagens e cabelos mudaram, atribuindo novos aspectos à imagem do homem *rocker*, o que fez com que a maquiagem nele se tornasse forte e marcada, como os batons que estavam presentes junto com muita purpurina/glitter que faziam parte das composições de beleza nas aparições midiáticas, principalmente em programas de TV e revistas, além de dominar os palcos nos shows. Tudo isso somado aos cortes de cabelo repicados e tingidos, que antes se caracterizavam apenas por serem negros e longos. O fotógrafo, escritor e *rock music manager* Leee Black Childers faz observações que validam essas afirmações:

> O mundo do rock'n'roll de New York era cada vez mais underground. Haviam homens vestidos com roupas de mulher, mas não como "drags", só usavam blusas de mulheres e essas coisas, e muita maquiagem. E tudo era muito bizarro. (Leee Black Childers, doc. *DAVID Bowie e a História de Ziggy Stardust*, Direção: HALE, JAMES. [S.I]: BBC UK, 2012)

As transformações na esfera do *Rock'n'Roll* continuavam acontecendo. À medida que as ferramentas do rock, já conhecidas e utilizadas, eram associadas à música e ao estrelato pop comercial, Bowie começava a dar forma, que viria a se consolidar posteriormente, ao seu famoso alter-ego. De acordo com Doggett,

> Em vez de destruir a mística do pop e sua própria mística, a brincadeira de Ziggy Stardust se tornou a imagem mais resplandecente da era. Central ao apelo dessa imagem era o modo como ela disponibilizava um dos temas cruciais da década de 70: a androginia. Representando – e, ao que tudo indicava, sendo – um roqueiro bissexual que instintivamente brincava com sua própria efeminação, Bowie desbravou terrenos novíssimos. (DOGGETT, 2014, p. 18)

Bowie, ao abordar questões de gênero, desafiou os paradigmas, conceitos e valores da década de 1970. Isso porque, para esse período, essa temática foi totalmente repudiada e era inaceitável ser discutida perante a sociedade, tanto que "anteriormente, alguns roqueiros haviam flertado com uma imagem 'gay', mas, acanhadamente, costumavam se retrair". (DOGGETT, 2014, p. 18)

Mas Bowie, através de Ziggy, utilizou um comportamento associado a uma imagem sexual que permeava entre os gêneros masculino e feminino, para trazer à tona poderosas mudanças na cultura e no *Rock'n'Roll*, levantando e evidenciando questões sobre gênero e fazendo as pessoas refletirem sobre suas próprias condições. Doggett corrobora com essas informações apresentadas ressaltando a importância da figura de Bowie para as questões em relação a gênero e sexualidade na década de 1970, afirmando que:

> Bowie rompeu barreiras poderosas e invisíveis, e impossibilitou que fossem reconstruídas. Depois de Bowie, ambiguidade de gênero e preferência sexual tornaram-se atributos comuns aos astros pop, ao invés de segredos impublicáveis. (DOGGETT, 2014, p. 19)

Assim como Ziggy Stardust foi reflexo dos alardes apocalípticos que faziam parte do seu contexto, retratados nos parágrafos iniciais, mais uma vez esse personagem toma para si essa característica de um espelho: Refletir o cenário em que ele estava inserido. Essa nova cena, em relação às questões de gênero e identidade do período aqui explanado, tornou-se um traço marcante na composição e comunicação do personagem. De acordo com Doggett, Ziggy era uma figura que misturava essas ambiguidades, pois ele era uma figura masculina e feminina, homossexual e heterossexual; era indefinido ou assumia ambos os gêneros. Assim, pode-se observar que a androginia fazia parte do DNA desse personagem. Inclusive, essas foram características indispensáveis para personificar "o estranho" que David Bowie tanto idealizou e que, com certeza, teve total influência na composição e na manutenção da linguagem visual do personagem.

Logo o surgimento da androginia nos anos 1970 se concretizou, a partir dessas mudanças que ocorriam no cenário do *Rock'n'Roll* nessa década.

O *Glam Rock*, uma abreviação de *Glamour Rock*, foi um movimento musical que surgiu a partir dessas transformações relacionadas aos gêneros e tornou-se um subgênero do *Rock'n'Roll*. Foi marcado, principalmente, pelos trajes e figurinos andróginos, que misturavam maquiagem, saltos altos, decotes e muita purpurina com músicas vibrantes que contagiavam àqueles que ouviam. Os cantores que entravam nessa *vibe* vestiam-se de forma extravagante, com maquiagens marcantes repletas de cílios postiços, batons e muita cor. O autor Silvio Anaz, no livro *O que é Rock*, faz um resumo sobre o período e os nomes que marcaram esse estilo até então considerado excessivamente extravagante.

> Em mais uma reação à simplicidade e aos temas pastorais do rock hippie e à seriedade do rock progressivo, surgiu um estilo que buscava ser glamoroso, divertido e teatral. O glam rock ou glitter rock trouxe cor, deboche e desempenhos cênicos para os palcos. Dançante, andrógeno e extravagante, o glam rock nasceu com o trabalho de Gary Glitter, David Bowie, T-Rex e Roxy Music, na Grã-Bretanha, e do Kiss e do New York Dolls, nos Estados Unidos. (ANAZ, 2013, p. 52)

No artigo "Androginia e Suas Vertentes", publicado no 9º Colóquio de Moda (2013), a autora Stephan Maus relata que o *Glam Rock* surgiu na Inglaterra em 1967 e o seu suposto fundador foi o cantor Marc Bolan, que era adepto ao movimento *mod*, portanto antes de Ziggy,

> Com o movimento arrefecido, [Marc Bolan] resolveu adotar um visual de brilhos, cores fortes, maquiagem e cabelos armados e longos. Em 1970, o estilo já havia encantado a Inglaterra, e esse seria o início do que viríamos a conhecer como "androginia". (MAUS, 2013, p. 1)

Mas, de acordo com historiadores, pesquisadores e pessoas próximas a David Bowie, independentemente de não ter sido o fundador e não ser um dos artistas que deram início ao *Glam Rock*, Bowie foi o seu grande porta voz – dada a sua enorme exposição midiática –, da representatividade da androginia e das questões de gênero na década de 1970. A esse respeito, o cantor e compositor Marc Almond assim se pronuncia:

> Marc Bolan era o líder da cena. Bolan abriu a porta para todo o Glam Rock e Bowie o levou a um lugar totalmente diferente e o converteu em algo como uma forma de arte. E Roxy Music, é claro, foi parte disso também, com uma mistura de ficção científica, década de 50 e glam! Acho que esses três juntos foi a verdadeira essência do que foi o Glam Rock. (Marc Almond, doc. *DAVID Bowie e a História de Ziggy Stardust*, Direção: HALE, JAMES. [S.I]: BBC UK, 2012)

Essa abordagem sobre gênero fez Bowie ir mais a fundo e procurar mais referências que envolvessem questões sobre um comportamento sexual indefinido que

servisse como ferramenta para conceber Ziggy Stardust. Foi no teatro oriental Kabuki que Bowie conseguiu essa tal referência para a construção desse personagem.

Bowie, em torno do ano de 1967, conheceu Lindsay Kemp, um dançarino britânico especializado em mímica e teatro *avant-garde*. Kemp foi o responsável por apresentar o teatro Kabuki a David, fazendo com que ele se encantasse por toda a encenação teatral que envolvia coreografia e música desse tipo de espetáculo.

O teatro Kabuki é conhecido pela sua estilização dramática, marcada por uma caracterização com elaboradas maquiagens. O significado da palavra **Ka** (o canto) **bu** (a dança) **ki** (a representação) simboliza o vínculo que essas manifestações artísticas distintas têm quando são unidas no palco, tornando-se uma expressão única e harmoniosa. É uma mistura de canto, dança e interpretação. O próprio Kemp definiu as características principais desse teatro:

> Kabuki é um maravilhoso teatro japonês onde homens fazem os papéis femininos e, é claro, se movimentam de maneira muito estilizada. A música é uma parte muito importante do espetáculo [...]. (Lindsay Kemp, doc. *DAVID Bowie e a História de Ziggy Stardust*, Direção: HALE, JAMES. [S.I]: BBC UK, 2012)

De acordo com o blog da *Sigbol Fashion* (2014) – rede de escolas de cursos profissionalizantes em moda atuante no Brasil –, nas representações contemporâneas, o teatro Kabuki tornou-se um espetáculo popular que combina realismo, tradição, música, dança, mímica e encenação com figurinos, implicando numa constante integração entre os atores e a plateia. O efeito visual levado aos extremos causa um impacto maior graças à importância de cada detalhe que compõe a encenação, fantasiosamente delineada, repleto de figurinos coloridamente estampados e com a maquiagem marcada pelo rosto branco. (www.blogsigbolfashion.com)

A representação da figura feminina por meio do homem faz referência a essa atuação e imagem andrógina de Ziggy. A maquiagem marcada e elaborada tornou-se um aspecto fundamental na caracterização desse personagem. Em suma, a influência do teatro Kabuki na construção e na personificação imagética do personagem Ziggy Stardust é nítida.

O conceito do personagem que surgia através de Ziggy exigia a criação de uma nova imagem para David Bowie e, consequentemente, para sua banda. O futurismo foi uma referência que norteou a produção desse novo visual de David Bowie (incorporando

Ziggy Stardust) e dos *Spiders From Mars* – músicos ingleses componentes da banda (Mick Ronson na guitarra, Trevor Bolder no baixo e Mick Woodmansey na bateria).

O ar futurista do filme *Laranja Mecânica*, de Stanley Kubrick (1971), tomou conta das ideias de David Bowie, que repassou essa referência e inspirou diretamente o fashion designer Freddie Burretti a dar cara para o conceito de Ziggy: Um figurino marcado por macacões, características militares, coturnos/botas de cano alto e, assim como o Kabuki influenciou na maquiagem, o filme *Laranja Mecânica* também influenciou nesse quesito. O personagem do Malcolm McDowell ("Alex" – *Laranja Mecânica*) tornou-se conhecido pela característica de ter os cílios do olho esquerdo bem marcados por rímel e uma continuidade dos cílios desenhados na parte inferior do olho (fig. 1).

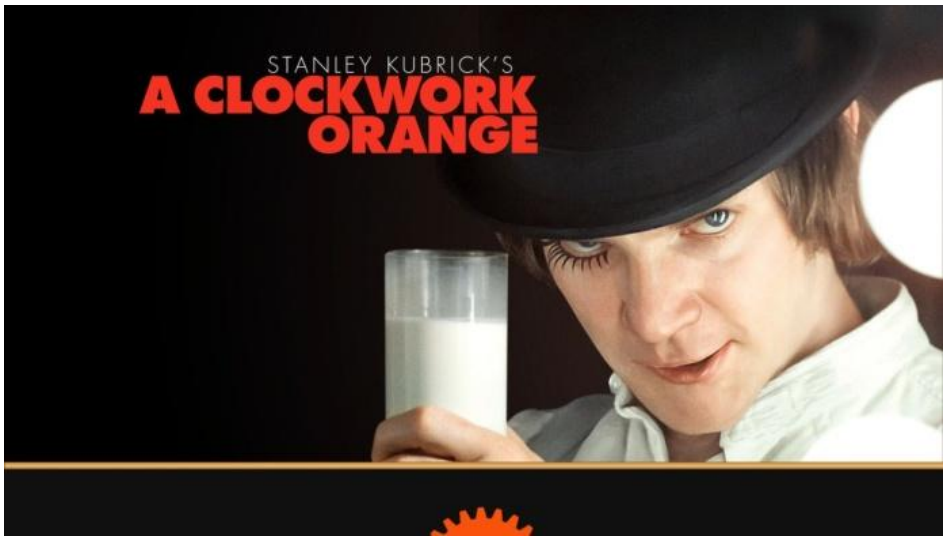


Figura 1 – O personagem Alex no filme Laranja Mecânica de Stanley Kubrick (1971). Marcação dos cílios e desenho na parte inferior do olho que dá continuidade a esse elemento.
FONTE: Vitor Machado de Andrade – Escola de Arte e Comunicação da USP (2014).

Bowie incorporou esse aspecto em Ziggy Stardust, trazendo uma originalidade, marcando os cílios de ambos os olhos com rímel.

A partir da personificação da temática do alienígena, constituída por trajes multicoloridos, maquiagem marcada e cabelo tingido, esse personagem, construído de significações idealizadas por David Bowie e possuindo uma linguagem visual impactante, tornou-se emblemático para gerações futuras, seja nas artes, do cinema à música, e em várias outras áreas. A exemplo disso, tem-se a influência de David Bowie/Ziggy Stardust nos trabalhos editoriais e fotográficos de revistas de moda. A Capa da Vogue Britânica de

2003 referenciou David Bowie na era Ziggy Stardust com Kate Moss, fotografada por Nick Knight (fig. 2 – A). Em 2011, foi a vez da Vogue Francesa estampar sua capa também com Kate Moss como Ziggy Stardust, fotografada por Mert & Marcus (fig. 2 – B).

Figura 2 – A influência de Ziggy Stardust nas fotografias das capas da revista VOGUE.
A) Kate Moss como Ziggy Stardust na capa da Vogue Britânica 2003.
FONTE: VOGUE BRASIL (2016).
B) Kate Moss como Ziggy Stardust na capa da Vogue Francesa de 2011.
FONTE: VOGUE BRASIL (2016).

O estilista francês Jean Paul Gaultier fez uma coleção que referenciava os *popstar* que faziam sucesso e tiveram grande influência nos anos de 1980 (também nos anos antecessores e sucessores dessa década), como Madonna, Michael Jackson e o próprio David Bowie, desfilando modelos que encarnavam esses artistas, através de looks que eram compostos por elemento aparentemente iguais à "imagem" dos artistas. Como o objetivo da coleção pretendia mostrar que, depois dos anos de 1980, veio a moda de copiar e, logo, nada mais era original, Gaultier "levou" Ziggy Stardust para a passarela da primavera-verão 2013 – Paris, "copiando" o seu visual (fig. 3).

Figura 3 – A aparência próxima com o visual de Ziggy Stardust na coleção de Gaultier (2013).
A) Paris, Verão 2013 RTW Jean Paul Gaultier.
FONTE: FFW (2012).
B) Paris, Verão 2013 RTW Jean Paul Gaultier.
FONTE: FFW (2012).

O estilista Cristophe Decarnin, ex-diretor criativo da Balmain, trouxe para a coleção de Inverno 2011 dessa marca o brilho e a atitude do *Glam Rock* em peças, como um macacão (fig. 4) com um tipo chevron com raios[2] que se assemelhava com o visual de Ziggy Stardust.

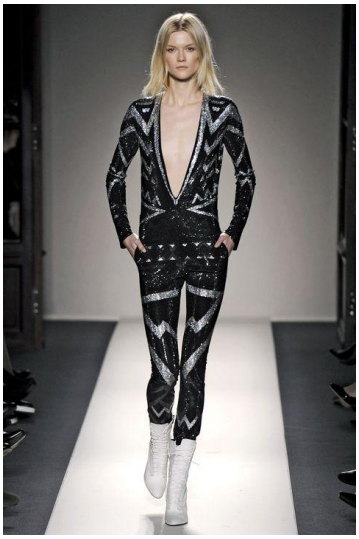


Figura 4 – Inspiração do visual de Ziggy Stardust na coleção da Balmain (2011).
FONTE: HARPES BAZAAR (2016).

[2] Para mais detalhes, vide figura 18 – Painel de imagens 02, p. 63.

O estilista brasileiro João Pimenta trouxe para a maquiagem do seu desfile da primavera-verão 2011/12 um círculo dourado pintado na testa dos modelos (fig. 5), fazendo uma referência visual aparente ao círculo maquiado[3] na testa de Ziggy Stardust.

Figura 5 – Modelo que desfilou a coleção de primavera-verão 2011/12 de João Pimenta, com maquiagem aparente à *make* utilizada por Ziggy Stardust.
FONTE: LILIAN PACCE (2016).

Mais uma prova dessa influência de Bowie/Stardust é o trabalho aqui apresentado, que tem esse personagem como objeto de estudos e pesquisas acadêmicas para o desenvolvimento de uma coleção de estampas direcionadas ao público de moda agênera.

[3] Para mais detalhes, vide figura 17 – Painel de imagens 01, p. 62.

2.2 A ERA ZIGGY

O personagem Ziggy Stardust foi construído pelo artista David Bowie para o seu álbum-conceito, de 1972, *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and The Spiders from Mars*, ou "Ascensão e Queda de Ziggy Stardust e as Aranhas de Marte"[4], como um alienígena estrela do rock, autodestrutivo, de aparência andrógina e pronto para ser endeusado. O álbum conta a história de um tipo de messias que vem à Terra salvar seus habitantes, pois o planeta estaria apenas cinco anos do seu fim.

O álbum *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars* (1972), em suas 11 faixas musicais, conta a história do personagem Ziggy Stardust, que é uma representação humana de um ser (alienígena) de Marte que traz mensagens de amor e esperança aos seres humanos. O álbum é a história desse *rockstar* alienígena que atinge a fama exatamente quando, supostamente, a Terra entra no s últimos cinco anos de sua existência. Ele acaba como a vítima de seu próprio sucesso e o fim dessa história se torna um "suicídio no *Rock'n'Roll*". Ao mesmo tempo que as letras musicais demonstram o lado inspirador do personagem, que canta sobre a conscientização ambiental chegando aos variados tipos de amor, Ziggy anuncia que a Terra está condenada à destruição em cinco anos e ele é o invasor marciano que promete a salvação. Assim, o álbum revela esse "lado heróico" do personagem: Uma espécie de messias que promete salvação. Mas nessa jornada de cinco anos de resgate da humanidade, surge um lado latente de Ziggy, que é o desejo de se tornar um *rock star*. Atingir o sucesso como uma estrela do *Rock'n'Roll* fez com que o personagem ganhasse o gosto por completo do público e uma obsessão pelo sucesso. Mas, como toda boa história tem seu fim, Ziggy tem a sua fase-final decadente, quando, então, termina sua banda, esquece seus propósitos iniciais (salvar a humanidade) e se rende a sua compulsão pelo sucesso em um "*Rock'n'Roll Suicide*" (o nome da última faixa deste disco), tornando-se um suicida do rock, fazendo jus a essa última faixa do álbum. Assim esse álbum, por meio das suas onze músicas, conta a história desse personagem. (www.5years.com)

O segundo álbum, *Aladdin Sane* (1973), tornou-se uma extensão do personagem, a segunda fase de Ziggy, uma fase considerada mais madura. As canções desse álbum foram compostas a partir das observações de David Bowie nas suas viagens em turnê do *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars* (1972). *Aladdin Sane* foi nomeado, de maneira informal e descomprometida, pelo próprio David Bowie de "Ziggy vai à América", como se fosse um "segundo" título mais popular para esse álbum, por ter

sido uma forma de apresentar o personagem à América. (Doc. *DAVID Bowie e a História de Ziggy Stardust*, Direção: HALE, JAMES. [S.I]: BBC UK, 2012)

Figura 6 – Capas dos álbuns que fizeram parte da trajetória musical de Ziggy Stardust.
A) *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars* (1972) .
FONTE: 5 YEARS (2007).
B) *Aladdin Sane* (1973).
FONTE: 5 YEARS (2002).

David Bowie e sua banda fizeram a turnê Ziggy *Stardust Tour*, que promoveu os álbuns *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars* (1972) e *Aladdin Sane* (1973). Iniciada em 1972, a turnê percorreu três continentes e durou um ano e meio – 18 meses – até 1973.

O arquiteto por formação e figurinista por profissão, Rica Antunes, em seu blog *O Figurino* (2009), discorre sobre a criação de uma imagem associada à música, aos moldes do que fez David Bowie. Sobre os álbuns conceitos e criação de personagens que ajudam a contar suas histórias, Antunes diz que:

> O fato de ser um álbum conceito não era uma novidade, e nem a ideia de uma banda ficcional (os Beatles fizeram o disco SgtPepper... cinco anos antes, e The Turtles já tinham lançado o disco Battle of the Bands em que tocam cada música como se fosse uma banda diferente), a questão era a mistura do personagem com o intérprete, isso acontecia pela primeira vez na história da música, não dava para saber onde acabava Ziggy e começava Bowie. (ANTUNES, 2009)

Antunes (2009) também afirma que Ziggy Stardust era o retrato da sua época (artificial, alienígena e polissexual). David Bowie, em uma entrevista à revista Q, comentou sobre o nome Ziggy, que veio originalmente de uma alfaiataria de Londres,

chamada "Ziggy's", que ele notou do trem em que estava quando passava por sua fachada. Ele mesmo disse que isso era sua piada particular, porque esse personagem seria amplamente a respeito de roupas (todo o mundo desse personagem girava em torno da aparência), então nada mais conveniente que o nomear de "Ziggy" (conf. nota 1, p. 15). (www.5years.com/costume)

O último concerto de David Bowie como Ziggy Stardust foi em Hammersmith, no *Odeon Theatre,* em Londres, em 03 de Julho de 1973. Assim, Ziggy Stardust anunciava o seu fim literalmente, despedindo-se do seu público, que se recusava a acreditar que tudo tinha acabado, e da sua banda *The Spiders from Mars*, que ficou surpresa pois não sabia, até então, que esse seria o fim. Foi um verdadeiro *"Rock'n'Roll Suicide"* (última música do álbum *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars* e, como vimos, também é a última música cantada na turnê). (www.5years.com/Uk3.htm)

Mesmo que as músicas desses dois álbuns representassem uma era, podemos dizer que o personagem de Bowie, Ziggy Stardust, teve um impacto tão grande quanto elas em relação à identidade de gênero, moda, comportamento e na ousadia que o estilo *Glam Rock* dos anos finais de 1960 e dos anos 1970 permitiriam.

2.3 FIGURINO: COMPOSIÇÃO E COMUNICAÇÃO DE PERSONAGENS

O vestuário[5], aquele conjunto de roupas e acessórios que compõem o look/traje, exerceu e continua exercendo diversas funções em relação ao corpo diante da sociedade. Inúmeras atribuições foram dadas à forma de vestir que extrapolaram as suas funções básicas de cobrir o corpo, ostentar vaidade ou marcar posições diante de um grupo. Dessas variadas funções atribuídas ao traje, a que podemos considerar como fundamental é a função de comunicação, partindo da premissa do seu desempenho em diversos papéis, como: Reveladores de culturas, distintivo social diferenciador de classes, tornando-se um instrumento cênico/performático, dentre outros.

Das linguagens desempenhadas pelos trajes, o figurino tornou-se a forma de comunicar ideias de modo mais perceptível, pois ele é composto por todas as roupas e acessórios ornamentais que constituem um traje projetado e construído, pensado para personificar as características de um personagem conforme o contexto/narrativa no qual será inserido.

O personagem é uma figura fictícia que será desempenhado por um artista por meio da representação. A partir dessa constatação, o figurino torna-se uma extensão do corpo do intérprete para auxiliá-lo na comunicação entre essa figura representada e o público, pois o personagem se expressa não somente por meio das falas e das ações, mas também pelo vestir. Bustamante corrobora sobre a função do figurino, apresentando-o do seguinte modo:

> O figurino é mais do que um simples traje, mais que uma roupa, pois ele possui uma bagagem, um repertório, um conjunto de mensagens implícitas visíveis e que não ultrapassa o limite sobre todo o panorama do espetáculo, além de possuir funções específicas dentro do contexto e perante o público. (BUSTAMANTE, 2008, p. 43)

As observações de Barthes (2005) sobre a "linguística" do vestuário acerca do figurino mostram que ele é planejado como uma língua elaborada (construído para que

[5] O Dicionário de Língua Portuguesa *Houaiss* define o vestuário como um conjunto de peças de vestir, também chamado de roupa ou indumentária. O mesmo dicionário define o traje como estilo particular de roupa usada para caracterizar um indivíduo; vestuário próprio de uma profissão; termo para se referir a roupas em geral ou ao estilo das roupas de um povo, classe ou período.

Os termos traje, roupa, vestuário, indumentária e figurino serão utilizados como sinônimos no presente trabalho.

seus significados sejam explícitos materialmente no traje). Elas ainda destacam que o figurino provoca o olhar através das formas, cores e texturas, permitindo que o traje, através dos personagens, possa criar e recriar contextos, sejam eles reais, irreais ou até mesmo oníricos. Bowie fez uma declaração sobre o cenário em que o personagem Ziggy estava inserido e justificou a sua narrativa, afirmando que:

> Ziggy realmente definiu o padrão para o meu trabalho futuro. Ziggy era o meu messias marciano que dedilhava um violão. Ele era um personagem simplista. Eu o via tão simples... Bem parecido com o personagem Newton que eu interpretaria no filme The Man Who Fell to Earth (O homem que caiu na Terra) mais tarde. Alguém que caiu aqui (na Terra), se envolveu com a nossa maneira de pensar e acabou se destruindo. (Tradução livre – www.5years.com, 2007)

O poder que a personificação de personagens dá ao artista, de incorporar variadas personalidades, pode extrapolar os limites reais de identidade pessoal do intérprete. O nosso objeto de estudo, o artista David Bowie como personagem Ziggy Stardust, é um contundente exemplo sobre isso. A partir do momento que Bowie ultrapassou os limites do papel de representação da figura fictícia de Ziggy, cuja personalidade fictícia ele apresentou ao público como real, tornou-se uma variante da sua verdadeira personalidade (o EU do artista misturou-se com o EU do personagem, tornando-se PARTES de uma mesma identidade e personalidade). Ziggy não era, portanto, apenas **personagem** porque também incorporou essas características de **persona**.

A união das identidades de Bowie e Ziggy em um só corpo tornou-se tão forte e indissociável, que o biógrafo Peter Doggett (2014), pesquisador da carreira de Bowie, declarou que o público não estava mais identificando quando David era artista ou quando era personagem. Não se sabia, então, quando era Bowie ou quando era Ziggy, pois a figura do artista misturou-se com a do personagem, como dissemos. Toda essa teatralização e consolidação em massa de Ziggy ultrapassaram os limites de identidade de Bowie que ganhou característica de **alter ego.** Stardust era "o outro eu" de Bowie; tornou-se uma segunda personalidade dele e o figurino, como elemento de construção dessa persona, fez-se um instrumento de comunicação real de toda essa personalidade do personagem. As declarações de David Bowie, em 1976, corroboram essas afirmações:

> Eu também me apaixonei por Ziggy. Foi muito fácil ficar obcecado noite e dia com o personagem. Eu me tornei Ziggy Stardust. David Bowie foi jogado fora pela janela. Todos estavam me convencendo que eu realmente era um messias, especialmente naquela primeira turnê americana (final de 1972). Eu me perdi inevitavelmente na fantasia. (Tradução livre – www.5years.com, 2007)

Em suma, as roupas, os acessórios, o cabelo e as maquiagens desempenham importantes funções que colaboram para que o ser humano possa se comunicar. No caso do artista ou intérprete, para personificar e comunicar um personagem não basta somente saber atuar, como também é necessário utilizar o figurino e os elementos que compõem o visual como ferramentas auxiliares na comunicação e expressão da identidade projetada que caracteriza o personagem.

2.4 SEMIÓTICA PEIRCEANA

A semiótica é um instrumental importante quando se trata de análises voltadas para a comunicação e linguagem. Entre as áreas de estudos e pesquisas que visam compreender os sistemas de códigos e sinais, assim como explanado por Santaella, a semiótica "[...] é um dos membros da tríade das ciências normativas – estética, ética, lógica ou semiótica – estas antecedidas pela quase-ciência da fenomenologia e seguidas pela metafísica". (SANTAELLA, 2002, p. 12)

Essa ciência – a semiótica – é de caráter filosófico e abrangente, que fornece uma sistemática para estudar e compreender os elementos e as mensagens que são emitidas ao nosso redor. De acordo com Santaella,

> [...] a semiótica é a teoria de todos os tipos de signos, códigos, sinais e linguagens. Portanto, ela nos permite compreender palavras, imagens, sons, em todas as suas dimensões e tipos de manifestações. (SANTAELLA, 2002, p. 59)

Para tal compreensão e entendimento dos mais variados tipos de mensagens que há no processo de comunicação visual, faz-se necessário o estímulo sensorial e de esquemas perceptivos que produzem, no receptor da mensagem, os mais variados efeitos. Esses efeitos são denominados *interpretações* e podem caracterizar-se pelo aspecto emocional, sensorial até os níveis metafóricos e simbólicos. (SANTAELLA, 2002)

A semiótica peirceana propõe lógicas para entender quais os efeitos causados pelos signos – de acordo com um contexto –, as suas referências e suas possíveis interpretações. Para se desenvolver esse entendimento lógico, há campos que visam compreender os aspectos que o constituem e o tornam viável. Assim, a semiótica tem três ramos: O primeiro ramo é a gramática especulativa, que é responsável por nos fornecer "[...] as definições e classificações para a análise de todos os tipos de linguagens**,** signos, sinais, códigos etc., de qualquer espécie e de tudo que está neles implicado [...]". (SANTAELLA, 2002, p. 5); o segundo ramo é a lógica crítica, que toma como "[...] base

os diversos tipos de signos ou modos de condução do pensamento, estuda os tipos de inferências, raciocínios ou argumentos: A abdução, indução e dedução". (SANTAELLA, 2002, p. 12) O terceiro ramo é chamado de retórica especulativa ou metodêutica, que "[...] tem por função analisar os métodos a que cada um dos tipos de raciocínio dá origem". (SANTAELA, 2002, p. 12)

Dentre esses três ramos da semiótica, nos ateremos apenas à gramática especulativa, que, de acordo com SANTAELLA, "é o estudo de todos os tipos de signos e formas de pensamento que eles possibilitam". (2002, p. 3) Assim, a gramática especulativa visa estudar os mais variados tipos de signos. Santaella ainda corrobora sobre, afirmando que

> Além de nos fornecer definições rigorosas do signo e do modo como os signos agem, a gramática especulativa contém um grande inventário de tipos de signos e de misturas sígnicas, nas inumeráveis gradações entre o verbal e o não-verbal até o limite do quase-signo. (SANTAELLA, 2002, p. 14)

Esse ramo – a gramática especulativa – é definido como uma teoria mais generalizada de todas as espécies de signos, tornando-se uma ciência geral dos signos.

De acordo com Peirce, o signo tem uma lógica triádica: O poder de *significação*, tendo a propriedade que pode significar; a *objetivação*, que é referência àquilo que o signo indica; e a *interpretação*, que são os tipos de efeitos causados nos receptores da mensagem. (SANTAELLA, 2002)

Com relação à *significação*, ela se baseia em propriedades sígnicas que nos permitem analisar as mensagens. Essas propriedades são definidas por SANTAELLA (2002) e NIEMEYER (2003) como:

1. A *primeiridade* tem um caráter qualitativo e pró-reflexível que se define pela possibilidade de sentido contida no signo como a qualidade de "algo" que se apresenta à consciência. Ela apresenta uma capacidade de semelhança por sua qualidade visual e sensorial, referindo-se a seus objetos por similaridade e possibilitando possíveis interpretações abstratas.

   O *representamen* (o signo em si; "a <u>*coisa*</u> em si") é definido pelo quali-signo, que se caracteriza e é apreendido em termos de cores, materiais, texturas, composições, movimentos etc.

   O *objeto* (imediato; "a representação da <u>*coisa*</u>") é definido pelo ícone que se caracteriza pela sua semelhança visual.

O *interpretante* (imediato; "o modo como o interpretante se relaciona com a representação da *coisa*") é definido pelo rema que se caracteriza pelas sensações e conotações provocadas no interpretante.

2. A *secundidade* tem um caráter de experiência que possibilita uma compreensão mais "profunda" do conteúdo por meio da interpretação empírica ou de resultados factuais do entendimento quando o sujeito passa a refletir sobre o objeto, podendo ser definida pela sua particularidade existencial, ou seja, pela sua singularidade num determinado contexto, que o torna único mediante a mensagem específica.

   O *representamen* (o signo em si; "a *coisa* em si") é definido pelo sin-signo, que se caracteriza pela particularização, com suas formas e dimensões, que permitem interpretações singulares.

   O *objeto* (imediato; "a representação da *coisa*") é definido pelo índice que se caracteriza pela suas pistas visuais que indicará algo fora dele.

   O *interpretante* (imediato; "o modo como o interpretante se relaciona com a representação da "*coisa*") é definido pelo dicente que se caracteriza por provocar "julgamento", interpretações singulares ou particulares.

3. A *terceiridade* tem um caráter normativo que se define pela capacidade de generalizar, padronizar ou regular o entendimento do signo. Mediante essa capacidade de generalização, ou seja, das leis e regras, daquilo que já foi convencionado em um grupo que partilha dos mesmo valores, sejam sociais, culturais, informacionais etc., o indivíduo conecta a sua experiência de vida ao signo.

   O *representamen* (o signo em si; "a *coisa* em si") é definido pelo legi-signo, que se caracteriza pelas normatizações e padrões compartilhados que garantem à mensagem a sua eficácia num determinado grupo.

> O *objeto* (imediato; "a representação da <u>*coisa*</u>") é definido pelo símbolo que se caracteriza pelas convenções e códigos visuais convencionados.
>
> O *interpretante* (imediato; "o modo como o interpretante se relaciona com a representação da <u>*coisa*</u>") é definido pelo argumento que se caracteriza pelas padronizações e generalizações que permitem o entendimento do interpretante.

Para se tornar mais compreensível como funcionam a *primeiridade*, *secundidade* e *terceiridade*, sintetizamos essas propriedades sígnicas no quadro a seguir.

SIGNO	*Representamen*	*Objeto*	*Interpretante*
	"A <u>COISA</u> EM SI"	*"A REPRESENTAÇÃO DA <u>COISA</u>"*	*"O MODO COMO O INTERPRETANTE SE RELACIONA COM A REPRESENTAÇÃO DA <u>COISA</u>"*
Primeiridade: **SENTIR** Caráter qualitativo, pró-reflexivo, sensível.	Quali-signo	Ícone	Rema
Secundidade: **REAGIR** Caráter da experiência.	Sin-Signo	Índice	Dicente
Terceiridade: **RECONHECER** Caráter "normativo".	Legi-Signo	Símbolo	Argumento

Quadro 1 – Síntese das propriedades sígnicas definidas por SANTAELLA (2002) e NIEMEYER (2003).
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

Partindo das propriedades apresentadas, os signos podem funcionar como:

- Ícone, que atua pela sua capacidade de representar, através da semelhança, o seu objeto;
- Índice, que se caracteriza pela representação de uma parcela que compõe um todo, ou seja, é representado como uma parte que indicará um outro existente por completo;
- Símbolo, que é definido pelo que já é convencionado dentro do grupo em que a mensagem será transmitida, permitindo que ele seja um dependente dessa condição.

> A *objetivação*, ou representação, permite compreender quais as referências que as mensagens indicam e tem os seguintes aspectos:
>
> > Encontramos três aspectos, o primeiro aspecto deriva do poder meramente sugestivo tanto sensorial como metafórico das mensagens. O segundo aspecto deriva do poder denotativo das mensagens, sua capacidade para indicar algo que está fora delas. O terceiro aspecto deriva da capacidade das mensagens para representar ideias abstratas e convencionais, culturalmente compartilhadas. (SANTAELLA, 2002, p. 60)
>
> A *interpretação* é a capacidade de assimilar os efeitos que o signo pode reproduzir nos receptores das mensagens. Há três níveis de interpretantes[6], mas nos limitaremos apenas ao segundo nível, pois ele engloba o interpretante dinâmico, que se refere aos efeitos que o signo pode causar em um intérprete.

Em relação às interpretações, podem ser apreendidos três efeitos que podem ser causados em um interpretante. O efeito *emocional* toma o receptor da mensagem pelos sentimentos. Já o segundo efeito, o *energético*, corresponde a uma ação física, levando o receptor a agir mediante a mensagem. Enquanto o terceiro, o efeito *lógico*, leva o receptor à reflexão ou a interpretações normativas.

Em suma, podemos representar todas essas relações sígnicas através do diagrama apresentado por Lucy Niemeyer (2003).

---

[6] Há três tipos básicos de interpretantes. O primeiro nível do interpretante é o imediato, que corresponde àquela interpretação mais óbvia e abstrata em que o signo gera em um potencial receptor. O segundo nível é o interpretante dinânimo, que, de acordo com SANTAELLA, "[...] se refere ao efeito que o signo efetivamente produz em um intérprete." (2002, p. 24) Ou seja, é o efeito singular causado em cada interpretante, conforme as suas particularidades, incluindo a sua dimensão psicológica. O terceiro nível é o do interpretante final, que diz respeito ao efeito interpretativo "[...] a que todo intérprete estaria destinado a chegar se os interpretantes dinâmicos do signo fossem levados até o seu limite último." (SANTAELLA, 2002, p. 26) Assim, o interpretante final seria uma idealização da interpretação ao qual todo intérprete deveria chegar diante do signo, mas isso nunca seria possível, visto que cada intérprete tem repertórios variados e distintos.

Assim, por se tratar de uma análise de figurinos baseada em um contexto sócio-cultural da década de 1970, cujos resultados dar-se-ão a partir da premissa de que os desenvolvedores da presente pesquisa interpretarão a partir desse contexto, nos ateremos ao interpretante dinâmico, visando compreender o efeito que cada signo dos figurinos pode produzir, de fato, em um intérprete.

Apresentados os conceitos que serão aplicados, temos por objetivo analisar a capacidade de comunicação da linguagem visual que constituiu o figurino do personagem Ziggy Stardust nos anos de 1972 e 1973, período em que ele, como já foi explicitado, manteve-se na mídia.

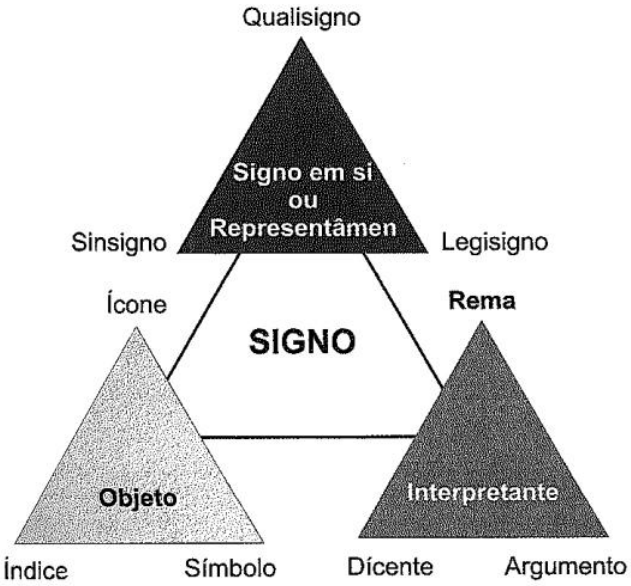


Figura 7 – Diagrama sintético do signo.
FONTE: NIEMEYER (2003).

2.5 DESIGN DE SUPERFÍCIE

Há registros de traços, expressões e elementos gráficos sobre as superfícies desde o período Paleolítico, assim como também no Mesolítico. Neles, figuras representavam animais, caçadas de sucesso e atos heroicos. A exemplo disso podem ser citados os grafismos (traçados considerados "abstratos") encontrados em cavernas, como na gruta de Rodésia, na África (com mais de 40.000 anos a.C.), e as figuras mais definidas (representações consideradas visualmente compreensíveis com elementos figurativos, como animais etc.), encontradas na caverna de Lascaux, na França (17.000 a. C.). Esses dados históricos provam que, desde os povos primitivos, "[...] as superfícies sempre suportaram a necessidade do homem de se expressar simbolicamente". (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 14)

Os primeiros povos pré-históricos e as primeiras civilizações já utilizavam esses traçados gráficos com tendência à repetição, criando conexões e gerando possíveis narrativas. Além disso, as civilizações antigas tomaram gosto pela decoração das mais variadas superfícies, principalmente em utensílios domésticos, na arquitetura e em artefatos têxteis. A autora Evelise Rüthschilling, no livro *Design de Superfície* (2008), corrobora essas afirmações, relacionando-as ao surgimento do Design de Superfície, defendendo que:

> [...] a tecelagem e a cerâmica, assim como, posteriormente, a estampa e a azulejaria, com sua linguagem visual, carregam o embrião do que hoje chamamos de design de superfície. (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 16)

O próprio campo do Design no Brasil está em constante estudo e em progressivas pesquisas para se compreender a atuação das suas áreas multidisciplinares, visando entender a importância do desempenho de cada especialista nesse "conjunto total" do Design. Assim, a esfera do Design de Superfície vem sendo difundida cada vez mais, seguindo o mesmo caminho do seu campo-macro: Em contínuo crescimento e desenvolvimento para a compreensão dos elementos que integram essa área. Portanto, os estudos relativos ao Design de Superfície ainda estão em processo de difusão em território nacional e há pesquisas que cooperam para o desenvolvimento de um constructo teórico para compreender os campos, a atuação do profissional e outros fatores que justificam a interação de cada área que refletirá nos possíveis níveis de qualidade que os projetos de superfícies atingirão.

A área do Design de Superfície foi legitimada como campo pertencente e consolidada como especialidade do Design no Brasil pelo CNPq, em 2005, ganhando

relevância com análises pertinentes que contribuem para o crescimento desse setor. (RÜTHSCHILLING, 2008)

O termo "Design de Superfície" foi introduzido no Brasil na década de 1980 pela *designer* gaúcha Renata Rubim, que se tornou uma das responsáveis pela tradução do termo *Surface Design,* que já era "[...] amplamente utilizado nos Estados Unidos para definir todo projeto elaborado por um designer, no que diz respeito ao tratamento e cor utilizados em uma superfície, industrial ou não". (RUBIM, 2013, p. 21)

O campo do Design de Superfície é amplo, alcançando setores como o design têxtil, design cerâmico, área da papelaria, dentre outros. Mas de todas as áreas que ele abrange, o segmento que mais ostentou a sua criação/aplicação/comercialização foi o têxtil (Design de Estamparia), através das estampas. (BRIGGS-GOODE, 2014)

O presente trabalho reside, como já foi anunciado, na área do Design de Superfície. Tal área é definida por Rüthschilling, no site do Núcleo de Design de Superfície da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (NDS UFRGS), do seguinte modo:

> [...] é uma atividade técnica e criativa cujo objetivo é a criação de imagens bidimensionais (texturas visuais e tácteis), projetadas especificamente para a constituição e/ou tratamento de superfícies, apresentando soluções estéticas e funcionais adequadas aos diferentes materiais e processos de fabricação artesanal e industrial. (NDS UFRGS, 2006)

Muitas são as restrições e especificidades que envolvem o projeto de Design de Superfície. Dentre eles – o processo de produção, as pesquisas de consumo/público-alvo, a disponibilidade de máquinas e tecnologias no mercado etc. –, a composição visual é a área de maior relevância para o resultado positivo do projeto, sendo esta a responsável pelo desenvolvimento dos elementos gráficos somados à disposição e composição dos arranjos visuais e das massas gráficas no *layout*/módulo.

2.6 FUNDAMENTOS DO DESIGN DE SUPERFÍCIE, ESTAMPARIA TÊXTIL, TÉCNICAS PROJETIVAS E ATUAÇÃO DO DESIGNER

Os designers de estamparia têxtil são os responsáveis por projetar as estampas criando imagens, ilustrações, padronagens por repetição, harmonia e paleta de cores para serem aplicados ao longo da superfície dos tecidos.

A estamparia tornou-se um dos recursos mais relevantes na área do Design de Superfície. É um processo que consiste na impressão de estampas sobre os tecidos. Através desse processo e de suas possíveis aplicações, sejam em acessórios, interiores, tapeçarias, materiais sintéticos, indumentárias etc., torna-se um procedimento que permite atribuir significações a esses diversos itens por meio da estampa.

A designer de estamparia, atuante na indústria têxtil, e autora Amanda Briggs-Goode, no seu livro *Design de Estamparia Têxtil* (2014), apresenta os fundamentos do design de estamparia têxtil e explica que existem três métodos principais utilizados para a produção comercial de tecidos estampados: Estamparia por cilindros, estamparia digital[7] e estamparia por termotransferência.

Para a coleção aqui projetada, o método escolhido de produção é o de estamparia por termotransferência (*transfer*) que acontece por meio de um processo chamado *sublimação*. Primeiramente a estampa é impressa em um papel contendo corantes e depois, com a aplicação de calor e pressão, a composição da Superfície é transferida diretamente para o tecido através da sublimação (processo no qual a tinta sólida do papel é transformada em gás e, quando encontra o tecido, é transformada novamente em substância sólida). (BRIGGS-GOODE, 2014)

Ademais, esse processo de estamparia por termotransferência é um processo razoavelmente econômico e com um impacto ambiental menor, comparado com outros procedimentos "[...] pois produz menos resíduo e tem utilização mínima de água. [...] O papel utilizado na estamparia [...] é o principal produto desperdiçado, o qual frequentemente será reciclado em sacolas de papel ou papel de floricultura". (BRIGGS-GOODE, 2014, p. 144)

[7] A estamparia por cilindro utiliza telas rotativas cilíndricas nas quais as matrizes de cor são gravadas a laser criando as telas necessárias que vão compor a estampa. Para isso, reveste-se a tela com uma emulsão sensível à luz e, quando estiver pronta, ela é colocada em uma máquina rotativa que move o tecido a ser estampado. Já a estamparia digital utiliza jato de tinta para empurrar o pigmento no tecido, sendo um procedimento que permite "[...] imprimir estampas detalhadas utilizando qualquer escala ou padronagem por repetição, assim como designs sem repetição e projetados, sem limitação na quantidade de cores utilizadas". (BRIGGS-GOODE, 2014, p. 142)

Ao desenvolver um projeto em estamparia têxtil, o designer pode considerar se há estilos de Design, que são os elementos que compõem a identidade visual de determinados tipos de composições, caracterizando-se pela inclusão de imagem, textura, linha, cor, hierarquia visual ou tipo de organização do layout que contribua para o desenvolvimento das estampas.

As autoras Rüthschilling (2008) e Briggs-Goode (2014) apresentam quatro grupos principais de estilos de Design que definem os tipos de imagens encontradas em tecidos estampados, que são:

1. Florais – apresentam flores, plantas e/ou outros elementos do tipo.

Figura 8 – Estampas com motivos florais em primeiro plano que definem seu estilo de Design.
A) Estampa "Floribunda" por Allan Thomas (1980).
FONTE: BRIGGS-GOODE, 2014.
B) Estampa "Sweetie" por Bárbara Carrizo na empresa têxtil Kachani (2016).
FONTE: BÁRBARA CARRIZO, 2016.

2. Geométricos – expressam imagens não orgânicas, abstratas ou traçados estilizados que tornam o "objeto" retratado com essas características.

Figura 9 – Padrões geométricos com composições estática e dinâmica dos motivos.
A) Estampa "Multicolored Action" por Wagner Campelo (2009).
FONTE: Wagner Campelo, 2013.
B) Estampa com influência da Op Art por Barbara Brown (1967).
FONTE: BRIGGS-GOODE, 2014.

3. Figurativos – são definidos como imagens que fazem referências a elementos populares de uma determinada época ou estação. São figuras consideradas "únicas" pela forma que são construídas e que, de certo modo, desafiam a percepção do observador.

Figura 10 – Estampas com motivos figurativos.
A) Estampa "Babiolli" pelo Estúdio Icertain (2012).
FONTE: ESTÚDIO ICERTAIN, 2012.
B) Estampa "Olhar de vida" por Julyanna Cabral (2013).
FONTE: JULYANNA CABRAL, 2013.

4. Étnicos – estão ligados a locais específicos, a manifestações culturais ou a um grupo antropológico.

Figura 11 – Estampas étnicas.
A) Estampa para a marca Larissa Minatto por Bárbara Carrizo (2016).
FONTE: BÁRBARA CARRIZO, 2016.
B) Estampa por Goya Lopes (2008).
FONTE: RÜTHSCHILLING, 2008.

As cores exercem funções essenciais no trabalho com estampas têxteis. De acordo com Briggs-Goode, “para o designer têxtil, é essencial entender os princípios de cor tanto quanto saber como utilizar e desenvolver paletas de cores”. (BRIGGS-GOODE, 2014, p. 38) A paleta de cor é um conjunto de variadas cores que vão compor a coleção de estampas têxteis; ela é responsável por envolver o olhar do observador e transportá-lo para uma realidade diferente, ou seja, ajuda a personificar conceitos distintos de cada estampa dentro de um mesmo sistema que compõe a coleção. Além disso, a paleta de cor também é responsável por dar coesão visual e identidade às estampas da coleção.

Rüthschilling (2008) define alguns fundamentos e parâmetros técnicos que norteiam a construção projetual em Design de Superfície, apresentado-os como:

> a) Os motivos, ou figuras, são formas visuais e/ou imagens utilizadas na padronagem de forma contínua ou recorrente apresentando variações de tamanho, posição, ângulo ou sofrendo pequenas alterações no seu formato. São formas projetadas para serem vistas – ou consideradas – em primeiro plano, sendo responsáveis por dar "a cara" da estampa e carregar a mensagem principal da composição visual.
>
> b) Os elementos de preenchimento são texturas, grafismos etc., utilizados para preencher os planos e/ou camadas, responsáveis por ligar os

> elementos da composição. São considerados como as formas ou processos que têm relação com o tratamento do plano de fundo (*background*). Podem atuar como elementos principais quando não há motivos na composição ou como plano de fundo quando há motivos dispostos sobre ele.
>
> c) Os elementos de ritmo são formas ou figuras responsáveis por dar constância visual através da organização e alternância das cores, dimensões, posicionamentos etc., no espaço visual que compõe a superfície. Esses elementos geram os efeitos de continuidade, que é uma "[...] sequência ordenada e ininterrupta de elementos visuais dispostos sobre uma superfície, garantindo o efeito de propagação" (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 65), e contiguidade que se caracteriza por ser uma
>
> > [...] harmonia visual na vizinhança dos módulos, estado de união visual. De maneira que, quando repetidos lado a lado e em cima e embaixo, os módulos formam um padrão. O sucesso é verificado na medida em que a imagem do módulo desaparece, dando lugar à percepção da imagem contínua, revelando outras relações entre figura e fundo, novos sentidos e ritmos. (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 65)

A padronagem por repetição é um dos parâmetros técnicos mais importantes na estamparia têxtil. Conforme Briggs-Goode, tal padronagem “[...] é a repetição de uma estampa (módulo) ao longo do comprimento e largura do tecido em precisão matemática”. (BRIGGS-GOODE, 2014, p. 56) É importante considerar o desenvolvimento do módulo, podendo criar composições mais complexas com diversos elementos visuais ou com elementos individuais que vão compor o layout. Cada composição pode gerar diversos resultados, sejam mais complexos, luxuosos ou minimalistas.

O módulo é a área que engloba todos os elementos visuais que vão constituir e completar-se na repetição. O sistema de repetição, ou *rapport* – termo originário do francês, comumente utilizado no Brasil, cuja tradução é "repetição" –, é o planejamento que prevê o encontro, ou encaixe, das formas que constituem o módulo, antecipando "[...] a maneira pela qual um módulo vai se repetir a intervalos constantes". (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 67) A repetição (ou *rapport*) é responsável por gerar variados resultados visuais às superfícies, desde os mais simples até os mais complexos.

Em suma, a criação da Superfície Têxtil tem como base a técnica das composições visuais relacionadas à repetição e a combinação de módulos que geram a estamparia contínua, salientando que existe uma extensa variação de possibilidades de repetições e é atribuído ao designer no momento da criação a "[...] habilidade na escolha considerando as especificidades de cada projeto". (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 67)

A repetição da padronagem acontece pelo sistema de *rapport* que oferece técnicas processuais para chegar a uma repetição que contribua, favoravelmente, para o resultado positivo da estampa/coleção.

Os tipos de *rapport* têm a sua própria terminologia e o designer deve conhecê-los, sendo capaz de utilizá-los no projeto em Design de Superfície para estamparia têxtil. Alguns termos são apresentados por Briggs-Goode (2014, p. 56 – 57) como:

> a) Repetição em bloco – essa repetição assemelha-se com a estrutura de uma grade, pois o módulo se repete e se encaixa nas laterais e na base. É utilizada de maneira intencional, pois esse tipo de *rapport* marca o módulo; já designers mais habilidosos conseguem utilizar esse tipo de repetição com composições visuais que tornam difíceis a identificação do módulo/*rapport*.

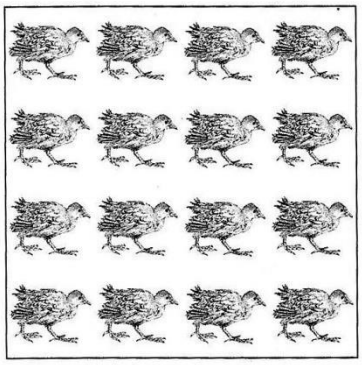


Figura 12 – Módulo contendo um elemento (pássaro) com repetição em bloco.
FONTE: BRIGGS-GOODE, 2014.

> b) Deslocamento de 50% – a repetição ocorre pelo deslocamento de 50% do eixo central do módulo de forma alternada. Também é chamado de "repetição passo" por se assemelhar com uma série de "passos em uma caminhada". Convencionou-se que o deslocamento do "passo" seja a

metade, um quarto ou um terço do tamanho do módulo. Essa repetição é considerada a mais popular e permite criar composições menos óbvias por proporcionar uma composição mais dinâmica e orgânica.

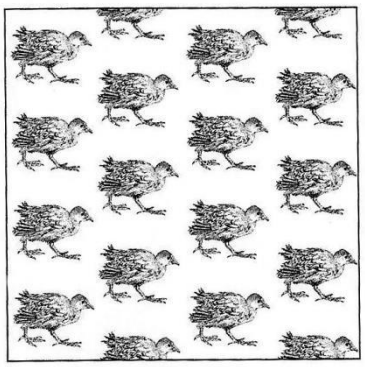


Figura 13 – Módulo contendo um elemento (pássaro) com repetição em deslocamento de 50% do seu eixo central.
FONTE: BRIGGS-GOODE, 2014.

c) Repetição tijolo – a repetição se assemelha com a composição dos tijolos em paredes que formam fileiras com deslocamentos alternados horizontais.

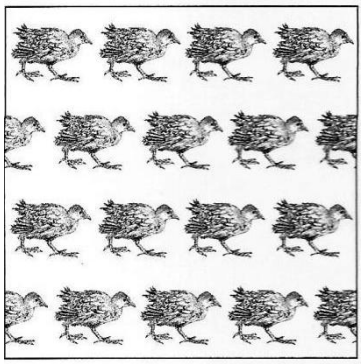


Figura 14 – Módulo contendo um elemento (pássaro) com repetição tijolo.
FONTE: BRIGGS-GOODE, 2014.

d) Repetição rotativa – nesta repetição o módulo é virado no eixo vertical e horizontal, criando um efeito de espelhamento nessas duas direções.

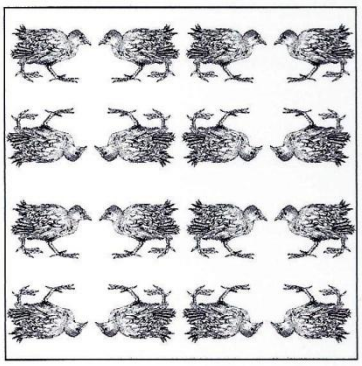


Figura 15 – Módulo contendo um elemento (pássaro) com repetição rotativa.
FONTE: BRIGGS-GOODE, 2014.

e) Repetição espelhada – já nesta repetição, o módulo é virado somente em um dos eixos (no vertical ou no horizontal), criando um espelhamento em apenas uma das laterais. Esse tipo de *rapport* é utilizado frequentemente por não precisar completar o sentido de uma das laterais da composição visual, facilitando a criação digital desse tipo de estampa.

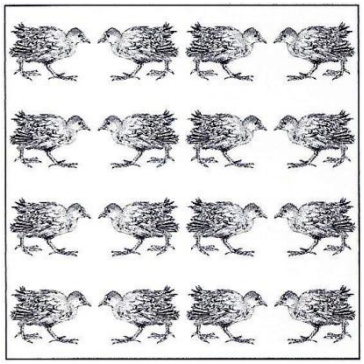


Figura 16 – Módulo contendo um elemento (pássaro) com repetição espelhada.
FONTE: BRIGGS-GOODE, 2014.

Esses são os tipos de *rapport* mais utilizados no desenvolvimento de estampas têxteis. São técnicas apresentadas e elaboradas para possibilitar que o processo criativo atenda as necessidades dos mais variados projetos em Design de Superfície, viabilizando desde as composições mais fluídas/orgânicas até as mais estáticas/enrijecidas.

2.7 LINGUAGEM E COMPOSIÇÃO VISUAL; FUNDAMENTOS DO DESIGN

O especialista em linguagem Roland Barthes, no livro *Inéditos Vol. 3 – Imagem e moda* (2005), é questionado sobre a "visualização" (um termo utilizado neste livro para se referir ao visual – aquilo que é visto – através de uma abordagem imagética, seja fotográfica, cinematográfica ou televisiva) e, a partir disso, faz reflexões sobre a utilização da palavra *linguagem*. De acordo com o especialista, este termo é utilizado metaforicamente para designar qualquer tipo de comunicação ou expressão. Assim, levando em consideração que a expressão *linguagem* é utilizada para se referir "aquilo" que comunica, então, o termo linguagem visual é utilizado para se referir às mensagens "comunicadas" por meio de imagens, grafismos ou qualquer tipo de componente visual de "alguma coisa". (DONDIS, 2003)

Enquanto a linguagem visual é responsável por comunicar mensagens por meio de seus elementos, a composição é o modo como tais elementos visuais são arranjados no espaço, ou layout, levando em consideração a diversidade estrutural e o controle visual mediante os princípios que dela fazem parte. Dondis corrobora este argumento, afirmando que:

> Sempre que alguma coisa é projetada e feita, esboçada e pintada, desenhada, rabiscada, construída, esculpida ou gesticulada, a substância visual da obra é composta a partir de uma lista básica de elementos. [...] os elementos visuais constituem a substância básica daquilo que vemos, e seu número é reduzido: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala e o movimento. (DONDIS, 2003, p. 51)

No final da citação acima, Donis A. Dondis (2003) apresenta fundamentos e elementos básicos que são utilizados como princípios no desenvolvimento e na reflexão acerca da ampla área da linguagem visual. Como o presente Trabalho de Conclusão de Curso é direcionado à ciência do Design, desviamos esses princípios para as composições visuais desenvolvidas nesta área. Para tal, as autoras Ellen Lupton e Jennifer Cole Phillips, no livro *Novos fundamentos do design* (2008), apresentam os princípios e fundamentos utilizados na estruturação e solução visual dos projetos de Design bidimensional, que serão apresentados a seguir. De uma forma resumida e incompleta, mas suficiente dentro dos limites do objetivo desta seção, os fundamentos consistem em:

Ponto, linha, plano – são os elementos que permitem o desenvolvimento de outros elementos. As imagens, texturas, padrões, animações, tipografias etc., partem de um ponto e/ou linha e/ou plano.

Ritmo e equilíbrio – o ritmo é um padrão constante, repetitivo e com força relativa. O equilíbrio (visual) acontece quando o peso de uma ou mais "coisas" está distribuído igualmente, proporcionalmente ou dinamicamente no espaço, na qual a simetria e assimetria, a repetição e variação etc., são características provindas desse fundamento.

Escala – se refere aos tamanhos dos elementos. Também tem uma relação com a proporção/dimensão de uma "coisa" com "as outras" que estão compondo o mesmo espaço. A escala é relativa, pois um objeto só é considerado "grande ou pequeno" quando há indícios (pistas visuais) que ajudam identificá-lo como tal.

Textura – são composições concretas ou visuais, compostas por superfícies rugosas, lisas, brilhantes etc.

Cor – refere-se ao processo sensorial da percepção do espectro cromático. Também é responsável por caracterizar o brilhoso, o opaco etc.

Figura/fundo – está associada com a percepção dos elementos que estão em primeiro plano (a figura, forma etc.) que mantém relação com componentes que o rodeiam (o background, os elementos considerados em segundo plano, o fundo etc.).

Enquadramento – é responsável por criar condições, limites ou emoldurar o elemento.

Hierarquia – é o fundamento responsável por dar uma ordem significativa aos elementos que compõem o espaço.

Camadas – são os componentes que se sobrepõem, sequencialmente, para formar a figura, layout etc. Estão presentes, também, em softwares de computador, como Photoshop, Illustrator etc.

Transparência – é caracterizada pelo efeito translúcido que um objeto tem em relação ao outro.

Modularidade – é um tipo de restrição. O módulo é considerado uma parte que compõe um sistema maior.

Grid – é um conjunto de linhas em direções verticais e horizontais que permitem alinhar os elementos entre si dentro do espaço.

Padronagem – refere-se aos padrões criados (se aproximam com o conceito da Superfície).

Diagrama – é a representação gráfica de um processo, estrutura, situação, fluxo, dados informacionais etc.

Tempo e movimento – O movimento é uma mudança, podendo ser constante ou não, e se caracteriza por ser espacial/físico. Já o tempo também é uma mudança, só que cronologicamente.

Regras e acasos – As regras criam alicerce para o Design sem determinar os resultados finais, apenas conduzindo para seus resultados através de formas, organização de conteúdo etc. O acaso seria a variável das regras, que lhe modifica para obter um resultado diferente.

Estes são fundamentos que exercem funções significativas na composição visual de uma Superfície Têxtil, pois permitem desenvolver criações menos óbvias e possibilitam que haja identidade entre as estampas que compõem uma coleção.

2.8 MODA AGÊNERO

Os autores SANCHEZ e SCHMITT, no artigo "Moda sem gênero: Conceituação e contextualização das tendências não binárias" (2016), observaram que a primeira década dos anos 2000 levantou debates sociais e permitiu que mundo fashion trouxesse à tona discussões sobre identidade e gênero através do *boom* que as coleções autodenominadas de "sem gênero" desfilavam nas passarelas do Brasil à fora com peças que ora uniam, ora extrapolavam, os códigos estéticos do vestuário que foram construídos e, até então, associados ao binarismo masculino-feminino. (ARAÚJO e SAMPAIO, 2016)

Mas essas discussões, ou melhor, expressões no ato de vestir-se questionando o gênero através da ambiguidade da aparência, norteiam a história da humanidade já faz tempo. Exemplificando de forma resumida, podemos começar pela década de 1920, na qual as roupas das mulheres tornaram-se mais austeras, sem volumes e com influências militares que provinham do contexto bélico que o período Pós-guerra ocasionou. Já na década de 1960, a androginia ganhou espaço através das mudanças sociais, das contraculturas que surgiam e dos movimentos feministas da década anterior que permitiram roupas mais práticas e sem marcações significativas no corpo. Levando mais a

diante a história e tomando o próprio David Bowie como exemplo, SANCHEZ e SCHMITT contribuem para este constructo histórico, afirmando que:

> Os expoentes principais do glam rock tomavam elementos até então restritos aos trajes femininos e os reformulavam, resultando em visuais andróginos, sexualmente ambíguos, sobretudo usando lurex, cetim e tecidos elásticos com lantejoulas. David Bowie, por exemplo, chamado de "o camaleão do rock", deliciava seus fãs com uma profusão de elementos a cada rápida e surpreendente transformação de sua imagem, produzindo um impacto significativo sobre os estilos da década. (SANCHEZ e SCHMITT, 2016, p. 7)

Assim podemos compreender que os questionamentos sobre identidade e gênero, e suas consecutivas expressões na moda, consistem justamente nessa união dos elementos que são considerados masculinos com os considerados femininos ou na apresentação de códigos estéticos que rompem com esta lógica binária. Sem gênero, agênero, genderless, agender[8] "[...] são variadas as formas se de se referir às tais práticas que se questiona e, aos poucos, desconstrói as noções de feminilidade e masculinidade". (SANCHEZ e SCHMITT, 2016, p. 8)

Tendo o conhecimento sobre a figura de David Bowie/Ziggy Stardust e a sua importância em relação a gênero, à identidade e ao seu modo de expressar-se através do vestuário, nada mais pertinente que levar em consideração esse tema tão em ascensão e direcionar a coleção de estampas para o público-alvo consumidor de moda agender.

[8] Os termos sem gênero, agênero, genderless e agender são utilizados como sinônimos neste trabalho.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para o desenvolvimento desta pesquisa científica, utilizamos técnicas e métodos que viabilizam uma construção sólida de todo o trabalho.

O resultado dar-se-á através da utilização de métodos de Design, que permitem identificar quais os aspectos característicos da linguagem visual utilizada no personagem Ziggy Stardust, analisando os elementos estéticos e os associando às suas funções significativas, para assim empregá-los na composição e projeção de uma coleção de superfícies/estampas.

A semiótica, que "é a ciência dos signos e dos processos significativos ou semiose, que ocorrem na natureza e na cultura" (NICOLAU et al., 2010, p. 04), torna-se uma ferramenta analítica bastante adequada para o presente estudo, pois tem o seu foco no estudo do mundo das representações e da linguagem. (NICOLAU et al., 2010, p. 04)

3.1 INSTRUMENTOS E MÉTODOS UTILIZADOS

O final deste estudo resultará em um projeto. Portanto, este Trabalho de Conclusão de Curso caracteriza-se como uma Pesquisa Projetual, partindo do método de procedimento monográfico por um viés analítico e uma abordagem qualitativa.

Utilizamos o método monográfico, que tem, aqui, o tipo de pesquisa caracterizando-se como um Estudo de Caso. De acordo com Lakatos e Marconi (2003), o Estudo de Caso baseia-se numa ampla averiguação dos aspectos analisados no estudo desenvolvido acerca de determinados indivíduos, visando compreender todos os fatores e os mais diversos elementos que influenciaram no resultado final desta tal análise.

Aplicamos as técnicas de Pesquisas Documentais e História de Vida do artista David Bowie e do personagem Ziggy Stardust, a partir de documentários, filmes, sites etc.

Também utilizamos a Análise de Conteúdo, por meio da semiótica, somada à pesquisa Bibliográfica – essa última constituída por livros, dissertações, artigos científicos, teses, sites etc. –, para uma apuração e construção consistente deste trabalho.

Assim, visamos utilizar as ferramentas de Amostragens dos Materiais Imagéticos (fotografia/imagem parada) dos figurinos, maquiagens e cabelo utilizados na caracterização do personagem Ziggy Stardust para uma análise Semiótica, partindo dos princípios de análise elaborados por Charles S. Peirce e por colaboradores brasileiros que deram sequência a seus estudos.

Baseando-nos nos conceitos da semiótica peirceana, aplicamos o método do “DNA da Imagem de Moda”, que consiste em uma metodologia de análise do vestuário/forma de vestir proposta por Maciel e Miranda (2009). Apoiamo-nos, também, na análise semiótica de imagens paradas apresentada por Gemma Penn, na qual a autora relata que o analista deve trabalhar com um conjunto de ferramentas conceptuais que viabilizem uma abordagem sistemática ao sistema de signos, tendo por objetivo constatar como eles produzem sentido.

A metodologia utilizada para a projetação caracteriza-se, de acordo com a sua autora, Renata Rubim, como uma abordagem ao processo criativo no desenvolvimento de um trabalho em Design de Superfície. Ao descrever o processo de criação, Rubim faz observações acerca de pesquisas com um referencial visual, onde o desenvolvimento criativo deve partir das "pistas" oferecidas por essa referência "[...] e não de ideias, conceitos ou livres associações". (RUBIM, 2013, p. 59) Assim, uma estrutura aperfeiçoada surge para se oferecer melhor qualidade estética em qualquer situação. (RUBIM, 2013)

A metodologia de criação proposta por Rubim restringe-se ao campo técnico de composição visual do Design de Superfície, oferecendo as ferramentas necessárias para atingir o resultado projetual final, que, aqui, é a coleção de estampas têxteis. Mas para a sua fase inicial – a da referência visual – é necessário que um (ou mais) referencial seja escolhido. *Mas, a partir de quais parâmetros utilizamos esse referencial? Como podemos aproveitar ao máximo as informações que tal referência é capaz de prover à projetação?*

Respondendo às perguntas acima, para complementar essa fase inicial da metodologia projetiva (pistas oferecidas a partir da referência visual), utilizamos a metodologia de análise semiótica do "DNA da Imagem de Moda" (MACIEL e MIRANDA, 2009), que permitiu tanto a observação estética dos elementos visuais, descrevendo e fornecendo informações sobre suas características físicas, como também proveu uma análise dos elementos de significação, descrevendo suas características semânticas, e proporcionou uma geração de conceituação para cada estampa que constitui a coleção de superfície/estampas têxteis destinada à aplicação em tecidos para a produção de vestuários voltados ao público consumidor de moda genderless.

Assim, a coleção é inspirada nos conceitos, nos elementos e nas composições de linguagem visual que foram utilizados por David Bowie no personagem Ziggy Stardust, na década de 1970 (1972-1973). Em suma, ao debruçarmos sobre os elementos visuais dos figurinos/maquiagens/cabelo e seus respectivos signos, aplicamos a pesquisa bibliográfica

pertinente ao Design de Superfície, à estamparia têxtil e às técnicas que foram utilizadas para o desenvolvimento criativo da coleção.

3.2 ANÁLISE: DNA DA IMAGEM DE MODA

A metodologia de análise de imagens proposta por Maciel e Miranda (2009) visa decodificar os significados na composição do vestuário. Deste modo, buscam-se explicar os elementos que compõem a forma de vestir, compreendendo os sistemas de sinais e códigos que geram significações e interpretações, tornando os elementos dos vestuários justificáveis e revelando que fazem parte de um contexto que fundamenta a conjuntura de signos presentes na indumentária.

De acordo com Maciel e Miranda (2009), o objetivo é apresentar uma adaptação do método iconográfico para se trabalhar a pesquisa com imagens.

A aplicação analítica dessa metodologia tem as seguintes etapas.

> **ETAPAS DA PESQUISA:**
>
> **1º Passo – Escolha do material a ser analisado –** Essa etapa deve ter foco no objetivo do estudo e na disponibilidade do material. É necessário atentar para a qualidade das imagens, que possibilitem um resultado satisfatório para a análise.
>
> **2º Passo – Identificação dos elementos** – Esta identificação deve ser feita a partir da listagem sistemática dos elementos que compõem o objeto analisado. O inventário deve ser completo, pois a abordagem sistemática ajuda a assegurar que a análise não seja seletivamente auto–afirmativa. Este é um estágio denotativo da análise, a catalogação do sentido literal da imagem. Cada elemento deve ser dissecado em unidades menores.
>
> **3º Passo – Níveis mais altos de significação** – Neste estágio, a análise de níveis de significação é mais alto. É construído a partir do inventário denotativo e irá fazer a cada elemento uma série de perguntas relacionadas:
>
> - *O que tal elemento conota (que associações são trazidas à mente)? Como os elementos se relacionam uns com os outros (correspondências internas, contrastes etc.)? Que conhecimentos culturais são exigidos a fim de ler o material?*

> **4º Passo – Finalizando a análise** – É preciso estar atento ao objetivo da análise, para que não venhamos a ter um detalhamento tão rico, que venha a dificultar o entendimento e justificativa do nosso objeto. O sucesso dessa fase dependerá da capacidade do analista em concluir, sem deixar detalhes importantes de fora.
>
> **5º Passo – Relatório** – Por não existir um padrão obrigatório de apresentação destes resultados, fica a critério do pesquisador a forma que irá trabalhar (tabelas, enfoque discursivo etc) e, portanto, pode ser elaborado um pequeno relatório em que se apresentem as informações até então coletadas da análise do objeto.

Os autores Maciel e Miranda aconselham referenciar cada nível de significação identificado, ou seja, desenvolver critérios específicos para se analisar. Além disso, que possamos gerar uma análise denotativa, não exaurindo de "[...] informações num inventário tradicional". (MACIEL e MIRANDA, 2009, p. 5)

3.3 PROJETAÇÃO: PROCESSO CRIATIVO

O campo do Design de Superfície atua em paralelo à dimensão da arte, onde a liberdade para livres conceitos e criações é auxiliada pela compreensão e controle dos fundamentos da linguagem visual através de métodos criativos autorais. Assim, não há uma metodologia específica ou única para o desenvolvimento de trabalhos nesse campo. Portanto, sabemos que através da atuação de profissionais nessa área e do constante desenvolvimento em pesquisas voltadas ao campo do Design de Superfície (como apresentado no tópico 2.6), possíveis caminhos surgiram e podem ser seguidos na constituição dos trabalhos desenvolvidos nesse setor. (RÜTHSCHILLING, 2008) Assim, seguindo um desses "caminhos", o de uma metodologia que ofereça uma estrutura/lógica para a projetação em Design de Superfície, podemos atingir resultados satisfatórios que atendam todas as necessidades do projeto.

Muitas são as restrições e especificidades que envolvem a projetação de Design de Superfície (bidimensional). Dentre elas, o processo de produção, as pesquisas de consumo/público-alvo, a disponibilidade de máquinas e tecnologias no mercado etc. Como já foi dito, é a composição visual a área que detém maior relevância para o resultado positivo do projeto, sendo esta a responsável pelo desenvolvimento dos elementos gráficos

somados à disposição e à composição dos arranjos visuais e das massas gráficas no *layout*/módulo.

Pelos motivos expostos no parágrafo anterior, abordamos um processo criativo que tem foco no desenvolvimento da composição visual da Superfície. É um método proposto por Renata Rubim (2013), no qual a autora apresenta passos para o desenvolvimento de exercícios de percepção visual a partir das pistas oferecidas por uma referência visual e, através das suas etapas, atingir o resultado final: O desenvolvimento da coleção de estampas têxteis inspirada em Ziggy Stardust.

A seguir, apresentamos um quadro criado a partir das etapas de abordagem ao processo criativo em Design de Superfície apresentadas por Renata Rubim (2013). O quadro foi elaborado com o objetivo de adaptarmos, separando em sequências de etapas para facilitar o entendimento, a apresentação e a aplicação do método a partir do qual se estrutura o presente Trabalho de Conclusão de Curso (Quadro 2).

ETAPA 1. A forma tradicional desse processo é por meio do desenho (manual).
ETAPA 2. Uma imagem é escolhida (de preferência uma boa foto) e cópias (impressão/xerox) em preto e branco são feitas e ampliadas e reduzidas.
ETAPA 3. Com uma folha de papel manteiga sobre as imagens, posicionadas livremente, vai-se desenhando tudo aquilo que se mostrar visualmente interessante em termos de formas, composição, ritmo, textura. Trata-se de uma coleta de dados (criar um repertório de elementos visuais).
ETAPA 4. O processo tem continuidade com a elaboração de outras cópias dos desenhos, se tornando um constante exercício de percepção visual.
ETAPA 5. Com esse método assimilado, o indivíduo estará capacitado para trabalhar o processo virtualmente, desde a fase inicial, escaneando a imagem, ampliando, reduzindo etc., até considerar o trabalho pronto e o resultado satisfatório.

Quadro 2 – Ideia de como abordar o processo criativo em Design de Superfície.
FONTE: RUBIM (2013) ADAPTADO POR NOSSA AUTORIA (2017).

Complementamos a abordagem criativa em Design de Superfície com as técnicas de *rapport* apresentadas por Briggs-Goode na seção 2.6 (pag. 48-50) do presente Trabalho de Conclusão de Curso.

Em suma, desenvolvemos um relatório projetual para explanar todo o processo criativo da coleção STARGENDER, e este foi dividido em quatro fases, denominadas de: *Conceituação*, *Desenvolvimento*, *Produção* e *Pós-produção*.

4. MATERIAIS IMAGÉTICOS: REFERÊNCIAS VISUAIS – MAQUIAGENS, CABELO E FIGURINOS

O ingrediente essencial que obcecava Bowie na construção de Ziggy era o "estilo". (DOGGETT, 2014) Dos vários profissionais que desempenharam funções que contribuíram para a consolidação do personagem Ziggy Stardust, três figuras foram importantes para a construção dos figurinos que consolidaram esse personagem.

A primeira, a esposa de David Bowie – Angie Barnett –, teve destaque por ser a pioneira a compor o vestuário/visual do personagem, no período que Bowie começava a dar forma ao seu alter-ego alienígena que viria a se consolidar, posteriormente, como um personagem e produto de mídia. A segunda figura, que se tornou fundamental para a construção do figurino de Ziggy, foi o fashion designer Freddie Burretti, o responsável por consolidar as ideias futuristas que David Bowie teve ao assistir e se inspirar no filme *Laranja Mecânica*, de Stanley Kubrick. Burretti foi quem projetou os figurinos futuristas da fase inicial de Ziggy. A terceira figura foi o fashion designer Kansai Yamamoto, que desenvolveu e produziu variados figurinos para o personagem, ganhando um grande destaque, principalmente por ser o responsável pelas peças da indumentária que o personagem utilizou na sua fase final – o auge da sua trajetória.

Assim, foram selecionadas fotografias de dez figurinos, duas maquiagens e um cabelo utilizados na caracterização de Ziggy Stardust, entre os anos de 1972 e 1973. Estes objetos de análise foram selecionados a partir da maior repercussão midiática (que, por motivos diversos, apareceram mais, sejam em vídeos, televisão, fotografias ou qualquer outra mídia visual que nos permitiram essa identificação).

4.1 MAQUIAGENS

Selecionamos duas maquiagens para serem analisadas. A primeira maquiagem representa a fase inicial-central do personagem, que foi utilizada nos palcos durante os seus *shows* e performances da *Ziggy Stardust Tour*, uma turnê feita por Bowie no Reino Unido, Japão e América do Norte em 1972-73, na qual Ziggy usou um círculo dourado pintado na sua testa e fez o maior sucesso entre os fãs. A segunda maquiagem analisada, por sua vez, representa a fase final do personagem. Ela foi utilizada na fotografia que estampou a capa do álbum *Aladdin Sane* (1973) e marcou o fim da fase Ziggy Stardust.

- **MAQUIAGEM 01:** A primeira foi a maquiagem utilizada pelo personagem para suas performances e durante toda a *Ziggy Stardust Tour*. Essa maquiagem era caracterizada pelos seguintes atributos: 1. Esfera astral dourada maquiada na testa; 2. Pele do rosto esbranquiçada com pó de arroz branco; 3. Utilização do Kajal Indiano, normalmente preto, para seus olhos, em torno do que se fazia um esfumato logo perto da linha dos cílios e às vezes um pouco do lado de fora (pálpebra inferior); 4. Maçãs do rosto marcadas com pó colorido vermelho (fig. 17 – painel de imagens 01).

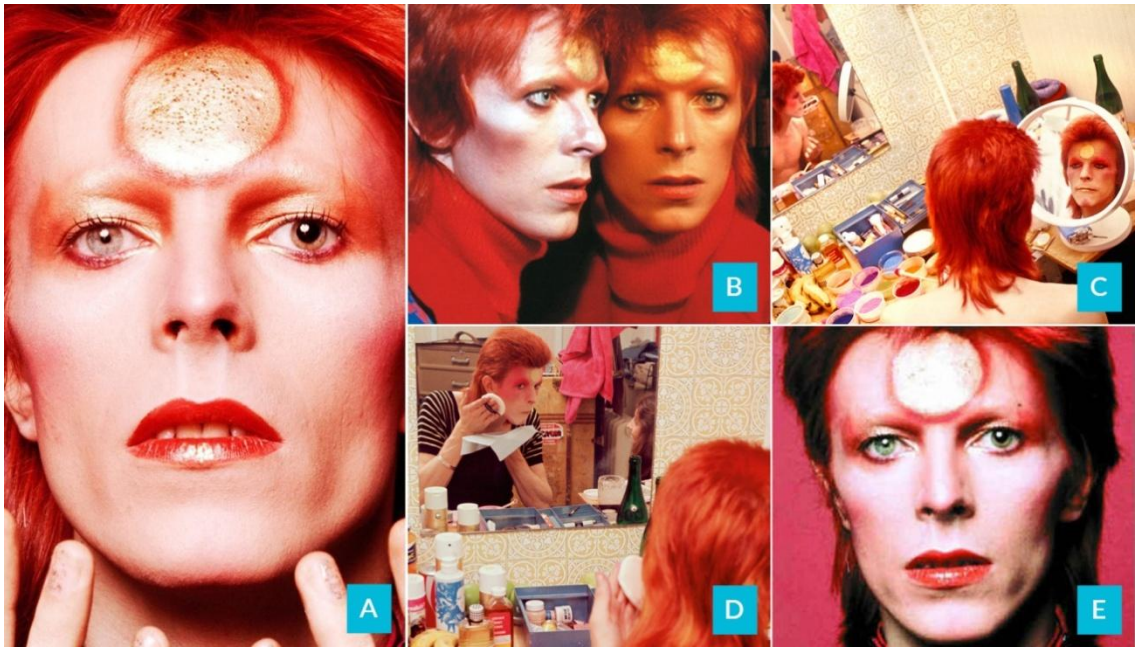


Figura 17 – Painel de imagens 01 para mostrar, de ângulos diferentes, a maquiagem utilizada por Bowie nos palcos em toda a *Ziggy Stardust Tour*.
A) Maquiagem vista de frente.
FONTE: SAM CLEAL, 2016.
B) Maquiagem vista de lado.
FONTE: PUNKY MOMS, 2016.
C) David Bowie se maquiando.
FONTE: STYLE MAGAZINE, 2015.
D) David Bowie se maquiando.
FONTE: TASCHEN, 2017.
E) Maquiagem vista de frente.
FONTE: LILIAN PACCE, 2012.

- **MAQUIAGEM 02:** A segunda maquiagem que consagrou o visual do personagem caracteriza-se pelo raio bicolor (azul e vermelho) e pela pele avermelhada. O maquiador pessoal de Bowie em 1973 foi Pierre La Roche da *The House of Arden*. La Roche foi o responsável por aplicar o raio decorativo no rosto de Bowie para a fotografia de capa do *Aladdin Sane* (1973) (fig. 18 – painel de imagens 02).

Figura 18 – Painel de imagens 02 para mostrar, de ângulos diferentes, a maquiagem utilizada por Bowie na capa do álbum *Aladdin Sane*.
A) Maquiagem vista de frente.
FONTE: BAÚ DO ROCK, 2017.
B) David Bowie de olhos fechados que permite mostrar o raio sem interferência do olho.
FONTE: DAZED DIGITAL, 2016.
C) Maquiagem vista de lado.
FONTE: TRAVELON ART, 2017.
D) Fotografia do encarte do disco *Aladdin Sane*.
FONTE: ANOTHER MAG, 2015.
E) Aproximação do famoso raio da maquiagem de Bowie/Ziggy.
FONTE: DOUGSTUBER, 2016.

Essas são as duas maquiagens que foram analisadas aplicando alguns dos fundamentos da semiótica peirceana e que fizeram parte da projetação da coleção de estampas aqui apresentada.

4.2 CABELO

O cabelo tem um mesmo corte e penteado (*mullet*), que se tornou o estilo que "fez as cabeças dos jovens" da década de 1970. Assim, por ser um elemento tão importante, ele será analisado separadamente, pela sua característica de ser utilizado por toda a fase de existência do personagem.

De acordo com o site 5years.com, aparentemente, a inspiração veio do cabelo espetado e ruivo de um manequim que Bowie viu em uma revista "Honey" de 1971, fotografada por Masayoshi Sukita. Em outra ocasião, Bowie afirmou que o corte de cabelo foi baseado em criaturas aladas do filme *Jason and the Argonauts* (1963).

A hairstyle Suzy Fussey foi a responsável por dar a Bowie a marca registrada para o estilo de cabelo de Ziggy: a famosa juba vibrante vermelho-alaranjado. A transformação veio em Janeiro de 1972, quando o cabelo de Bowie foi cortado e estilizado para se transfigurar na famosa cabeleira tingida de vermelho. Fussey tornou-se a cabeleireira pessoal de Bowie e do seu grupo (*The Spiders from Mars*) e assistente de estilo na *Ziggy Stardust Tour*.

O novo visual era uma combinação de três estilos escolhidos de um vasto número de revistas Vogue, compradas por Suzy Fussey e trazidas do Haddon Hall. A parte dianteira pontiaguda foi tirada de uma Vogue Francesa, os lados e a parte traseira foram tirados de duas Vogues Alemãs. A decisão de tingir o cabelo de vermelho foi tomada para causar um impacto maior. A missão de colorir as madeixas foi executada por Fussey, que misturou uma tintura alemã (nomeada de Red Hot Red) e peróxido (conhecido comercialmente por água oxigenada) para transformar o cabelo avermelhado em uma cor laranja/quente e uma loção aplicada para moldar o penteado (fig. 19 – painel de imagens 03).

Figura 19 – Painel de imagens 03 para expor o cabelo de Ziggy Stardust. O corte/penteado é o mesmo, só havia variações que ora era espetado para cima, colocado para o lado ou para trás.
A) Cabelo espetado para cima e colocado para o lado visto de frente.
FONTE: CARMENCITTA, 2016.
B) Cabelo espetado para cima visto de lado.
FONTE: STYLE CASTER, 2015.
C) Cabelo espetado e colocado para o lado, mostrando mais a parte de cima.
FONTE: PARIS ATTITUDE, 2014.
D) Fotografia de Bowie iniciando a maquiagem de Ziggy que mostra a parte de trás do cabelo.
FONTE: THE TELEGRAPH, 2012.
E) Cabelo espetado e colocado de lado visto de frente.
FONTE: THE FASHION SPOT, 1999.

Essas foram as imagens utilizadas para a análise semiótica do cabelo de Ziggy Stardust que resultou em parte da coleção de estampas do presente Trabalho de Conclusão de Curso.

4.3 FIGURINOS: VESTUÁRIOS E ACESSÓRIOS

Os figurinos usados por Bowie na personificação de Ziggy, nas suas variedades, versões contemporâneas de kimonos, capas e maquiagem inspirados no teatro Kabuki, não apenas repaginaram o visual e as referências do *Glam Rock*, como ajudaram a impulsionar a arte e a moda japonesas no cenário mundial. Todas essas criações com referências japonesas foram feitas pelo fashion designer Kansai Yamamoto. Esses figurinos tornaram-se marcos na história do visual *Rock'n'Roll*.

Os figurinos que Ziggy utilizou inicialmente, do fashion designer Freddie Burretti, foram desenvolvidos com inspiração no figurino do filme *Laranja Mecânica* (*A Clocwork Orange*, 1971), incrementando elementos (mudando as harmonias de cores, acrescentando brilho e florais etc.) e personificando características particulares que eram necessárias para dar a unicidade do visual que Ziggy Stardust tanto precisava (ao invés de somente um cílio postiço, usar dois, entre outras características). Os figurinos desta fase eram basicamente compostos de macacões de cores e materiais diversos, como o matelassê.

- **FIGURINO 01:** Conjunto em matelassê criado pelo designer Freddie Burretti em 1972 e usado na *Ziggy Stardust Tour* neste mesmo ano. Este figurino foi desenvolvido com uma inspiração espacial, trabalhado em matelassê colorido e romântico (fig. 20 – painel de imagens 04).

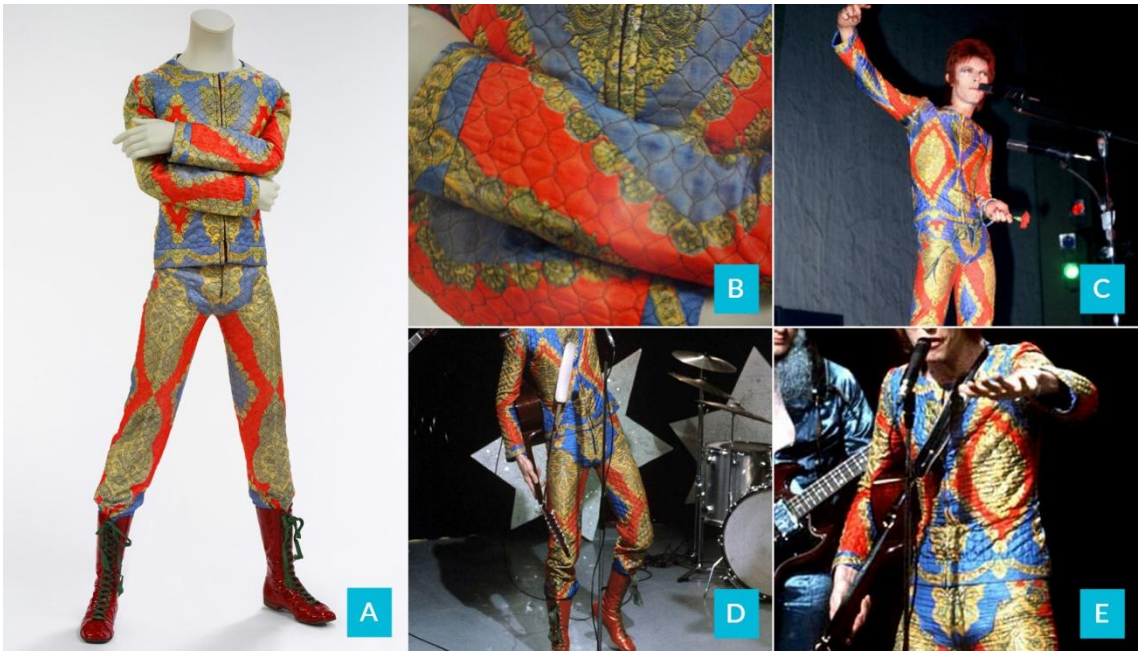


Figura 20 – Painel de imagens 04 que apresenta o figurino composto pelo conjunto em matelassê com botas.
A) Figurino completo.
FONTE: DAVID BOWIE IS – PHILARMONIE DE PARIS, 2015.
B) Aproximação do tecido matelassê estampado.
FONTE: STITCHING WITH ATTITUDE, 2014.
C) Destaque para a parte de cima do figurino.
FONTE: JANET CARR – THIS BUGS LIFE, 2013.
D) Destaque para a parte de baixo do figurino.
FONTE: DAILY SHOP EDITO, 2016.
E) Destaque para a parte lateral-superior do figurino.
FONTE: DAVID BOWIE, 2013.

- **FIGURINO 02:** Este figurino também é composto por um conjunto em matelassê idealizado por David Bowie e desenvolvido por Freddie Burretti, em de 1972, para a capa do álbum *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars* (datado do mesmo ano). Do mesmo modo que o anterior, ele foi utilizado na *Ziggy Stardust Tour* (turnê feita no Reino Unido, Japão e América do Norte em 1972-73). Este figurino foi desenvolvido com inspiração espacial e futurista (fig. 21 – painel de imagens 05).

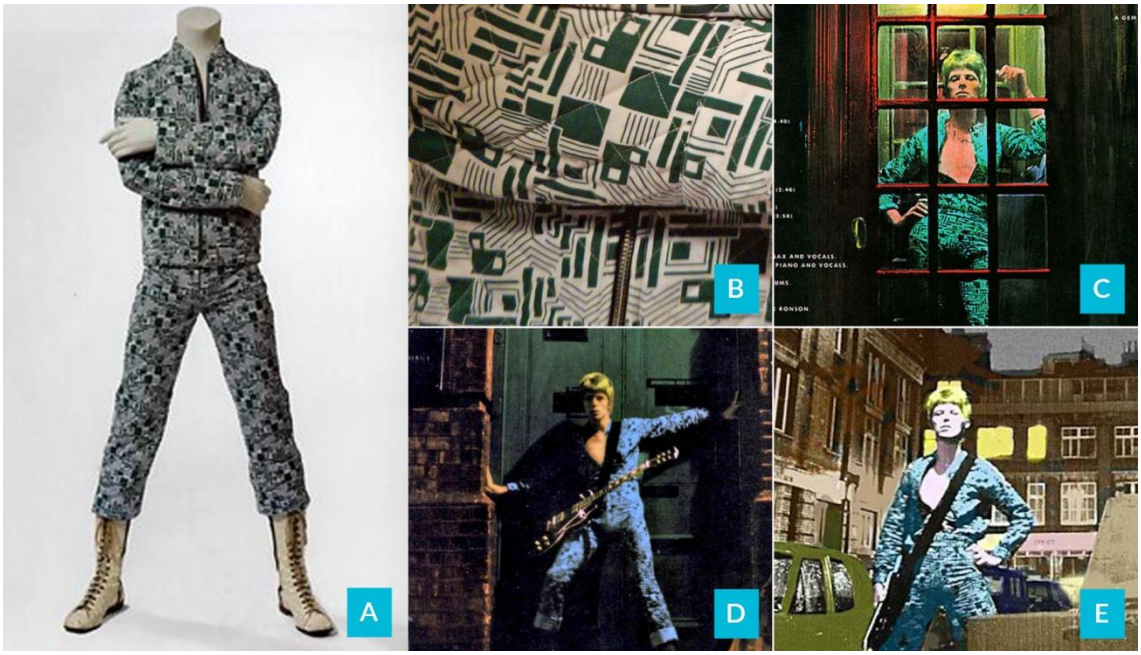


Figura 21 – Painel de imagens 05 que apresenta o figurino composto pelo conjunto em matelassê com botas.
A) Figurino completo.
FONTE: STITCHING WITH ATTITUDE, 2014.
B) Aproximação do tecido matelassê estampado.
FONTE: STITCHING WITH ATTITUDE, 2014.
C) Fotografia feita para o álbum *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars* (1972) na qual o conjunto foi colorido de turquesa e o cabelo de amarelo, pelo designer gráfico que fez a capa.
FONTE: PLAY BUZZ, 2014.
D) Fotografia na qual o conjunto foi colorido de turquesa e o cabelo de amarelo pelo designer gráfico que fez a capa.
FONTE: FLAVORWIRE, 2012.
E) Fotografia na qual o conjunto foi colorido de turquesa e o cabelo de amarelo pelo designer gráfico que fez a capa.
FONTE: FLAVORWIRE, 2012.

- **FIGURINO 03:** Este figurino é um traje espacial e foi criado pelo fashion designer Kansai Yamamoto, em 1973. Bowie costumava usar esse traje tipo catsuit, para cantar *Space Oddity*, em suas apresentações ao vivo durante a turnê *Ziggy Stardust Tour*. Este figurino traduz a androginia vanguardista de Bowie nos anos 1970. A plataforma, o catsuit e os cabelos vermelhos são os códigos apreendidos na composição que romperam as barreiras do feminino e masculino (fig. 22 – painel de imagens 06).

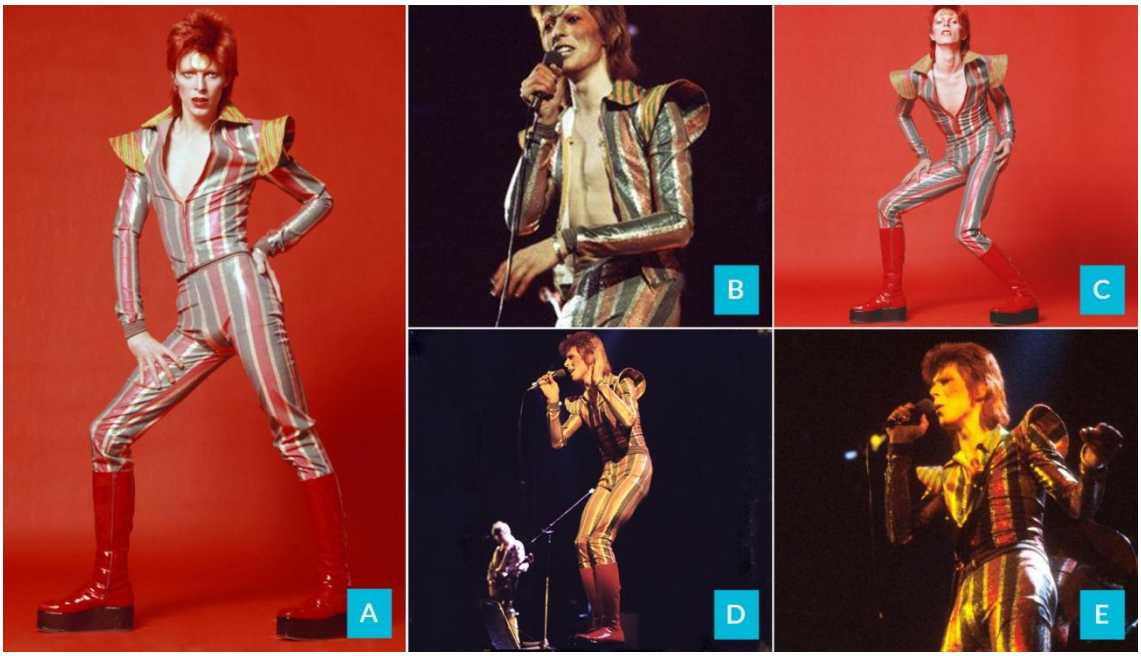


Figura 22 – Painel de imagens 06 que apresenta o traje espacial.
A) Figurino completo.
FONTE: REVISTA TRIP, 2014.
B) Bowie como Ziggy utilizando o traje espacial em apresentação no seu show.
FONTE: THE HUFFINGTON POST, 2016.
C) Figurino completo.
FONTE: 5 YEARS, 2002.
D) Bowie como Ziggy utilizando o traje espacial em apresentação no seu show.
FONTE: EGO, 2016.
E) Bowie como Ziggy utilizando o traje espacial em apresentação no seu show.
FONTE: BUZZNET, 2013.

- **FIGURINO 04**: O figurino é composto por um catsuit/macacão assimétrico que é utilizado com boá e enormes pulseiras. Ele foi assinado pelo fashion designer Kansai Yamamoto em 1973 e utilizado na *Ziggy Stardust Tour* (1972-73) (fig. 23 – painel de imagens 07).

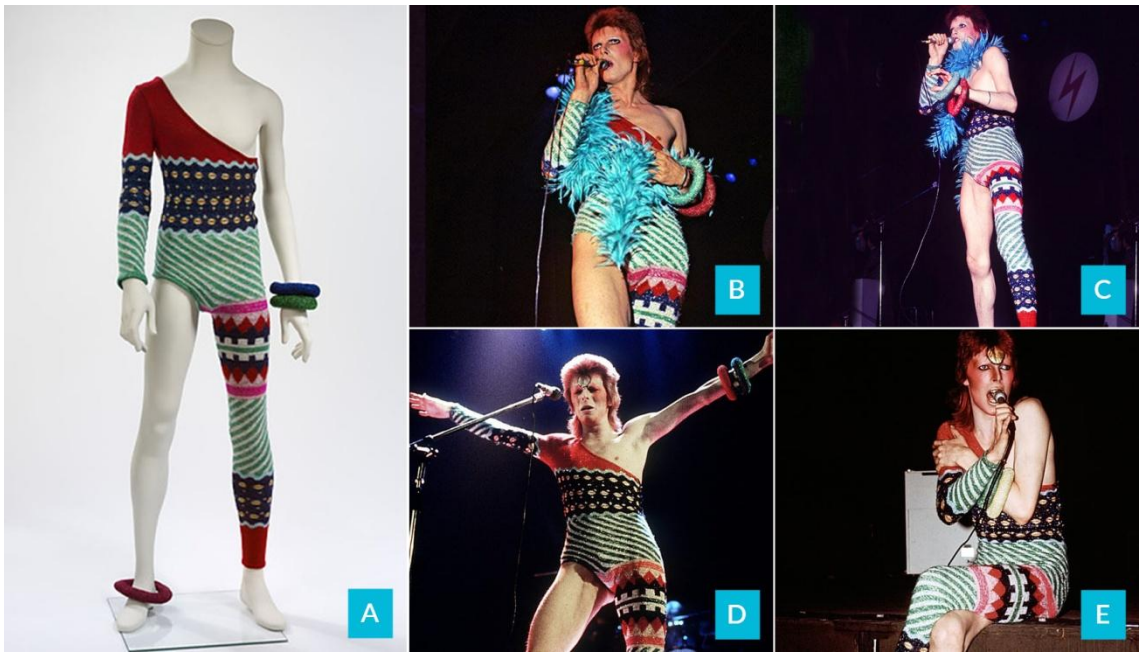


Figura 23 – Painel de imagens 07 que apresenta o catsuit/macacão assimétrico.
A) Figurino completo.
FONTE: AGO, 2013.
B) Bowie como Ziggy utilizando o figurino com boá em apresentação no seu show.
FONTE: THE GUARDIAN, 2012.
C) Bowie como Ziggy utilizando o figurino com boá em apresentação no seu show.
FONTE: SOUNDS OF 71, 2017.
D) Bowie como Ziggy utilizando o figurino em apresentação no seu show.
FONTE: THE GUARDIAN, 2016.
E) Bowie como Ziggy utilizando o figurino em apresentação no seu show.
FONTE: I-D, 2015.

- **FIGURINO 05:** Esse figurino foi nomeado de *Space-samurai*. Ele é composto pelo Hakama (um tipo de vestimenta tradicional japonesa que cobre a parte inferior do corpo e se assemelha a uma calça larga) tendo sido reinventado para uso exclusivo de Bowie através dessa criação do fashion designer Kansai Yamamoto, em 1973, e também foi utilizado na *Ziggy Stardust Tour* (fig. 24 – painel de imagens 08).

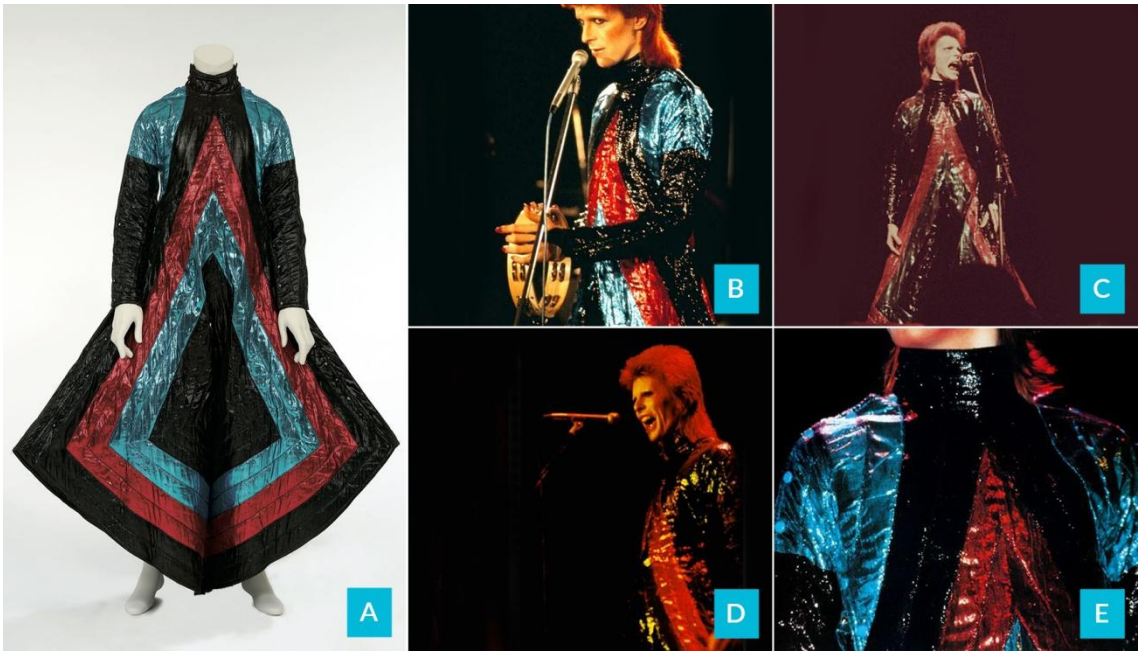


Figura 24 – Painel de imagens 08 que apresenta o *Space-samurai*.
A) Figurino completo.
FONTE: ART BLART, 2015.
B) Bowie como Ziggy utilizando este figurino em apresentação no seu show.
FONTE: SOUNDS OF 71, 2016.
C) Bowie como Ziggy utilizando este figurino em apresentação no seu show.
FONTE: GETTY IMAGES, 1973.
D) Bowie como Ziggy utilizando este figurino em apresentação no seu show.
FONTE: GETTY IMAGES, 1973.
E) Aproximação para visualização do material utilizado neste figurino.
FONTE: ROCK N ROLL HEAVEN, 2016.

- **FIGURINO 06:** Esse figurino ganhou o nome de *Tokyo Pop* (também chamado de "Ritos de Primavera" ou "Chuva de Primavera") e caracteriza-se por ser um macacão em vinil que foi projetado por Kansai Yamamoto em 1973. Ele tem uma abertura lateral, é trajado com botas de salto plataforma e foi utilizado na *Ziggy Stardust Tour* (fig. 25 – painel de imagens 09).

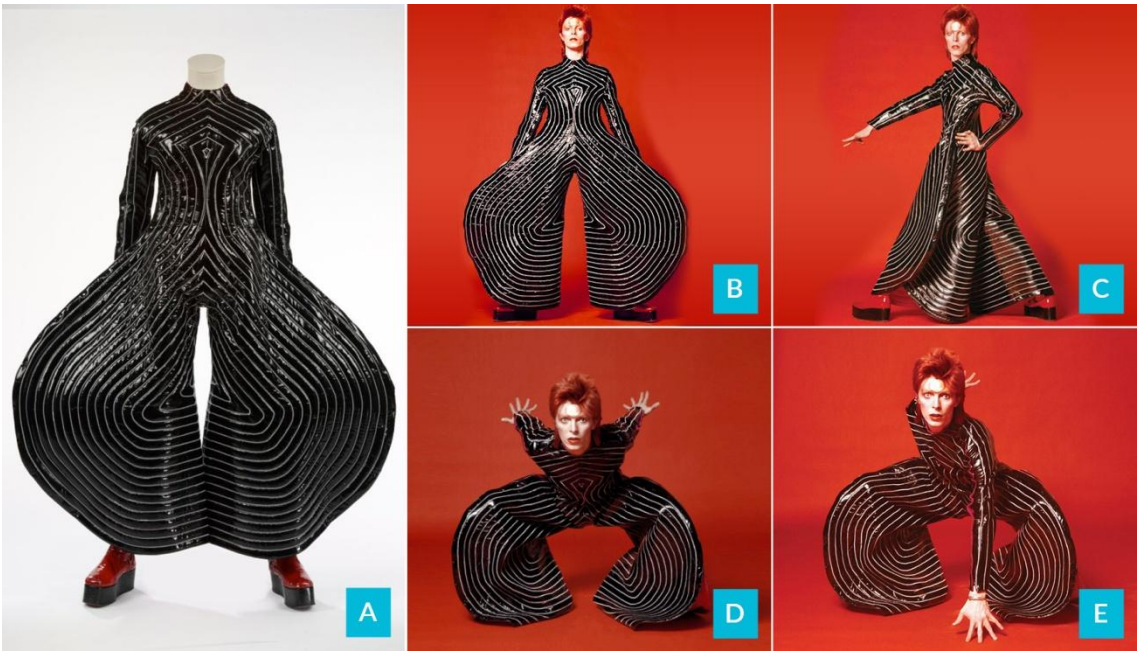


Figura 25 – Painel de imagens 09 que apresenta o *Tokyo Pop*.
A) Figurino completo.
FONTE: SEMIÓTICAS, 2013.
B) Bowie como Ziggy utilizando este figurino em ensaio fotográfico.
FONTE: SEMIÓTICAS, 2013.
C) Bowie como Ziggy utilizando este figurino em ensaio fotográfico.
FONTE: PEACH NO JAPÃO, 2017.
D) Bowie como Ziggy utilizando este figurino em ensaio fotográfico.
FONTE: THE LONDON Y, 2016.
E) Bowie como Ziggy utilizando este figurino em ensaio fotográfico.
FONTE: CULTURE BOX, 2016.

- **FIGURINO 07:** Esse figurino é composto somente por um bodysuit prata com franjas, sendo projetado pelo fashion designer Kansai Yamamoto, em 1973, e foi usado no *Earls Court* em maio deste mesmo ano na *Ziggy Stardust Tour* (fig. 26 – painel de imagens 10).

Figura 26 – Painel de imagens 10 que apresenta o bodysuit com franjas.
A) Figurino completo.
FONTE: CHICAGO SUNTIMES, 2014.
B) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show.
FONTE: THELADYCRACY, 2016.
C) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show. Aproximação para visualização da parte superior-frontal.
FONTE: DAILY MAIL ONLINE, 2012.
D) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show.
FONTE: GETTY IMAGES, 1973.
E) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show.
FONTE: 5 YEARS, 2002.

- **FIGURINO 08:** Esse figurino é composto de kimono e por uma capa de cetim branca. Foi projetado pelo fashion designer Kansai Yamamoto em 1973 e utilizado na *Ziggy Stardust Tour* (fig. 27 – painel de imagens 11).

Figura 27 – Painel de imagens 11 que apresenta o kimono com capa.
A) Figurino completo.
FONTE: 5 YEARS, 2004.
B) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show.
FONTE: 5 YEARS, 2002.
C) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show.
FONTE: GETTY IMAGES, 1973.
D) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show.
FONTE: GETTY IMAGES, 1973.
E) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show.
FONTE: GETTY IMAGES, 1973.

- **FIGURINO 09:** O figurino é composto somente por um macacão (tipo macaquito) e foi desenvolvido pelo fashion designer Kansai Yamamoto em 1973 para a *Ziggy Stardust Tour* (fig. 28 – painel de imagens 12).

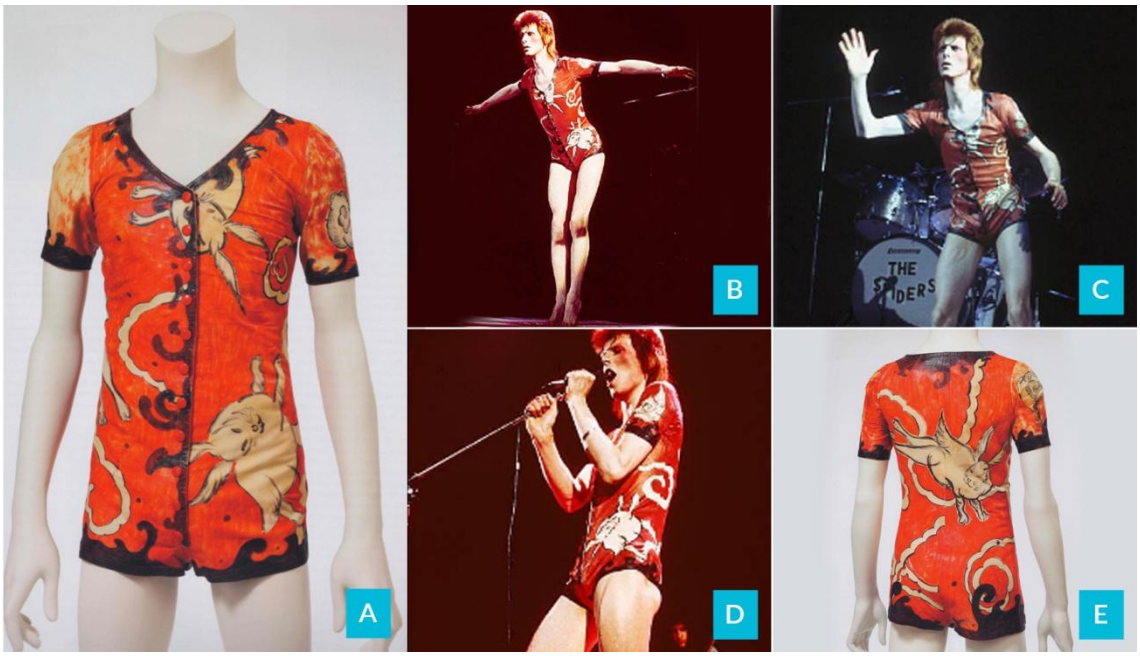


Figura 28 – Painel de imagens 12 que apresenta o macacão por Kansai Yamamoto.
A) Figurino completo.
FONTE: ANNOLA, 2016.
B) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show.
FONTE: GETTY IMAGES, 1973.
C) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show.
FONTE: GETTY IMAGES, 1973.
D) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show.
FONTE: EXPRESS, 2016.
E) Parte de trás deste figurino.
FONTE: A. G. NAUTTA COUTURE, 2016.

- **FIGURINO 10:** Esse figurino é composto por uma blusa manga longa em transparência preta com calça ornada com lantejoulas. Ele foi criado pelo fashion designer Kansai Yamamoto, em 1973. Bowie vestiu esse figurino para seu último show como Ziggy Stardust, na casa de espetáculos *Hammersmith Odeon*, em Londres, no dia 3 de Julho de 1973. Neste show, Bowie fez o anúncio surpresa que esse seria o último show dele (como Ziggy) e "das aranhas de Marte" (fig. 29 – painel de imagens 13).

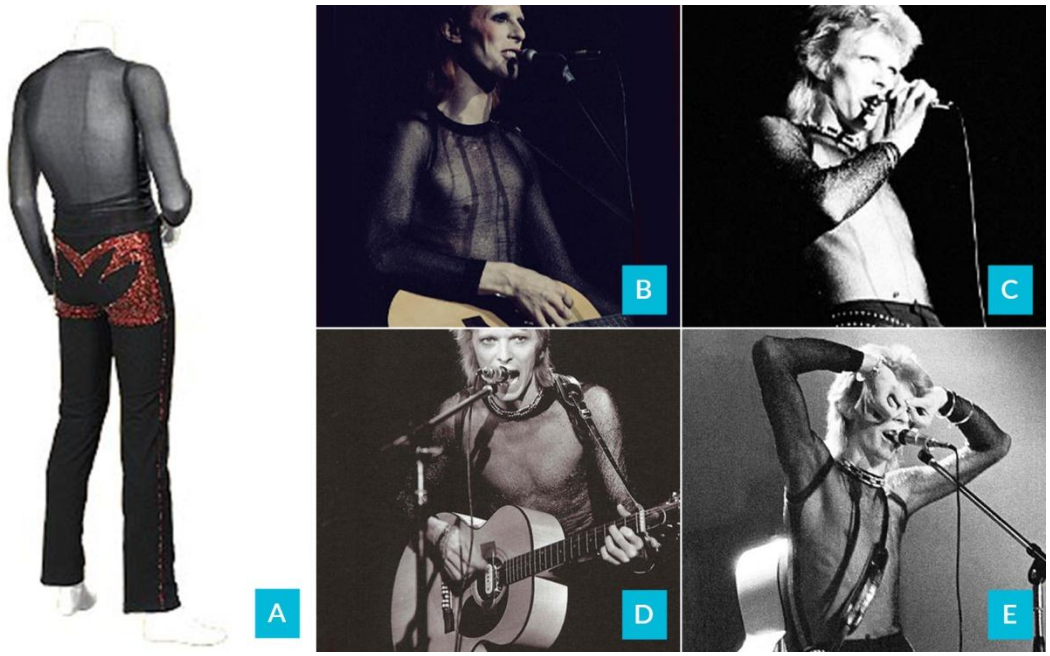


Figura 29 – Painel de imagens 13 que apresenta a blusa transparente e a calça bordada com lantejoulas por Kansai Yamamoto.
A) Figurino completo.
FONTE: 5 YEARS, 2004.
B) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show.
FONTE: GETTY IMAGES, 1973.
C) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show com alguns acessórios adicionais que não fazem parte deste figurino.
FONTE: GETTY IMAGES, 1973.
D) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show com um colar que não faz parte deste figurino.
FONTE: NEWS GARDEN, 2012.
E) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show com um colar que não faz parte deste figurino.
FONTE: GETTY IMAGES, 1973.

Esses são os figurinos que foram analisados e que compõem o desenvolvimento criativo da coleção de estampas do presente Trabalho de Conclusão de Curso.

Após todo o material coletado (imagens das maquiagens, do cabelo e dos figurinos), as metodologias foram aplicadas para dar sequencialidade ao desenvolvimento do trabalho e serão explanadas no tópico a seguir.

5. ADAPTAÇÕES E APLICAÇÕES DAS METODOLOGIAS

5.1 ANÁLISES DAS MAQUIAGENS, DO CABELO E DOS FIGURINOS: DNA DA IMAGEM DE MODA

1º PASSO – ESCOLHA DO MATERIAL A SER ANALISADO

Analisamos e retomamos, aqui, as fotografias das maquiagens, cabelo e figurinos apresentados no tópico 4, intitulado por "MATERIAIS IMAGÉTICOS: REFERÊNCIAS VISUAIS – MAQUIAGENS, CABELO E FIGURINOS". Só para reiterar, foram selecionadas 65 fotografias, que também formam painéis de referências visuais para a projetação da presente coleção.

As fotografias das duas maquiagens e do cabelo foram selecionadas (ver sub-tópicos 4.1 e 4.2) por suas características particulares e pela padronização de serem utilizados com várias composições dos figurinos. Esses objetos serão analisados separadamente dos acessórios e vestuários.

As fotografias dos dez figurinos também foram selecionadas (ver sub-tópico 4.3) e serão analisados um por um, separadamente.

2º PASSO – IDENTIFICAÇÃO DOS ELEMENTOS

Esquematizamos, a partir da lógica triádica da semiótica peirceana, uma abordagem sistemática para "construir" as análises de cada elemento, visando apreender os efeitos de sentido provenientes deles. A partir das teorias de Peirce, nomeamos essa primeira etapa de significação e definimos as características dela a seguir.

1. SIGNIFICAÇÃO

Esse é o momento de denotar, dissecando todo o objeto a ser analisado e descrevendo, quando for relevante para o item analisado, as formas, cores, texturas, materiais, movimentos, composições, caimentos corporais, enfim, os elementos gerais que constituem cada objeto. Explorar as propriedades sígnicas abordando a primeiridade, secundidade e terceiridade: Expor a capacidade (representação) do signo na sua relação com o objeto indicando os seus elementos e suas propriedades. Indicar quando cada objeto estudado e seus respectivos elementos atuam como ícones, índices e símbolos.

3º PASSO – NÍVEIS MAIS ALTOS DE SIGNIFICAÇÃO

Construímos o inventário denotativo a partir de "perguntas" relacionadas a cada elemento, sugeridas por Maciel e Miranda (2009): *"O que tal elemento conota (que associações são trazidas à mente)? Como os elementos se relacionam uns com os outros (correspondências internas, contrastes etc.)? Que conhecimentos culturais são exigidos a fim de ler o material?"*. Essas perguntas foram respondidas na segunda etapa, a partir da qual damos continuidade embasados em Peirce e nomeamos de objetivação.

2. OBJETIVAÇÃO

Esse é o momento para a discussão semântica, conotando detalhadamente e especificamente as referências que o signo faz por meio dos três aspectos sensoriais, indicativos e abstratos.

4º PASSO – FINALIZANDO A ANÁLISE

Atentamos ao objetivo da nossa análise e, assim, retomamos os detalhes que generalizam a discussão semântica e as conotações, dando continuidade com os fundamentos de Peirce à nossa abordagem, nomeando essa terceira, e última etapa da análise, de interpretação.

3. INTERPRETAÇÃO

Desenvolver conotações gerais dos objetos analisados, levando em consideração os efeitos que a interpretação causa no interpretante dinâmico dentro de um contexto. Para tanto, serão explanados os efeitos emocional, energético e lógico.

5º PASSO – RELATÓRIO

Construímos um relatório para unir as características dos objetos analisados, sejam nos níveis denotativos e/ou conotativos, apresentando os elementos, suas particularidades e generalizações, sendo possível notar a constante presença de alguns atributos e as semelhanças entre si. O relatório desenvolvido tem por objetivo indicar quais as características principais do personagem – identificadas através dos figurinos, maquiagens e cabelo – que foram utilizados como conceitos e referências visuais para o desenvolvimento das estampas que compõem a coleção STARGENDER deste Trabalho de Conclusão de Curso.

5.2 PROJETAÇÃO: ABORDAGEM AO PROCESSO CRIATIVO EM DESIGN DE SUPERFÍCIE

ETAPA 1.

O processo de criação iniciou-se com desenhos manuais em papel vegetal (desenvolvendo cópias sobre as formas que as imagens apresentavam) e off-set (desenhando elementos por meio da observação das referências visuais).

ETAPA 2.

Nesta etapa, utilizamos os painéis de imagens impressos, cada um com cinco fotografias, referentes aos objetos analisados. Decidimos manter as imagens coloridas, para não alterar as referências visuais, respeitando a cartela de cor que compunha cada elemento.

ETAPA 3.

Utilizamos papel manteiga sobre as imagens para desenhar o que se aparentava visualmente interessante em termos de formas, composição, ritmo e textura, copiando e desenvolvendo formas literais. Também houve desenhos feitos no papel off-set, obtidos por meio da observação dos elementos pertencentes as referências visuais.

ETAPA 4.

Iniciamos o processo de novos desenhos em cima das formas desenhadas obtidas a partir da cópia e da observação dos painéis de imagens. Esse exercício de constantes desenhos de elementos ocasionou um progresso, gerando novas formas com características distintas dos primeiros desenhos.

Em suma, copiamos as formas até que novos desenhos fossem gerados, chegando em formas diferenciadas e menos óbvias, proporcionando um leque variado de elementos para serem trabalhados na composição visual da Superfície.

ETAPA 5.

Escaneamos os desenhos para trabalhar a composição das estampas no software Adobe Photoshop e Adobe Illustrator, onde manipulamos, vetorizamos, ajustamos, redesenhamos, ampliamos, reduzimos, duplicamos, colorimos, enfim, atingimos

composições visuais satisfatórias que cumpriam com o planejamento criativo do autor e transmitiam os conceitos que deslancharam as suas concepções.

5.2.1 TÉCNICAS DE RAPPORT

Complementamos o desenvolvimento da composição visual de Rubim (2013) com as técnicas e conceitos do processo técnico-criativo do design de estamparia têxtil apresentados por Amanda Briggs-Goode no livro *Design de Estamparia Têxtil* (2014) e no presente trabalho, na seção 2.6 FUNDAMENTOS DO DESIGN DE SUPERFÍCIE, ESTAMPARIA TÊXTIL, TÉCNICAS PROJETIVAS E ATUAÇÃO DO DESIGNER. Indicamos, na descrição dos resultados que virá por sequência, a aplicação destas técnicas que serviram como base para dar continuidade ao processo criativo das superfícies/estampas têxteis. As técnicas de *rapport* utilizadas foram aplicadas no software Adobe Illustrator e, assim, concebemos as estampas da coleção STARGENDER.

6. DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS

Neste capítulo apresentamos detalhadamente todo o processo criativo: Das análises até as seis estampas que compõem a coleção.

6.1 ANÁLISE DAS MAQUIAGENS, DO CABELO E DOS FIGURINOS: DNA DA IMAGEM DE MODA – SEMIÓTICA PEIRCEANA

A investigação e o entendimento dos contextos histórico, social, cultural e político são fundamentais para a estruturação de um repertório do imaginário e das manifestações multiculturais do período abordado nesta pesquisa (fim da década de 1960 e início da década de 1970), que servem como instrumentos para o entendimento e a identificação dos elementos de linguagem visual e suas possíveis interpretações. Relembrando que o inventário interpretativo partirá, também, do repertório pessoal do analista. Assim, poderão ser estabelecidas as relações entre os elementos, formas, cores, texturas etc. e suas representações.

6.1.1 MAQUIAGEM 01: Vide figura 17 – painel de imagens: 01, p. 62.

A maquiagem é composta por pós e cremes coloridos da Índia. O Kajal indiano, uma espécie de delineador, na cor preta, é usado para marcar a linha dos cílios que sobressaem até a região das pálpebras. O rímel na cor preta é usado nos cílios. O rosto é marcado por manchas esfumaçadas na região da testa, das pálpebras dos olhos e das têmporas, nas cores vermelho, rosa e malva. Na testa há um círculo cintilante pintado na cor dourado com uma espécie de sombreado avermelhado em sua volta. A boca é marcada por batons em tons de rosa e vermelho. A base da maquiagem é totalmente branca, obtida através de pó de arroz, cobrindo todo o rosto e camuflando as sobrancelhas. Há espécies de cremes cintilantes sobre toda a maquiagem, que dá uma luminosidade à pele.

OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: AS PROPRIEDADES DA PRIMEIRIDADE, SECUNDIDADE E TERCEIRIDADE

O círculo com sombreado avermelhado está associado com a ideia de um portal de passagem, que geralmente é representado em filmes e imagens com formas circulares e sombreados/abrilhantados em sua volta. Essa associação só é possível pela semelhança visual do círculo maquiado na testa com essas representações.

A cor dourada, que representa os valiosos saberes e o precioso intelecto do personagem, se assemelha às características visuais do ouro.

A criação de um efeito nos olhos se assemelha visualmente com os cílios do personagem Alex, em *Laranja Mecânica*. Os olhos grandes e enfatizados pela maquiagem também nos levam a compreender a semelhança visual com as constantes representações do alienígena em filmes, animações, desenhos e relatos.

A maquiagem marcada pelo rosto branco se assemelha visualmente com a make utilizada pelos personagens do teatro Kabuki.

O efeito cintilante e prateado em todo o rosto se assemelha, visualmente, ao brilho das estrelas e da Lua, quando estes elementos são representados midiaticamente, além de se referir visualmente às constantes representações futurísticas na qual a cor prata está presente.

O batom se refere, através da semelhança, com a figura feminina e sensual. Esse elemento também diz respeito, por sua similaridade visual, com a maquiagem comumente utilizada na caracterização dos adeptos ao *Glam Rock*.

As regras e generalizações que são convencionadas dentro de um grupo que partilha dos mesmos valores e informações definem a atuação dos elementos a seguir e dos seus contextos, tendo suas propriedades, assim, como legi-signo.

A posição do círculo na testa e a localização do cérebro no alto da cabeça nos levam a entender a enfatização das características intelectuais do personagem. O cérebro que fica por "trás" do círculo, ligando um ao outro.

O forte esbranquiçamento da pele do rosto e o "sumiço" das sobrancelhas nos levam a enxergar o personagem com estranhamento. As marcações que dão volume e profundidade reforçam essa percepção. Deduzimos assim, porque essas características fogem da nossa realidade e conhecimento da aparência/estrutura facial naturalmente humana. Dessa forma, podemos associar tais características a seres não-humanos.

O brilho cintilante em todo o rosto está ligado ao comportamento extrovertido e visualmente impactante do *Glam Rock*. Entendemos a partir da ideia que convencionamos o brilho como a materialização daquilo que é o formoso, atrativo, fascinante e tem glamour.

Assim, os elementos analisados que atuam pela sua capacidade de representar através da semelhança (possuem similaridade com as mesmas características do objeto): O círculo com sombreamento torna-se ícone dos portais mitológicos que são caracterizados

por formas semelhantes a este elemento em representações midiáticas. A cor dourada, aplicada no círculo na testa, torna-se ícone do ouro por estar associada visualmente com a cor deste elemento. O delineador na região dos olhos torna-se ícone do personagem Alex (*Laranja Mecânica*) pela semelhança visual da aplicação do delineador em Ziggy, que foi inspirado Alex. A base branca, deixando todo o rosto branco, assemelha-se às maquiagens utilizadas no teatro Kabuki, tornando-se ícone do Kabuki justamente por essa semelhança visual. O efeito cintilante e prateado por toda a maquiagem, resultante dos cremes, torna-se ícone futurista com associação às representações midiáticas das estrelas e da Lua. O batom vermelho nos lábios torna-se ícone de feminilidade e são associados à maquiagem dos adeptos do *Glam Rock*.

Os índices são os elementos que, através de pistas que indicam proximidade, contiguidade etc., indicam uma outra "coisa". Os ícones tratados anteriormente são também índices de mudança de comportamento social, relacionados desde o gênero ao desenvolvimento das tecnologias que vislumbram um mundo futurista, mitológico, revelando as influências orientais, cinematográfica do filme *Laranja Mecânica* etc.

Os símbolos são elementos transmissores de mensagens que funcionam a partir das informações compartilhadas dentro de um grupo. Atuam como símbolos: A posição do círculo dourado maquiado na testa torna-se símbolo de sabedoria, visto que está ligado diretamente com a localização do cérebro, que é o órgão associado normativamente à intelectualidade. A pele esbranquiçada e as sobrancelhas camufladas são responsáveis por atribuir estranheza à maquiagem/personagem e tornam-se símbolos de estranhamento pelo fato de modificarem, visualmente, a estrutura do rosto humano. O efeito abrilhantado dos cremes cintilantes por toda a maquiagem torna-se símbolo da glamorização do *Rock'n'Roll,* por ser considerado um aspecto essencial no visual do movimento *Glam Rock*.

Assim como alguns elementos deram uma hierarquia visual aos figurinos, nessa maquiagem acontece o mesmo. O círculo dourado pintado na testa dá uma ordem significativa aos outros elementos da maquiagem, direcionando o olhar do observador para esta região do rosto. Podemos entender que essa ordem visual seja dada para enfatizar a região mais alta da cabeça, onde fica o cérebro. Esse entendimento nos faz compreender a referência das mensagens que o cérebro representa para nós: A capacidade intelectual e a inteligência. Podemos fazer, assim, a ligação do círculo dourado pintado no alto da testa

com o objetivo de enaltecer a sabedoria suprema e alto intelecto da mente, que é característico do personagem.

Além disso, o volume que a sombra avermelhada dá ao círculo faz com que ele aparente estar "aberto/abrindo" na pele. Essa percepção do círculo que se abre, mostrando o que está do outro lado (ou nos levando a um outro lugar), pode levar o nosso entendimento a uma ligação com a abertura dos portais mitológicos apresentados por Janus, *O Senhor dos Portais*. Tal referência da abertura de passagens pode ser entendida na maquiagem como um buraco, um portal – a própria passagem – para o interior do personagem e também como um meio de contato mais profundo dele com as pessoas, sendo capaz de "passar" os seus preciosos saberes aos outros. Podemos entender, também, que o dourado interno do círculo é uma referência clara ao amarelado flavescente do ouro, que é considerado o mais perfeito e precioso dos metais. Assim, entendemos que a interpretação dos "preciosos saberes" do personagem é uma referência à cor dourada que está ligada ao valor do ouro.

Ao observarmos os olhos, temos a representação da criação de um efeito semelhante à maquiagem do personagem Alex, no filme *Laranja Mecânica*, cujo personagem tinha um dos seus olhos marcado por grandes cílios desenhados/maquiados. Além disso, esse tipo de maquiagem cria um efeito que aumenta visualmente a região dos olhos. Assim, podemos entender uma segunda interpretação que os olhos grandes nos dão: Relacionamos tal característica com a imagem do ser extraterrestre. Identificamos a referência dessa interpretação a partir das representações constantes da figura do alienígena feitas em filmes, animações, desenhos e descritas em relatos nas quais temos uma figura alienígena de olhos grandes.

Podemos também observar que toda pele do rosto esbranquiçada, cobrindo até as sobrancelhas e tornando-as camufladas (ou "invisíveis"), somada às marcações que torna, visualmente, algumas áreas do rosto mais profundas que outras; são interpretadas como efeitos utilizados para causar estranhamento ao visual do personagem e caracterizá-lo como um ser de outro planeta.

A pele esbranquiçada também ganha uma segunda interpretação ao compreender a forte referência do teatro Kabuki sobre a construção do personagem. A maquiagem marcada pelo rosto branco, através de um tipo pó de arroz, é um elemento característico dessa manifestação artística oriental que visa, através disso, ter um impacto visual elevado ao extremo dos exageros.

O brilho prateado em todo o rosto, obtido através de cremes cintilantes, faz com que uma textura reluzente se uniformize por cima de toda maquiagem. Podemos compreender esse efeito como uma referência ao brilho das estrelas e a luz da Lua, que são componentes do universo e inalcançáveis pelo ser humano, mas alcançado por Ziggy. O mesmo brilho que também dá uma aparência prateada à pele nos permite interpretar essa feição metálica como uma alusão ao futurismo, onde as representações futurísticas – sejam espaciais ou não – tem a cor prata como um elemento que está presente constantemente representando o industrial e tecnológico. Entendemos também que esse efeito cintilante radiante referencia o glamour e a formosura que o visual do *Rock'n'Roll* passava nos anos de 1970, tanto que ficou conhecido como *Glam Rock*.

A presença da cor vermelha na maquiagem nos faz entender a referência feita à origem natal do personagem, que veio do planeta Marte, conhecido como o planeta vermelho. Essa cor pode ser interpretada como uma coloração natural do ser nascido nesse planeta.

A feminilidade se materializa nos lábios vermelhos. Entendemos essas referências a partir do vermelho, que é a cor arquetípica quando personifica a figura feminina em filmes, séries etc. Exemplo disso é a *sexy symbol* Marilyn Monroe no filme *O Pecado Mora ao Lado*, dirigido por Billy Wilder (1955), no qual a personagem, que é bela, sensual e feminina, usa batom vermelho; campanhas publicitárias direcionadas ao público feminino que comumente apresentam mulheres com batom vermelho, entre outras.

O batom também retoma a referência ao visual do *Glam Rock*, pois era um elemento essencial na caracterização daqueles que seguiram tal estilo.

6.1.1.1 *INTERPRETAÇÃO*

A partir dos elementos analisados, concluímos que esta maquiagem é responsável por caracterizar o personagem como um ser místico, sábio e de alto intelecto. O círculo dourado transforma-se em um verdadeiro portal, no qual os preciosos saberes que ele detém são transmitidos. Outra característica bem marcante é a referência feita ao filme *Laranja Mecânica* por meio das marcações nos cílios que fazem uma alusão ao personagem Alex. Podemos compreender também a forte influência oriental através da pele esbranquiçada que é bastante característica do teatro Kabuki. Além disso, também compreendemos que o *Glam Rock* se personifica no brilho cintilante e no batom vermelho que estão presentes nesta maquiagem. Já o brilho prateado dá um ar futurista à expressão

facial de Ziggy. Em suma, as características de portais mitológicos, dos preciosos saberes, do delineador que faz referência ao *Laranja Mecânica*, do teatro Kabuki, de futurista, de feminilidade e do *Glam Rock* são personificadas pelos ícones. Enquanto as características de sabedoria, estranheza e, também, do *Glam Rock*, são concretizados pelos símbolos.

6.1.1.1.2 *OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: ALGUNS EFEITOS DE SENTIDO*

A ideia do portal mitológico produz efeito emocional pelo fato de esse tipo de interpretação vir de estudos de mitos de um determinado povo, que, no caso, seriam os romanos. Além de estar associado às representações mitológicas, essa mensagem nos toma pelos sentimentos de um inventário imaginativo presente em filmes, séries, documentários etc., nos quais é possível ir de um lugar a outro totalmente distante, despertando o repertório lúdico que esse universo cinematográfico constrói no interpretante.

O efeito prateado em todo o rosto se assemelha, visualmente, ao das estrelas e da Lua. É um efeito emocional, pois parte do repertório pessoal e sentimental, visto que essa associação ao brilho das estrelas e da Lua vem das representações artísticas, mas, na realidade, nenhum desses dois elementos, efetivamente, tem essa cor. É uma interpretação subjetiva.

Os olhos grandes, também enfatizados pelo delineador, nos leva a compreender as constantes representações do alienígena em filmes, animações, desenhos e relatos acerca das representações extraterrestres.

A pele do rosto esbranquiçada, cobrindo as sobrancelhas, e as marcações que tornam algumas áreas do rosto mais profundas que outras, tomam o receptor pela sensação de estranhamento que esses elementos produzem, fazendo-o associar a imagem de um ser que não é humano.

O brilho prateado em todo o rosto é interpretado e associado ao brilho das estrelas e à luz da Lua. Tal interpretação desperta o lado sentimental no receptor da mensagem quando essas interpretações estão associadas às representações românticas que norteiam músicas, filmes, pinturas, a literatura, dentre outras manifestações artísticas. estimulando a alegria e a vontade de amar, com saudosismo, reviver momentos passados etc. Quando o brilho prateado é interpretado e associado a elementos futuristas, outros sentimentos, como a criatividade, evocando sentimentos de liberdade e espontaneidade, são despertados a

partir das representações futurísticas e fantasiosas na mídia, sendo que essas constituem o repertório pessoal do interpretante.

A presença da cor vermelha associada ao planeta Marte – o planeta vermelho – e a coloração natural do ser nascido nesse planeta abordam, mais uma vez, o repertório imaginativo provindo das representações midiáticas espaciais, despertando no interpretante sensações e sentimentos de criatividade e de espanto.

Além dos efeitos emocionais acima descritos, as referências baseiam-se também nos efeitos lógicos, a exemplo da cor dourada que produz esse efeito por ser a cor associada ao ouro e a sua preciosidade.

O delineador cria um efeito que se assemelha visualmente aos cílios do personagem Alex, em *Laranja Mecânica*. É um efeito lógico pelo fato do receptor da mensagem reconhecer tal referência visual por ter assistido ao filme.

A maquiagem marcada pelo rosto branco produz esse efeito pela compreensão através da reflexão feita a partir dessa característica como parte importante na caracterização utilizada no teatro Kabuki.

O brilho que também dá um efeito cintilante à pele referencia o glamour e o visual do *Glam Rock*. Entendemos dessa forma pois, "brilhar" era uma característica básica que a maquiagem desse estilo exigia.

O batom, que se refere à figura feminina, além de também ser um elemento comumente utilizado na caracterização dos adeptos ao *Glam Rock*, produz um efeito lógico pelo fato de batons vermelhos serem usados nas representações consideradas femininas. Além disso, o fato de o batom estar presente em todo tipo de maquiagem, incluindo a do *Glam Rock* – que era bastante extravagante –, também faz a associação desse elemento a tal estilo ser uma interpretação com efeito lógico.

6.1.2 MAQUIAGEM 02: Vide figura 18 – painel de imagens: 02, p. 63.

A maquiagem tem uma base avermelhada sobre todo o rosto, que diferencia a face do restante do corpo e também camufla as sobrancelhas (deixando-as invisíveis). Um tipo de raio pontiagudo azul, preto e vermelho é maquiado do centro da testa até a lateral-esquerda do maxilar. O rímel na cor preta é usado nos cílios. O rosto é marcado por manchas esfumaçadas na região da testa, das pálpebras dos olhos e das têmporas, nas cores vermelho e rosa. A boca é marcada por batons em tons de vermelho e malva. Há espécies de cremes cintilantes sobre toda a maquiagem, que dá uma luminosidade à pele.

OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: AS PROPRIEDADES DA PRIMEIRIDADE, SECUNDIDADE E TERCEIRIDADE

O raio tricolor maquiado no rosto está associado com às características deste elemento, que é um fenômeno natural que atinge a Terra e da sua presença nas representações midiáticas sobre o Apocalipse. Esse item nos leva a tal entendimento pela semelhança visual com essas representações midiáticas.

O brilho em partes do rosto está associado às representações futurísticas, nas quais a presença do metal que reluz é constante, e com o próprio glitter presente no visual do *Glam Rock*. Também compreendemos assim pela semelhança visual do brilho com essas associações.

A maquiagem marcada pela cor vermelha é associada à "cor" do planeta de origem do personagem – Marte, o planeta vermelho – através da proximidade visual da cor vermelha da maquiagem com a suposta cor de Marte. Fazemos uma associação à coloração natural dos seres que nasceram no planeta vermelho e, por isso, tem essa tonalidade avermelhada, visto que esta cor está presente na "pele" do personagem.

O batom e o rímel, aplicados nos lábios e nos cílios, estão associados às práticas do mundo feminino e são responsáveis por caracterizarem feminilidade. Além disso, também associamos esses itens ao *Glam Rock*, por fazerem parte da maquiagem utilizada pelos adeptos desse movimento.

As regras e generalizações que são convencionadas dentro de um grupo que partilha dos mesmos valores e informações definem a atuação dos elementos a seguir e dos seus contextos, tendo suas propriedades, assim, como legi-signo.

Observamos que a base avermelhada e as sobrancelhas invisíveis nos levam a enxergar o personagem com estranhamento. As marcações que dão volume e profundidade

no rosto reforçam essa percepção de estranheza. Assim, entendemos que tais características são responsáveis por atribuir estranheza ao personagem/maquiagem. Esse entendimento só é possível devido a nossa percepção e conhecimento da estética do rosto naturalmente humano, que não tem essas características. Logo, associamos tais aspectos a seres não–humanos.

Os olhos, enfatizados pelos cílios marcados de preto, estão associados à intelectualidade e à espiritualidade. Essa associação só é possível quando temos noção de que os olhos representam tais características para um determinado grupo que partilha dessa informação.

Os elementos que atuam pela sua capacidade de representar, através da semelhança, o objeto, caracterizam-se como ícones e são: O raio tricolor torna-se ícone do próprio raio que é um fenômeno natural caracterizado como uma luz emitida por um astro, além de estar associado às representações midiáticas apocalípticas que se assemelham visualmente com a forma deste elemento na maquiagem. O brilho em partes do rosto está associado à purpurina/glitter, que compunham as maquiagens dos adeptos do *Glam Rock*, além de estar ligado às representações do futurismo. Assim, esse elemento torna-se ícone futurista e do *Glam Rock.* A maquiagem marcada pela cor vermelha torna-se ícone de Marte pela semelhança com a cor do planeta vermelho. O batom e o rímel aplicados, respectivamente, nos lábios e nos cílios, tornam-se ícones de feminilidade por estarem associados visualmente às práticas do mundo feminino.

Os elementos transmissores de mensagens que funcionam a partir das informações compartilhadas dentro dum grupo atuam como símbolos e são: A pele avermelhada, as sobrancelhas camufladas e as marcações no rosto são símbolos de estranheza e responsáveis por caracterizar o personagem como um ser não–humano. Os olhos enfatizados pelos cílios tornam-se símbolos de intelectualidade e espiritualidade. A utilização de maquiagem em partes do rosto habitualmente associadas às práticas do mundo consideradas femininas tornam-se símbolos de androginia devido à mistura dos gêneros masculino e feminino.

O raio maquiado no rosto é um elemento com ênfase, e devido a sua escala (grande proporção) em relação aos outros elementos dá uma ordem significativa à maquiagem, direcionando o olhar do observador para este componente. O destaque ao raio tricolor serve para enfatizá-lo, podendo ser compreendido como o elemento mais importante da maquiagem. Assim podemos compreender as referências que este elemento

nos proporciona a partir da compreensão dos variados sentidos que ele tem, como a sua característica existencial de ser um fenômeno natural que "rasga" os céus e atinge a Terra através da sua irradiação luminosa. Podemos referenciar essa mensagem com a missão do extraterrestre messiânico de vir à Terra para salvá-la, que, assim como o raio vem do céu e atinge a terra, Ziggy rompe as galáxias e vem ao encontro do planeta e dos humanos. Também podemos compreender essa mensagem através do fenômeno do raio, que é uma intervenção súbita e brutal vinda do céu, uma criação que surge do nada, em estado ainda caótico ou que se descarrega eletricamente em uma tempestade. Esse elemento está constantemente presente nas representações em cenas de desastres ambientais e sobrenaturais de filmes, séries e documentários. Podemos atribuir essas características ao personagem pelo seu período de existência (1972-73), que tinha um contexto ameaçado de um suposto "fim da humanidade", sendo um dos motivadores dessa causa as catástrofes naturais que proporcionaram essa fase em clima de Apocalipse.

Podemos também observar que alguns elementos são utilizados para causar estranhamento ao visual do personagem e caracterizá-lo como um ser de outro planeta. Estes elementos são: A base avermelhada sobre todo o rosto (cobrindo e camuflando as sobrancelhas, tornando-as invisíveis) e as marcações avermelhadas (que tornam, visualmente, algumas áreas do rosto mais profundas do que outras). Podemos compreender assim, pois tais aspectos são incomuns na estrutura facial dos seres humanos.

Os cílios marcados de preto contrastam com o vermelho do raio e servem para enfatizar a região dos olhos. Os olhos estão associados à percepção intelectual, além de ficarem popularmente conhecidos como "as janelas para a alma". Assim, entendemos esse elemento como uma referência à inteligência e ao espírito do personagem, que, através dos olhos, os seres humanos podem "ver" a sua alma (o seu interior) para ter acesso aos seus conhecimentos supremos.

O brilho em todo o rosto, obtido através de cremes cintilantes, faz com que uma textura reluzente se uniformize em partes da maquiagem, dando um leve efeito metalizado à pele. Podemos compreender esse efeito como uma referência ao metalizado das representações futurísticas – sejam espaciais ou não –, nas quais a cor prata é um elemento que está presente constantemente representando o industrial e tecnológico. Além disso, também podemos entender que esse efeito cintilante referencia o glamour e a formosura que o visual do *Glam Rock* tinha, pois como já foi dito, brilhar era uma característica fundamental para este movimento.

A presença da cor vermelha na maquiagem (no raio, na pele e nos lábios) mais uma vez nos faz compreender a referência feita à origem natal do personagem, que veio do planeta Marte, conhecido como o planeta vermelho. Essa cor pode ser interpretada como uma coloração natural do ser nascido nesse planeta.

Observamos também que a feminilidade se materializa nas marcações dos cílios e no batom dos lábios. Entendemos essas referências a partir da compreensão de que essas partes do rosto maquiadas são comumente associadas às práticas consideradas do meio feminino. A aplicação de maquiagem em regiões que são de práticas femininas (como os lábios, os cílios etc) em um rosto masculino (do artista que é homem) é associada à androginia, visto que esta particularidade mistura ambos os gêneros, torna-os identificáveis e mais que isso: Cria um novo gênero.

6.1.2.1 *INTERPRETAÇÃO*

A partir dos elementos analisados, concluímos que essa maquiagem é figurativa e responsável por transmitir mensagens através do raio tricolor presente na maquiagem. Este elemento está associado a sua característica existencial de ser um fenômeno natural que atinge a Terra e, além disso, faz parte de representações midiáticas que retratam situações apocalípticas, geralmente em contextos de fortes tempestades. Essas características são associadas à vinda de um extraterrestre messiânico que tem a missão de salvar a humanidade do seu suposto fim apocalíptico. Uma característica particular desta maquiagem é o seu poder de causar estranheza ao personagem por meio das seguintes características: A base avermelhada que cobre toda a pele do rosto; o efeito da base que cobre e camufla as sobrancelhas e as marcações vermelhas que dão volume e profundidade ao rosto. Além disso, os olhos são enfatizados pelos cílios marcados por rímel preto, que são interpretados como “as janelas da alma” intelectual do personagem. O brilho presente na maquiagem é responsável por dar um ar futurista, além de estar associado ao glitter e o glamour marcantes do *Glam Rock*. A cor vermelha é predominante e responsável por caracterizar o personagem como um ser natural do planeta vermelho, Marte. A androginia se faz presente através das marcações dos cílios e do batom nos lábios que estão associadas à feminilidade. As características da maquiagem de um ser marciano messiânico, futurista, *Glam Rock* e feminilidade são personificadas por meio dos ícones que referenciam os elementos que estão associados por meio das suas semelhanças visuais. Enquanto os

símbolos, por outro lado, enfatizam as características de estranheza, intelectualidade, espiritualidade e androginia.

6.1.2.1.2 *OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: ALGUNS EFEITOS DE SENTIDO*

O raio tricolor produz efeitos emocionais por estar associado a um ser extraterrestre, messias que vive em um contexto apocalíptico, despertando no interpretante o sentimento de estranhamento, medo e espanto.

A base vermelha sobre todo o rosto, deixando a pele avermelhada, as sobrancelhas camufladas e as marcações vermelhas no rosto causam estranhamento no interpretante, despertando sentimento de espanto e estranheza por serem características que afastam a figura do personagem da estrutura fácil humana que estamos habituados a ver.

A cor vermelha predominante na maquiagem está associada aos seres naturais de Marte, como se fosse uma cor "natural" dos marcianos, despertando o repertório imaginativo do interpretante e tomando-o pela sua qualidade de criatividade ao fazer tal associação.

Os olhos, que são enfatizados pelos cílios, são interpretados como representantes da percepção intelectual e como a "janela da alma". Essa interpretação produz um efeito lógico por esse tipo associação estar ligado a um determinado grupo onde essa mensagem se torna válida.

As marcações nos cílios e o batom nos lábios são associadas habitualmente à feminilidade, e neste contexto em que estes elementos são aplicados em um rosto masculino, podemos interpretar normativamente a androginia, por se caracterizar pelas misturas dos aspectos de ambos os gêneros.

6.1.3 CABELO: Vide figura 19 – painel de imagens: 03, p. 65.

O cabelo tem o tipo de corte mullet, que é assimétrico, sendo caracterizado por ser curto na frente (franja), em cima e nas laterais, mantendo apenas a parte de trás alongada até os ombros. A parte de cima tem um efeito espetado, causado pelo corte repicado e pela textura do fio capilar, enquanto as laterais e a traseira são lisas com leves volumes. A coloração do cabelo como um todo é um tipo de vermelho-alaranjado.

OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: AS PROPRIEDADES DA PRIMEIRIDADE, SECUNDIDADE E TERCEIRIDADE

Os elementos não possuem similaridade visual em termos de cores, materiais, formas etc. que os tornem com propriedade de quali-signo.

As regras e generalizações que são convencionadas dentro de um grupo que partilha dos mesmos valores e informações definem a atuação dos elementos a seguir e dos seus contextos, tendo suas propriedades, assim, como legi-signo.

O tipo de corte (mullet) é um instrumento responsável por atribuir características de inovação ao cabelo/personagem. Entendemos dessa forma, pois o cenário do *Rock'n'Roll* que fazia parte do período em que o personagem estava inserido se caracterizava por um visual em que os cabelos dos artistas eram longos. Assim, essa associação só é possível pelo conhecimento sobre tal fato histórico.

A cor vermelha das madeixas pode ser associada aos "seres" de Marte, o planeta vermelho, como se fosse uma cor predominante dos indivíduos nascidos lá. O tom vermelho-alaranjado era considerado incomum para o período, pois esse tipo de cor não era utilizado nas cabeleiras e, para atingir tal tonalidade, foi necessário misturar variações de cores/tons de tinturas para cabelo. Em suma, o papel desempenhado pela cor é de atribuir diferenciação para o cabelo/personagem, visto que o visual dos *rockstar* da época estudada se caracterizava pela cor dos cabelos serem pretos, castanhos ou loiros. Essa diferenciação só é possível ao conhecer o contexto do *Rock'n'Roll* em que o personagem estava inserido.

Os elementos transmissores de mensagens que funcionam a partir das informações compartilhadas dentro de um grupo atuam como símbolos e são: O corte do cabelo, mullet, torna-se símbolo de inovação quando associada ao contexto do *Rock'n'Roll* no qual o visual dos *rockstars,* na época do personagem, era marcado por cabelos longos. A cor vermelho-alaranjado torna-se símbolo de diferenciação quando também é associada ao contexto em que os *rockstars* tinham seus longos cabelos nas cores "naturais" preto, castanho e louro.

O corte mullet, até então nunca adotado por um *rockstar* no seu visual, pode ser interpretado como uma forma de inovação diante deste grupo. Além disso, podemos compreender que a massificação do visual do personagem se deve, principalmente, a esta característica de ser uma novidade, pois após Ziggy Stardust vir à tona midiaticamente com tal tipo de corte, este virou uma verdadeira febre e foi adotado não somente entre o público

do personagem, como entre outras estrelas do rock/*Glam Rock* e outros públicos. Em suma, esse elemento tornou-se uma ferramenta de inovação para o cabelo/personagem.

A cor vermelha e o tom vermelho-alaranjado tornam-se mais um recurso que caracteriza diferenciação para o cabelo/personagem, pois até então era quase uma raridade os cabelos saírem das cores preto, marrom e louro.

A junção dessas duas características (o corte com a coloração) é um instrumento de inovação e diferenciação utilizado para chocar, encantando e causando curiosidade no público, pois todo o visual roqueiro desse período tinha cor de azul-jeans e era caracterizado pelos cabelos longos e escuros. Por fim, esse elemento, observando o personagem por completo, torna-se o mais gritante, atraindo o olhar do observador, automaticamente, para ele.

6.1.3.1 *INTERPRETAÇÃO*

A partir dos elementos analisados, concluímos que este cabelo é um elemento de renovação e impactação para todos que norteavam o mundo do *Rock'n'Roll* da década de 1970. A renovação se personifica no corte mullet que caracteriza a inovação que o rock desta década necessitava, visto que todo este contexto estava monótono e precisava inovar. Já a cor vermelho-alaranjado desempenha um papel importantíssimo para atribuir diferenciação ao personagem/artista, principalmente em comparação com os outros *rockstar*, além de impactar o público com esta cor totalmente diferenciada. Essas duas características são personificadas pelos símbolos que enfatizam tais características inovadoras e diferenciadas.

6.1.3.1.2 *OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: ALGUNS EFEITOS DE SENTIDO*

O corte mullet é interpretado como elemento inovador. Essa interpretação produz efeito lógico no interpretante por entender que o tipo dos cabelos dos *rockstar*/roqueiros que faziam parte do contexto em que o personagem estava inserido se caracterizava por serem longos. Assim, este elemento é o responsável por trazer "a novidade" para o visual dos *rockstar*.

A cor vermelho-alaranjado é interpretada como elemento de diferenciação. Assim como a característica do corte, essa interpretação produz efeito lógico no interpretante por entender o contexto do *Rock'n'Roll* da década de 1970 e compreender que as cores dos

cabelos que compunham o visual dos *rockstars*/roqueiros eram pretos, castanhos ou loiros. Assim, por se diferenciar dessas três cores, o vermelho-alaranjado é interpretado normativamente como tal.

6.1.4 FIGURINO 01: vide figura 20 – painel de imagens: 04, p. 66.

O figurino é composto por uma jaqueta de gola careca com zíper central na cor bordô. A calça, que combina com a jaqueta, se afunilana parte inferior do joelho e "termina" sendo coberta pelas botas. A jaqueta e a calça são feitas de tecido matelassê (tecido maquinetado, deixando as formas em alto-relevo), nas cores azul, vermelho e dourado, com elementos estampados similares às estampas dos figurinos utilizados no teatro Kabuki. As botas estilo montaria são feitas de PVC na cor bordô com cadarços na cor verde.

OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: AS PROPRIEDADES DA PRIMEIRIDADE, SECUNDIDADE E TERCEIRIDADE

Através da capacidade de semelhança e qualidade visual/sensorial, os elementos a seguir se referem a seu objeto (referência) por meio da similaridade em termos de cores, materiais, formas etc, e tem propriedade de quali-signo:

Os elementos estampados (ornamentos dourados) que estão presentes na jaqueta e na calça fazem referência, através da semelhança, às estampas ornamentadas características dos trajes do teatro Kabuki, atribuindo ao figurino/personagem influências artísticas orientais.

As formas estampadas nas cores azul e vermelho marcando a região da pélvis insinuam, através da semelhança, uma ligação com as referências estéticas dos trajes utilizados pelos personagens que usam uma espécie de frauda/protetor peniano, no filme *Laranja Mecânica*. As botas estilo montaria reforçam essa referência aos trajes com inspiração neste filme, no qual as composições dos figurinos de seus personagens caracterizam-se pelo acabamento nas barras das calças sendo postas dentro das botas.

Além disso, a composição do presente figurino analisado e dos figurinos utilizados pelos personagens no filme *Laranja Mecânica* são caracterizados pela similaridade com os trajes militares.

As regras e generalizações que são convencionadas dentro de um grupo que partilha dos mesmos valores e informações definem a atuação dos elementos a seguir e dos seus contextos, tendo suas propriedades, assim, como legi-signo.

A modelagem reta da jaqueta e da calça somadas à aparência acolchoada dão à silhueta do figurino uma referência aos trajes dos astronautas. Entendemos assim, a partir do nosso conhecimento, que se convencionou na silhueta estofada de um macacão utilizado por esses "viajantes" espaciais.

Assim, os elementos analisados que tem o quali-signo como propriedade são ícones. Atuam pela capacidade de representar através da semelhança: Os elementos estampados (ornamentos dourados) são ícones responsáveis por atribuir referências orientais ao figurino/personagem através da semelhança aos ornamentos característicos dos trajes utilizados no teatro Kabuki. As formas estampadas nas cores azul e vermelho, através das marcações na região da pélvis, tornam-se ícones através semelhança com as referências estéticas dos personagens que utilizam uma espécie de frauda/protetor peniano, no filme *Laranja Mecânica*.

Os elementos transmissores de mensagens que funcionam a partir das informações compartilhadas dentro de um grupo atuam como símbolos e são: A modelagem reta somada à aparência acolchoada da silhueta podem ser consideradas símbolo dos trajes espaciais por nos fazerem entender tal referência através desses trajes partindo do repertório em que se convencionalizou que essas características fizessem parte do tipo de macacão utilizado por esses profissionais. As botas estilo montaria tornam-se símbolos que referenciam o militarismo através da composição que remete aos trajes dos soldados, permitindo-nos essa associação quando entendemos que tais características – as barras das calças cobertas pelas botas – somadas à calça e à jaqueta constituem esse tipo de vestuário.

Os elementos estampados que estão presentes na jaqueta e na calça fazem referência à composição dos ornamentos característicos das estampas dos trajes utilizados no teatro Kabuki. Podemos compreender que este figurino é responsável por atribuir referências orientais ao personagem, mesmo fazendo parte da fase inicial dele.

Também podemos observar que as formas estampadas no tecido nas cores azul e vermelha fazem uma marcação na região da pélvis, que evidencia as influências estéticas provenientes do filme *Laranja Mecânica*, no qual os personagens utilizam uma espécie de frauda/protetor peniano que se assemelha a este desenho.

A modelagem reta da jaqueta e da calça somadas à aparência acolchoada causada pelo tecido matelassê dão à silhueta do figurino um *shape* espacial, referenciando as roupas dos astronautas, que são retas e estofadas. Entendemos essa referência a partir do período em que o personagem estava inserido, no qual o acontecimento da ida do homem à Lua foi o passo mais próximo de que o ser humano estava do futuro. Nada melhor que referenciar o tipo de roupa que foi, literalmente, ao espaço. Assim, as observações de tais acontecimentos que concretizavam um futuro tecnológico deram uma segunda característica ao figurino, o de futurista.

As botas estilo montaria dão ao figurino um ar militar, referenciando a composição característica dos trajes dos soldados. Podemos entender que esta referência atribui ao figurino/personagem alusões feitas ao posicionamento desempenhado por este combatente, que, em muitas representações midiáticas, tem a missão de salvar aqueles que estão em perigo. Associamos essa atribuição subjetiva do guerreiro ao papel de messias desempenhado por Ziggy ao vir à Terra com a missão de salvar a humanidade do seu suposto fim.

6.1.4.1 *INTERPRETAÇÃO*

Ao observarmos todos estes elementos, chegamos a um figurino espacial com influências militares e orientais. Essas características são reforçadas através dos ícones, que referenciam as estampa semelhantes com as dos figurinos utilizados no teatro Kabuki, além de fazer alusão aos trajes utilizados pelos protagonistas do filme *Laranja Mecânica*. Os símbolos nos levam a entender que a aparência principal do figurino – como dito no início deste parágrafo, um *shape* espacial militar – é convencionalizada a partir dos elementos que propõem ao figurino esta silhueta, como a modelagem do conjunto, o tipo de tecido utilizado e as botas – referências feitas aos trajes militares.

6.1.4.1.2 *OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: ALGUNS EFEITOS DE SENTIDO*

A combinação da jaqueta com a calça que “terminam” sendo cobertas pelas botas estilo montaria dão ao personagem uma característica militar, através similaridade com a composição dos trajes militares. Essa particularidade é interpretada como uma alusão feita à missão do soldado que, em sua maioria, resulta no salvamento de pessoas que estão em perigo. Assim, ligamos toda essa interpretação com a figura de messias assumida por

Ziggy, que tem como responsabilidade salvar a humanidade do seu suposto fim. Dessa forma, levamos em consideração que as associações feitas produz efeitos emocionais por tomar o interpretante pelos sentimentos de crença, fé e admiração, visto que o papel messiânico é dependente de um estado de credulidade do interpretante para que ele funcione, e a admiração para que a associação com a missão de "salvar vidas" também dê certo.

Os elementos estampados (ornamentos dourados) são associados às estampas utilizadas pelo teatro Kabuki. Essa interpretação só é pertinente quando conhecemos os figurinos característicos desse tipo de teatro. Assim, o efeito dessa associação é lógico pelo fato de tal interpretação ser dependente dessa condição.

Os elementos estampados (as formas nas cores azul e vermelho, que marcam a região da pélvis) que estão presentes no figurino são interpretados como referências feitas aos figurinos do filme *Laranja Mecânica*. Essa interpretação, de uma semelhança com as referências estéticas dos personagens que utilizam uma espécie de fralda/protetor peniano, só é possível quando entendemos a influência direta e proposital que este filme teve sobre o figurino de Ziggy.

A modelagem e o tipo de tecido referenciam os trajes espaciais. Tais referências a esses trajes caracterizam o figurino como futurista. A interpretação que esses elementos produzem parte de um repertório convencionalizado, no qual esses aspectos dos trajes estão associados aos astronautas e as representações futuristas.

6.1.5 FIGURINO 02: vide figura 21 – painel de imagens: 05, p. 67.

Este figurino se assemelha com as características do FIGURINO 01. Ele é composto por uma jaqueta de gola padre com zíper central. A calça, combinando com a jaqueta, se afunila na parte inferior do joelho e "termina" sendo coberta pelas botas. A jaqueta e a calça também são feitas de tecido matelassê, nas cores cinza e verde. Os elementos estampados são geométricos, dispostos aleatoriamente com formas quadradas, listradas e retangulares. As botas estilo montaria são feitas de PVC na cor bege com cadarços na mesma cor em um tom mais escuro.

OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: AS PROPRIEDADES DA PRIMEIRIDADE, SECUNDIDADE E TERCEIRIDADE

A padronagem geométrica presente no macacão é responsável por dar um ar futurista ao figurino. Este elemento nos leva a tal associação pela semelhança visual com as representações e expressões das obras artísticas e representações midiáticas que parte do futurismo.

A modelagem, o tipo da jaqueta, o tipo da calça e o estilo das botas são associados aos trajes militares. Também compreendemos assim. pela semelhança visual do conjunto com esse tipo de traje.

O tecido matelassê, que dá uma aparência estufada à silhueta, é associado aos trajes espaciais, também pela semelhança visual.

Também podemos observar a influência que o filme *Laranja Mecânica* exerceu sobre este figurino. Podemos compreender dessa forma, quando conhecemos a importância e influência desse filme para a fase inicial do personagem.

Assim, os elementos analisados que tem o quali-signo como propriedade são ícones. Atuam pela capacidade de representar através da semelhança: A padronagem geométrica que compõe a jaqueta e a calça torna-se ícone futurista. A modelagem, o tipo de jaqueta/calça e as botas tornam-se ícones militares. O tecido matelassê e a aparência acolchoada da silhueta tornam-se ícones dos trajes espaciais.

Os elementos transmissores de mensagens que funcionam a partir das informações compartilhadas dentro dum grupo atuam como símbolos e são: A composição do figurino que é interpretada como uma inspiração feita aos figurinos utilizados pelos personagens do filme *Laranja Mecânica*, tornando-se símbolo dessa referência.

Os elementos estampados na jaqueta e na calça são formas retas, compostas por triângulos, quadrados, retângulos e combinações de linhas, que fazem uma composição visual geometrizada semelhante às obras do movimento artístico futurista, cujas manifestações se expressavam através de um tipo de dinamismo mecânico, que criava efeitos de movimentos e sequência, aliadas às cores contrastantes e artificiais; tudo isso para representar um pensamento estimulador do progresso industrial e tecnológico e, por consequência, desvalorizando a tradição e moralismo. Trazendo tais pensamentos para a conjuntura do personagem, pode-se observar mais uma vez a inspiração futurista fazendo parte da composição dele. Além de que, nas representações midiáticas, o extraterrestre também está associado diretamente ao desenvolvimento tecnológico, através de discos voadores e máquinas que apresentam essa estética dinâmica e engenhosamente geométrica.

A silhueta e o caimento do figurino, graças ao tipo da jaqueta e da calça, somadas às botas estilo montaria que cobrem a barra da calça, mais uma vez remetem à composição e aos modelos dos trajes militares, que geralmente são compostos por um visual uniforme, constituído por um conjunto reto e sério. Podemos compreender o sentido dessa referência quando associamos os trajes à posição dos militares diante de situações de calamidades, como nas guerras, que são verdadeiros cenários apocalípticos, nos quais os militares exercem papéis de líderes, comandando exércitos ou operações, com o objetivo de salvar aqueles que estão expostos a perigos. Assim, podemos associar a figura do líder militar, que resgata os indefesos e é posto como herói, com o personagem Ziggy Stardust, visto que este é um suposto messias, que promete salvar a humanidade, mas a diferença é que ele perde o foco nessa missão de salvação, e começa a buscar a admiração dos "salvos", ou seja, a adoração dos fãs que o seu tão sonhado sucesso poderia lhe proporcionar.

Além disso, o tecido matelassê dá uma aparência estufada à silhueta, por meio da qual entendemos mais uma referência feita aos trajes espaciais, referenciando o marco-histórico, a ida do homem a Lua, que trouxe à tona não somente as roupas estufadas dos astronautas, como a curiosidade, interesse e fascínio por tudo que envolvesse o universo e seus componentes.

Nesse figurino ainda podemos compreender a forte influência que o filme *Laranja Mecânica* exerceu sobre a imagem de Ziggy Stardust, no qual os trajes dos personagens são fortes referências na construção inicial dos figurinos, como este, que, inclusive, foi desenvolvido nessa fase.

6.1.5.1 *INTERPRETAÇÃO*

Após observarmos todos estes elementos, chegamos a um figurino espacial caracteristicamente futurista e militar. Além disso, este objeto analisado faz referência aos trajes espaciais, utilizados pelos astronautas e reforça a ideia de ter explorado e vivido fora da Terra. Tais características do figurino são acentuadas por meio dos ícones que referenciam os traços futuristas, militares e os trajes espaciais. O símbolo representa a influência do filme *Laranja Mecânica* sobre este figurino.

6.1.5.1.2 *OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: ALGUNS EFEITOS DE SENTIDO*

A associação com os trajes militares leva à interpretação de um soldado em uma posição de líder, que, em uma das suas missões, tem que salvar os que estão em perigo e,

consequentemente, será considerado como herói, seja pelos salvos ou pelos que testemunharam tal acontecido. Essa interpretação produz efeito emocional no receptor da mensagem por envolver o repertório pessoal do interpretante, tomando-o através das emoções causadas pela mídia e pelo imaginário que envolvem comumente a figura do soldado, que vai à guerra para dar seu sangue por inocentes e voltar como um verdadeiro herói.

A silhueta estufada é associada aos trajes espaciais, recuperando o repertório de conhecimentos sobre o fato histórico em que o homem foi à Lua. Essa associação dos trajes com os tripulantes e a própria viagem espacial despertam admiração, tomando o interpretante pelo impacto que foi esse acontecimento para o período em que ocorreu e o levando ao fascínio, à curiosidade sobre tudo que envolva esse universo que estava inicialmente sendo explorado.

A padronagem geométrica e, ao mesmo tempo dinâmica, toma o receptor pela sua capacidade de associar tal elemento àquilo que é industrial, pelos traços retilíneos e engenhosos das máquinas. Essa interpretação produz um efeito lógico pelo fato de essa associação ser habitualmente ligada a expressões visuais semelhantes, e como o futurismo é um movimento bastante associado, torna tal interpretação conveniente/pertinente.

As influências do filme *Laranja Mecânica* são diretas e propositais na construção dos figurinos da fase inicial de Ziggy (e este é um deles). Sabendo disso, o interpretante é levado a deduzir que tal influência fará parte do figurino, sem precisar de grandes pistas visuais ou elementos que o levem a tal entendimento.

6.1.6 FIGURINO 03: Vide figura 22 – painel de imagens: 06, p. 68.

Esse figurino é composto por uma jaqueta com zíper central e calças combinando no modelo estilo capri, que se afunilam e terminam na altura das panturrilhas. São feitas de tecidos metalizados e enrijecidos, com listras mais grossas nas cores rosa e azul, intercaladas por listras mais finas em branco. Os ombros são acentuados por ombreiras, visualmente pontiagudas, com finas listras em laranja e prata, alternando com listras mais grossas, em verde limão. Estas listras também são encontradas na gola pontuda. Os punhos e o cós da jaqueta (uma espécie de debrum) são feitos de elástico na cor marrom, que dão uma afunilada nessas partes do figurino. O traje é completado com botas de cano longo feitas de PVC vermelho e saltos de plataforma na cor preta.

OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: AS PROPRIEDADES DA PRIMEIRIDADE, SECUNDIDADE E TERCEIRIDADE

Através da capacidade de semelhança e qualidade visual/sensorial, os elementos a seguir se referem a seu objeto (referência) através da similaridade em termos de cores, materiais, formas etc. e têm propriedade de quali-signo.

As ombreiras e a gola, que fazem referências aos trajes militares, caracterizam a masculinidade.

A silhueta marcada, o perfil magro, as botas de cano longo vermelha de salto plataforma somadas às cores rosa e azul (cintilantes), laranja e verde limão (neon) dão características femininas ao figurino.

O padrão geométrico das listras, a gola pontuda e parcialmente grande, as ombreiras exageradas, os materiais sintéticos utilizados (como os tecidos metalizados e o PVC) e as cores cintilantes e neon são propriedades que caracterizam as representações futuristas.

As regras e generalizações que são convencionadas dentro de um grupo que partilha dos mesmos valores e informações definem a atuação dos elementos a seguir e dos seus contextos, tendo suas propriedades, assim, como legi-signo.

Os padrões de listras, as botas cano longo de salto plataforma, a abertura em "V" da jaqueta são elementos que caracterizam o verticalismo (aumentando a altura corporal) e a estranheza do personagem.

A combinação de formas consideradas femininas (silhueta marcada, perfil magro, botas vermelhas de salto plataforma, cores rosa e azul – cintilantes – laranja e verde-limão – neon –) e masculinas (ombreiras pontiagudas, gola e as botas de cano longo) representam aparência ambígua do personagem, caracterizando a androginia.

Assim, os elementos analisados que atuam pela capacidade de representar, através da semelhança, o seu objeto são caracterizados como ícones e são: As ombreiras e a gola são ícones que referenciam os trajes militares, caracterizando-se pela sua semelhança visual com esta referência. A silhueta marcada e o perfil magro tornam-se ícones de feminilidade através da similaridade com o corpo da mulher. Além disso, botas de cano longo vermelha de salto plataforma, cores cintilantes e neon são ícones que ajudam a representar, através da semelhança, características dos padrões femininos. As listras, a gola pontuda e parcialmente grande, as ombreiras exageradas, os materiais sintéticos utilizados

(tecidos metalizados/PVC) e as cores cintilantes/neon atuam como ícones futuristas, através da semelhança nas representações do futurismo.

Os elementos transmissores de mensagens que funcionam a partir das informações compartilhadas dentro de um grupo atuam como símbolos e são: Os padrões de listras, as botas cano longo de salto plataforma, a abertura em "V" da jaqueta são símbolos responsáveis por caracterizar o verticalismo (aumentando a altura corporal) e atribuir estranheza ao personagem. A combinação de formas femininas (silhueta marcada, perfil magro, botas vermelhas de salto plataforma, cores rosa e azul – cintilantes –) e masculinas (ombreiras pontiagudas, gola e as botas de cano longo) tornam-se símbolos representantes da androginia.

Os padrões de listras que estão presentes na jaqueta e na calça, reforçadas pelas botas com salto plataforma e pelo corte/abertura em "V" da jaqueta, são elementos que contribuem para a exaltação da verticalidade corporal (altura). Esses recursos podem ser interpretados como formas para aumentar a silhueta, dando ênfase a esse verticalismo. As botas com salto plataforma são os únicos elementos que, em sua função literal, servem para aumentar a altura corporal.

Ainda em relação à silhueta, que, além de ser aumentada verticalmente, é também enfatizada pelo ajuste ao corpo demasiadamente magro.

Essas características, o verticalismo e o ajuste ao corpo, dão um sentimento de ausência de qualquer tipo de movimento, demonstrando um equilíbrio simétrico e repetido, que dá certo estranhamento à proporção corporal e ao próprio personagem.

As ombreiras e a gola pontiaguda são elementos focais que, através das formas (horizontal) e cores (laranja, prata e verde-limão), dão uma hierarquia contrastante, chamando atenção para essa parte do figurino e pondo uma ordem significativa no visual, puxando o olhar do observador para essa área. Essa característica dá ao figurino características dos trajes militares.

O padrão geométrico das listras, a gola pontuda e parcialmente grande, as ombreiras exageradas, os materiais sintéticos utilizados (como os tecidos metalizados e o PVC) associados às cores cintilantes e neon, são elementos que caracterizam o figurino como futurístico. Esse *shape* do traje evidencia a construção visual de uma criatura alienígena evoluída com inteligência superior. Além disso, esses elementos constituem a representação do imaginário ocidental acerca dos seres extraterrestres, visto que são

utilizados em representações futurísticas/alienígenas contemporâneas, com as tintas neon e o látex.

Retomando o enfático ajuste da silhueta magra, o figurino é marcado pelos traços de feminilidade dados por esse perfil magro, pelas botas de PVC vermelho com salto plataforma e pelas cores rosa (cintilante), laranja e verde-limão (neon). As ombreiras e a gola, que referenciam os trajes militares, contrapõem esse traçado feminino com elementos que caracterizam o poderio másculo das tropas bélicas, dominante desde as civilizações primordiais.

Essa combinação de formas consideradas femininas e masculinas representam a ambiguidade sexual de Ziggy Stardust e caracterizam a androginia justamente por misturar componentes de ambos os gêneros.

6.1.6.1 *INTERPRETAÇÃO*

Após observar todos estes elementos, chegamos a um figurino caracteristicamente andrógino e futurista. Algumas particularidades são enxergadas através da gola e das ombreiras e são associadas ao militarismo. Uma característica importante deste figurino é o seu efeito de enfatizar a verticalidade corporal, atribuindo, através desse "alongamento" visual do corpo, estranheza ao personagem. Assim, os ícones são responsáveis por personificar os aspectos de militarismo, feminilidade e futurismo, enquanto os símbolos, por sua vez, são responsáveis por atribuir a estranheza que um personagem alienígena precisa e, ao mesmo tempo, evidenciar a ambiguidade de gênero da sua aparência, personificando a androginia.

6.1.6.1.2 *OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: ALGUNS EFEITOS DE SENTIDO*

Os padrões de listras, as botas cano longo de salto plataforma, a abertura em "V" da jaqueta são elementos que caracterizam o verticalismo e que também dão estranheza ao personagem. Este entendimento dar-se devido a uma percepção emocional, visto que o estranhamento é uma sensação causada pela mensagem e acontece devido ao repertório de experiências do interpretante.

Os elementos que são interpretados como futuristas produzem efeito emocional por servirem para construir a representação da criatura alienígena que se caracteriza pela

sua inteligência superior, despertando no interpretante os sentimentos de curiosidade, estranhamento e imaginação.

A silhueta marcada, o perfil magro, as botas de cano longo vermelha de salto plataforma, cores cintilantes e neon são elementos considerados característicos de feminilidade. Entendemos assim pelo fato desses componentes fazerem parte das práticas femininas.

A referência feita aos trajes militares é interpretada e associada com o poder que as tropas bélicas exercem perante os contextos caóticos e de guerra. Essa interpretação produz efeito lógico pelo fato de a função das tropas bélicas ser justamente essa: Se apoderar de estratégias, mecanismos e meios para acabar com o problema (sejam guerras ou outras situações).

A presença de elementos considerados femininos unidos com os considerados masculinos (referências feitas aos trajes militares e o fato do próprio artista ser homem) representam a androginia. Essa interpretação produz efeito lógico por ser convencionalizado que a mistura de ambos os gêneros, que dificultam a identificação deles, é o que caracteriza a androginia.

6.1.7 FIGURINO 04: Vide figura 23 – painel de imagens: 07, p. 69.

O figurino é composto por um macacão multicolorido em rosa, vermelho, verde e azul com padrões geométricos. Ele é tipo um collant/bodysuit, assimétrico e tricotado com uma espécie de fio (ou linha) metálico. Possui apenas uma manga (longa) para o braço da esquerda e uma "calça" que cobre apenas a perna da direita. Para o outro braço e a outra perna, há apenas um recorte, deixando esses membros aparentes/despidos. A modelagem cobre e mostra o corpo em lados opostos. A manga possui listras diagonais verdes e brancas. O braço direito é ornado com grandes braceletes acolchoados nas cores verde, vermelho, amarelo e azul e são feitos do mesmo tecido tricotado com fios metálicos. Parte do pescoço é ornado com um boá de penas turquesa.

OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: AS PROPRIEDADES DA PRIMEIRIDADE, SECUNDIDADE E TERCEIRIDADE

O corte assimétrico, o boá de penas turquesa, os braceletes e os fios metalizados são elementos associados à feminilidade, à androginia e referenciam o visual do *Glam Rock*.

Os elementos estampados, padrões étnicos, são representantes de etnias e raças, expressando a origem-natal e a raça do alienígena marciano.

O caimento, ajustado e evidenciando o corpo magro, e a modelagem do macacão, que é assimétrico deixando membros (perna e braço) de lados opostos à mostra, são responsáveis por dar a característica de estranhamento ao personagem, por marcarem o perfil extremamente magro e deixar algumas partes do corpo expostas e outras não.

Assim, os elementos analisados atuam através da sua capacidade de semelhança e qualidade visual/sensorial, referindo-se ao seu objeto (referência) através da similaridade em termos de cores, materiais, formas etc. e caracterizam-se como ícones: O corte assimétrico, o boá de penas, os braceletes e os fios metalizados referenciam a feminilidade, a androginia e o *Glam Rock* através da similaridade com os elementos associados a essas referências.

As regras e generalizações que são convencionadas dentro de um grupo que partilha dos mesmos valores e informações definem a atuação dos elementos a seguir, atuantes como transmissores de mensagens que funcionam a partir destas informações compartilhadas, caracterizando-se como símbolos e são: Os padrões étnicos estampados são elementos que caracterizam a representação de uma etnia (aumentando a altura corporal) e a estranheza do personagem. A modelagem que evidencia o perfil magro do personagem é responsável por caracterizar estranheza ao personagem, reforçada pela sensação de deformidade corporal resultante do efeito em mostrar e cobrir membros de lados opostos.

Os elementos estampados são marcações horizontais, caracterizados pelo estilo étnico, que são padronagens multicoloridas compostas por formas geométricas inspiradas nos índios, astecas e tribos africanas. Inclusive, esse tipo de padrão étnico ficou popular nos anos de 1970, na década que o personagem existiu. Podemos compreender esse elemento que está presente em diversos povos, como um distintivo de representação para essas variadas etnias ou raças. Além disso, podemos associar tal padronagem étnica, que tem a função representativa de um povo, com o fator do alienígena ser de uma "raça" específica, um ser marciano, também representando a sua etnia, os marcianos.

O caimento e a modelagem do macacão assimétrico evidenciam a silhueta do corpo demasiadamente magro, deixando um braço e uma perna aparente, e são responsáveis por dar estranheza à estrutura física do personagem, partindo da ideia que a roupa assimétrica não respeita os limites das costuras padrões, rompendo com o "comum"

e quebrando a rigidez do que já estava convencionado como traje de um *rockstar*. Além disso, a leve sensação de deformidade corporal é percebida graças ao efeito em mostrar e cobrir membros de lados opostos.

O corte assimétrico do macacão, no qual um braço e uma perna são deixados aparentes, e o fato de ele ser justo ao corpo podem ser considerados sinônimos de feminilidade, visto que os trajes utilizados pelos adeptos do *Glam Rock* da década de 1970 mesclavam as formas consideradas masculinas (aquelas mais retas, geométricas e que cobriam mais o copo, sem marcações significativas da silhueta/membros) e femininas (aquelas mais orgânicas, assimétricas, mostrando mais e evidenciando o formato do corpo).

Além disso, o boá de penas turquesas, os braceletes e os fios metalizados, este último responsável por dar um efeito abrilhantado semelhante ao glitter, também são elementos presentes na figura feminina. Mas, nesse contexto, podemos entender que esses elementos estão, na verdade, sendo associados ao visual do *Glam Rock*, pois assim como sabemos, ele também é caracterizado pela inclusão de elementos femininos.

A mistura do masculino (o corpo do artista) e feminino (macacão, boá e braceletes) resulta na composição de um visual andrógino, uma das características principais do personagem.

Em síntese, a androginia é reforçada tanto pela modelagem, que é justa e deixa à mostra partes do corpo, quanto pelo boá e pelos braceletes, que são elementos associados ao mundo feminino e, ao mesmo tempo, esses elementos são automaticamente associados ao *Glam Rock*, pois o visual andrógino fazia parte da essência desse movimento.

O boá é um elemento focal, responsável por dar uma hierarquia visual à composição, graças ao contraste entre a sua forma/cor/textura com os outros elementos do traje, evidenciando o pescoço e a região ombros, tornando-se o elemento que mais atrai o olhar do observador.

6.1.7.1 *INTERPRETAÇÃO*

Após observar todos estes elementos, chegamos a um figurino andrógino, mediante a ambiguidade de gênero da sua aparência. O personagem que rompe barreiras entre o feminino e o masculino une as características desses dois gêneros em um só. Este aspecto do personagem é reforçado através dos ícones que referenciam elementos que estão associados à feminilidade e também fazem parte do visual purpurinado do *Glam Rock*. Os símbolos representam a raça alienígena do personagem – um ser marciano – e a estranheza presente no personagem, que, como foi dito, é uma figura não-humana, que tem uma leve deformidade corporal que reforça esse aspecto.

6.1.7.1.2 *OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: ALGUNS EFEITOS DE SENTIDO*

O caimento e a modelagem do macacão, que marcam a silhueta do corpo magro cobrindo um braço e uma perna, deixando aparentes os outros dois membros, dão estranheza ao personagem. Essa percepção é emocional, visto que o estranhamento é um sensação causada pela mensagem e ocorre pelo fato de o interpretante ser tomado pelo espanto ao enxergar a magreza exagerada e pela impressão do corpo ter deformações.

Os elementos étnicos estampados são associados com uma representação da raça do personagem, os marcianos. Essa interpretação produz um efeito lógico pelo fato dos padrões étnicos terem origem nas expressões de variadas etnias e estarem associadas as origens/costumes de tais povos.

O corte assimétrico do macacão é interpretado como um aspecto feminino. Essa associação produz um efeito lógico pelo fato de as roupas desenvolvidas para as mulheres serem mais dinâmicas e mostrarem mais o corpo que as roupas feitas para os homens.

O boá, os braceletes e os fios metalizados são associados, também, aos costumes femininos, mas são interpretados como elementos presentes no visual do *Glam Rock.* Essa interpretação também produz efeito lógico pelo fato de conhecer e entender que o *Glam Rock* se caracteriza por essa inclusão de elementos femininos dentro da imagem masculina.

A mistura do masculino com o feminino, que ocorre constantemente neste figurino, é interpretada como um visual andrógino. Essa interpretação produz um efeito lógico pelo fato de termos conhecimento que a união da aparência de ambos os sexos resultará em um só visual, sendo este um dos aspectos da androginia.

6.1.8 FIGURINO 05: Vide figura 24 – painel de imagens: 08, p. 70.

Este figurino é um tipo de macacão feito de material brilhante (parecido com o efeito abrilhantado do cetim) nas cores vermelho, azul e preto, acolchoado e bordado com tiras de lantejoulas pretas. Tem uma curta gola tartaruga preta. Os braços da manga longa têm a parte superior (região dos ombros/braço) marcadas em azul e mais volumosas. Já na parte inferior (região do antebraço), o preto retoma a composição e a modelagem da manga se afunila. Há presença de pregas cinzas diagonais do topo até o punho de ambas as mangas. Uma grossa faixa vermelha parte do meio do peitoral, percorre e se divide em cada perna diagonalmente, formando um triângulo. Uma faixa azul faz o mesmo trajeto/formato por dentro da faixa vermelha. As pernas com modelagem/corte samurai alargam-se amplamente na base.

OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: AS PROPRIEDADES DA PRIMEIRIDADE, SECUNDIDADE E TERCEIRIDADE

A formação triangular das faixas azul e vermelho, associadas à representação do triângulo na tríade início, meio e fim, relacionam-se ao fato de o messias ser uma figura conhecedora do início, meio e fim da humanidade, a que deveria, supostamente. salvar. Esse aspecto se assemelha ao formato do triângulo através das suas formas parecidas.

A geometrização presente no figurino, como um todo, está associada ao futurismo, graças às semelhanças visuais com as representações e expressões geométricas futuristas.

O brilho do tecido – das lantejoulas – é associado com a luminosidade do metal através da sua semelhança com o brilho das representações midiáticas de naves espaciais metalizadas e também nos tecidos dos trajes das tripulações espaciais.

A aparência estufada é associada aos trajes espaciais dos astronautas através da semelhança com o tecido aparentemente acolchoado.

A modelagem amplamente alargada na base gera uma percepção de deformidade corporal e é uma forma de atribuir estranheza ao visual do personagem, caracterizando-o como uma figura não-humana. Entendemos dessa forma, pois a silhueta que esse figurino propõe foge totalmente da estrutura corporal humana.

As cores presentes no figurino são associadas às características do personagem, como uma figura espiritualizada (messiânica) misteriosa e vinda do planeta Marte (o planeta vermelho).

Assim, os elementos analisados que atuam através da similaridade com o seu objeto, ou seja, pela sua capacidade de representar através da semelhança, são caracterizados como ícones e são: As faixas vermelha e azul e as marcações das tiras de lantejoulas, que fazem uma formação triangular e a tríade início, meio e fim, associadas a figura do messias que detém o conhecimento sobre o início, meio e – suposto – fim da humanidade que ele, como dissemos, salvaria os terráqueos. A geometrização presente no figurino como um todo associada às representações futuristas. O brilho presente no tecido e nas lantejoulas e a associação com o reluzente do metal. A aparência estufada e a ligação com os trajes espaciais aparentemente acolchoados.

Os elementos transmissores de mensagens que funcionam a partir das informações compartilhadas dentro de um grupo atuam como símbolos e são: A modelagem amplamente alargada na base é símbolo que atribui características de estranhamento e deformidade corporal, sendo este um aspecto que caracteriza o personagem como um ser não-humano. As cores azul, preto e vermelho são responsáveis por simbolizar a espiritualidade, o misterioso e a origem do personagem.

As faixas em azul e vermelho, aliadas às marcações das tiras de lantejoulas contínuas e repetitivas, dão uma simetria ao figurino, através de formas retas que condicionam a formação triangular no centro do corpo. Uma associação pertinente a essa triangulação seria a ligação com a representação da tríade início, meio e fim, uma das significações do triângulo, que é formado por três segmentos. Essa associação é apropriada, pois uma característica latente do personagem é o seu aspecto messiânico, um ser superior com missão de salvar a humanidade, que detém o conhecimento sobre o início da raça humana, o seu período de existência e a causa da sua suposta extinção, ou seja, ele é um conhecedor do início, meio e fim dos terráqueos.

Podemos associar essa geometrização das formas presentes no figurino às representações mecânicas e futuristas, visto que as formas planas e contínuas são comumente utilizadas nas expressões desse meio. Outro elemento que reforça essa característica futurista é o brilho do tecido, que pode ser associado à luminosidade do metal, bastante presente nas representações futuristas e artísticas em naves e também nos tecidos dos trajes das tripulações espaciais. A silhueta estufada reforça esse aspecto espacial, quando associamos tal característica ao contorno acolchoado dos trajes dos astronautas – como sabemos, uma figura bastante evidenciada no período de existência do personagem pelos acontecimentos nessa época.

A modelagem amplamente alargada na parte das pernas é responsável por dar um efeito de deformidade corporal, tornando a silhueta do personagem semelhante a um triângulo (afunilando-se na parte superior e ampliando-se na parte inferior). Essa característica também dá ao personagem, e a sua proporção corporal, uma forte característica de estranheza, visto que tal deformidade distancia a silhueta que esse figurino dá ao personagem com a estrutura real do corpo humano. Podemos entender que essa é mais uma ferramenta utilizada para caracterizar o personagem como um ser não-humano.

As cores do figurino podem ser associadas a algumas características do personagem que são pertinentes, como o mistério (preto), a espiritualidade (azul) e ao planeta vermelho Marte (a cor vermelha).

A parte inferior, por ser a maior área dimensional (mais larga), é responsável por dar hierarquia visual ao figurino, através do seu contraste de escala comparado com as outras partes do figurino. Esta parte atrai o olhar do observador para ela.

6.1.8.1 *INTERPRETAÇÃO*

De acordo com a observação de todos estes elementos, chegamos a um figurino futurista que é responsável por caracterizar qualidades de um ser não-humano ao personagem, mediante a deformidade corporal da sua aparência. Um alienígena é um personagem que se distancia da fisionomia humana e caracteriza-se, principalmente, pela sua figura que causa estranheza e é associada com representações futuristas. Este último aspecto do personagem – futurista – é personificada através dos ícones que referenciam elementos que estão associados à geometrização, às máquinas e a materiais comumente associados ao futurismo, artefatos tecnológicos e espaciais. Os símbolos são os responsáveis por dar essa qualidade de estranheza que a raça alienígena está associada, além de reforçar as características de mistério e espiritualidade de um "messias" marciano que Ziggy Stardust é.

6.1.8.1.2 ***OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: ALGUNS EFEITOS DE SENTIDO***

A formação de um triângulo que está associado a tríade início, meio e fim, composto pelas faixas azul e vermelho com as marcações das tiras de lantejoulas, está associado diretamente às características do personagem em ser um messias conhecedor do início, meio e – do suposto – fim da humanidade que ele veio para "salvar". Essa interpretação produz efeito emocional pelo fato de a figura messiânica estar ligada diretamente com a fé, um sentimento construído através da crença.

A modelagem, que alarga amplamente a parte das pernas, é responsável por dar estranheza e proporcionar novos padrões corporais. Essa percepção produz efeito emocional por tomar o interpretante pela sensação de estranhamento dado ao personagem através desse efeito de deformação corporal, causando espanto, devido à peculiaridade da silhueta do personagem alienígena se dissociar da estrutura corporal humana.

A geometrização presente no figurino, o brilho provindo do tecido e das lantejoulas e a aparência acolchoada são interpretadas como elementos futuristas e espaciais. Tal interpretação produz um efeito lógico pelo fato dessas características estarem associadas aos materiais metalizados, simétricos e estufados presentes nas expressões midiáticas/artísticas futuristas e espaciais que compõem a um repertório imaginativo construído através das representações de máquinas metalizadas, naves iluminadas e brilhantes, astronautas com macacões revestidos e seres estelares, levando automaticamente o interpretante a essa associação normativa.

6.1.9 FIGURINO 06: Vide figura 25 – painel de imagens: 09, p. 71.

Este figurino também é um tipo de macacão com mangas longas. Produzido com tecido vinil preto, possui costuras brancas que simulam uma espécie de espiral e formas circulares, proporcionando formas triangulares no centro do peito e entre as pernas. Além disso, as costuras brancas dão uma aparência estofada ao macacão. Possui uma gola chinesa. As pernas da "calça" têm uma modelagem arredondada, alargando-se amplamente. As botas de cano longo feitas de PVC vermelho e saltos de plataforma na cor preta completam o traje.

OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: AS PROPRIEDADES DA PRIMEIRIDADE, SECUNDIDADE E TERCEIRIDADE

As linhas brancas contínuas que formam um efeito espiralado e circular são associadas à representação do espiral no mistério e ciclo da vida – início, meio e fim –, pelo fato de o messias ser uma figura conhecedora do início, meio e fim da humanidade, assim como também a constante presença de espirais em representações midiáticas de hipnotização. Esses elementos se assemelham visualmente ao formato do espiral através das suas formas parecidas.

A geometrização presente no centro do figurino e o brilho do tecido estão associados à luminosidade do metal, através da sua semelhança com o brilho em representações futuristas de naves, trajes espaciais e constelações. Esses elementos estão associados ao futurismo, devido às semelhanças visuais com as representações e expressões geométricas futuristas.

As botas de plataforma em PVC vermelho são associadas à feminilidade, ao visual do *Glam Rock* e à androginia, por meio da semelhança deste item com a sua utilização nessas três associações.

A modelagem amplamente alargada na base gera uma percepção de deformidade corporal e é uma forma de atribuir estranheza ao visual do personagem, caracterizando-o como uma figura não-humana. Entendemos dessa forma, pois a silhueta que esse figurino propõe foge totalmente da estrutura corporal humana.

Assim, os elementos analisados que atuam pela capacidade de representar através da semelhança/similaridade com o seu objeto caracterizam-se como ícones e são: As linhas brancas contínuas que formam um efeito espiralado e circular são associadas a representação do espiral no mistério e ciclo da vida – início, meio e fim –, e o fato de o espiral estar constantemente em representações midiáticas de hipnotização e são ligadas com a característica messiânica. A geometrização presente no centro do figurino e o brilho do tecido são responsáveis por caracterizar o figurino como futurista, tornando-se ícones futuristas. As botas de plataforma em PVC vermelho são ícones de feminilidade, do *Glam Rock* e da androginia, através da semelhança deste item com a sua utilização nessas três associações.

Os elementos transmissores de mensagens que funcionam a partir das informações compartilhadas dentro de um grupo atuam como símbolos e são: A modelagem amplamente alargada na base é símbolo que atribui características de estranhamento e deformidade corporal, sendo este o aspecto do figurino que legitima o personagem como um ser não-humano.

As linhas brancas que são contínuas, formam um efeito espiralado e circular de fora para o centro do corpo do personagem. O espiral é considerado por muitos como a essência do mistério da vida, pois é uma forma que se inicia, se centra, se encontra, se retorce e retorna, em um ciclo constante, nos quais os limites do seu do seu "início" e "fim" tornam-se praticamente inexistentes. Uma segunda associação bastante pertinente a este elemento é a sua utilização em representações que envolvem o mundo onírico e ilusionista, geralmente em contextos de hipnotização. Atribuindo estas qualidades ao personagem, podemos associar a primeira representação do espiral – mistério/ciclo da vida – com a essência mística do personagem por meio da qual, mais uma vez, é expressa sua característica messiânica, o conhecedor do início, meio e fim do ciclo humanidade e detentor de um conhecimento pleno acerca dos que serão salvos. Associando a segunda representação do espiral – hipnose –, entendemos que a sua suposta missão de conquistar a humanidade e convencê-la de que ele será a salvação para fim do seu ciclo existencial, na verdade, é uma verdadeira ilusão – ou hipnotização –, no qual os indivíduos ficam muito suscetíveis à sugestão do hipnotizador, o próprio "messias" Ziggy, que é tomado pelo desejo somente de ser adorado e tornar-se uma estrela do rock de muito sucesso, esquecendo a sua "missão" de salvar a terra.

As formas geométricas e repetitivas, como já vimos em análises anteriores, que são formas utilizadas em representações midiáticas de naves espaciais, do universo, das constelações etc., são responsáveis por dar um ar futurista ao figurino. Esse aspecto é reforçado pelo brilho reluzente do tecido vinil, arrematando as características futuristas de aparência mecânica e abrilhantada, também presentes em representações de naves e trajes espaciais.

A modelagem do macacão, que se alarga amplamente nas pernas, é um recurso utilizado para dar deformidade ao corpo. Associamos a "anomalia" corporal (visual) como uma ferramenta para agregar estranhamento ao personagem, visto que a silhueta que esse figurino propõe se distancia do perfil corporal humano, servindo para consolidá-lo como uma figura não-humana.

As botas de plataforma e PVC vermelho referenciam, mais uma vez, as caracterizações utilizadas pelos adeptos do *Glam Rock*, sabendo que esse era um item bastante presente no visual deste movimento, além disso, ele evoca a figura feminina – através do salto de plataforma – como parte do figurino. A utilização desse elemento

considerado feminino em um corpo masculino é interpretada como expressão da androginia.

6.1.9.1 *INTERPRETAÇÃO*

De acordo com a observação de todos elementos que compõem o traje, concluímos que este é mais um figurino futurista, cuja responsabilidade principal é dar qualidades de um ser não-humano ao personagem, através da deformidade corporal da sua silhueta/aparência. Ziggy, por ser um alienígena, que se diferencia constantemente do biotipo e da fisionomia humana por meio da sua aparência que causa estranheza, é um personagem que também tem características do seu figurino associadas às representações futuristas. Este último aspecto do figurino – futurista – é personificado no personagem através dos ícones que referenciam elementos que estão associados a geometrização, às máquinas e aos materiais comumente associados ao futurismo, artefatos tecnológicos e espaciais. Além disso, os ícones também servem para enfatizar mais uma característica latente do personagem, a androginia, visto que foi a prática de um movimento adotado por Ziggy, dentro do contexto do *Glam Rock*, e reforçam as características de mistério e espiritualidade de um "messias" marciano. Por fim, os símbolos são os responsáveis por dar essa qualidade de estranheza que a raça alienígena está associada.

6.1.9.1.2 *OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: ALGUNS EFEITOS DE SENTIDO*

As listras brancas contínuas, que forma um efeito espiralado e circular, estão associadas ao mistério/ciclo da vida – início, meio e fim. Essa associação está ligada diretamente com a características do personagem em ser um messias conhecedor do início, meio e – do suposto – fim da humanidade que ele veio para "salvar". Essa interpretação produz efeito emocional pelo fato de a figura messiânica estar ligada diretamente com a fé, um sentimento construído através da crença.

A modelagem, que alarga amplamente a parte das pernas, é responsável por dar estranheza. Essa percepção produz efeito emocional por tomar o interpretante pela sensação de estranhamento dado ao personagem por meio da figuratização da deformação corporal, causando espanto devido à peculiaridade da silhueta do personagem alienígena se dissociar da estrutura corporal humana.

A geometrização presente no figurino, o brilho provindo do tecido e das lantejoulas e a aparência acolchoada são interpretados como elementos futuristas e espaciais. Tal interpretação produz um efeito lógico pelo fato de essas características estarem associadas aos materiais metalizados, simétricos e estufados presentes nas expressões midiáticas/artísticas futuristas e espaciais que compõem um repertório imaginativo construído através das representações de máquinas metalizadas, naves iluminadas e brilhantes, astronautas com macacões revestidos e seres estelares, levando automaticamente o interpretante a essa associação normativa.

As botas de PVC vermelho são caracterizadas como elementos femininos e por serem utilizadas um corpo de homem são interpretadas como itens expressivos da androginia, uma característica adotada pelos adeptos do *Glam Rock*. Essa interpretação produz um efeito lógico por esses objetos – as botas – estarem associadas à feminilidade e, neste contexto, podemos interpretar normativamente a androginia, que também é associada automaticamente ao *Glam Rock*.

6.1.10 FIGURINO 07: Vide figura 26 – painel de imagens: 10, p. 72.

O figurino é um tipo de collant (ou bodysuit) com mangas longas. Por ser feito de lantejoulas nas cores prata e preto, esse figurino tem uma aparência metalizada. As lantejoulas pratas compõem as partes do tronco e dos braços, enquanto as lantejoulas pretas fazem marcações com grossas faixas na gola/decote, nos punhos e na região da virilha, por volta de toda a perna. A gola "V" tem um decote que termina abaixo do centro no peitoral. Nas mangas há longas franjas com fios metalizados na cor dourada.

OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: AS PROPRIEDADES DA PRIMEIRIDADE, SECUNDIDADE E TERCEIRIDADE

A modelagem e o decote profundo causado pela gola "V" estão associados com a figura feminina. Esses elementos se assemelham visualmente aos trajes considerados femininos.

O brilho das lantejoulas é associado ao *Glam Rock*, por causa da sua semelhança com o reluzente brilho das purpurinas – e também lantejoulas – presentes nos visuais dos adeptos deste movimento.

O metalizado, provindo das cores prateada e dourada, se associa às representações futuristas de trajes espaciais, naves e constelações. Esses elementos estão associados ao futurismo, devido às semelhanças visuais com tais representações.

As franjas se assemelham visualmente com a capa, que está ligada diretamente à figura do herói.

Entendemos que o fato de o modelo deste figurino ser comumente associado à feminilidade transmite a mensagem de androginia devido a sua utilização em um corpo masculino. Estabelece-se essa interpretação pelo fato de quando as características masculinas são somadas às femininas torna-se difícil a identificação do gênero, caracterizando-o como andrógeno. É uma informação convencionada e naturalmente associada por meio desses elementos.

Assim, os elementos analisados que atuam pela sua capacidade de representar através da semelhança/similaridade caracterizam-se como ícones e são: A modelagem e a gola "V" – decote profundo – são responsáveis por dar características de feminilidade ao figurino, tornando-se ícones andrógenos. O brilho das lantejoulas está associado à purpurina – e também as próprias lantejoulas que compunham as caracterizações dos adeptos do *Glam Rock*, tornando-se ícones deste movimento. O metalizado, da cor prateada e dourada, é ícone futurista que reforça essa leitura temática.

Os elementos transmissores de mensagens que funcionam a partir das informações compartilhadas dentro de um grupo atuam como símbolos e são: As franjas fazem uma alusão às capas do herói e tornam-se símbolos da associação com a figura do messias que realizará seu ato heróico ao salvar a humanidade do seu fim apocalíptico.

Partindo dos modelos de roupas em geral, o tipo de modelagem desta peça de vestuário, uma espécie bodysuit com manga longa, é feita usualmente para ser utilizado por mulheres. A gola em "V" proporciona um decote profundo que também é caracteristicamente ligado aos trajes femininos. Podemos, assim, associar o modelo do figurino – e o profundo decote – como um instrumento para agregar características de feminilidade, sendo este o responsável por conotar as referências da androginia presentes neste figurino, pelo fato de o personagem ter um corpo de homem. Entendemos dessa forma as características masculinas e femininas fundidas, que, por sua vez, torna-se difícil a identificação do personagem pelo gênero e o caracterizando como andrógeno.

O brilho presente em todo o traje, devido à utilização das lantejoulas pratas e pretas e dos fios metalizados dourados das franjas, é associado ao *Glam Rock*, pelo fato de

essa “purpurinação” estar presente constantemente no visual deste movimento. Este – o brilho das lantejoulas – também é característica que reforça o aspecto de feminilidade e, consequentemente, a androginia.

O efeito metalizado gerado pelas lantejoulas pratas e pelos fios dourados das franjas nos faz compreender uma alusão feita às representações do futurismo, agregando características futuristas ao figurino e ao personagem.

As franjas nas mangas simulam, de maneira indireta, uma espécie de capa. Este elemento – a capa – é compreendido como uma referência feita diretamente à figura do herói. Podemos associar a capa, assim, ao papel do messias desempenhado por Ziggy, cujos atos heróicos se consumarão através da salvação da humanidade do seu suposto fim apocalíptico, a capa, por fim, torna-se um objeto de competência ao herói – personagem.

6.1.10.1 *INTERPRETAÇÃO*

A partir dos elementos analisados, concluímos que este é um figurino andrógino, por misturar elementos considerados femininos com aspectos considerados masculinos que tornam ambos os gêneros identificáveis, criando, portanto, um outro gênero por meio do hibridismo. Através disso, a sua característica principal é demonstrar a inserção do personagem no movimento *Glam Rock*, por meio do brilho – ou aparência purpurinada – considerado indispensável ao visual dos adeptos deste movimento. Além disso, a aparência metalizada deste figurino é responsável por caracterizar Ziggy como uma figura futurista, vinda do espaço, onde a presença dos materiais das naves espaciais e das estrelas das constelações reluzem tanto quanto o próprio reflexo do metal. A figura do herói é evocada a partir da alusão das franjas com a capa, elemento convencionalmente associado ao herói, remetendo à característica messiânica do personagem, com sua missão de salvar, heroicamente, a humanidade do seu fim apocalíptico. Os aspectos do figurino de feminilidade, androginia, *Glam Rock* e futurista se fazem presente por meio dos ícones que referenciam os elementos que estão associados com essas significações. Os símbolos servem para enfatizar mais uma característica do personagem, a do messias, visto que a sua vinda a Terra é motivada pelo ato heróico de salvar a humanidade do seu fim.

6.1.10.1.2 ***OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: ALGUNS EFEITOS DE SENTIDO***

A interpretação que o brilho presente em todo o traje, provindo das lantejoulas pratas e pretas e dos fios metalizados dourados das franjas, está associada ao *Glam Rock*. Essa interpretação produz efeito emocional pelo fato de o brilho ser algo subjetivo e, ao mesmo tempo, associado à glamourização de um estilo normalmente agressivo (o *rock'n'roll*), tornando-se ligado ao sentimento de encanto por algo que é muito atraente (o visual brilhoso do *Glam Rock*).

As franjas nas mangas simulam uma espécie de capa, que está associada diretamente à figura do herói. A interpretação deste elemento com o lado heroico do personagem produz um efeito emocional, pelo fato de sermos tomados pelo sentimento de admiração, força, coragem e esperança.

O efeito metalizado pelas lantejoulas pratas e o pelos fios dourados das franjas conota o figurino como futurista. Esta interpretação produz um efeito lógico pelo fato dessa característica estar associada aos materiais metalizados presentes nas representações midiáticas futuristas e espaciais, repletas de naves iluminadas/brilhantes e máquinas metalizadas, levando o interpretante a essa associação normativa.

A modelagem e o decote profundo são considerados elementos femininos e por serem utilizados em um corpo masculino são interpretados como itens expressivos da androginia. Essa interpretação nos causa um efeito lógico por esses objetos – bodysuit ajustado com grande decote – estarem associados à feminilidade e, neste contexto, podemos interpretar normativamente a androginia.

6.1.11 FIGURINO 08: Vide figura 27 – painel de imagens: 11, p. 73.

O figurino é composto por um kimono curto de cetim branco, forro interno de cetim vermelho com mangas longas e uma gola rolê. Na parte frontal e traseira do kimono há pinturas de árvores com pássaros brancos empoleirados entre os galhos marrons e as flores rosas e vermelhas. Esses elementos são adornados com miçangas e lantejoulas. Caracteres chineses na cor preta também decoram a frente e as costas do kimono. Os botões cobertos por cetim prateado são responsáveis por alinhar o fechamento em diagonal da parte frontal do kimono. Este figurino também possui uma capa longa, que se estende até os pés, que é feita de cetim branco e com forro de cetim vermelho. Ela possui uma gola alta fechada por botões pratas dispostos de ambos os lados. Os caracteres chineses também

são aplicados na frente e nas costas da capa, mas em escala maior, nas cores preto e vermelho. Um lenço branco é amarrado em volta da cintura do kimono. Por baixo do kimono, existe um pequeno hot pants (peça que faz um intermédio entre o short e a calcinha), que faz parecer que o personagem traja apenas esta peça. O figurino é completado por botas de cano alto (alongadas até o joelho) cobertas de cetim branco.

OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: AS PROPRIEDADES DA PRIMEIRIDADE, SECUNDIDADE E TERCEIRIDADE

O tipo de vestimenta, kimono, os caracteres chineses e as árvores estampadas são responsáveis por atribuir características orientais ao figurino.

A modelagem curta do kimono, a bota acetinada de cano alto e a faixa marcando a região da cintura dão um ar de feminilidade ao figurino, visto que estes elementos são usualmente incorporados na imagem e no visual feminino.

O figurino, como um todo, desde as botas, o kimono e a capa, é feito de cetim e este material dá um abrilhantado sobre todos os elementos. Esse brilho pode ser associado ao *Glam Rock* pela sua similaridade visual, visto que brilhar é uma característica visual indispensável deste movimento.

A enorme capa presente no figurino se assemelha visualmente com o tipo de traje utilizado pela figura do herói, no qual geralmente, a capa se faz presente, aportando-lhe poderes mágicos, inclusive.

A cor vermelha torna-se um representante da origem do personagem que veio do planeta vermelho, Marte. Compreendemos assim pelo fato de o planeta Marte ser considerado vermelho devido aos gases químicos que fazem com que este planeta aparente ter essa cor.

As cores verde e marrom se assemelham visualmente às cores das folhas e do tronco da árvore.

O branco pode ser compreendido como a cor responsável por "iluminar" (ou dar brilho) o personagem, assemelhando-se com a luminosidade de objetos reluzentes e do brilho purpurinado do *Glam Rock.*

Neste figurino, mais um vez, estabelece-se uma interpretação sobre a androginia, pelo fato de quando as características masculinas são somadas às femininas, tornando-se difícil a identificação do gênero, caracterizando-o como andrógeno. É uma informação convencionada e naturalmente associada.

Os pássaros estampados estão associados à inteligência, à sabedoria e ao divino e também são considerados mensageiros entre os céus e a Terra. Esta interpretação só é possível ao conhecer as expressões de algumas culturas nas quais a figura do pássaro representa tais características.

Assim, os elementos analisados atuam pela capacidade de representar através da semelhança/similaridade o seu objeto e caracterizam-se como ícones e são: O tipo de vestimenta, o kimono, os caracteres chineses e as árvores são ícones responsáveis por dar caracterizar às referências orientais do figurino/personagem. A modelagem curta do kimono, a bota acetinada de cano alto e a faixa marcando a região da cintura são ícones de feminilidade. O brilho provindo do cetim presente em todos os elementos do figurino torna-se ícone do *Glam Rock*. A enorme capa é associada ao ato heróico, tornando-se ícone do próprio herói. A cor vermelha é ícone da origem de Marte do personagem. As cores marrom e verde são ícones das cores das folhas e do tronco que compõem a árvore. A cor branca é ícone de brilho responsável por iluminar/abrilhantar o figurino.

Os elementos transmissores de mensagens que funcionam a partir das informações compartilhadas dentro de um grupo atuam como símbolos e são: A utilização dos elementos considerados femininos sobre um corpo masculino é considerada símbolo androginia, visto que essa interpretação parte deste princípio em que as características masculinas e femininas conjungidas tornam difícil a identificação do gênero. Os pássaros estampados tornam-se símbolos de sabedoria e divindade e são associados às características intelectuais e messiânica do personagem. Tal interpretação só é possível ao conhecer as expressões de algumas culturas nas quais a figura do pássaro representa tais características, sendo uma mensagem que dependerá dessa condição.

Podemos apreender que o figurino como um todo tem uma forte influência oriental. Alguns elementos legitimam essa compreensão, começando pelos caracteres chineses estampados e pelo tipo de traje – kimono –, que são elementos característicos do oriente. As referências orientais dão ao personagem o impacto visual inovador e diferenciado que ele tanto precisava, trazendo para o ocidente – onde ele teve mais repercussão inicialmente – os itens usualmente orientais. Podemos interpretar essa característica como uma forma de causar certa estranheza ao personagem, pois incluir particularidades de uma cultura em outra poderia, à época, gerar essa sensação de estranhamento. Outros elementos estampados no kimono também reforçam essa referência oriental, como o tipo de árvore, que também é específico do oriente.

Também há presença de pássaros estampados, na mesma composição da estampa das árvores. Podemos compreender que o pássaro faz parte do figurino para dar algumas características que ele representa, como a inteligência, a sabedoria e o divino. Outra interpretação acerca do pássaro é sua representação, em muitas culturas, de ser considerado mensageiro entre os céus e a Terra. Atribuindo todas essas características ao personagem, podemos compreender que este elemento atribui a Ziggy a característica de representante do mundo celestial na Terra com essência divina e sua particularidade de ser caracterizado por seu alto desenvolvimento intelectual.

O curto kimono, que expõe as pernas por completas, a bota acetinada de cano alto e a faixa marcando a região da cintura dão um ar de feminilidade ao figurino, visto que estes elementos são usualmente incorporados na imagem e no visual feminino. A mistura de elementos considerados femininos em um corpo masculino é responsável por dar a característica de androginia ao figurino/personagem.

O traje, como um todo, desde as botas, o kimono e a capa, é feito de cetim. Este material dá um abrilhantado sobre todo o figurino. Esse brilho, um pouco mais suave do que o presente em outros figurinos, pode ser associado ao *Glam Rock*, visto que brilhar é uma característica indispensável deste movimento.

A presença de uma enorme capa presente no figurino pode ser associada à figura do herói. Essa associação da capa com o herói nos faz entender a referência do ato heróico que a missão de Ziggy na Terra lhe proporcionaria. O alienígena messiânico vem a terra para salvar a humanidade do seu fim, desempenhando tal ato como um verdadeiro herói.

A cor vermelha serve como elemento para ressaltar a ideia de origem do personagem – Marte, o planeta vermelho. O verde e o marrom fazem referência visual às folhas e aos troncos de árvores. O branco, por fim, pode ser compreendido como a cor responsável por "iluminar" (ou dar brilho) o personagem.

6.1.11.1 *INTERPRETAÇÃO*

A partir dos elementos analisados, concluímos que este é um figurino oriental, pelo fato de utilizar itens, em sua maioria, característicos de regiões do Oriente. Outra característica é ressaltada através de elementos considerados femininos que caracterizam o personagem como andrógino. Além disso, a capa deste figurino é responsável por caracterizar Ziggy como uma figura heróica a partir deste elemento convencionalmente associado ao herói, remetendo a característica messiânica do personagem, com sua missão de salvar, heroicamente, a humanidade do seu fim apocalíptico. Os aspectos do figurino de feminilidade, *Glam Rock*, herói, Marciano, abrilhantamento e referências orientais caracterizam-se por meio dos ícones que referenciam os elementos que estão associados com essas significações. Os símbolos enfatizam mais características do personagem, a da androginia, alto intelecto e do messias, arrematando o figurino com essas características representadas de forma normativa.

6.1.11.1.2 *OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: ALGUNS EFEITOS DE SENTIDO*

O pássaro é interpretado como símbolo da sabedoria e do divino, sendo associado às características de alto intelecto e do messias – uma criatura sábia e conhecedora da vida. Essa interpretação produz efeito emocional por tomar o interpretante pelo sentimento de admiração (ao intelecto) e fé (confiança em alguém, no caso, no messias Ziggy Stardust).

O brilho do figurino provindo do tecido acetinado produz efeito emocional por tomar o interpretante por sentimentos de saudosismo e irreverência, ao lembrar-se de um movimento que passou, mas marcou a história de uma forma tão irreverente.

A enorme capa presente no figurino está associada diretamente com a figura do herói. A interpretação deste elemento com o lado heroico do personagem causa efeito emocional, pelo fato de tomar o interpretante pelos sentimentos de admiração e coragem.

A cor vermelha está associada à origem do personagem – Marte, o planeta vermelho – e produz efeito emocional por tomar o interpretante pela criatividade e imaginação acerca do universo.

Já a cor branca é compreendida como a responsável por "iluminar" (ou dar brilho) o personagem. Essa percepção produz efeito emocional por causar no interpretante a sensação do "iluminar", que está associada a um repertório onde a todo objeto capaz de reluzir – em alto contraste –, reflete a luz branca.

As referências orientais são perceptíveis graças ao estilo do kimono, dos caracteres chineses e das árvores. Essa interpretação causa efeito lógico pelo fato de todos estes elementos serem típicos do oriente.

O curto kimono, a bota acetinada de cano alto e a faixa marcando a região da cintura são considerados elementos femininos e por serem utilizados em um corpo masculino são interpretados como itens expressivos da androginia. Essa interpretação nos causa um efeito lógico por esses itens – Kimono curto mostrando as pernas, botas cano alto acetinadas e marcações na cintura por uma faixa – estarem associados a feminilidade, e neste contexto, podemos interpretar normativamente a androginia.

As cores verde e o marrom causam efeito lógico por serem as cores reais – mais próximas – das folhas e dos troncos de árvores.

6.1.12 FIGURINO 09: Vide figura 28 – painel de imagens: 12, p. 74.

Este figurino é composto apenas por um macacão (tipo macaquito, porque, ao invés de ser calças alongadas, suas pernas são encurtadas) com mangas 3/4. Ele é constituído por botões centrais responsáveis pelo fechamento da peça. Além disso, possui uma gola "V". Os botões e o viés, que contorna a gola e a linha central para o abotoamento, são pretos. Há motivos estampados por toda a peça, compostos por coelhos japoneses e nuvens, ambos nas cores brancas. Na abertura central, na barra da manga e na abertura para as pernas há elementos com formas orgânicas estampadas na cor preta. A cor vermelha predomina no traje. A modelagem da peça dá um caimento bastante ajustado ao corpo.

OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: AS PROPRIEDADES DA PRIMEIRIDADE, SECUNDIDADE E TERCEIRIDADE

O tipo de modelagem, ajustada e expondo o corpo, é caracterizada como elemento de feminilidade por sua semelhança com os trajes utilizados para compor o visual considerado feminino.

O traçado ilustrativo e a estética da composição dos coelhos com asas, das nuvens e das formas orgânicas pretas assemelham-se visualmente às estampas utilizadas nos figurinos do teatro Kabuki, legitimando a referência oriental presente neste figurino.

Os coelhos com asas, no mito japonês, vivem na Lua. Essa interpretação é dependente da condição do interpretante conhecer tal informação partilhada por este grupo

(os japoneses). Essa característica dos coelhos não viverem na Terra é associado ao aspecto do personagem também não ter vivido neste planeta.

A composição dos coelhos voarem sobre um céu avermelhando, no qual as formas orgânicas pretas fazem uma alusão ao efeito da fumaça, é associada à ideia de caos, pois "fumaças" obscuras aparentam tomar espaço e invadir o céu avermelhado de coelhos e nuvens. A cor vermelha reforça essa ideia apocalíptica, pois é uma cor associada, também, com situações caóticas de perigo.

A utilização dos elementos considerados femininos sobre um corpo masculino é considerada andrógeno. Essa interpretação parte do princípio em que as características masculinas e femininas se misturam, tornando difícil a identificação de ambos os gêneros.

Assim, os elementos analisados que atuam pela sua capacidade de representar através da semelhança caracterizam-se como ícones e são: O modelo, ajustado e expondo o corpo, torna-se ícone de feminilidade. O traçado ilustrativo e a estética dos elementos que compõem a estampa torna-se ícone do teatro Kabuki, referenciando as influências orientais.

Os elementos transmissores de mensagens que funcionam a partir das informações compartilhadas dentro de um grupo atuam como símbolos e são: Os coelhos com asas tornam-se símbolo de referências orientais e dos seres que não viveram na Terra. A composição dos coelhos voarem sobre um céu avermelhando e com fumaças torna-se símbolo de caos/apocalipse. A utilização dos elementos considerados femininos sobre um corpo masculino torna-se símbolo andrógeno.

O macacão, por meio da modelagem justa e exposição das pernas, evidencia a silhueta magra, mostrando a sua forma corporal. Podemos compreender que a vestimenta justa e a exposição corporal são consideradas características habitualmente presentes ao visual feminino. Esse aspecto dá ao figurino atributos de androginia, visto que são elementos femininos que marcam um corpo masculino e o expõem. Entendemos assim também pelo fato de misturar o feminino com o masculino, impossibilitando a identificação de ambos os gêneros.

O próprio David Bowie, ao receber o prêmio do BRIT Awards 2014, escreveu um bilhete que dizia, *grosso modo*, que no mito japonês, os coelhos deste figurino vivem na Lua. Podemos relacionar essa característica de os coelhos viverem na Lua com o aspecto de o personagem também não ter sua origem na Terra e ter vivido em outro local do espaço (em Marte).

O traçado ilustrativo e a estética dão um ar lúdico, característico do teatro Kabuki, aos elementos estampados, nos quais os coelhos têm asas, as nuvens são contornadas e as formas orgânicas pretas assemelham-se às estampas utilizadas nos figurinos do teatro Kabuki. Estes elementos reforçam e legitimam a referência oriental presente no figurino.

Os coelhos aparentam flutuar com formas, que se assemelham às nuvens, sobre um suposto céu avermelhado.

As formas orgânicas pretas se assemelham ao efeito de fumaças pretas que aparentam estar "entrando" no figurino. Podemos associar tais formas coma ideia de caos, pois "fumaças" obscuras aparentam tomar espaço e invadir cobrir o céu avermelhado de coelhos e nuvens. Neste figurino, a cor vermelha reforça essa ideia apocalíptica.

6.1.12.1 *INTERPRETAÇÃO*

A partir dos elementos analisados, concluímos que este é um figurino de composição sintetizada e considerado simples. A característica principal deste figurino é expressada através dos elementos orientais que referenciam desde um mito japonês ao visual das estampas dos trajes no teatro Kabuki. Além disso, os coelhos com asas estão associados com os seres não-terrestres e essa interpretação só é possível pela sua significação no mito japonês. O tipo de vestimenta, uma espécie de macacão curto ajustado ao corpo, é responsável por dar o *shape* andrógino que é típico do personagem. O cenário apocalíptico é aludido através de associações com a composição estampada, na qual a cor vermelha enfatiza tal interpretação por também estar ligada a situações de perigo e caos. As características do figurino de feminilidade e das referências orientais são presentificadas por meio dos ícones que referenciam os elementos que estão associados por meio das suas semelhanças visuais. Já os símbolos enfatizam as características do personagem de um ser extraterrestre, andrógeno e que faz parte um "cenário apocalíptico".

6.1.12.1.2 *OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: ALGUNS EFEITOS DE SENTIDO*

Os coelhos, as nuvens e as formas orgânicas pretas são elementos interpretados como um cenário apocalíptico e caótico, despertando no interpretante o sentimento de agonia, repulsa e credulidade, associados a situações de perigos nunca vividos, nem conhecidos.

O macacão curto é considerado feminino, e por ser utilizado em um corpo masculino, são interpretados como itens expressivos da androginia. Essa interpretação nos causa um efeito lógico por esse tipo de vestimenta – macacão curto que expõe as pernas e marca a silhueta – estar associado à feminilidade e neste contexto, podemos interpretar normativamente a androginia.

Os coelhos com asas deste figurino vivem na Lua e são interpretados como uma característica de atribuir conotações de origem extraterrestre ao personagem. Essa interpretação só é possível se o interpretante conhecer essa representação normativa destes coelhos na mitologia japonesa.

As referências orientais são perceptíveis graças ao traçado ilustrativo e a estética da estampa do curto macacão que se assemelham às estampas utilizadas nos figurinos do teatro Kabuki. Tal interpretação causa efeito lógico pelo fato todos estes elementos serem típicos do oriente e desse teatro, sendo assim, uma associação normativa.

6.1.13 FIGURINO 10: Vide figura 29 – painel de imagens: 13, p. 75.

Este figurino é composto por uma blusa de manga longa de malha transparente na cor preta e uma calça preta bordada em lantejoulas vermelhas na região dos glúteos. A blusa tem uma gola careca e uma modelagem que deixa a peça bastante justa ao corpo. Já a calça tem uma modelagem reta e também justa, com uma faixa de lantejoulas aplicada nas laterais de cada perna, que vai da cintura até a barra da calça.

OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: AS PROPRIEDADES DA PRIMEIRIDADE, SECUNDIDADE E TERCEIRIDADE

A transparência que compõe a blusa e a modelagem ajustada evidenciam a forma corporal magra, sendo caracterizadas como elementos de feminilidade por sua semelhança com os trajes utilizados para compor o visual considerado feminino.

As presenças de lantejoulas são responsáveis por dar brilho ao figurino. Esses aspectos, da lantejoula e do brilho, são associados ao brilho purpurinado do *Glam Rock*. Esse efeito só é possível devido à semelhança da lantejoula/brilho com a purpurina/brilho do visual deste estilo.

A referência compreendida pela silhueta que faz uma alusão à flor de lótus só é possível graças à semelhança da forma que as lantejoulas aplicadas na região dos glúteos fazem e assemelha-se com a silhueta das pétalas desta flor.

A cor predominante do figurino é preta e suas representações na cultura ocidental estão associadas à tristeza, à morte e ao fim. Esses aspectos são atribuídos ao figurino/personagem através do medo vivenciado pelo período apocalíptico em que vivia e a relação da cor que representa o "fim", com o fato de esse figurino ser utilizado no último show, que também foi o fim da trajetória do personagem. A cor preta só ganha essas associações graças a sua representação no ocidente, sendo uma dependente dessa condição.

A utilização dos elementos considerados femininos sobre um corpo masculino é considerada andrógena. Essa interpretação parte do princípio em que as características masculinas e femininas se misturam, tornando difícil a identificação de ambos os gêneros.

A associação da flor de lótus com a espiritualidade só é possível devido à compreensão das referências orientais e da representação dessa flor no oriente.

Assim, os elementos analisados que atuam pela capacidade de representar através da semelhança caracterizam-se como ícones e são: A transparência que compõe a blusa e a modelagem ajustada tornam-se ícones de feminilidade. As lantejoulas e o brilho proveniente destas são ícones do *Glam Rock*. A forma interna composta pelas lantejoulas faz uma alusão à flor de lótus pela semelhança com as pétalas dessa flor, tornando-se ícone dela.

Os elementos transmissores de mensagens que funcionam a partir das informações compartilhadas dentro de um grupo atuam como símbolos e são: A cor preta, predominante no figurino, torna-se símbolo de tristeza, morte e do fim, quando associada ao período apocalíptico e ao "fim" trajetória do personagem e da sua turnê. A utilização dos elementos considerados femininos sobre um corpo masculino torna-se símbolo da androginia, por misturar as características masculinas e femininas, tornando difícil a identificação de ambos os gêneros. A flor de lótus torna-se símbolo de espiritualidade estando associado à característica do messias pertencente a Ziggy.

A transparência que compõe a blusa e a modelagem ajustada evidenciam a forma corporal e marcam a silhueta demasiadamente magra do personagem. Esses itens são usualmente associados à feminilidade por fazerem parte de composições com essa característica. A mistura de atributos considerados femininos com os considerados masculinos (o corpo masculino do artista) conota a androginia pelo fato de misturar e tornar difícil a identificação de ambos os gêneros.

Este figurino tem a cor preta como predominante. Podemos associar essa característica da predominância da cor preta com a sua representação na cultura ocidental de estar associada a triste, morte e ao fim. Atribuindo essas características de sentido ao figurino/personagem, podemos associá-la ao medo vivenciado pelo período apocalíptico que o seu contexto de existência vivia. Outra interpretação pertinente seria essa relação da cor que representa o "fim" com o fato de esse figurino ser utilizado no último show, que também foi o fim da trajetória do personagem. Em suma, o preto representa o fim, seja da humanidade (em seu contexto apocalíptico), seja da turnê ou seja da vida do personagem.

As lantejoulas presentes na calça são responsáveis por dar brilho ao figurino. Esses aspectos, aplicação de lantejoulas e do brilho, podem ser associados ao brilho do *Glam Rock*, sabendo que brilhar era um aspecto fundamental no visual deste movimento.

Podemos compreender as referências orientais a partir das lantejoulas vermelhas na região dos glúteos que formam um tipo de silhueta que faz uma alusão à flor de lótus. No oriente, a flor de lótus está associada à espiritualidade. Então podemos ligar tal característica com o papel de messias desempenhado por Ziggy.

6.1.13.1 *INTERPRETAÇÃO*

A partir dos elementos analisados, concluímos que este é um figurino andrógino que carrega o "peso" do fim. Uma característica particular deste figurino é expressada através da cor preta, que está associada a sua representação de tristeza, morte e, principalmente, do fim, que é interpretado como o fim apocalíptico, o fim da existência do personagem e o fim da *Ziggy Stardust Tour*. Outra característica desse figurino é a espiritualidade que está associada a figura do messias. Essa compreensão só é permitida pela alusão à flor de lótus e a sua significação de espiritualidade na mitologia japonesa, ou seja, a esta referência oriental. Além disso, as lantejoulas e o brilho proveniente destas são responsáveis por dar o brilho purpurinado que *o Glam Rock* exalava. As características do figurino de feminilidade, *Glam Rock* e aparência com a flor de lótus são presentificadas

por meio dos ícones que referenciam os elementos a que estão associados por meio das suas semelhanças visuais; enquanto os símbolos enfatizam as características da trajetória e do fim do personagem, seu contexto apocalíptico, andrógeno e espiritual.

6.1.13.1.2 *OS SIGNOS COM RELAÇÃO AO SEU OBJETO: ALGUNS EFEITOS DE SENTIDO*

A cor preta produz efeitos emocionais por estar associada à tristeza, à morte e ao fim, despertando no interpretante estes mesmos sentimentos.

As lantejoulas vermelhas na região dos glúteos formam um tipo de silhueta que faz uma alusão à flor de lótus e a espiritualidade. Essa associação produz um efeito emocional por apreender o interpretante pelos sentimentos de credulidade e fé, principalmente quando associada à característica messiânica de Ziggy, que é dependente de uma determinada crença espiritual.

A transparência e a modelagem ajustada são consideradas elementos femininos, e por serem utilizados em um corpo masculino, são interpretados como itens expressivos da androginia. Essa interpretação produz um efeito lógico por esse tipo de vestimenta – macacão curto que expõe as pernas e marca a silhueta – estar associado à feminilidade e, neste contexto, podemos interpretar normativamente a androginia.

As lantejoulas presentes na calça são responsáveis por dar brilho ao figurino e serem associadas ao *Glam Rock*. Esses aspectos produzem um efeito lógico pelo fato de o brilho estar diretamente ligado ao visual do movimento *Glam Rock*.

6.1.14 RELATÓRIO CONCLUSIVO DAS ANÁLISES

Ao debruçarmo-nos sobre os elementos dos treze objetos analisados, tencionamos compreender quais as características que ora apresentam-se separadas, ora estão interligadas, e se tornaram repetitivas e constantes entre as maquiagens, o cabelo e os figurinos. O relatório visa demonstrar, sinteticamente, quais os princípios que constituíam o personagem e serviam como conceitos para a concepção da presente coleção de estampas STARGENDER. Essa identificação permite detectar as significações que compunham o personagem e serão apresentadas a seguir, a partir de descrições de figuras e de temas.

ALIENÍGENA

Uma das características fundamentais de Ziggy Stardust é sua natureza alienígena. Vários elementos da sua composição visual são utilizados para personificar esse perfil extraterrestre, como a pele pálida, sobrancelhas camufladas, marcações de partes específicas do rosto que dão volume e profundidade, silhueta marcada evidenciando o corpo exageradamente magro ou deformando-o através de modelagens de algumas roupas que expõem e ajustam o corpo ou extrapolam o formato do corpo humano, deixando sua silhueta desproporcional. Estes componentes são responsáveis por modificar a estrutura do rosto humano e também por atribuir deformidade corporal para distanciá-lo do que conhecemos da estrutura natural do corpo humano, causando estranheza e caracterizando-o como uma figura não-humana.

A sua origem marciana se faz presente através da cor vermelha que se apresenta no figurino, no cabelo e até na sua própria pele, como se fosse uma cor natural dos "nascidos" em Marte. A estampa étnica é outro elemento que reforça essa característica, sendo responsável por identificar o Marcianos como uma raça/etnia específica.

As características de "viver no espaço e ter vindo dele" se personificam no raio, do céu atingindo a terra, e no mito japonês do coelho que vive na lua.

MESSIAS

Outra característica de Ziggy é a sua natureza messiânica detentora de intelectualidade e sabedoria que são admiradas pelos seres humanos. Essa característica se manifesta através de vários elementos, como o círculo dourado associado aos portais mitológicos, marcações nos olhos, formas triangulares etc.

Esse personagem de cunho espiritual conhece a humanidade e a sua história desde o seu início. Também por conhecer o seu suposto fim, esta figura misteriosa tem uma missão divina de salvar heroicamente a humanidade. Alguns elementos, como o pássaro (que representa o ser divino, mensageiro entre os céus e a Terra) e alusões à capa (comumente associadas ao herói) são exemplos que reforçam esses aspectos.

GLAM ROCK

Este movimento musical foi marcado pela introdução de elementos considerados femininos no vestuário das estrelas do rock, além de se caracterizar, pela sua conexão, com o conceito de androginia. Uma das características principais que conota o *Glam Rock* é o fato de alguns elementos "brilharem", seja através da purpurina, da lantejoula, do cintilante, do PVC reluzente ou até mesmo de um tecido acetinado. O *Glam Rock* também se presentifica no cabelo, por ter sido inovador e ter tido um grande impacto na aparência do *rockstar*, fugindo do padrão pelo qual já era conhecido na época.

ANDROGINIA

Este conceito é interpretado a partir da união dos componentes considerados masculinos com os elementos considerados femininos.

A androginia pode ocorrer quando um figurino é considerado completamente feminino, mas é utilizado por um artista que tem um corpo de homem (masculino). Neste caso, os elementos se encaixam no conceito de feminilidade, pois não analisamos corporalidade, ou seja, consideramos nulas quaisquer interpretações referentes ao corpo do artista que veste o figurino e mantemos a análise somente sobre os elementos que compõem o figurino em si.

Já quando os elementos considerados femininos se misturam com outros elementos considerados masculinos, em um mesmo objeto analisado, a androginia se concretiza. Exemplos disso são as peças ajustadas ao corpo combinadas com ombreiras que referenciam trajes militares, decotes profundos, peças curtas, cintura marcada etc.

Evidenciando tal conceito, pela importância que ele tem para o presente trabalho, tomamos a definição de LIMA e SILVA (2016) acerca da androginia para esclarecer nossa abordagem: "Androginia e/ou sem gênero [...] se define como: a mistura masculina (andro) e feminina (gynes) em um único ser, tornando difícil distinguir a identificação da pessoa pelo gênero". (LIMA e SILVA, 2016, p. 14)

Com toda a discussão sobre gênero, podemos levantar questões sobre este tema e das suas manifestações estéticas:

> Fugir das ideias formadas do que são qualidades masculinas ou femininas pode ser uma forma fácil e prática para se entender o que é a androginia e ou a falta do gênero. Segundo Singer (1976, p. 30), "De onde surgiram as nossas concepções de uma personalidade masculina ideal e de uma personalidade feminina ideal?". (LIMA e SILVA, 2016, p. 18)

Dessa forma podemos compreender como a definição, o conceito e as indagações sobre androginia podem ser enquadrados as questões do agênero: Ambos estão presentes tanto na mulher quanto no homem, surgem do seu "interior" e manifestam-se no seu exterior, ou especificamente, nas roupas.

FEMINILIDADE

Este conceito se concretiza nos elementos considerados femininos que estão presentes nos objetos analisados. São itens característicos do que se padronizou que fosse feminino, como a modelagem ajustada, botas vermelhas com salto plataforma, marcações dos cílios, batom nos lábios, silhueta marcada, boás de penas, braceletes, corte assimétrico, cores cintilantes e neons etc. que estão associados ao corpo e às práticas consideradas da mulher.

REFERÊNCIAS ORIENTAIS

Este conceito se refere às referências diretas das manifestações, expressões e costumes culturais do Oriente que exerceram influência direta em Ziggy. O teatro Kabuki exerceu influência através das maquiagens utilizadas nos seus espetáculos, como base branca e rosto esbranquiçado. Além disso, as estampas e ornamentos utilizados no trajes deste teatro também se fazem presentes. Outros elementos, como a flor de lótus, o mito japonês do coelho não-terrestre, as árvores orientais, os caracteres chineses e o kimono reforçam esse conceito.

FUTURISTA

O futurismo é uma característica essencial para este personagem alienígena e ele está presente através da geometrização. Elementos como listras, triângulos, padronagens que parecem circuitos, golas pontudas, formas e materiais comumente associados a representações futuristas (como tecidos metalizados, o PVC e o brilho do metal em artefatos tecnológicos e espaciais) caracterizam o personagem como futurista. As cores são elementos de destaque para este conceito por atribuírem esta característica – futurista – ao personagem por meio de contrastes, tonalidades e intensidade, como, por exemplo, as cores cintilantes e neons associadas às representações midiáticas futuristas.

ESPACIAL

Este conceito é um dos mais "óbvios", visto que o personagem veio do espaço para a Terra. Ele se concretiza através do metalizado, que também é apresentado por meio de lantejoulas, e é associado ao metal de naves, estrelas e constelações; por outro lado, o brilho prateado e cintilante ganham outra interpretações e são associados à Lua e às estrelas.

Alguns aspectos legitimam este conceito, como a modelagem reta, o tecido matelassê que dá uma aparência estufada e acolchoada, sendo associados aos macacões dos astronautas.

APOCALIPSE

O messias é uma figura que depende de um contexto apocalíptico. Assim, esta conjuntura se torna um conceito de término, seja pelo período histórico em que o personagem está inserido, seja pelo suposto "fim da humanidade/planeta Terra" ou até pelo final da *Ziggy Stardust Tour* e do próprio Ziggy Stardust. Alguns elementos realçam essa característica, como a presença de raio em representações midiáticas, a cor vermelha que ganha uma segunda conotação, a de perigo, e grafismos que aparentam ser fumaça.

MILITARISMO

Este conceito se concretiza por meio da modelagem de alguns figurinos que são compostos por conjuntos de jaqueta e calça com as botas estilo montaria e as ombreiras. Esses figurinos assemelham-se com os trajes militares. Em um nível conotativo, apreende-se a figura do soldado em atuação e em situações perigosas a que as composições aludem.

REFERÊNCIA CINEMATOGRÁFICA

O filme *Laranja Mecânica* exerceu influência sobre o personagem. Esta narrativa cinematográfica se manifesta por meio do delineador em ambos os olhos, que referenciam o personagem Alex, e das composições em alguns figurinos que têm inspiração nos trajes desta obra, como marcações na região da pélvis de alguns trajes.

6.2 RELATÓRIO PROJETUAL

6.2.1 FASE 1: CONCEITUAÇÃO

Essa é a fase na qual nos debruçamos sobre os conceitos do personagem como inspiração para desenvolver as estampas. Além disso, elaboramos o nome da coleção e o seu release.

6.2.1.1 CONCEITOS

Para chegarmos a criações autorais e menos óbvias/literais, dividimos os conceitos explanados na seção 6.1.14 RELATÓRIO CONCLUSIVO DAS ANÁLISES em seis grupos que permitiram desenvolver estampas que cumprissem os objetivos expostos aqui inicialmente. Dos onze conceitos, somente dois ficaram independentes (não foram unidos).

Os seis grupos conceituais foram formados por:

- REFERÊNCIAS ORIENTAIS
- MILITARISMO e FUTURISMO
- GLAM ROCK, ANDROGINIA e FEMINILIDADE
- MESSIAS e APOCALIPSE
- ESPACIAL e ALIENÍGENA
- REFERÊNCIAS CINEMATOGRÁFICAS

Assim, utilizamos as referências pertencentes a cada um dos onze conceitos para o desenvolvimento dos elementos visuais utilizando a abordagem ao processo criativo em Design de Superfície por Rubim (2013).

Em seguida, após criarmos um repertório de elementos visuais provindos dos onze conceitos, nós os unimos de acordo com os seis grupos conceituais.

6.2.1.2 NOME DA COLEÇÃO

O título da coleção foi inspirado em um dos maiores sucessos de Bowie na era Ziggy, e single do álbum *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and The Spiders from Mars* (1972), chamado de *Starman* (homem estelar – tradução livre), um trocadilho próximo ao título da referida música: O nome STARGENDER une a palavra em inglês "star" (estrela, se referindo ao contexto e à narrativa artística do personagem) com "gender" (gênero, dialogando com as questões levantadas no presente Trabalho de Conclusão de Curso e com

o público-alvo da coleção). Traduzindo livremente, STARGENDER significa GÊNERO ESTELAR.

6.2.1.3 RELEASE

Terror, desastres ambientais, discursos de ódio, intolerância, violência nas ruas, insegurança. Em tempos de grandes desastres, quando o medo nos consome, buscamos um herói. Um sinal da salvação. Há quase cinco décadas, um ser de outro mundo veio até nós para nos iluminar com sua magia transcendente, sua sabedoria à frente da época. Ziggy Stardust surge como um visitante inesperado e estranho, cheio de glamour, purpurina e cor, chocando a humanidade com seu encantamento inédito. Mais do que apenas uma feérica criatura alienígena, ele surge como um Messias, nos tirando da realidade caótica e nos transportando para um universo lúdico muito além de nosso alcance.

Hoje, este herói renasce em faces que vemos no dia a dia, confrontando pensamentos defasados com a força de vontade para lutar e quebrar padrões impostos por um passado redutor. Não encontramos mais limites: Desejamos, buscamos, vivemos a liberdade. O que era Ziggy? Um estranho, um ser único. Ele não se encaixava em nada do que já existia.

Hoje uma nova realidade se cria a partir do momento em que o que já conhecíamos é quebrado diante do binarismo que se diluiu, abrindo espaço para múltiplas possibilidades. Permitindo questionar o que somos, quem somos. O que é o homem? O que é a mulher? O que é o certo? O que é o errado? O que nós somos?

Podemos ser quem quisermos ser, podemos ser de outro mundo, *nosso* próprio mundo, abraçando nossa subjetividade particular. A mágica está em cada um de nós, assim como o caminho para o futuro. Mergulhamos de cabeça em todo o mundo em que Ziggy estava inserido e tomamos todas as suas características como pontos inspiracionais. Conhecendo seu papel relevante para as questões de gênero, a coleção segue esse mesmo caminho: Visa à democratização da sua utilização. Para todos e para todas!

Identificamos os conceitos que o personagem Ziggy Stardust incorporou para dar forma a nossa coleção e utilizamos paineis de imagens de duas maquiagens, dois cabelos e dez figurinos como referências visuais para inspirar o olhar autoral que desenvolveu as seis estampas. A paleta de cor também surge das mesmas referências, transitando entre cores vibrantes e sóbrias, assim como o visual do personagem.

Uma coleção inspirada em um artista que marcou a década de 1970 (1972-73) e que traz as principais expressões dessa figura para a contemporaneidade através de composições visuais atuais e modernas. Um verdadeiro *revival* estampado de David Bowie como Ziggy Stardust, o seu alter-ego e personagem mais famoso!

6.2.2 FASE 2: DESENVOLVIMENTO

6.2.2.1 PALETA DE COR

Apresentamos, nesta seção, as cores que foram definidas para compor a coloração de cada estampa e as suas respectivas variantes. A paleta é um resultado das indicações de cores que as análises denotativas das duas maquiagens, do cabelo e dos dez figurinos proporcionaram. As cores identificadas por meio da análise semiótica foram: Branco, preto, vermelho, rosa, malva, dourado, azul, vermelho-alaranjado, bordô, verde, cinza, bege, laranja, prata, verde-limão, marrom, amarelo e turquesa.

Também observamos os painéis de imagens apresentados na seção 4 para capturar os variados tons das cores que foram indicadas no parágrafo anterior.

As figuras a seguir mostram a paleta de cor utilizada na coleção. Ela é composta pelas cores identificadas nas análises denotativas e pelos tons capturados por meio da observação das referências visuais. Para uma boa visibilidade dividimos a paleta em duas figuras e cada cor está indicada com o seu código hexadecimal.

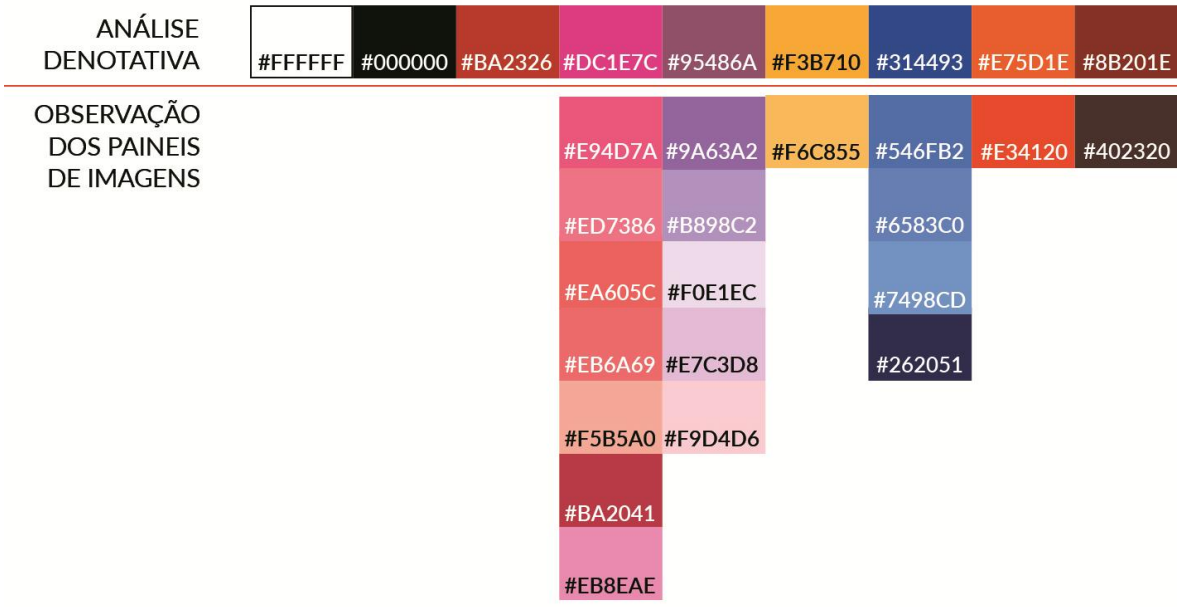


Figura 30 – Paleta de cor.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

Figura 31 – Continuação da paleta de cor.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

6.2.2.2 COMPOSIÇÃO VISUAL: ABORDAGEM AO PROCESSO CRIATIVO EM DESIGN DE SUPERFÍCIE

O objetivo desta seção é apresentar como se deu o processo de desenvolvimento dos elementos que compuseram as estampas.

O processo criativo, como apresentado na seção 5.2, p. 79, foi dividido em cinco etapas e, para sua demonstração, explicaremos detalhadamente como criamos a estampa ORIENTAL GAZE que faz parte do conjunto de seis estampas que constituem a coleção STARGENDER. Todas as criações partiram do mesmo processo criativo, havendo pequenas variações, mas não significativas, que permaneceram nos limites do que será explicado a seguir.

ETAPA 1.

Utilizamos o papel vegetal somente para iniciar os desenhos, copiando tudo que aparentava ser interessante nas referências visuais. A maior parte do desenvolvimento manual dos elementos foi feito no papel off-set, por proporcionar uma melhor legibilidade ao desenho manual com lápis.

ETAPA 2.

Imprimimos os paineis de imagens para poder desenvolver as cópias e observar os objetos que geraram novos elementos (fig. 32).

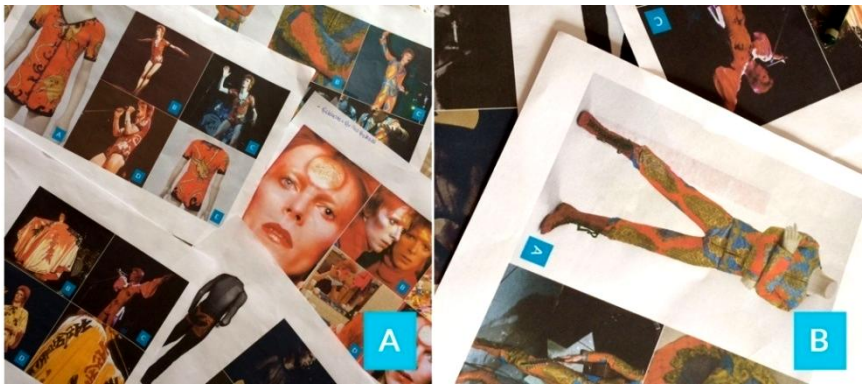


Figura 32 – Paineis de imagens impressos utilizados no desenvolvimento da estampa ORIENTAL GAZE.
A) Registro fotográfico amplo dos paineis impressos.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.
B) Registro fotográfico aproximado dos paineis impressos.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

ETAPA 3.

Nesta etapa, iniciaram-se os desenhos no papel vegetal e off-set, desenvolvendo cópias dos elementos, como dito nas etapas anteriores (fig. 33).

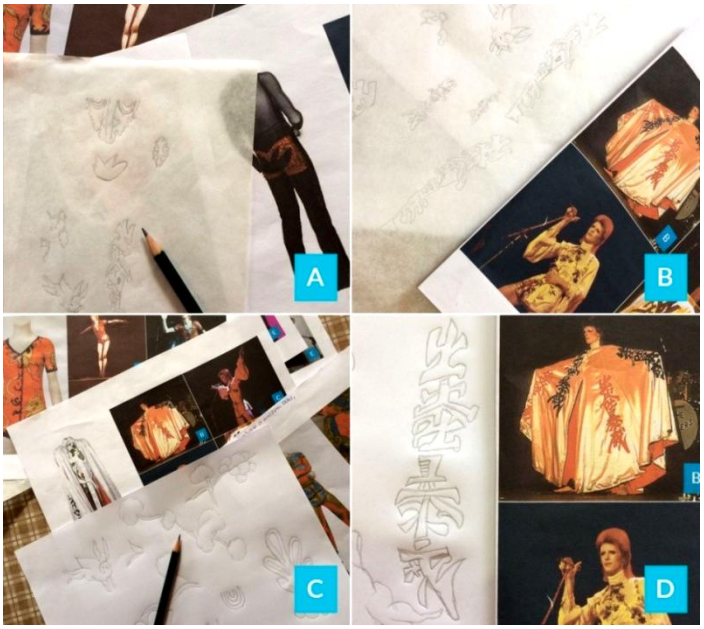
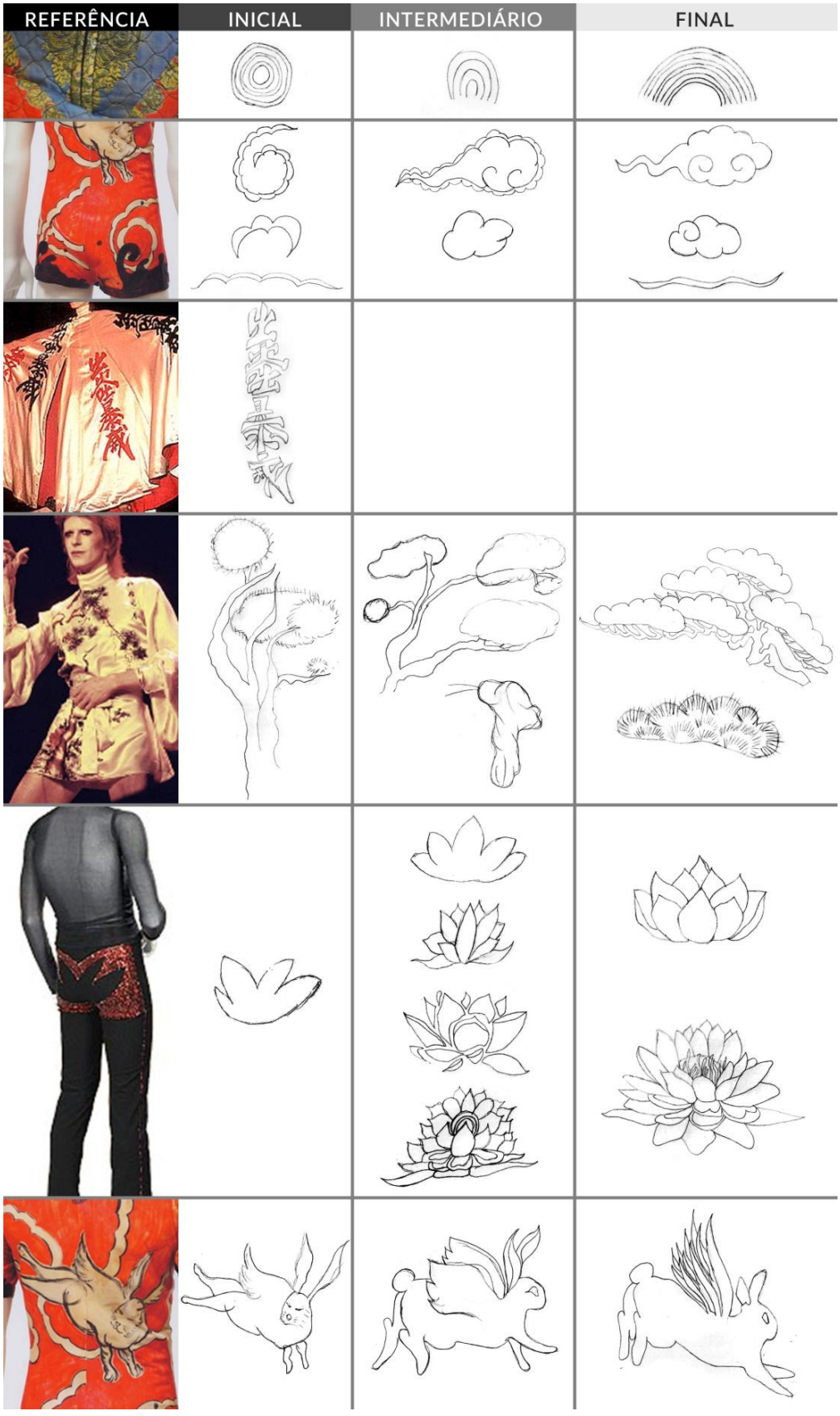


Figura 33 – Cópias dos elementos referentes aos paineis de imagens utilizados no desenvolvimento da estampa ORIENTAL GAZE.
A) Registro fotográfico de desenho em papel vegetal.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.
B) Registro fotográfico de desenho em papel vegetal.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.
C) Registro fotográfico em papel off-set.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.
D) Registro fotográfico em papel off-set.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

ETAPA 4.

Nesta etapa, partimos, literalmente, das cópias das referências visuais até ir se desprendendo das referências e chegar a novas formas. O desenvolvimento de constantes desenhos permitiu que os primeiros elementos fossem modificados até chegar em outras propostas que se encaixavam melhor nos parâmetros estéticos e projetuais que transmitiam o conceito. Assim, praticamente houve uma evolução da cópia até gerar um novo elemento.

Apresentamos os elementos que tiveram uma evolução e constituem a composição visual desta estampa no quadro a seguir, dividindo o processo de modificação do desenho em: Inicial – a cópia –, intermediário – um dos desenhos que foi desenvolvido e considerado como o meio-termo entre a cópia e o resultado que viria a ser desenhado posteriormente – e final – o elemento selecionado para a Etapa 5 – (Quadro 3).



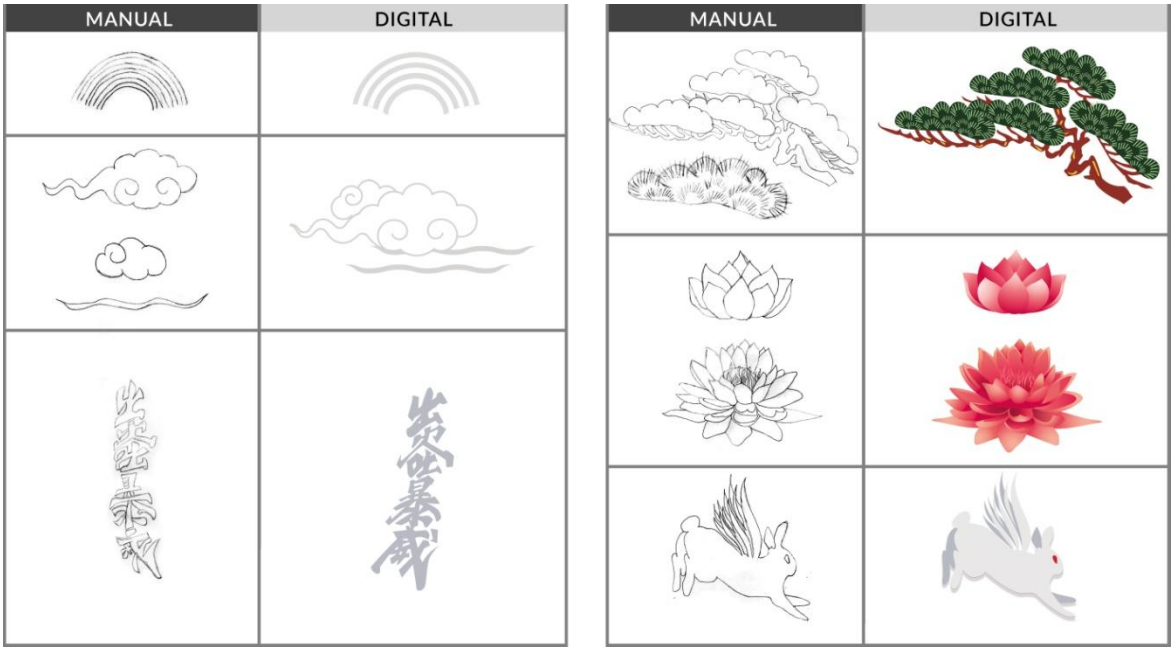
Quadro 3 – Desenhos gerados a partir da cópia e utilizados na estampa ORIENTAL GAZE.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

ETAPA 5.

Nesta última etapa, houve o trabalho digital no software Adobe Photoshop. Diversas técnicas e ferramentas deste programa gráfico foram utilizadas para finalizar os elementos e desenvolver a composição visual.

Houve a vetorização e ajustes nas formas de todos os elementos que foram desenhados manualmente, nos quais foram trabalhadas as cores, formas planas, gradientes, sombras e efeitos gráficos gerados por funções do próprio Photoshop. Alguns elementos foram criados diretamente no software para complementar a criação, como uma textura visual que foi sobreposta aos elementos da estampa ORIENTAL GAZE.

No quadro a seguir, apresentamos o resultado do manual para o digital (Quadro 4).



Quadro 4 – Desenhos manuais trabalhados digitalmente para a estampa ORIENTAL GAZE.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

Com todos os elementos finalizados, trabalhamos a composição visual, na qual duplicamos, reduzimos, ampliamos, colorimos e fizemos todos os ajustes necessários para se atingir um resultado satisfatório, harmônico e que estivesse de acordo com o conceito.

Após trabalhar todos os elementos, chegamos ao resultado final da composição visual estampa ORIENTAL GAZE, que será apresentado a seguir:

Figura 34 – Composição visual da estampa ORIENTAL GAZE.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

O layout das composições visuais (módulo) foi desenvolvido no software Adobe Photoshop e os *rapports* foram elaborados no Adobe Illustrator, no qual foram aplicados as suas respectivas técnicas, e será apresentado na seção a seguir.

6.2.2.3 TÉCNICA DE REPETIÇÃO DO MÓDULO: RAPPORT

Utilizamos, no total, três tipos de *rapport* que foram aplicados, como já dito, no Adobe Illustrator. Demonstraremos aqui como foi desenvolvido este processo.

1: Ativamos a função de Padrão no Illustrator para criar o *rapport* (fig. 35).

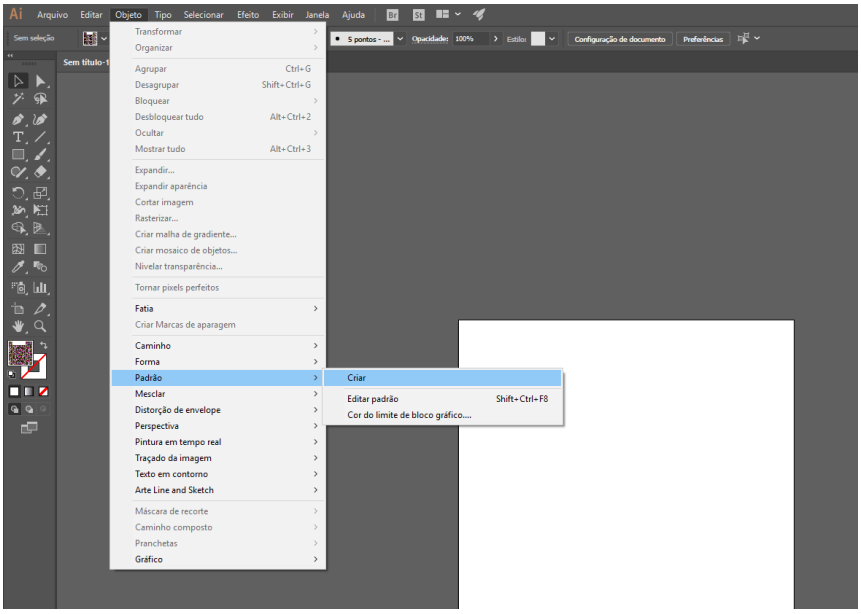


Figura 35 – Adobe Illustrator com a função de criar padrão.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

2: Definimos o tipo de *rapport* (no Illustrator está intitulado como "tipo de bloco"), o tamanho da área a ser trabalhada, as especificações técnicas e inserimos o arquivo do módulo com a composição visual (fig. 36).

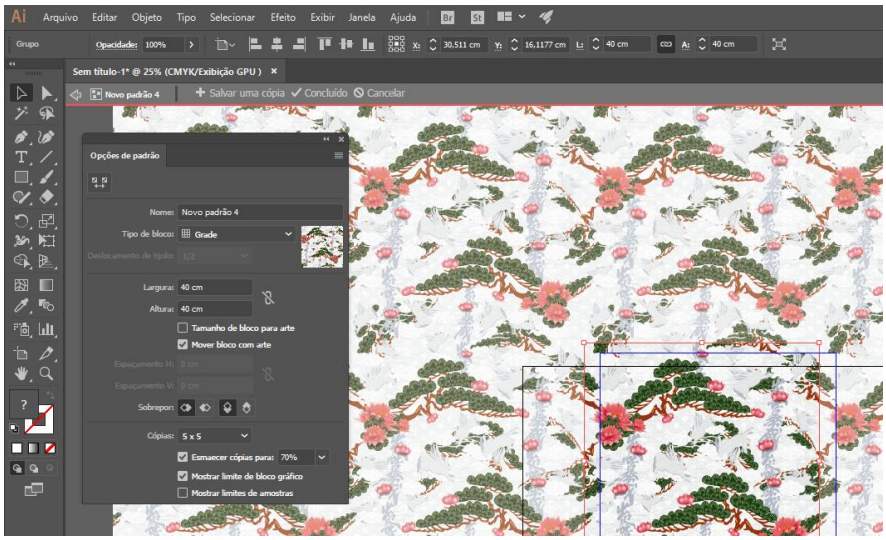


Figura 36 – Funções e especificações do tipo de *rapport*.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

3: Por fim, conferimos se o modo de cor estava para impressão (em CMYK) e convertemos para o formato de imagem JPEG, rasterizando as camadas e deixando o arquivo mais leve. Logo após salvamos o arquivo (em formato TIFF) do módulo com o *rapport* finalizado (fig. 37).

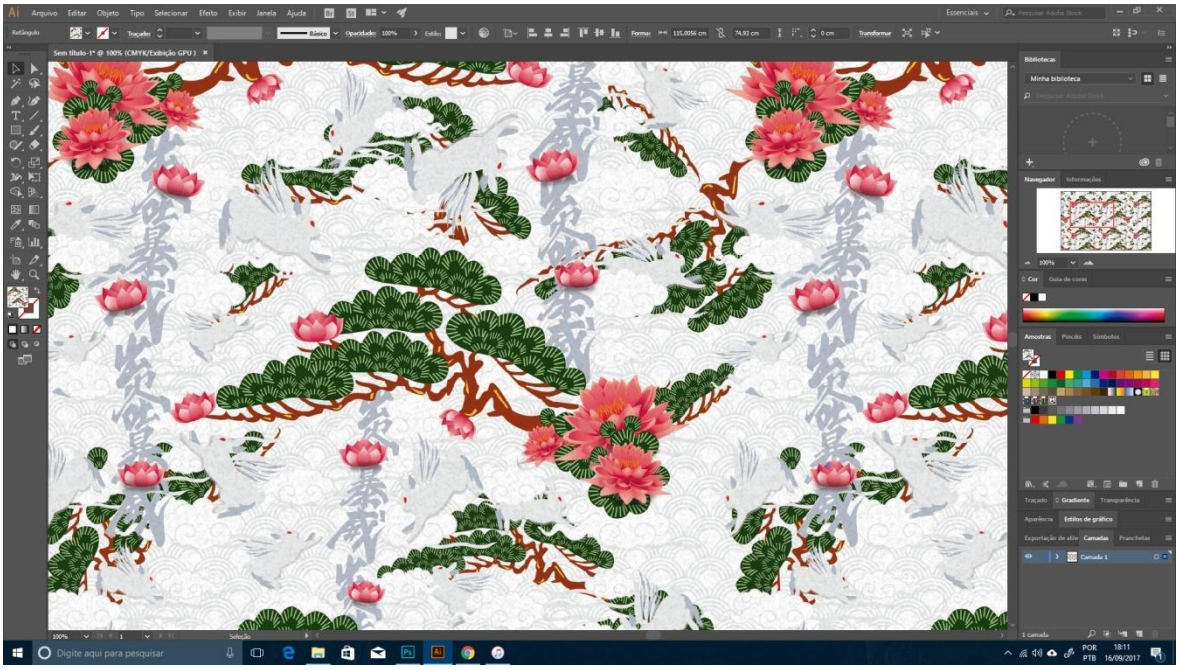


Figura 37 – Adobe Illustrator com a estampa criada.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

Este processo foi aplicado em todas as estampas desenvolvidas que serão apresentadas na seção a seguir.

6.2.2.4 APRESENTAÇÃO DAS ESTAMPAS – COLEÇÃO STARGENDER

Apresentamos, nesta seção, todas as especificações técnicas referentes à coleção, como o nome da estampa, os conceitos que geraram sua concepção, o tipo de *rapport*, o tamanho do módulo, as variações de cor e a simulação (aplicação em um croqui). Os nomes das estampas foram definidos em inglês com o objetivo de manter coesão com o título da coleção (que também foi criado em inglês).

ORIENTAL GAZE

Esta criação foi desenvolvida baseada no conceito de Referências Orientais. Uma composição desenvolvida a partir do olhar criativo sobre os elementos deste conceito.

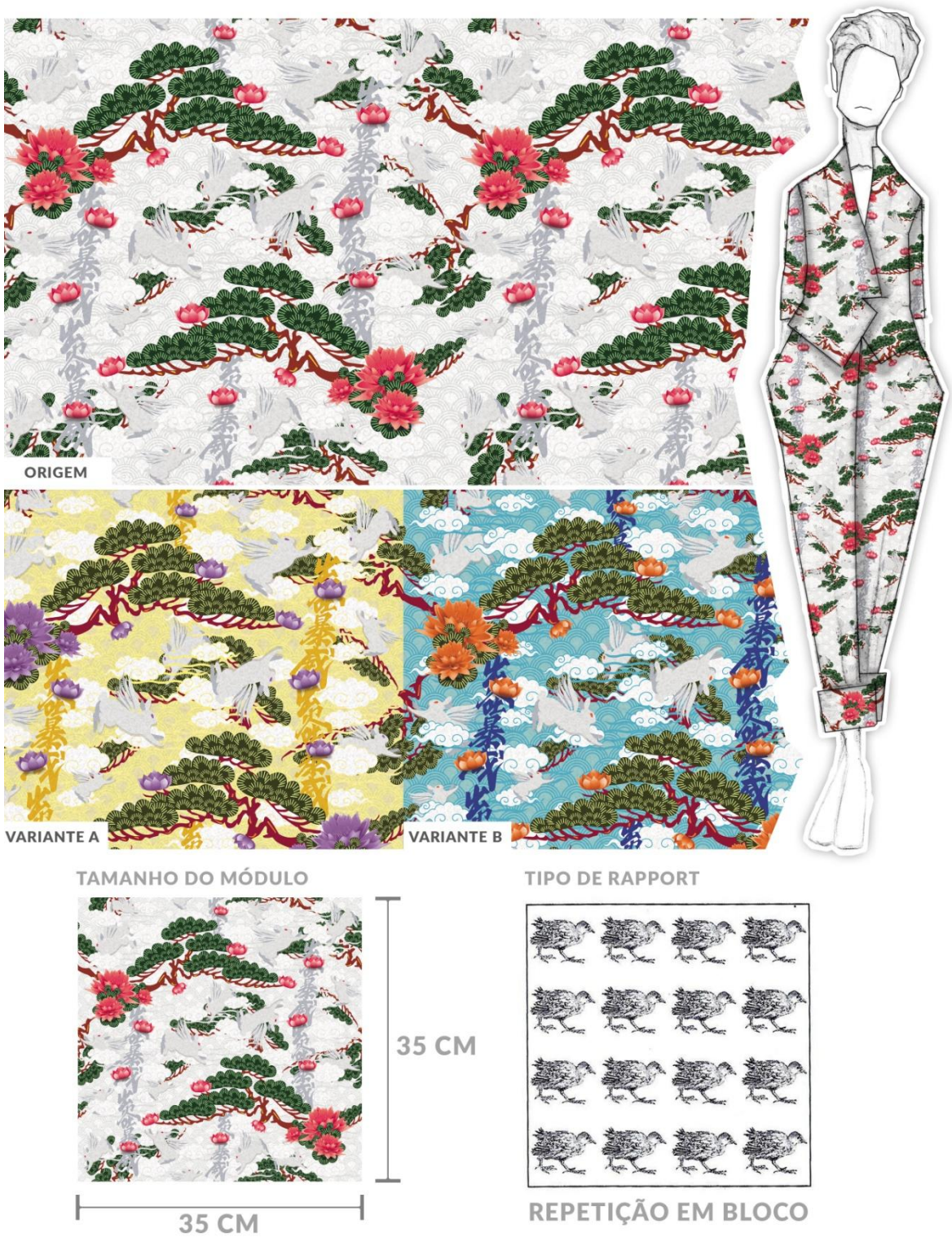


Figura 38 – Layout de apresentação da estampa ORIENTAL GAZE.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

TOMORROW SOLDIER

O desenvolvimento desta criação baseou-se nos conceitos de Militarismo e Futurismo. Esta estampa representa a figura futurista que Ziggy foi e o seu suposto ato heróico comparado ao de soldados.

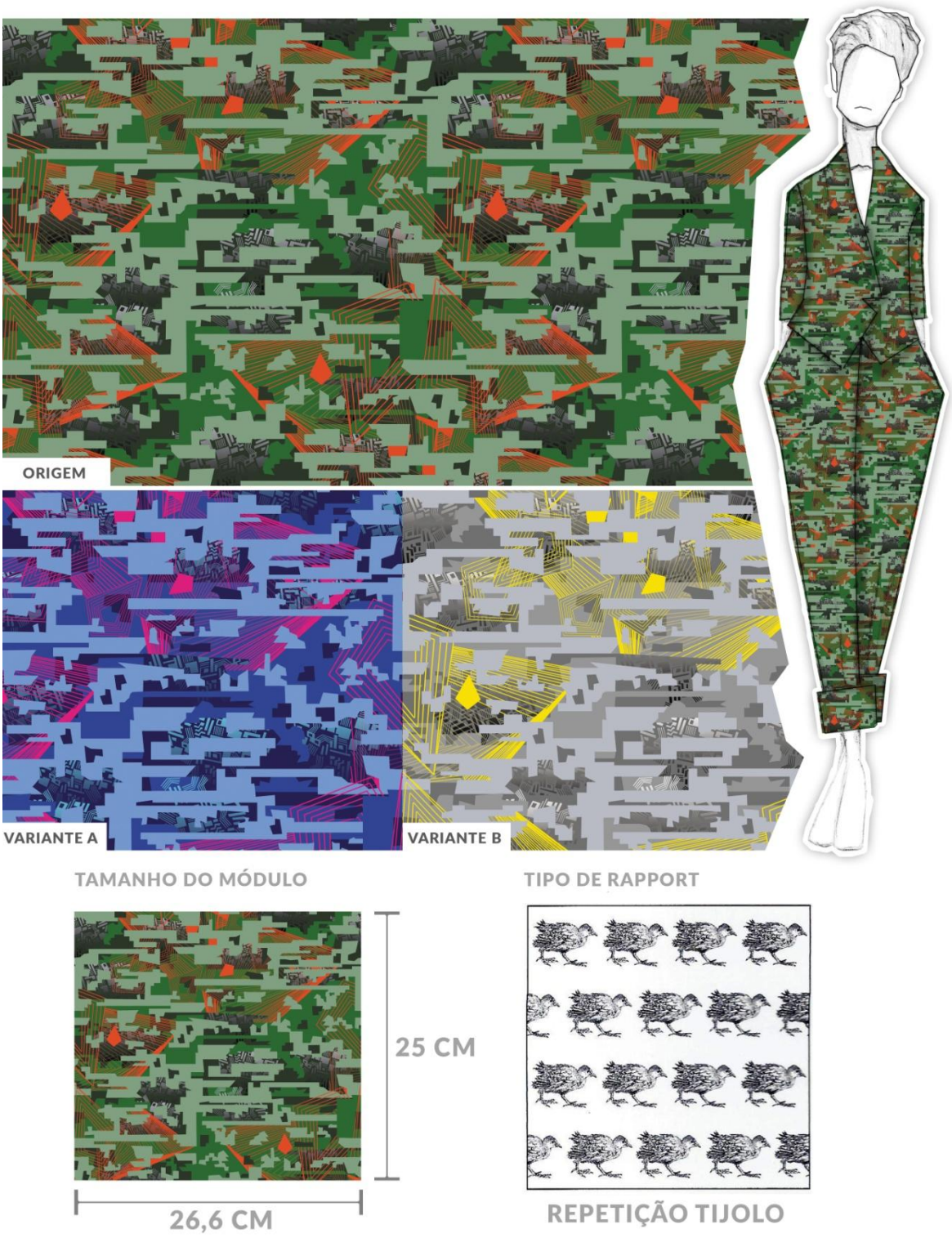


Figura 39 – Layout de apresentação da estampa TOMORROW SOLDIER.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

IT GLOWS!

O desenvolvimento desta criação foi baseado nos conceitos de Glam Rock, Androginia e Feminilidade, trazendo todo o brilho e componentes referentes a estes conceitos.

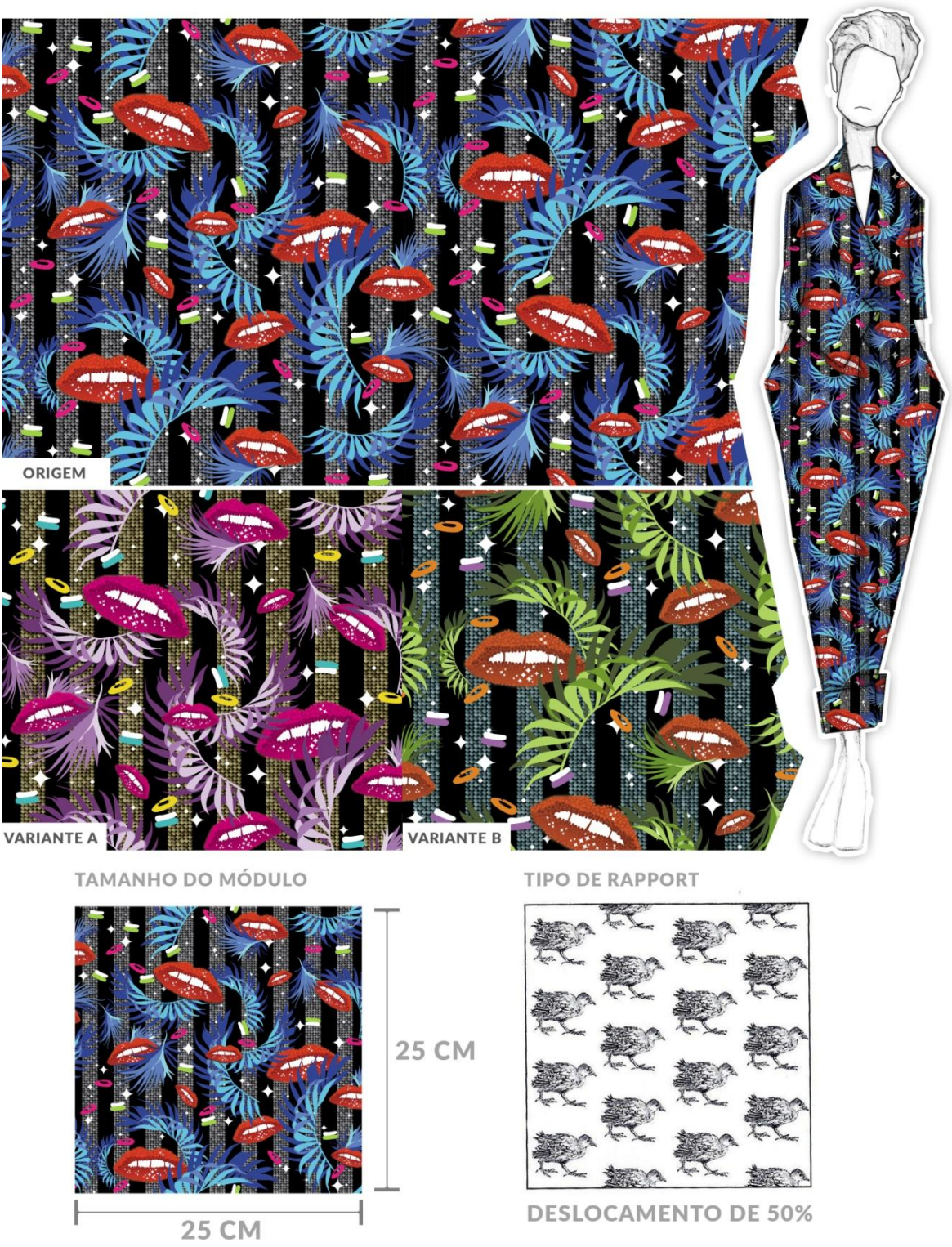


Figura 40 – Layout de apresentação da estampa IT GLOWS!
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

INTO THE LIGHT

O desenvolvimento desta criação foi baseado nos conceitos de Messias e Apocalipse, ela foi composta por elementos que representam a figura divina e o seu papel de salvador em um contexto caótico.

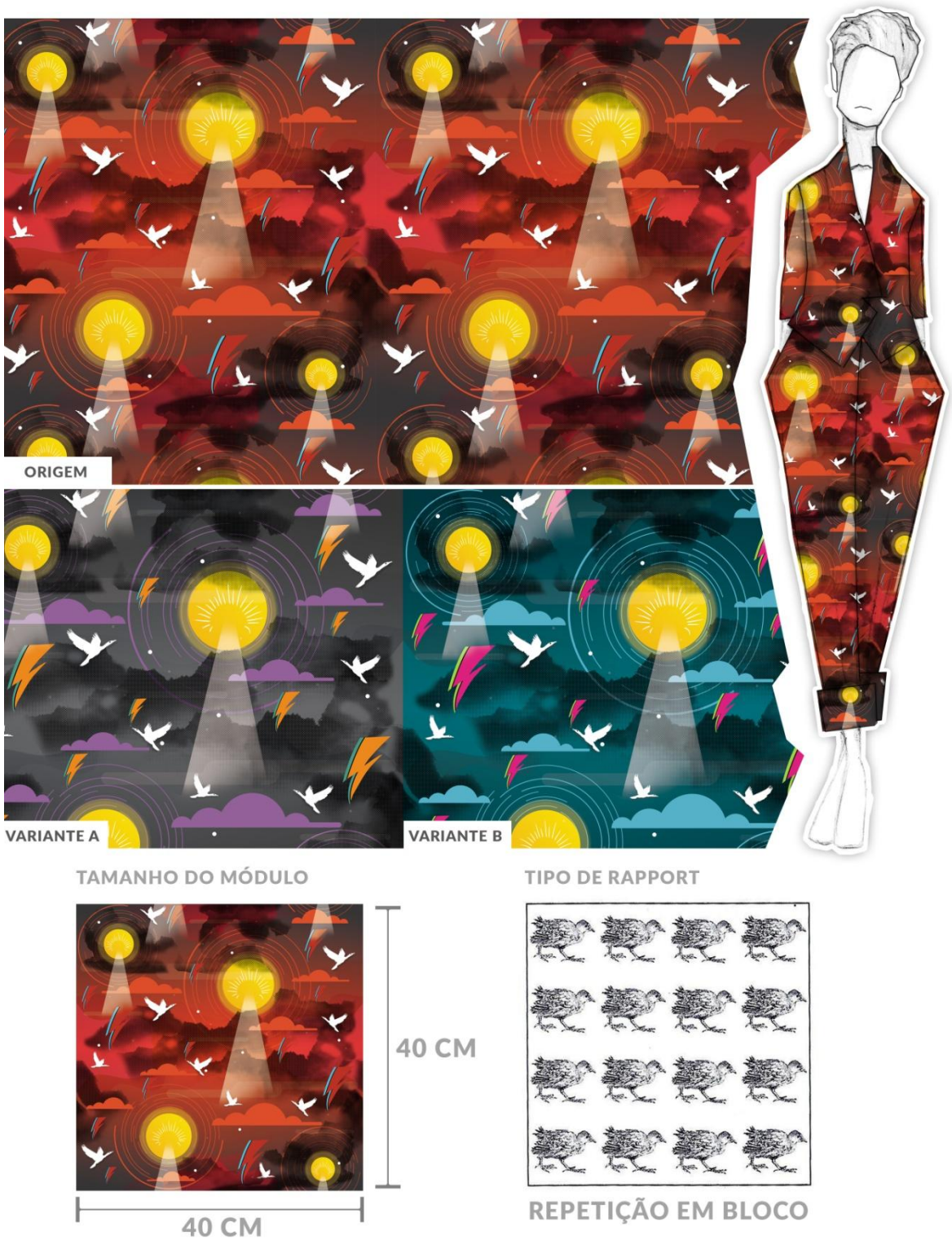


Figura 41 – Layout de apresentação da estampa INTO THE LIGHT.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

FROM SPACE

O desenvolvimento desta criação foi baseado nos conceitos de Espacial e Alienígena, representando a origem marciana e o universo que Ziggy Stardust explorou.

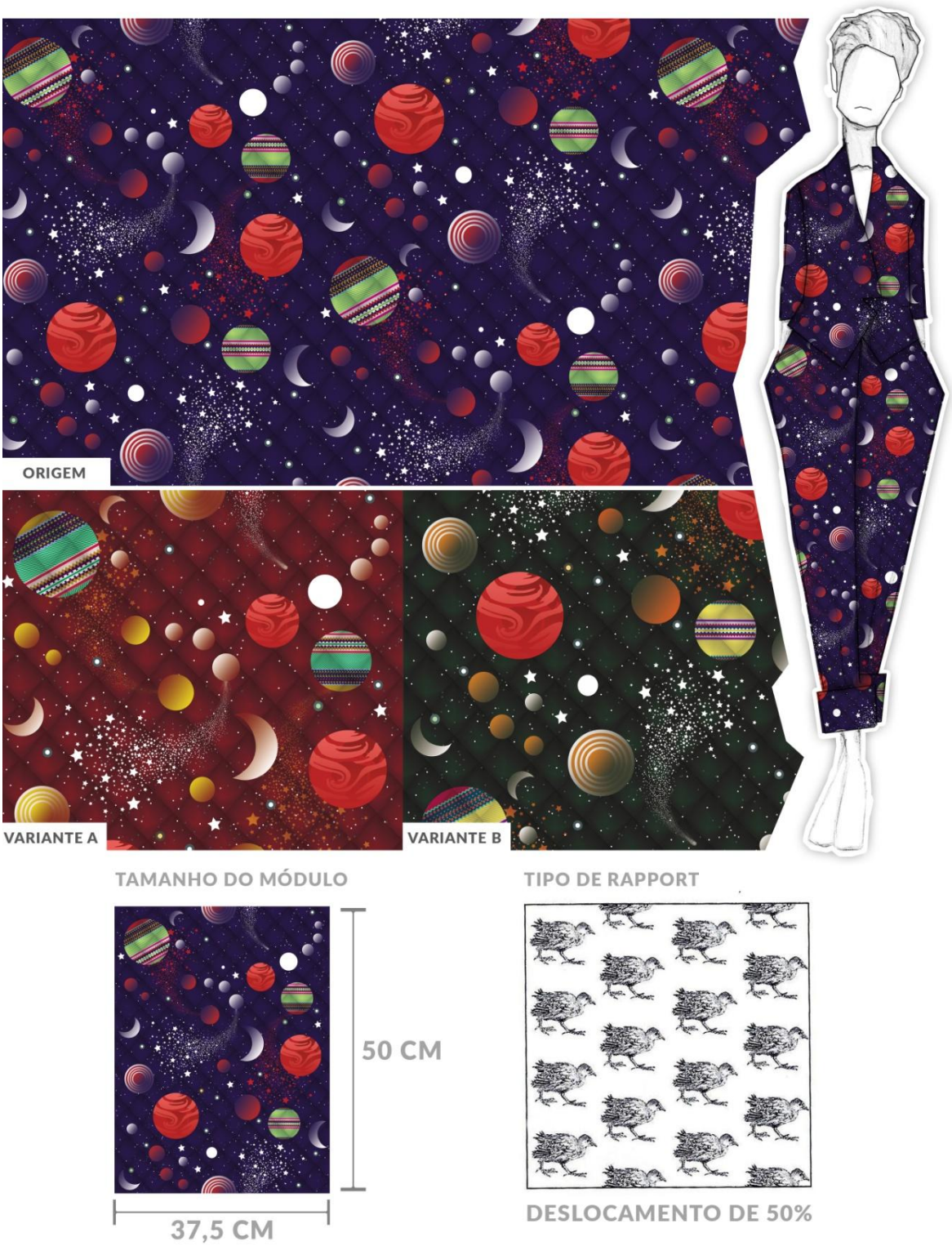


Figura 42 – Layout de apresentação da estampa FROM SPACE.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

MACHINE EYES

O desenvolvimento desta criação foi baseado nos conceitos de Referências Cinematográficas, referenciando as influências do filme *Laranja Mecânica* sobre Ziggy Stardust.

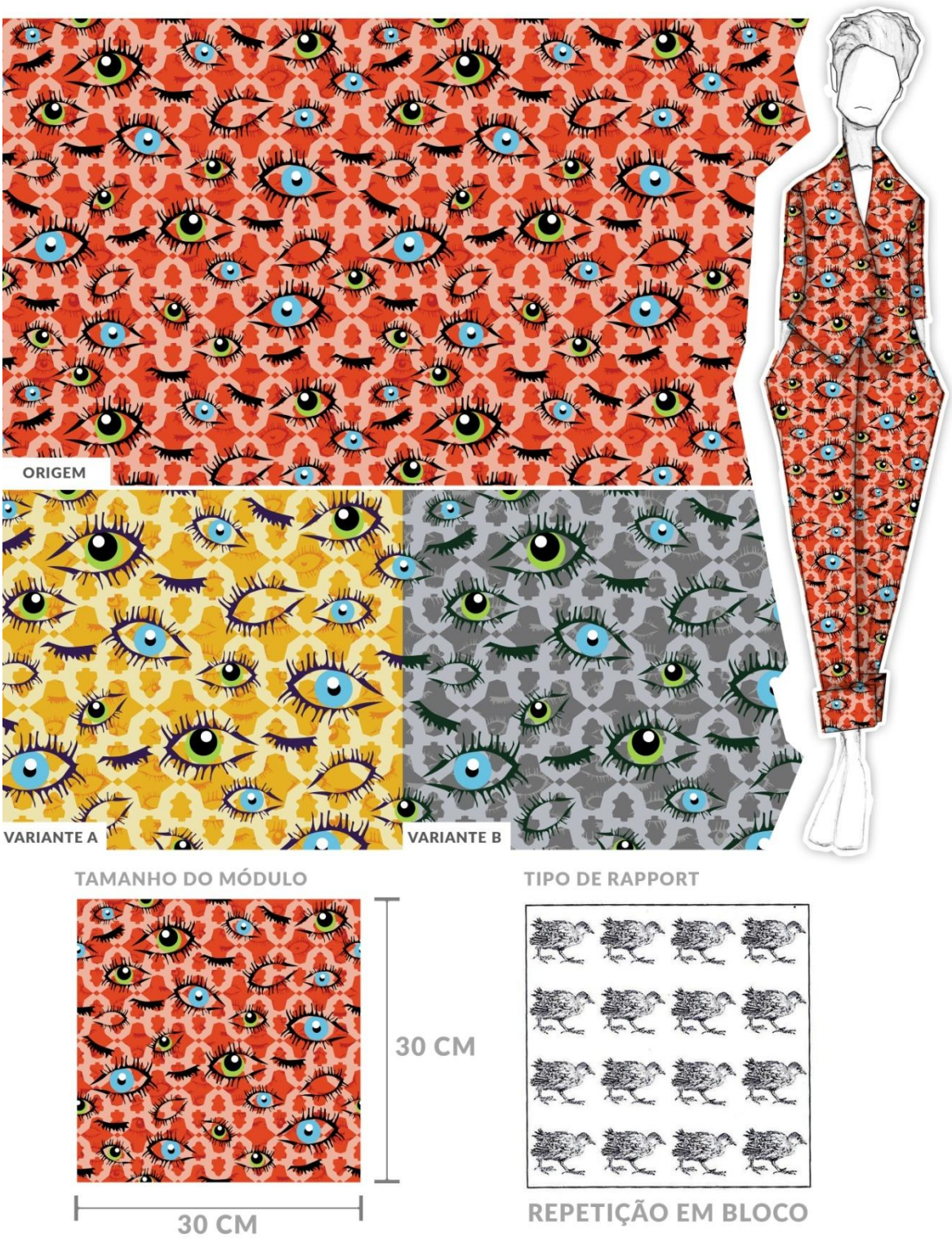


Figura 43 – Layout de apresentação da estampa MACHINE EYES.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

6.2.3 FASE 3: PRODUÇÃO

Como já definido no capítulo da fundamentação teórica, a técnica de produção direcionada à coleção STARGENDER foi a de termotransferência, conhecida também como sublimação.

Nesta fase, imprimimos amostras de todas as estampas, e suas respectivas variantes de cor, em tecidos para o desenvolvimento de amostras (bandeiras) e de todo o material de pós-produção que será explicado na próxima fase.

Para adquirir mais experiência e enriquecimento do repertório profissional, estampamos os tecidos nos laboratórios de prototipagem do Armazém da Criatividade (Caruaru-PE), onde o processo de estamparia é executado pelo próprio autor e por colaboradores deste Trabalho de Conclusão de Curso (fig. 44).

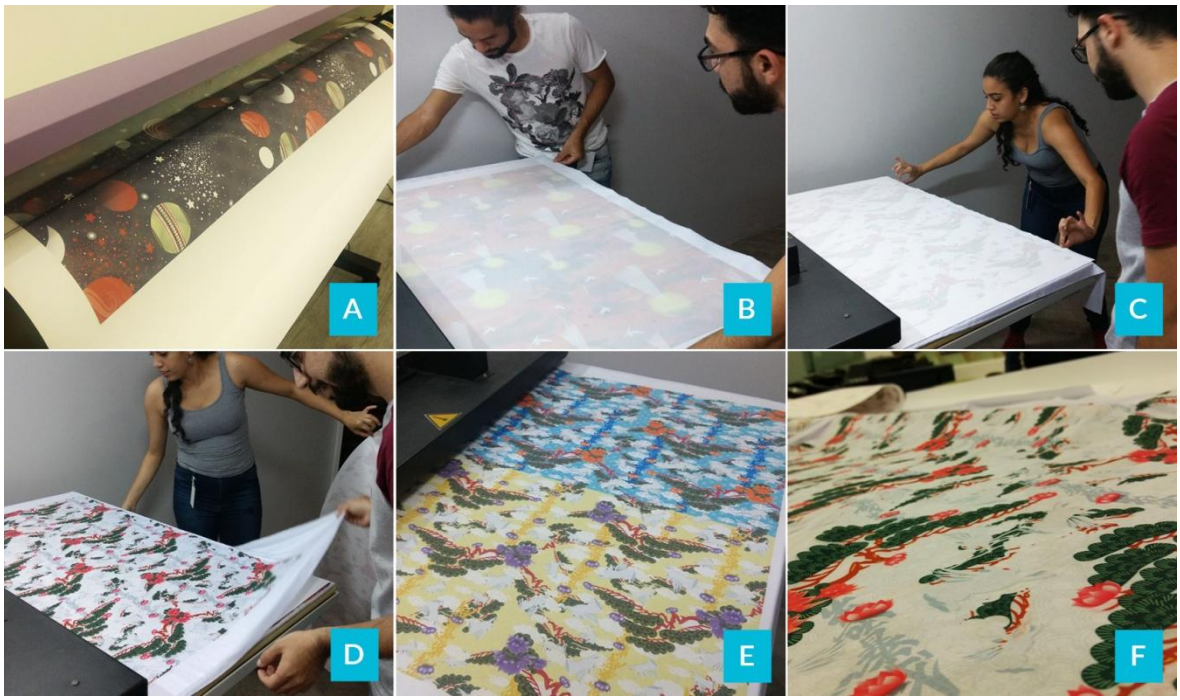


Figura 44 – Produção: Sublimação dos tecidos.
A) Desenho sendo impresso no papel.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.
B) Preparação do desenho impresso no papel sobre o tecido na prensa.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.
C) Preparando o tecido para inserir na prensa.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.
D) Resultado da estampa após retirar da prensa.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.
E) Impressão no tecido.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.
F) Tecido estampado.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

A partir do processo de impressão, podemos observar todo o sistema que compreende a sublimação, desde a preparação do arquivo, a impressão no papel, o trabalho com a prensa térmica até chegar no resultado final e vermos como o desenho digital se comporta em um tecido. Estes testes experimentais de impressões foram feitos para garantir a qualidade das estampas em questões do arquivo digital, dando noção real em relação de como vemos a estampa no monitor do computador (digital) e o que veríamos ela no tecido (impressão).

6.2.4 FASE 4: PÓS-PRODUÇÃO

Nesta última fase do desenvolvimento da coleção, houve a criação de uma assinatura para a coleção (fig. 45) que constará em todo o material publicitário da STARGENDER.

Figura 45 – Assinatura da coleção, gradação de suas cores e códigos hexadecimais.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

Com os tecidos estampados na FASE 3, foram desenvolvidas as bandeiras de amostras das estampas e de suas variantes. Além disso, seis peças de vestuário foram confeccionadas para serem fotografadas em um editorial que será apresentado a seguir (fig. 46). As fotografias do editorial estão no apêndice deste trabalho para visualizações detalhadas e posteriores.

Figura 46 – Fotografias do editorial da coleção STARGENDER.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

Como etapa de finalização, houve o desenvolvimento de um folder com a assinatura, as fotografias do editorial, o release e com os créditos da equipe que colaborou com todo este trabalho. O folder foi desenvolvido com o objetivo de apresentar a coleção de forma publicitária, carregando informações necessárias para a compreensão de todo o projeto. Ele foi impresso à laser, com as dimensões de uma A4 no modo paisagem (29,7X21cm) com duas dobras. A estrutura do folder é apresentada na Figura 47 e o seu projeto gráfico na íntegra pode ser visualizado no apêndice do presente trabalho.

Figura 47 – Aplicação gráfica (mockup) do folder.
FONTE: NOSSA AUTORIA, 2017.

7. CONCLUSÕES E PERSPECTIVAS FUTURAS

O presente Trabalho de Conclusão de Curso que, como já foi apresentado, se caracteriza como projetual, permitiu-nos uma trajetória sobre a construção de cada etapa para chegarmos às conclusões referentes às questões e objetivos abordados ao longo do mesmo.

Ao compreender como funciona o sistema de significações que constitui o figurino de Ziggy Stardust, fazer um levantamento cultural, social e midiático demonstrou-se fundamental para a consolidação do sistema de sentidos e interpretações, que, num momento posterior, foi explorado detalhadamente.

Para que fosse possível o desenvolvimento projetual da coleção de estampas, supusemos que o melhor caminho seria conceituar a área do Design de Superfície, apresentando e discutindo suas teorias e técnicas com métodos de abordagem ao processo criativo para que cada estampa tivesse o resultado final que abrangesse todos os parâmetros desta área.

Para a investigação semântica e denotativa, identificamos os elementos que constituíam o personagem, selecionando duas maquiagens, um cabelo e dez figurinos, os quais foram esmiuçados como objetos passíveis de uma análise semiótica que, por sua vez, nos permitiu conduzir todo o projeto criativo, desde o direcionamento do público-alvo até os conceitos utilizados na coleção.

Em relação ao desenvolvimento da coleção, abordamos um processo que permitiu colocar em prática todo o conteúdo teórico que se destrinchou nas criações de todas as estampas e, além disso, permitiu que produzíssemos um relatório projetual que abrangeu o desenvolvimento da assinatura, do release, dos protótipos de amostras, do editorial e do folder, agregando mais experiência ao autor do trabalho e mais autoria ao presente trabalho.

A partir do que foi pesquisado, apresentado metodologicamente e desenvolvido, pretendemos fragmentar toda a pesquisa, organizando o material no formato de artigos para publicações em congressos, revistas e meios científicos pertinentes aos temas abordados ao longo desta longa trajetória acadêmica. Outro direcionamento para a coleção, será a parceria com mídias, como blogs e programas de TV, que se demonstrem interessadas no projeto, para uma divulgação profissional do autor. Também se cogita a possibilidade de submissão do projeto em concursos e mostras referentes ao Design, Estamparia, Comunicação e Moda. Além disso, a construção de um processo criativo em

estamparia consolida todo o projeto que se torna referência de uma construção autoral sobre estamparia e análise semiótica, como este que apresentamos.

Em relação à academia, acreditamos neste trabalho como uma comprovação científica do processo de autoria, tanto prática como teórica. E é com esse fôlego que estamos trabalhando a pretensão de ingressar em um mestrado, para construir e contribuir com o conhecimento acerca destas áreas de estudo que foram abordadas no presente trabalho e que podem ser, como alinhavamos, pertencentes ao campo do Design.

REFERÊNCIAS

AMBROSE, G. et al. **Dicionário visual de design gráfico**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

ANAZ, Silvio. **O que é Rock**. São Paulo: PopBooks, 2013.

ANDRADE, Vitor Machado de. **Laranja Mecânica – A morfologia narrativa de Propp na Jornada do Anti-Herói**. 2014. Disponível em: <http://www.usp.br/cje/jorwiki/exibir.php?id_texto=213>. Acesso em 15 de jan. de 2017.

ARAÚJO, Elayne E. B. SAMPAIO, Paula F. **Moda sem gênero: uma reflexão para além das cores neutras**. III Congresso Nacional de Educação. 2016.

BARTHES, Rolland. **O Sistema da Moda**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2009.

BARTHES, Roland. **Inéditos.** Vol 3. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BAUER, Martin W. GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Tradução de Pedrinho A. Guareschi – Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

BECKET, Andy. **When the Lights Went Out: Britain in the Seventies**. London: Faber & Faber, 2009.

Blog Sigbol Fashion. **Creative Friday – Kabuki**. 2014. Disponível em: <https://blogsigbolfashion.com/2014/10/24/creative-friday-kabuki/>. Acesso em 25 de fev. de 2017.

BRIGGS-GOODE, Amanda. **Design de Estamparia Têxtil**. Porto Alegre: Bookman, 2014.

BROACKES, Victoria et al. **David Bowie**. Cosac Naify, 2014.

BUSTAMANTE. Rita de Cássia. **Retalhos em Cena – concebendo o figurino na televisão.** 2008. Dissertação e Mestrado. Centro Universitário Senac – Programa de mestrado em moda, cultura e arte. São Paulo, SP. Disponível em: <http://biblioteca.sp.senac.br/LINKS/acervo284191/RETALHOS%20EM%20CENA%20-%20CONCEBENDO%20O%20FIGURINO%20NA%20TELEVIS%C3%83O%20-%20PARTE%20I.pdf>. Acesso em: 06 de jun. de 2017.

CRANE, Diana. **A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas.** São Paulo: Editora Senac, 2006.

DAVID Bowie e a História de Ziggy Stardust, Direção: James Hale. [S.l.]: BBC UK (2012). 60 min. (documentário)

DOGGETT, Peter. **O homem que vendeu o mundo: David Bowie e os anos 1970s**. Curitiba: Nossa Cultura, 2014.

DONDIS, Donis. A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2007.

HOUAISS – Dicionário da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Editora Objetiva Ltda. 2001.

LAKATOS, Eva Maria. MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. – 5. ed. – São Paulo : Atlas 2003.

LASCH, Cristopher. **The Culture of Narcissism**. New Yok: Norton, 1979.

LIMA, Juliane Vieira. SILVA, Kaique Freitas Silva. **Androginia e/ou sem gênero: leitura visual de ensaios do fotógrafo Tim Walker**. FAD/FACED. Divinópolis: 2016.

LINKE, Paula Piva. **A moda, a indumentária, o traje popular e o figurino**. VI Congresso Internacional de História. 2013. Disponível em: <http://www.cih.uem.br/anais/2013/trabalhos/188_trabalho.pdf>. Acesso em 18 de jan. de 2017.

LUPTON, Elen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. Editora Cosac & Naify, 2006.

MACIEL, Eduardo. MIRANDA, Ana Paula Celso de. **DNA Da Imagem de Moda** – In. V Colóquio de Moda, 2009.

MAUS, Stephan. **Androginia e suas vertentes.** 9º Colóquio de Moda – Fortaleza (CE), 2013.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design.** Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

O figurino. 2009. Disponível em: <http://ofigurino.blogspot.com.br/2009/04/ziggy-stardust-19721973.html>. Acesso em 22 de mar. de 2017.

PENN, Gemma. Análise semiótica de imagens paradas. In: BAUER, Martin; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático.** Petrópolis: Vozes, 2002, p. 319-342.

RUBIM, Renata. **Desenhando a Superfície**. 3.ed. Porto Alegre: Edições Rosari, 2013.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. 1. ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Conceito de Design de Superfície**. IN: Núcleo de Design de Superfície – UFRGS. 2015. Disponível em: <http://www.nds.ufrgs.br/>. Acesso em 25 de mar. de 2017.

SAINT CLAIR, Ericson. **Comunicação e Rock and Roll: o perspectivismo por David Bowie**. Contemporânea, 2004.

SANCHEZ, Gabriel. SCHMITT, Juliana. **Moda sem gênero: conceituação e contextualização das tendências não binárias**. 12º Colóquio de Moda. 2016.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

The Ziggy Stardust Companion – A David Bowie Website. 2007. Disponível em: <http://www.5years.com>. Acesso em 26 de dez. de 2016.

VIDAL, Victória Dessaune Carlos. TESSAROLO, Felipe Maciel. **A Construção de um "Starman": As Estratégias de Branding Utilizadas por David Bowie para Promover o Personagem Ziggy Stardust nos Anos 1970**. FAESA, ES. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Rio de Janeiro, 2015.

REFERÊNCIAS DE FIGURAS

Figura 1 – O personagem Alex no filme Laranja Mecânica de Stanley Kubrick (1971). Marcação dos cílios e desenho na parte inferior do olho que dá continuidade a esse elemento. FONTE: ANDRADE, Vitor Machado de. Laranja Mecânica – A morfologia narrativa de Propp na Jornada do Anti-Herói, 2014, disponível em: <https://goo.gl/HPCiSU> acesso em 15 de jan. de 2017.

Figura 2 – A influência de Ziggy Stardust nas fotografias das capas da revista VOGUE: A) Kate Moss como Ziggy Stardust na capa da Vogue Britânica 2003. FONTE: Vogue Brasil, 2016, disponível em: <https://goo.gl/bd4Uad> acesso em 22 de jan. de 2017 | B) Kate Moss como Ziggy Stardust na capa da Vogue Francesa de 2011. FONTE: Vogue Brasil, 2016, disponível em: <https://goo.gl/bd4Uad> acesso em 22 de jan. de 2017.

Figura 3 – A aparência próxima com o visual de Ziggy Stardust na coleção de Gaultier (2013): A) Paris, Verão 2013 RTW Jean Paul Gaultier. FONTE: FFW Fashion Foward, 2012, disponível em: <https://goo.gl/qfBkBb> acesso em 10 de fev. de 2017. | B) Paris, Verão 2013 RTW Jean Paul Gaultier. FONTE: FFW Fashion Foward, 2012, disponível em: <https://goo.gl/WtokNk> acesso em 10 de fev. de 2017.

Figura 4 – Inspiração do visual de Ziggy Stardust na coleção da Balmain (2011). FONTE: Harpers Bazaar, 2016, disponível em: <https://goo.gl/i6t5Vb> acesso em 10 de fev. de 2017.

Figura 5 – Modelo que desfilou a coleção de primavera-verão 2011/12 de João Pimenta, com maquiagem aparente à make utilizada por Ziggy Stardust. FONTE: Lilian Pacce, 2016, disponível em: <https://goo.gl/k2JHk6> acesso em 10 de fev. de 2017.

Figura 6 – Capas dos álbuns que fizeram parte da trajetória musical de Ziggy Stardust: A) *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars* (1972). FONTE: 5 Years, 2007, disponível em: <https://goo.gl/UWBxk4> acesso em 25 de jan. de 2017. | B) Aladdin Sane (1973). FONTE: 5 Years, 2002, disponível em: <https://goo.gl/fUpDBg> acesso em 25 de jan. de 2017.

Figura 7 – Diagrama sintético do signo. FONTE: NIEMEYER, 2003, p. 41.

Figura 8 – Estampas com motivos florais em primeiro plano que definem seu estilo de Design: A) Estampa "Floribunda" por Allan Thomas (1980). FONTE: BRIGGS-GOODE, 2014, p. 18. | B) Estampa "Sweetie" por Bárbara Carrizo na empresa têxtil Kachani (2016). FONTE: Bárbara Carrizo Portfólio, 2016, disponível em: <https://goo.gl/wTxRCC> acesso em 15 de mar. de 2017.

Figura 9 – Padrões geométricos com composições estáticas e dinâmica dos motivos: A) Estampa "Multicolored Action" por Wagner Campelo (2009). FONTE: Wagner Campelo, 2013, disponível em: <https://goo.gl/Xh1eCD> acesso em 15 de mar. de 2017. | B) Estampa com influência da Op Art por Barbara Brown (1967). FONTE: BRIGGS-GOODE, 2014, p. 18.

Figura 10 – Estampas com motivos figurativos: A) Estampa "Babiolli" pelo Estúdio Icertain (2012). FONTE: Estúdio Icertain Portfólio, disponível em: <https://goo.gl/v7ZXfw> acesso em 19 de mar. de 2017. | B) Estampa "Olhar de vida" por Julyanna Cabral (2013). FONTE: Julyanna Cabral Portfólio, 2013, disponível em: <https://goo.gl/oBKY99> acesso em 19 de mar. de 2017.

Figura 11 – Estampas étnicas: A) Estampa para a marca Larissa Minatto por Bárbara Carrizo (2016). FONTE: Bárbara Carrizo Portfólio, 2016, disponível em: <https://goo.gl/wTxRCC> acesso em 15 de mar. de 2017. | B) Estampa por Goya Lopes (2008). FONTE: RÜTHSCHILLING, 2008, p. 33.

Figura 12 – Módulo contendo um elemento (pássaro) com repetição em bloco. FONTE: BRIGGS-GOODE, 2014, p. 56.

Figura 13 – Módulo contendo um elemento (pássaro) com repetição em bloco deslocamento de 50% do seu eixo central. FONTE: BRIGGS-GOODE, 2014, p. 56.

Figura 14 – Módulo contendo um elemento (pássaro) com repetição tijolo. FONTE: BRIGGS-GOODE, 2014, p. 57.

Figura 15 – Módulo contendo um elemento (pássaro) com repetição rotativa. FONTE: BRIGGS-GOODE, 2014, p. 57.

Figura 16 – Módulo contendo um elemento (pássaro) com repetição espelhada. FONTE: BRIGGS-GOODE, 2014, p. 57.

Figura 17 – Paineis de imagens 01 para mostrar, de ângulos diferentes, a maquiagem utilizada por Bowie nos palcos em toda a *Ziggy Stardust Tour*: A) Maquiagem vista de frente. FONTE: Sam Cleal, 2016, disponível em: <https://goo.gl/zcfHzZ> acesso em 18 de mar. de 2017. | B) Maquiagem vista de lado. FONTE: Punky Moms, 2016, disponível em: <https://goo.gl/MXzSFw> acesso em 18 de mar. de 2017. | C) David Bowie se maquiando. FONTE: Style Magazine, 2015, disponível em: <https://goo.gl/b6mdSA> acesso em 18 de mar. de 2017. | D) David Bowie se maquiando. FONTE: Taschen, 2017, disponível em: <https://goo.gl/RMN3Cc> acesso em 18 de mar. de 2017. | E) Maquiagem vista de frente. FONTE: Lilian Pacce, 2012, disponível em: <https://goo.gl/K37KmT> acesso em 18 de mar. de 2017.

Figura 18 – Painel de imagens 02 para mostrar, de ângulos diferentes, a maquiagem utilizada por David Bowie na capa do álbum *Alladin Sane*: A) Maquiagem vista de frente. FONTE: Baú do Rock, 2017, disponível em: <https://goo.gl/r2osqw> acesso em 18 de mar. de 2017. | B) David Bowie de olhos fechados que permite mostrar o raio sem interferência do olho. FONTE: Dazed Digital, 2016, disponível em: <https://goo.gl/r2osqw> acesso em 18 de mar. de 2017. | C) Maquiagem vista de lado. FONTE: Travelon Art, 2017, disponível em: <https://goo.gl/a3Qkfp> acesso em 18 de mar. de 2017. | D) Fotografia do encarte do disco Aladdin Sane. FONTE: Another Mag, 2015, disponível em: <https://goo.gl/J1PCtq> acesso em 18 de mar. de 2017. | E) Aproximação do famoso raio da maquiagem de Bowie/Ziggy. FONTE: Dougstuber, 2016, disponível em: <https://goo.gl/Bz7EFz> acesso em 18 de mar. de 2017.

Figura 19 – Painel de imagens 03 para expor o cabelo de Ziggy Stardust. O corte/penteado é o mesmo, só havia variações que ora era espetado para cima, colocado para o lado ou para trás: A) Cabelo espetado para cima e colocado para o lado visto de frente. FONTE: Carmencitta, 2016, disponível em: < https://goo.gl/zSsHdg> acesso em 02 de abr. de 2017. | B) Cabelo espetado para cima visto de lado. FONTE: Style Caster, 2015, disponível em: <https://goo.gl/dWtWAU> acesso em 02 de abr. de 2017. | C) Cabelo espetado e colocado para o lado, mostrando mais a parte de cima. FONTE: Paris Attitude, 2014, disponível em: <https://goo.gl/jg8cxd> acesso em 02 de abr. de 2017. | D) Fotografias de Bowie iniciando a maquiagem de Ziggy que mostra a parte de trás do cabelo. FONTE: The Telegraph, 2012, disponível em: <https://goo.gl/5Hr4T7> acesso em 02 de abr. de 2017. | E) Cabelo

espetado e colocado de lado visto de frente. FONTE: The Fashion Spot, 1999, disponível em: <https://goo.gl/BbUo4Z> acesso em 02 de abr. de 2017.

Figura 20 – Painel de imagens 04 que apresenta o figurino composto pelo conjunto em matelassê com botas: A) Figurino completo. FONTE: David Bowie Is – Philarmonie de Paris, 2015, disponível em: <https://goo.gl/9u3NZK> acesso em 02 de abr. de 2017. | B) Aproximação do tecido matelassê estampado. FONTE: Stitching With Attitude, 2014, disponível em: <https://goo.gl/hRvt2m> acesso em 02 de abr. de 2017. | C) Destaque para a parte de cima do figurino. FONTE: Janet Carr – This Bugs Life, 2013, disponível em: <https://goo.gl/c19LPQ> acesso em 02 de abr. de 2017. | D) Destaque para a parte de baixo do figurino. FONTE: Daily Shop Edito, 2016, disponível em: <https://goo.gl/CpnP17> acesso em 02 de abr. de 2017. | E) Destaque para a parte lateral-superior do figurino. FONTE: David Bowie, 2013, disponível em: <https://goo.gl/YtrcDZ> acesso em 02 de abr. de 2017.

Figura 21 – Painel de imagens 05 que apresenta o figurino composto pelo conjunto em matelassê com botas: A) Figurino completo. FONTE: Stitching With Attitude, 2014, disponível em: <https://goo.gl/3cCDw8> acesso em 03 de abr. de 2017. | B) Aproximação do tecido matelassê estampado. FONTE: Stitching With Attitude, 2014, disponível em: < https://goo.gl/3cCDw8> acesso em 03 de abr. de 2017. | C) Fotografia feita para o álbum *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars* (1972) na qual o conjunto foi colorido de turquesa e o cabelo de amarelo, pelo designer gráfico que fez a capa. FONTE: Play Buzz, 2014, disponível em: <https://goo.gl/ciuYWn> acesso em 03 de abr. de 2017. | D) Fotografia na qual o conjunto foi colorido de turquesa e o cabelo de amarelo pelo designer gráfico que fez a capa. FONTE: Flavorwire, 2012, disponível em: <https://goo.gl/SMmMcc> acesso em 03 de abr. de 2017. | E) Fotografia na qual o conjunto foi colorido de turquesa e o cabelo de amarelo pelo designer gráfico que fez a capa. FONTE: Flavorwire, 2012, disponível em: <https://goo.gl/HvSy8L> acesso em 03 de abr. de 2017.

Figura 22 – Painel de imagens 06 que apresenta o traje espacial: A) Figurino completo. FONTE: Revista Trip, 2014, disponível em: <https://goo.gl/CLYghW> acesso em 03 de abr. de 2017. | B) Bowie como Ziggy utilizando o traje espacial em apresentação no seu show. FONTE: The Huffington Post, 2016, disponível em: <https://goo.gl/tp3aes> acesso em 03 de abr. de 2017. | C) Figurino completo. FONTE: 5 Years, 2002, disponível em:

<https://goo.gl/XFbePm> acesso em 03 de abr. de 2017. | D) Bowie como Ziggy utilizando o traje espacial em apresentação no seu show. FONTE: Ego, 2016, disponível em: <https://goo.gl/b8aCP9> acesso em 03 de abr. de 2017. | E) Bowie como Ziggy utilizando o traje espacial em apresentação no seu show. FONTE: Buzznet, 2013, disponível em: <https://goo.gl/gu6jr7> acesso em 03 de abr. de 2017.

Figura 23 – Painel de imagens 07 que apresenta o catsuit/macacão assimétrico: A) Figurino completo. FONTE: Ago, 2013, disponível em: <https://goo.gl/myBrXt> acesso em 04 de abr. de 2017. | B) Bowie como Ziggy utilizando o figurino com boá em apresentação no seu show. FONTE: The Guardian, 2012, disponível em: <https://goo.gl/VaidNz> acesso em 04 de abr. de 2017. | C) Bowie como Ziggy utilizando o figurino com boá em apresentação no seu show. FONTE: Sounds Of 71, 2017, disponível em: <https://goo.gl/R7gTdn> acesso em 04 de abr. de 2017. | D) Bowie como Ziggy utilizando o figurino em apresentação no seu show. FONTE: The Guardian, 2016, disponível em: <https://goo.gl/LAQLBd> acesso em 04 de abr. de 2017. | E) Bowie como Ziggy utilizando o figurino em apresentação no seu show. FONTE: I-D, 2015, disponível em: <https://goo.gl/s9tEWS> acesso em 04 de abr. de 2017.

Figura 24 – Painel de imagens 08 que apresenta o *Space-samurai*: A) Figurino completo. FONTE: Art Blart, 2015, disponível em: <https://goo.gl/MeRNQC> acesso em 04 de abr. de 2017. | B) Bowie como Ziggy utilizando este figurino em apresentação no seu show. FONTE: Sounds Of 71, 2016, disponível em: <https://goo.gl/q8ADBj> acesso em 04 de abr. de 2017. | C) Bowie como Ziggy utilizando este figurino em apresentação no seu show. FONTE: Getty Images, 1973, disponível em: <https://goo.gl/mGBDwm> acesso em 04 de abr. de 2017. | D) Bowie como Ziggy utilizando este figurino em apresentação no seu show. FONTE: Getty Images, 1973, disponível em: <https://goo.gl/oZcTWe> acesso em 04 de abr. de 2017. | E) Aproximação para visualização do material utilizado neste figurino. FONTE: Rock N Roll Heaven, 2016, disponível em: <https://goo.gl/RkYNaH> acesso em 04 de abr. de 2017.

Figura 25 – Painel de imagens 09 que apresenta o *Tokyo Pop*: A) Figurino completo. FONTE: Semióticas, 2013, disponível em: <https://goo.gl/N7sMo5> acesso em 04 de abr. de 2017. | B) Bowie como Ziggy utilizando este figurino em ensaio fotográfico. FONTE: Semióticas, 2013, disponível em: <https://goo.gl/N7sMo5> acesso em 04 de abr. de 2017. | C) Bowie como Ziggy utilizando este figurino em ensaio fotográfico. FONTE: Peach No

Japão, 2017, disponível em: <https://goo.gl/8Qrsyv> acesso em 04 de abr. de 2017. | D) Bowie como Ziggy utilizando este figurino em ensaio fotográfico. FONTE: The London Y, 2016, disponível em: <https://goo.gl/yqcV3P> acesso em 04 de abr. de 2017. | E) Bowie como Ziggy utilizando este figurino em ensaio fotográfico. FONTE: Culture Box, 2016, disponível em: <https://goo.gl/FHkBrk> acesso em 04 de abr. de 2017.

Figura 26 – Painel de imagens 10 que apresenta o bodysuit com franjas: A) Figurino completo. FONTE: Chicago Suntimes, 2014, disponível em: <https://goo.gl/iWSvhJ> acesso em 05 de abr. de 2017. | B) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show. | FONTE: Theladycracy, 2016, disponível em: <https://goo.gl/oueCvU> acesso em 05 de abr. de 2017. | C) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show. Aproximação para visualização da parte superior-frontal. FONTE: Daily Mail Online, 2012, disponível em: <https://goo.gl/3MWCHt> acesso em 05 de abr. de 2017. | D) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show. FONTE: Getty images, 1973, disponível em: <https://goo.gl/cjBSXD> acesso em 05 de abr. de 2017. | E) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show. FONTE: 5 Years, 2002, disponível em: <https://goo.gl/J76eqC> acesso em 05 de abr. de 2017.

Figura 27 – Painel de imagens 11 que apresenta o kimono com capa: A) Figurino completo. FONTE: 5 Years, 2004, disponível em: <https://goo.gl/XSJQDo> acesso em 05 de abr. de 2017. | B) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show. FONTE: 5 Years, 2002, disponível em: <https://goo.gl/swfXqh> acesso em 05 de abr. de 2017. | C) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show. FONTE: Getty Images, 1973, disponível em: <https://goo.gl/2xw7pg> acesso em 05 de abr. de 2017. | D) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show. FONTE: Getty Images, 1973, disponível em: <https://goo.gl/7Tz29Y> acesso em 05 de abr. de 2017. | E) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show. FONTE: Getty Images, 1973, disponível em: <https://goo.gl/BQHWLL> acesso em 05 de abr. de 2017.

Figura 28 – Painel de imagens 12 que apresenta o macacão por Kansai Yamamoto: A) Figurino completo. FONTE: Annola, 2016, disponível em: <https://goo.gl/tkV7CG> acesso em 05 de abr. de 2017. | B) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show. FONTE: Getty Images, 1973, disponível em: <https://goo.gl/DnZijL> acesso em 05 de abr. de 2017. | C) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show. FONTE: Getty Images, 1973, disponível em: <https://goo.gl/o36YMN> acesso em 05 de abr. de

2017. | D) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show. FONTE: Express, 2016, disponível em: <https://goo.gl/ZT6LuY> acesso em 05 de abr. de 2017. | E) Parte de trás deste figurino. FONTE: A. G. Nautta Couture, 2016, disponível em: <https://goo.gl/QyHZBq> acesso em 05 de abr. de 2017.

Figura 29 – Painel de imagens 13 que apresenta a blusa transparente e a calça bordada com lantejoulas por Kansai Yamamoto: A) Figurino completo. FONTE: 5 Years, 2004, disponível em: <https://goo.gl/JZfwW5> acesso em 05 de abr. de 2017. | B) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show. FONTE: Getty Images, 1973, disponível em: <https://goo.gl/adEyR8> acesso em 05 de abr. de 2017. | C) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show com alguns acessórios adicionais que não fazem parte deste figurino. FONTE: Getty Images, 1973, disponível em: <https://goo.gl/HjRYuu> acesso em 05 de abr. de 2017. | D) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show com um colar que não faz parte deste figurino. FONTE: News Garden, 2012. Disponível em: <https://goo.gl/hcFgqW> acesso em 05 de abr. de 2017. | E) Bowie como Ziggy utilizando este figurino no seu show com um colar que não faz parte deste figurino. FONTE: Getty Images, 1973, disponível em: <https://goo.gl/5qEwxp> acesso em 05 de abr. de 2017.

APÊNDICE

Os arquivos referentes ao apêndice estão localizados em mídia de CD, anexado a este trabalho, e apresenta os seguintes conteúdos:

a) Arquivos em formato TIFF no modo de cor impressão (CMYK) das estampas;

b) Fotografias do editorial;

c) Arquivo em formato PDF do folder;

d) Licença comercial da tipografia LEIXO utilizada na assinatura.